

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TURNAMENT* DENGAN
BERBANTUAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR
SOSIOLOGI SISWA MA ALMAARIF SINGOSARI**

SKRIPSI

OLEH

RAHMA AULIA NURFADHILAH

210102110061



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

2025



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TURNAMENT* DENGAN
BERBANTUAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR
SOSIOLOGI SISWA MA ALMAARIF SINGOSARI**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana**

**OLEH
RAHMA AULIA NURFADHILAH
210102110061**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2025**

LEMBAR PESERTUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Dengan Berbantuan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa Ma Almaarif Singosari “** oleh Rahma Aulia Nurafdhilah ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian

Pembimbing



Dr. Umi Julaihah, M Si
NIP. 1979072820006042002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA
NIP. 1971070120006042001

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "**Pengaruh Model Pembelajaran Team Games
Turnament Dengan Berbantuan Media Crossword Puzzle Terhadap Hasil
Belajar Sosiologi Siswa di MA Al-Maarif Singosari**" oleh **Rahma Aulia
Nurfadhilah**

telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan **lulus** pada tanggal 24

Juni 2025

Dewan Penguji

Tanda Tangan

Ketua Penguji

Dr. Saiful Amin, M.Pd
198709222015031005

Penguji

Sharfina Nur Amalina, M.Pd
199403192019032026

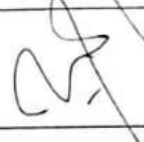
Sekretaris Penguji

Dr. Umi Julaihah, M.Si
197902022006042003

Pembimbing

Dr. Umi Julaihah, M.Si
197902022006042003



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



Nur Ali, M.Pd
196504031998031002

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 Rahma Aulia Nurfadhilah Malang.

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 proposal skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini.

Nama	Rahma Aulia Nurafdhilah
NIM	210102110061
Program Studi	Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Team Games Turnament</i> Dengan Berbantuan Media <i>Cossword Puzzle</i> Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa Ma Almaarif Singosari

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

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing



Dr. Umi Julaihah, M Si
NIP 1979072820006042002

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama	Rahma Aulia Nurfadhilah
NIM	210102110061
Program Studi	Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> Dengan Berbantuan Media <i>Crossword Puzzle</i> Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa Ma Almaarif Singosari

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

Malang, 2025


Rahma Aulia Nurfadhilah
Nim. 210102110061

LEMBAR MOTTO

"Pendidikan adalah senjata paling ampuh yang dapat digunakan untuk mengubah dunia.

— Nelson Mandela

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur ke hadirat Allah SWT, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Ayah dan Ibu tercinta, yang selalu menjadi sumber kekuatan, doa, kasih sayang, serta semangat tiada henti dalam setiap langkahku. Terima kasih atas segala pengorbanan, doa, dan cinta yang tak ternilai.
2. Adik tersayang, yang selalu memberikan dukungan moril serta doa yang tulus selama proses studi hingga selesainya skripsi ini.
3. Dosen pembimbing yang juga merupakan dosen wali saya, Dr. Umi Julaihah, M.Si, yang dengan sabar membimbing, mengarahkan, serta memberikan ilmu dan inspirasi dalam penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh dosen dan staf Prodi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengalaman selama masa perkuliahan.
5. Teman-teman seperjuangan PIPS 2021, serta sahabat-sahabat saya yakni Syakiratul Fitriah, Afif Berlian Saputri, Ani Dhorifah, dan Natilatus Sofi yang selalu berbagi informasi seputar perkuliahan, mendampingi selama proses studi, serta senantiasa memberikan motivasi, semangat, arahan, nasihat, dan pengalaman berharga yang sangat berarti bagi saya.
6. Teman yang kebersamaan saya selama 4 tahun perkuliahan, Salsabila Azzahra, saya ucapkan terima kasih telah menemani, mendukung, memberi semangat, mendengarkan keluh kesah, dan motivasi sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan semangat, semoga Allah SWT senantiasa melancarkan segala urusanmu. Aamiin.
7. Diriku sendiri, yang telah bertahan dan terus berjuang meski dalam lelah dan keterbatasan. Terima kasih telah percaya bahwa semua ini bisa diselesaikan.

Semoga karya ini menjadi langkah awal untuk terus belajar, berkembang, dan bermanfaat bagi dunia pendidikan serta masyarakat luas.

Malang, 2025

Rahma Aulia Nurfadhilah

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya, peneliti menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Turnament* Dengan Berbantuan Media *Cossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa Ma Almaarif Singosari”. Shalawat serta salam semoga senantiasa dilimpahkan kepada nabi Muhammad SAW yang telah membimbing manusia dari kegelapan menuju kehidupan yang terang benderang dengan dinul Islam.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penelitian skripsi ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak. Sehingga peneliti menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan yang setinggi tingginya kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Alfiana Yuli Efiyanti M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Penegtahuan Sosial UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh dosen Program Studi Tadris Matematika.
4. Dr. Umi Julaihah, S.E, M.Si selaku dosen pembimbing yang selalu sabar dan penuh perhatian yang telah memberikan waktu, pikiran, dan ilmu untuk membimbing, memotivasi, dan mengarahkan peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Ahmad Naufal Ridlo, S.Pd selaku guru pengampu mata pelajaran sosiologi di Ma Al-Maarif Singosari yang telah membantu saya selama proses penelitian berlangsung.
6. Segenap keluarga besar Madrasah Aliyah Al-Maarif Singosari yang telah memberikan bantuan selama penelitian ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak utamanya bagi peneliti.

DAFTAR ISI

LEMBAR PESERTUJUAN PEMBIMBING	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
LEMBAR MOTTO	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xvi
ABSTRAK	xvii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Orisinalitas Penelitian	7
F. Definisi Instilah	14
G. Sistematika Penulisan	17
BAB II	20
TINJAUAN PUSTAKA	20
A. Kajian Teoritis	20
1. Model Pembelajaran Team Games Turnament (TGT)	20
2. Media Crossword Puzzle	27
3. Hasil Belajar	31
B. Perspektif Teori Dalam Islam	38
C. Kerangka Berfikir	44
D. Hipotesis Penelitian	44
BAB III	46
METODE PENELITIAN	46
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	46
B. Lokasi Penelitian	46
C. Variabel Penelitian	47

D. Populasi dan Sampel	47
E. Data dan Sumber Data	48
F. Intrumen Penelitian.....	49
G. Validitas dan Reabilitas Intrumen.....	50
H. Teknik Pengumpulan Data	52
I. Analisis Data	53
Prosedur Penelitian.....	55
BAB IV.....	57
PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN.....	57
A. Paparan Data.....	57
1. Profil Sekolah	57
2. Sejarah Berdiri	57
3. Visi dan Misi Sekolah	59
4. Fasilitas Sekolah	60
5. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	61
B. Hasil Penelitian.....	64
1. Uji Normalitas	65
2. Uji Homogenitas	65
3. Uji Hipotesis	66
BAB V	69
PEMBAHASAN	69
A. Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Turnament Dengan Berbantuan Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar	69
B. Integrasi Penelitian Terhadap Pembelajaran	73
BAB VI.....	75
PENUTUP	75
A. KESIMPULAN	75
DAFTAR PUSTAKA.....	77
LAMPIRAN.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Osininalitas Penelitian	7
Tabel 3 1 Kisi-Kisi Soal Pretest dan Posttest	48
Tabel 3 2 Uji Validitas Pretest & Posttest	49
Tabel 3 3 Uji Reabilitas Pretest & Posttest	51
Tabel 4. 1 Uji Normalitas	66
Tabel 4. 2 Uji Homogenitas.....	67
Tabel 4. 3 Uji Paired Sample Test	69
Tabel 4. 4 Uji Independent Test.....	69
Tabel 4. 5 Uji N-Gain Score.....	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Skema Model Pembelajaran Team Games Turnament (TGT).....	21
Gambar 2. 2 Kerangka Berfikir	39
Gambar 4. 1 Bentuk Media Crossword Puzzle.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	77
Lampiran 2 Surat Selesai Penelitian	78
Lampiran 3 Surat Permohonan Validator Instrumen	79
Lampiran 4 Bukti Validasi Soal Pre-test dan Post-test	80
Lampiran 5 Bukti Validasi Modul Ajar dan Materi.....	81
Lampiran 6 Kisi-Kisi Instrumen Pre-test dan Post-test	83
Lampiran 7 Modul Ajar.....	85
Lampiran 8 Soal Pre-test dan Post-test	96
Lampiran 9 Media Crossword Puzzle	101
Lampiran 10 Tabulasi Data Uji Coba Soal Pre Test dan Post test.....	103
Lampiran 11 Hasil Uji Validitas & Rabilitas Soal.....	105
Lampiran 12 Tabulasi Data Jawaban Siswa	110
Lampiran 13 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	114
Lampiran 14 Bukti Plagiasi	118
Lampiran 15 Sertifikat Bebas Plagiasi	119

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi yang berdasar pada keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

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

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

وا	= wa
أي	= ay
أو	= û
إي	= î

ABSTRAK

Nurfadhilah, Rahma Aulia. 2025. *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Turnament Dengan Berbantuan Media Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa Ma Almaarif Singosari*. 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.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Sosiologi di MA Almaarif Singosari. Salah satu penyebab utama adalah kurangnya variasi dalam metode pembelajaran yang digunakan, yang cenderung bersifat konvensional dan satu arah. Kondisi ini membuat siswa menjadi pasif, kurang antusias, dan minim partisipasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih menyenangkan dan interaktif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dirancang untuk menjawab rumusan masalah: adakah pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan media Crossword Puzzle terhadap hasil belajar Sosiologi siswa kelas X di MA Almaarif Singosari? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas model TGT dengan media Crossword Puzzle dalam meningkatkan hasil belajar siswa, serta memberikan alternatif pembelajaran kooperatif yang menyenangkan dan bermakna.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain *pretest-posttest with control group*. Sampel terdiri dari dua kelas: kelas eksperimen yang menggunakan model TGT dengan media Crossword Puzzle dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda yang digunakan pada saat pretest dan posttest. Data dianalisis menggunakan uji statistik untuk membandingkan peningkatan hasil belajar antara kedua kelas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan media Crossword Puzzle berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa secara signifikan. Siswa pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan pemahaman konsep yang lebih baik dibandingkan dengan siswa pada kelas kontrol. Penerapan model ini juga mendorong siswa untuk lebih aktif, termotivasi, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan bagi guru untuk mengadopsi model pembelajaran interaktif seperti TGT dengan media permainan edukatif guna menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan, khususnya pada mata pelajaran Sosiologi.

Kata Kunci: *Team Games Tournament, Crossword Puzzle, Hasil Belajar, Sosiologi*

ABSTRACT

Nurfadhilah, Rahma Aulia. 2025. *The Effect of Team Games Turnament Learning Model with Crossword Puzzle Media Assistance on Sociology Learning Outcomes of Ma Almaarif Singosari Students*. Social Science Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Keguruan Sciences, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor: Dr. Umi Julaihah, M.Si.

This study was motivated by the low learning outcomes of students in Sociology at MA Almaarif Singosari. One of the main causes is the lack of variety in the teaching methods used, which tend to be conventional and one-way. This condition makes students passive, less enthusiastic, and minimizes their participation in the learning process. Therefore, a learning strategy is needed that can increase student engagement and facilitate concept understanding in a more enjoyable and interactive way.

Based on this problem, this study was designed to answer the research question: Is there a significant effect of using the Team Games Tournament (TGT) learning model with Crossword Puzzle media on the Sociology learning outcomes of 10th grade students at MA Almaarif Singosari? The objective of this study is to determine the effectiveness of the TGT model with Crossword Puzzle media in improving student learning outcomes, as well as to provide an alternative cooperative learning method that is enjoyable and meaningful.

This study employs a quantitative approach using a quasi-experimental method and a pretest-posttest design with a control group. The sample consists of two classes: an experimental class using the TGT model with Crossword Puzzle media and a control class using conventional methods. The research instrument was a multiple-choice test administered during the pretest and posttest. Data were analyzed using statistical tests to compare learning outcomes between the two classes.

The results showed that learning using the TGT model with Crossword Puzzle media had a significant positive effect on students' learning outcomes. Students in the experimental class demonstrated better conceptual understanding compared to those in the control class. The application of this model also encouraged students to be more active, motivated, and involved in the learning process. Therefore, it is recommended that teachers adopt interactive learning models such as TGT with educational game media to create an effective and enjoyable learning atmosphere, especially in Sociology lessons.

Keywords: Team Games Tournament, Crossword Puzzle, Learning Outcomes, Sociology

الملخص

نورفاضله، رحمة أوليا. 2025. تأثير نموذج التعلم بالألعاب الجماعية التحويلية مع مساعدة وسائط الكلمات المتقاطعة على نواتج تعلم علم الاجتماع لدى طلاب ما المعارف سنغوساري. برنامج دراسة تعليم العلوم الاجتماعية، كلية التربية وعلوم الكيجوروان، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف على الرسالة: د. أومي جلايحة، ماجستير في العلوم الاجتماعية

الدافع وراء هذا البحث هو انخفاض نتائج تعلم الطلاب في مواد علم الاجتماع في ماجستير علم الاجتماع في ماجستير علم الاجتماع، والذي يرجع إلى عدم وجود تنويع في أساليب التعلم وانخفاض المشاركة النشطة للطلاب في عملية التعلم. يميل الطلاب إلى السلبية والملل وقلة اهتمامهم بمواد علم الاجتماع التي يتم تقديمها بالطرق التقليدية. وبناءً على ذلك، فإن صياغة المشكلة في هذه الدراسة هي ما إذا كان هناك تأثير كبير لاستخدام نموذج التعلم باستخدام بطولة الألعاب الجماعية (TGT) بمساعدة وسائط الكلمات المتقاطعة على نتائج تعلم الطلاب. كان الغرض من هذه الدراسة هو تحديد فعالية نموذج بطولة الألعاب الجماعية مع وسائط الكلمات المتقاطعة في تحسين مخرجات التعلم لطلاب الصف العاشر في مادة علم الاجتماع في ماجستير المعارف سنغوساري.

استخدمت هذه الدراسة منهجًا كميًا باستخدام أسلوب التصميم شبه التجريبي. تألف موضوع البحث من صفين دراسيين، هما الصف العاشر - 1 كصف تجريبي والصف العاشر - 2 كصف ضابط، تم اختيارهما عن طريق أسلوب أخذ العينات الانتقائية. وكانت أدوات البحث عبارة عن اختبارات قبلية وبعديّة لقياس نتائج تعلم الطلاب. تم تحليل البيانات باستخدام اختبارات N-المستقل، واختبارات درجة ن-الحصول على t-test واختبار t-t-test المعيارية، والتجانس، واختبار العينة المزدوجة لتحديد تأثير العلاج المعطى Gain Score.

أظهرت النتائج وجود فرق كبير بين نتائج تعلم الطلاب في الفصل التجريبي باستخدام نموذج تعلم مهارات التدريس بمساعدة وسائط الكلمات المتقاطعة والفصل الضابط باستخدام الطرق التقليدية. كان متوسط نتائج الاختبار البعدي للفصل التجريبي أعلى وأظهر زيادة كبيرة مقارنة بالفصل الضابط. وقد ثبت أن التعلم باستخدام نموذج التعلم باستخدام الكلمات المتقاطعة والكلمات المتقاطعة يزيد من مشاركة الطلاب ودافعيتهم ويحسن من تحصيل نتائج التعلم. ولذلك، يوصى بمساعدة الكلمات المتقاطعة في عملية تعلم علم الاجتماع لخلق TGT المعلمين باستخدام نماذج تعليمية مبتكرة وتفاعلية مثل جو تعليمي ممتع وفعال.

الكلمات المفتاحية: بطولة الألعاب الجماعية، لغز الكلمات المتقاطعة، نتائج التعلم، علم الاجتماع

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan suatu negara sangat erat kaitannya dengan sistem pendidikannya, karena mutu sumber daya manusianya secara langsung dipengaruhi oleh standar sistem pendidikannya. Meningkatkan standar pengajaran di kelas merupakan tujuan penting pendidikan karena membantu siswa menjadi pemikir yang lebih baik, memecahkan masalah sendiri, dan bekerja sama sebagai satu tim. Secara global, hasil belajar siswa menunjukkan performa yang masih memprihatinkan. Berdasarkan laporan *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 yang dirilis oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD), ditemukan bahwa mayoritas siswa berusia 15 tahun di berbagai negara mengalami penurunan kemampuan dalam literasi membaca, matematika, dan sains dibandingkan dengan hasil tes sebelumnya pada tahun 2018¹.

OECD juga mencatat bahwa lebih dari 25% siswa di negara-negara peserta PISA tidak mencapai tingkat kompetensi minimum dalam matematika, sementara sekitar 23% siswa gagal mencapai kompetensi dasar dalam membaca. Hasil ini menandakan bahwa satu dari empat siswa di dunia belum menguasai keterampilan dasar yang penting untuk kehidupan sehari-hari dan dunia kerja masa depan. Fenomena ini diperparah oleh dampak pandemi COVID-19 yang menyebabkan gangguan besar dalam sistem pendidikan global, seperti pembelajaran jarak jauh yang tidak merata, keterbatasan akses teknologi, dan penurunan waktu tatap muka, yang secara langsung berdampak negatif terhadap pencapaian belajar siswa.²

¹ Mathias Cormann, *Pisa 2022 Results, Factsheets*, vol. I, 2023, https://www.oecd-ilibrary.org/education/pisa-2022-results-volume-i_53f23881-en%0Ahttps://www.oecd.org/publication/pisa-2022-results/country-notes/germany-1a2cf137/.

² PISA, *PISA 2018 Results (Volume I)*, vol. I, 2019, <https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>.

Meningkatkan hasil pembelajaran melalui pengembangan strategi pembelajaran yang menarik dan efektif merupakan salah satu isu yang paling mendesak di bidang pendidikan. Keberhasilan sistem pendidikan tidak hanya diukur dari kelengkapan sarana dan prasarana, tetapi juga dari capaian hasil belajar siswa yang mencerminkan efektivitas proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan salah satu indikator utama yang menunjukkan sejauh mana peserta didik telah menginternalisasi dan menguasai materi pembelajaran yang disampaikan, baik dari segi pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), maupun keterampilan (psikomotorik)³. Dalam konteks pembelajaran Sosiologi, hasil belajar menjadi representasi tingkat pemahaman siswa terhadap fenomena sosial yang berkembang di masyarakat serta kemampuan mereka dalam menganalisis dan memecahkan persoalan sosial secara kritis dan sistematis. Namun demikian, kondisi faktual di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi masih belum mencapai standar yang diharapkan.

Temuan empiris di MA Al-Ma'arif Singosari menunjukkan bahwa sekitar 40% siswa kelas X dari delapan kelas belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam mata pelajaran Sosiologi. Lebih jauh lagi, berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa siswa menunjukkan kecenderungan sikap pasif, minim inisiatif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan, serta kurangnya keterlibatan aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Fenomena ini diperparah oleh masih dominannya penggunaan metode ceramah konvensional yang bersifat satu arah, sehingga ruang partisipasi siswa menjadi terbatas. Dari perspektif pedagogis dan sosial, situasi ini menunjukkan lemahnya keterlibatan kognitif dan afektif siswa dalam proses belajar-mengajar, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap rendahnya capaian akademik siswa.

Dalam rangka menjawab tantangan tersebut, diperlukan alternatif strategi pembelajaran

³ Mohamad Sabrina. S; Lamondo D; Dama L; Solang M; Mardin H; Akbar N. M, "Pengaruh Media Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pernafasan," *Jurnal Pendidikan Biologi* 10, no. 1 (2024): 252–59.

yang bersifat inovatif, interaktif, dan mampu merangsang keterlibatan siswa secara aktif dan konstruktif. Salah satu pendekatan yang potensial adalah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media *Crossword Puzzle*. Model TGT merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan elemen permainan, kerja tim, dan kompetisi akademik yang sehat dalam kegiatan belajar. Keunggulan utama dari model ini adalah kemampuannya dalam menumbuhkan semangat belajar, memperkuat kohesi sosial antar siswa, serta menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan menyenangkan⁴. Sementara itu, media *Crossword Puzzle* memberikan stimulus visual dan kognitif yang efektif dalam membantu siswa mengingat konsep-konsep penting melalui aktivitas pencocokan kata, yang secara tidak langsung juga melatih daya analisis dan pemahaman konseptual mereka⁵.

Secara teoritis, pendekatan ini selaras dengan prinsip-prinsip *game-based learning*, yang memandang permainan sebagai wahana edukatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, menantang, dan berdampak positif terhadap retensi pengetahuan. Teori ini menekankan bahwa keterlibatan emosional dan kognitif selama proses bermain dapat meningkatkan atensi, motivasi intrinsik, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa⁶. Oleh karena itu, kombinasi antara model TGT dan media *Crossword Puzzle* diyakini mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, baik dari sisi kognitif maupun keterlibatan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran. Kapasitas kognitif dan antusiasme siswa dalam belajar dapat ditingkatkan melalui media ini. Hasil belajar siswa diharapkan meningkat dengan penerapan pendekatan ini karena pendekatan ini

⁴ Dian Utami, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar Geografi Siswa Sma," *JURNAL SWARNABHUMI : Jurnal Geografi Dan Pembelajaran Geografi* 3, no. 2 (2018): 81, <https://doi.org/10.31851/swarnabhumi.v3i2.2597>.

⁵ Irmayanti and Reski Amalia, "Pengaruh Media Crowssword Puzzle Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas X SMA Negeri 9 Makassar," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains* 1, no. 1 (2022): 12–18, <https://etdci.org/journal/hybrid>.

⁶ Sopiayatun Munawaroh et al., "Pengaruh Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar," *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 10, no. 1 (2016): 1672–82.

mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pendidikan mereka sendiri dan membantu mereka lebih memahami cara belajar mereka.

Namun demikian, kajian yang menggabungkan kedua pendekatan tersebut dalam pembelajaran Sosiologi, khususnya di lingkungan madrasah aliyah, masih sangat terbatas. Penelitian terdahulu umumnya hanya meneliti penggunaan model Team Games Tournament (TGT) atau media Crossword Puzzle secara terpisah, dan kebanyakan diterapkan pada mata pelajaran eksakta atau menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas dengan desain eksperimen yang kurang terkontrol. Selain itu, beberapa penelitian lebih fokus pada peningkatan keaktifan belajar, tanpa mengkaji secara mendalam pengaruh kedua metode tersebut terhadap pencapaian hasil belajar kognitif siswa.

Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi baru (novelty) melalui penggabungan model pembelajaran Team Games Tournament dan media Crossword Puzzle dalam pembelajaran Sosiologi yang diterapkan secara sistematis di madrasah aliyah. Inovasi ini tidak hanya menjadi alternatif strategi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman, tetapi juga memperkaya kajian ilmiah dalam pengembangan model pembelajaran berbasis permainan yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal. Penelitian sebelumnya oleh Sopiyaun. menunjukkan bahwa siswa merespons model pembelajaran Team Games Tournament secara positif, melaporkan peningkatan kebahagiaan dan pemahaman; sementara itu, penelitian oleh Samarinda dkk. menunjukkan bahwa pemahaman siswa meningkat melalui penggunaan teka-teki silang. Kombinasi kedua pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di MA Al Maarif Singosari dengan meningkatkan hasil belajar sosiologi siswa dan berkontribusi pada terciptanya teknik pembelajaran yang lebih efektif.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka terdapat identifikasi masalah dengan rumusan masalah sebagai berikut : Adakah pengaruh yang signifikan secara statistik antara penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan Media *Crossword Puzzle* di MA Almaarif Singosari dengan peningkatan hasil belajar sosiologi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang terdapat di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: Untuk mengidentifikasi penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan berbantuan media *Crossword Puzzle* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar sosiologi siswa di MA Almaarif Singosari.

D. Manfaat Penelitian

Jika berbicara tentang manfaat yang diperoleh dari penelitian ini, ada dua kategori utama: teoritis dan praktis. Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

- a. Dengan menggabungkan *Team Game Tournament* (TGT) dengan media Teka-teki Silang, penelitian ini dapat membantu meningkatkan model pembelajaran. Hasil penelitian dapat memberikan dasar teori baru atau memperkuat teori yang ada tentang efektivitas metode ini dalam meningkatkan hasil belajar.
- b. Penelitian ini juga memberikan wawasan mengenai bagaimana media *Crossword Puzzle* sebagai alat bantu dapat mempengaruhi proses belajar

mengajar terlebih pada mata pelajaran sosiologi. Hal ini akan memperdalam pemahaman teoritis tentang peran media dalam pembelajaran kolaboratif.

2. Manfaat praktis

- a. Penelitian ini menyelidiki dampak penggunaan paradigma pembelajaran TGT yang dipadukan dengan media teka-teki silang terhadap kemampuan belajar siswa. Siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan lebih menarik tentang topik sosiologi melalui penggunaan pendekatan ini.
- b. Pendidik dapat menggunakan temuan penelitian ini sebagai peta jalan untuk mengembangkan metode pengajaran yang lebih efisien. Guru dapat memanfaatkan temuan ini untuk mengembangkan rencana pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik.
- c. Bagi lembaga sekolah, Dengan adanya penelitian ini sekolah dapat mengetahui efektivitas metode ini, sekolah atau institusi pendidikan dapat melakukan evaluasi dan perbaikan terhadap metode pembelajaran yang selama ini digunakan, memastikan metode yang diterapkan benar-benar efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan.
- d. Para peneliti dapat memperoleh wawasan baru saat mereka memanfaatkannya sebagai wadah dan kendaraan untuk membangun pengetahuan mereka sebagai pendidik masa depan di era ini melalui praktik pembelajaran yang efektif.
- e. Bagi peneliti selanjutnya, Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti berikutnya yang ingin mengembangkan model pembelajaran TGT berbantuan Crossword Puzzle pada mata pelajaran, jenjang, atau aspek hasil belajar yang berbeda. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk menguji

efektivitas model pembelajaran berbasis permainan dengan desain eksperimen yang lebih beragam dan mendalam.

E. Orisinalitas Penelitian

Berikut ini merupakan beberapa originalistas dari penelitian ini :

Tabel 1. 1 Osininalitas Penelitian

Penulis/Judul	Tujuan Penelitian	Metode & Hasil Penelitian	Orisinalitas
Sudimahayasa , (2015) Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, Dan Sikap Siswa	untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata diklat Menginterpretasikan Gambar Teknik dan sekaligus mengetahui keaktifan siswa sebagai akibat penerapan pembelajaran tipe Teams-Games Tournament (TGT) pada proses pembelajaran mata diklat tersebut.	Penelitian tindakan kelas merupakan inti dari penelitian ini. Dengan nilai rata-rata siswa yang meningkat dari 52,19 pada awal penelitian menjadi 69,84 pada akhir Siklus 1 dan 76,41 pada akhir Siklus 2, penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam pelatihan Interpretasi Gambar Teknik meningkat baik sebelum maupun setelah model pembelajaran TGT diterapkan. Penelitian ini juga menemukan bahwa ketika TGT digunakan di kelas TSM, siswa terlibat secara aktif dan memiliki reaksi yang baik.	Perbedaan utama dari kelima penelitian ini terletak pada konteks dan subjek penerapan model pembelajaran TGT. Sudimahayasa (2015) meneliti efektivitas TGT pada mata diklat Menginterpretasikan Gambar Teknik di SMK, sementara Rochmi (2015) membandingkan TGT dan TPS dalam pembelajaran sosiologi di SMA. Handayani (2016) menggunakan media kartu domino dalam TGT untuk pelajaran geografi, sedangkan Solihatin & Öztürk (2014) menerapkan TGT pada Pendidikan Kewarganegaraan dengan pendekatan lintas budaya. Armidi (2022) fokus pada penerapan TGT di tingkat SD untuk mata pelajaran IPS, dan penelitian di MA Almaarif Singosari menggunakan media <i>Crossword Puzzle</i> untuk pembelajaran sosiologi, memberikan sentuhan kreatif pada konteks madrasah.
Rochmi, (2015) Komperasi Metode Team Group Tournament (TGT) dan Metode Think Pair Share (TPS) Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI Ips	untuk mengetahui : (1) Perbedaan penggunaan metode TGT dan metode TPS terhadap hasil belajar sosiologi siswa kelas XI IPS SMA Negeri Kebakkramat; (2) Pengaruh penggunaan metode TGT dan metode TPS terhadap hasil belajar sosiologi siswa kelas XI IPS SMA Negeri Kebakkramat; (3)	Penelitian ini menggunakan metode kausal komparatif dengan desain penelitian eksperimen semu. Hasil dari penelitian ini sebaagi berikut : 1. Siswa sosiologi kelas X IPS SMA Negeri Kebakkramat memperoleh hasil yang berbeda saat	

SMK Kebakkramat	Besarnya pengaruh penggunaan TGT dan metode TPS terhadap hasil belajar sosiologi siswa kelas XI IPS SMA Negeri Kebakkramat.	menggunakan pendekatan Team Game Tournament dan Think Pair Shared. 2. Hasil belajar sosiologi siswa kelas XI IPS SMA Negeri Kebakkramat dipengaruhi oleh penggunaan metode TGT dan TPS. Hal ini dibuktikan dengan nilai t sebesar -7,479 dan nilai p sebesar 0,000 (sangat signifikan). 3. Siswa kelas XI IPS SMA Negeri Kebakkramat memperoleh manfaat dari metode TGT dan TPS dalam pembelajaran sosiologi dengan selisih 27%.	
Handayani, (2016) Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Game Tournament) Dengan Media Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Muntilan Influence Learning Cooperative Type Tgt (Teams Game	untuk mengetahui: (1) Pengaruh implementasi pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino terhadap hasil belajar geografi siswa, (2) Perbedaan peningkatan hasil belajar geografi siswa yang menggunakan media kartu domino dengan siswa yang tidak menggunakan media kartu domino.	Pendekatan kuasi-eksperimental dengan model kelompok kontrol non-ekuivalen digunakan dalam penelitian ini. Penggunaan kartu domino sebagai media pembelajaran dalam pendekatan pembelajaran kooperatif tipe TGT memengaruhi kinerja siswa di kelas. Secara khusus, dibandingkan dengan siswa dalam kelompok kontrol (yang tidak menggunakan kartu domino), siswa dalam kelompok eksperimen meningkatkan kinerja mereka sebesar 42,59 poin, sedangkan mereka	

Tournament) Used Domino Card Media To		yang berada dalam kelompok yang tidak menggunakan meningkatkannya sebesar 34,06.	
Ni Luh Sri Armidi, (2022) Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD	untuk meningkatkan hasil belajar IPS melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas VI SD.	Penelitian ini menggunakan strategi penelitian dua siklus berdasarkan aktivitas kelas. Hasil pendidikan ilmu sosial siswa kelas enam dapat ditingkatkan secara signifikan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang mirip dengan TGT.	
Yunus, (2021) Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Game Tournament) Dengan Media Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Muntilan Influence Learning Cooperative Type Tgt (Teams Game Tournament) Used Domino Card Media To	untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran teka-teki silang dengan Discovery model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada konsep gelombang bunyi.	Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian quasi-eksperimental. Dengan nilai rata-rata masing-masing 76,03% dan 65,71%, posttest dan pretest menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa yang lebih besar. Akibatnya, hasil belajar siswa dapat dipengaruhi dengan memasukkan media teka-teki silang ke dalam pendekatan Discovery Learning.	Penelitian ini melengkapi literatur yang terbatas tentang sosiologi madrasah dengan menggunakan pendekatan baru—model Team Game Tournament (TGT)—yang dipadukan dengan media teka-teki silang. Berbagai penelitian lain telah meneliti dampak media pada berbagai kelompok usia: Yunus dkk. (2021) menggunakan model Discovery Learning dalam fisika, Samarinda dkk. (2022) di sekolah dasar, Lubis (2018) dalam sosiologi, Fadila & Sylvia (2024) di sekolah menengah, Mohamad Sabrina dkk. (2024) dalam biologi. Penelitian ini memberikan strategi pembelajaran alternatif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pengetahuan siswa, dan juga memberikan pandangan baru tentang manfaat penggunaan media interaktif dalam pengajaran sosiologi di tingkat madrasah.
Samarinda & Handayani, (2022) Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa pada tema 5 subtema 1 kelas V.	Teknik kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Mengingat nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran teka-teki silang masing-masing adalah 74 dan 88, jelaslah bahwa	

Terhadap Hasil Belajar Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas V Min 08 Muara Enim		penggunaan media pembelajaran jenis ini berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa di kelas.	
Hisnudin Lubis, (2018) Peningkatan Pemahaman Konsep Dasar Sosiologi Melalui Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Sosiologi	Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang strategi peningkatan pemahaman konsep dasar sosiologi melalui penggunaan media pembelajaran berbentuk teka-teki sosiologi.	Penelitian & Pengembangan (R&D) digunakan dalam penelitian ini. 1. Media pembelajaran yang dihasilkan dapat diterima untuk pembelajaran mandiri karena sesuai dengan persyaratan berdasarkan penilaian spesialis media pembelajaran. Evaluasi didasarkan pada dimensi kualitas yang mencakup elemen operasional, tampilan, dan interaksi, dan skor rata-rata adalah 3,74 pada skala Likert. 2. Dengan skor evaluasi rata-rata 3,23 pada skala Likert, reaksi siswa terhadap media pembelajaran yang dibuat untuk memfasilitasi pembelajaran mandiri sangat baik.	
Sesil Anisa Fadila and Ike Sylvia, (2024) Upaya Peningkatan Partisipasi Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Fase E Melalui Media Teka-Teki Silang dan Model Pembelajaran Teams Games Tournament di SMA Negeri 1 VII Koto Sungai Sarik	Penelitian ini melihat pengaruh media pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> yang akan dilaksanakan di SMA Negeri 1 VII Koto Sungai Sarik terhadap hasil belajar dalam pembelajaran sosiologi. Metode	Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan partisipasi belajar siswa. Setiap indikator partisipasi belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan model permainan teka-teki silang. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan model permainan teka-teki silang dan model permainan tim turnamen dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran sosiologi.	

		Kata kunci: permainan, partisipasi, permainan, tim, turnamen	
Mohamad Sabrina, (2024) Pengaruh Media Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pernafasan	untuk mengetahui apakah penggunaan media <i>Crossword Puzzle</i> dapat meningkatkan hasil belajar pada materi sistem pernafasan kelas XI IPA 3 di SMA Negeri 4 Kota Gorontalo.	Jenis penelitian statistik deskriptif kuantitatif. Hasil belajar rata-rata siswa meningkat dari 35,33 sebelum menggunakan permainan teka-teki silang menjadi 82,33 setelah menggunakan permainan teka-teki silang. Hasil belajar siswa kelas XI IPA 3 SMA Negeri 4 Kota Gorontalo sebelum dan sesudah menggunakan permainan teka-teki silang menunjukkan adanya perubahan hasil belajar siswa.	
Sopiyatun Munawaroh Et Al, (2016) Pengaruh Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar	untuk mengetahui pengaruh pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan media <i>Crossword Puzzle</i> terhadap hasil belajar dan mengetahui tanggapan siswa.	Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimental. Hasil survei siswa menunjukkan bahwa Turnamen Permainan Tim diterima dengan baik oleh kelas; peserta melaporkan tingkat kepuasan yang lebih tinggi dan peningkatan pemahaman mereka terhadap konten tata nama senyawa. Penelitian ini menemukan bahwa siswa merespons secara positif dan belajar secara signifikan dari model pembelajaran tipe Turnamen Permainan Tim yang menyertakan media teka-teki silang.	Orisinalitas penelitian terletak pada penerapan model Team Games Tournament (TGT) dalam konteks sosiologi di madrasah, yang masih jarang diteliti. Penelitian ini menilai pengaruh TGT dan media teka-teki silang, menciptakan pengalaman belajar yang interaktif. Berbeda dengan penelitian lain, seperti Munawaroh et al. (2016) yang fokus pada kimia dan Anggia Rovi et al. (2023) yang meneliti keaktifan siswa di Pendidikan Agama Islam, penelitian ini menekankan hasil belajar siswa. Sementara Alamsyah Yusril M. (2019) menganalisis motivasi secara mendalam, penelitian ini lebih berfokus pada hasil belajar. Dengan demikian, penelitian ini memberikan perspektif baru mengenai efektivitas TGT dan media interaktif dalam pembelajaran sosiologi, memperkaya literatur pendidikan di madrasah.
Anggia Rovi et al, (2024) Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Crossword Puzzle Terhadap Keaktifan Belajar Siswa	untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan <i>Crossword Puzzle</i> Terhadap Keaktifan Belajar Siswa	Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan Quasy Experiment. Di kelas delapan SMP N 3 Koto Baru, siswa lebih terlibat ketika mereka	

Games Tournament (TGT) Berbantuan <i>Crossword Puzzle</i> Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi PAI di SMP N 3 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya.	Pada Materi PAI di SMP N 3 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya.	menggunakan Team Games Tournament (TGT) dengan teka-teki silang sebagai alat bantu, dibandingkan dengan ketika mereka menggunakan model yang lebih tradisional (cermah).	
Alamsyah Yusril M, (2019) Keefektifan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Teka Teki Silang Terhadap Motivasi Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Pelajaran Matematika	untuk mendeskripsikan apakah peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan teka teki silang: 1) Kemampuan pemecahan masalah matematika yang nilainya 72 melampaui 53%, 2) Motivasinya lebih baik daripada yang diajar dengan model pembelajan Teams Games Tournament, 3) Kemampuan pemecahan masalahnya lebih baik daripada yang diajar dengan model pembelajaran Teams Games Tournament , 4) ada perbedaan motivasi dan kemampuan pemecahan masalah antara yang diajar dengan model pembelajaran Teams Games Tournament, 5) Motivasi dan kemampuan pemecahan masalahnya belajar lebih baik daripada yang diajar dengan model pembelajaran Teams Games Tournament.	Pendekatan eksperimen digunakan dalam penelitian ini. 1. Nilai 72 menunjukkan kemampuan pemecahan masalah matematika lebih dari 53%. 2. Terdapat peningkatan motivasi dan kemampuan pemecahan masalah dibandingkan dengan model pembelajaran Teams Games Tournament. 3. Terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah dibandingkan dengan model pembelajaran Teams Games Tournament. 4. Terdapat perbedaan motivasi dan kemampuan pemecahan masalah antara model pembelajaran Teams Games Tournament dengan model pembelajaran lainnya. 5. Terdapat peningkatan motivasi dan kemampuan pemecahan masalah dibandingkan dengan model pembelajaran Teams Games Tournament.	

Penelitian ini memiliki perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya dalam hal pendekatan metodologis dan integrasi strategi pembelajaran. Sebagian besar penelitian sebelumnya, seperti Sudimahayasa dan Handayani, menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam konteks pembelajaran berbasis kompetisi, yang tidak hanya mengukur hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga melihat bagaimana kombinasi TGT dengan media Crossword Puzzle dapat memengaruhi keterlibatan, motivasi, serta kerja sama siswa dalam pembelajaran sosiologi. Berbeda dengan itu, penelitian ini hanya lebih menekankan pada peningkatan hasil belajar melalui aspek kognitif semata.

Selain itu, penelitian ini juga berbeda dalam sasaran dan desain eksperimen yang diterapkan. Sebagian besar penelitian sebelumnya, seperti Rochmi dan Lubis, menggunakan metode eksperimen sederhana atau penelitian tindakan kelas (PTK) yang lebih menitikberatkan pada pengaruh metode pembelajaran terhadap hasil belajar tanpa adanya variasi media interaktif. Sebaliknya, penelitian ini mengadopsi pendekatan eksperimental dengan kelompok kontrol non-ekuivalen, yang memungkinkan adanya perbandingan yang lebih akurat antara siswa yang menggunakan model TGT berbantuan Crossword Puzzle dan siswa yang hanya mendapatkan metode ceramah konvensional. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan inovasi dalam metode pembelajaran, tetapi juga memperluas cakupan penelitian terkait efektivitas media permainan dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa.

F. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran *Team Games Turnament* (TGT)

Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam penelitian ini dioperasionalkan sebagai strategi pembelajaran kooperatif yang diterapkan melalui beberapa tahapan, yaitu penyampaian materi oleh guru, pembentukan kelompok belajar, pelaksanaan permainan akademik berupa soal turnamen, serta penilaian berdasarkan hasil kerja individu maupun kelompok. Model ini digunakan di kelas eksperimen dan dipadukan dengan media

Crossword Puzzle untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

2. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Salah satu jenis media pembelajaran adalah permainan kata yang dikenal sebagai media teka-teki silang, di mana siswa diminta untuk menyusun kata-kata sesuai dengan aturan yang diberikan. Hal ini sering kali berbentuk pertanyaan, penjelasan, atau definisi yang berkaitan dengan subjek dan harus mengikuti tata letak yang sebagian besar horizontal dan vertikal.

Spesifikasi media *Crossword Puzzle* yang akan digunakan oleh penulis pada penelitian ini menggunakan *Crossword Puzzle* dari web yang sudah ada yaitu wordwall(<https://wordwall.net/resource/84885687/crossword-puzzle-interaksi-sosial>), dalam media tersebut sudah tersedia soal dan kata kunci dari *Crossword Puzzle* yang akan di tampilkan kepada siswa.

3. Hasil Belajar Sosiologi

Hasil belajar Sosiologi dalam penelitian ini merujuk pada kemampuan kognitif siswa dalam memahami materi interaksi sosial yang diukur melalui skor pretest dan posttest berbentuk soal pilihan ganda. Skor tersebut digunakan untuk menilai peningkatan pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran. Nilai ini menjadi indikator untuk mengetahui sejauh mana efektivitas model TGT berbantuan media Crossword Puzzle dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi. Adapun capaian pembelajaran pada materi pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini yaitu fase E.

Pada akhir fase E, peserta didik dalam mata pelajaran Sosiologi diharapkan mampu memahami fungsi sosiologi sebagai ilmu yang secara kritis mengkaji masyarakat, serta mengenali dan menjelaskan berbagai aspek interaksi sosial menggunakan konsep-konsep dasar sosiologi. Secara khusus pada materi *Interaksi Sosial*, peserta didik mampu menjelaskan identitas diri, pengertian interaksi sosial, syarat, ciri-ciri, jenis-jenis, faktor yang memengaruhi, serta bentuk-bentuk interaksi sosial yang terjadi dalam kehidupan

masyarakat. Selain itu, dalam hal keterampilan proses, peserta didik juga diharapkan dapat melakukan penelitian sosial sederhana dengan memilih metode yang tepat, mengamati, menanya, mengumpulkan dan mengorganisasikan informasi, menarik kesimpulan, serta mengomunikasikan hasil kajiannya. Peserta didik pun diajak untuk merefleksikan hasil pembelajaran dan merencanakan proyek lanjutan secara kolaboratif.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian kuantitatif ini terdiri dari beberapa bagian penting yang tersusun secara sistematis. Pada Bab I Pendahuluan, terdapat beberapa subbagian yang meliputi: Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah (jika diperlukan), Asumsi Penelitian (jika diperlukan), Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Orisinalitas Penelitian, Definisi Istilah, serta Sistematika Penulisan itu sendiri. Selanjutnya, Bab II Tinjauan Pustaka memuat Kajian Teori, Perspektif Teori dalam Islam, Kerangka Berpikir, dan Hipotesis Penelitian. Kemudian pada Bab III Metode Penelitian, penulisan meliputi Pendekatan dan Jenis Penelitian, Lokasi Penelitian, Variabel Penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Data dan Sumber Data, Instrumen Penelitian, Validitas dan Reliabilitas Instrumen, Teknik Pengumpulan Data, serta Analisis Data dan Prosedur Penelitian. Bab IV Paparan Data dan Hasil Penelitian menyajikan dua bagian utama, yaitu Paparan Data dan Hasil Penelitian. Bab V Pembahasan berisi analisis terhadap hasil yang telah diperoleh. Terakhir, Bab VI Penutup terdiri dari dua bagian penting, yaitu Simpulan dan Saran yang merangkum keseluruhan isi penelitian dan memberikan rekomendasi untuk tindak lanjut.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Model Pembelajaran Team Games Turnament (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran *Team Games Turnament* (TGT)

Sebagai model pembelajaran pertama dari Johns Hopkins, Team Games Tournament (TGT) diciptakan oleh David DeVries dan Keith Edwards. Turnamen akademik, kuis, dan sistem penilaian kemajuan individu merupakan bagian dari paradigma pembelajaran kooperatif TGT. Dalam turnamen ini, siswa berkompetisi sebagai perwakilan tim melawan rekan satu tim dengan prestasi akademik sebelumnya yang serupa.⁷ Semua siswa, apa pun statusnya, berpartisipasi dalam kegiatan TGT, yang mencakup aspek bermain dan penguatan, serta meminta siswa berperan sebagai tutor sebaya. Dengan mendorong tanggung jawab, kerja sama tim, kompetisi yang sehat, dan keterlibatan dalam pembelajaran, pendekatan TGT juga memberi siswa kesempatan untuk belajar dalam lingkungan yang lebih santai.⁸

Di sisi lain, turnamen akademik menggunakan paradigma pembelajaran TGT, sebagaimana dinyatakan oleh Munawir. Dalam ajang ini, mahasiswa berkompetisi sebagai perwakilan tim⁹. Pendekatan TGT paling efektif ketika siswa bekerja dalam kelompok kecil setelah instruktur menyampaikan materi pelajaran. Berdasarkan paradigma ini, siswa bekerja dalam kelompok kecil yang beragam dengan individu yang memiliki tingkat

⁷ Munawaroh et al.

⁸ Nyoman Sudimahayasa, "Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, Dan Sikap Siswa," *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 48, no. 1–3 (2015): 45–53, <https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v48i1-3.6917>.

⁹ I Putu Yogik Suwara Mahardi, I Nyoman Murda, and I Gede Astawan, "Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar Ipa," *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia* 2, no. 2 (2019): 98, <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20821>.

kemahiran yang berbeda-beda. Setiap tim berkompetisi dalam turnamen berdasarkan permainan, termasuk pertanyaan dan tugas yang berkaitan dengan materi pelajaran. Dengan memasukkan bentuk kompetisi dan kerja sama yang konstruktif ke dalam kelas, model TGT bertujuan untuk membuat siswa lebih terlibat dalam pembelajaran mereka sendiri dan membantu mereka memahami materi pelajaran secara lebih menyeluruh¹⁰. Untuk menarik perhatian siswa dan menginspirasi mereka untuk belajar, model TGT menggabungkan komponen pembelajaran kooperatif dengan fitur permainan dan kompetisi¹¹. Turnamen diadakan dalam bentuk kuis dan permainan edukatif, di mana siswa memperoleh poin berdasarkan kinerja individu dan kelompok dalam menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas. Kelompok dengan skor tertinggi akan menerima hadiah di akhir turnamen. Penghargaan dapat diberikan dalam bentuk pujian atau insentif sederhana. Selain meningkatkan prestasi akademis siswa, strategi ini berupaya menumbuhkan kemampuan sosial mereka, termasuk tanggung jawab, komunikasi, dan kolaborasi. Melalui model TGT, siswa didorong untuk belajar lebih interaktif, lebih berpartisipasi dalam pembelajarannya, dan membangun suasana belajar yang positif dan dinamis.

b. Karakteristik Model Pembelajaran *Team Games Turnament* (TGT)

Menurut Shoimin ada lima komponen utama pembelajaran TGT sebagai berikut¹²

:

1. Menyampaikan Presentasi di Kelas Biasanya, instruktur memimpin kelas dalam presentasi di mana subjek disajikan. Agar dapat mengerjakan proyek dan permainan kelompok dengan lebih baik, di mana skor akhir didasarkan pada

¹⁰ Uswatun Hasanah, Rica Wijayanti, and Metty Liesdiani³, "Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Dengan Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa," *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 3, no. 2 (2020): 104–11, <https://doi.org/10.24176/anargya.v3i2.5334>.

¹¹ Utami, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar Geografi Siswa Sma."

¹² Putri Rahmadani Desky, Husaini Ibrahim, and Sufandi Iswanto, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ludo Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SMA Negeri 1 Darussalam," *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah* 7, no. 4 (2022): 253–58, <https://doi.org/10.24815/jimps.v7i4.22711>.

kinerja setiap anggota, siswa harus memperhatikan dengan saksama dan memahami sepenuhnya subjek yang dibahas di kelas.

2. Kelompok Setiap kelompok memiliki empat atau lima anak yang berbeda satu sama lain dalam hal jenis kelamin, ras/etika, dan tingkat keberhasilan akademis. Tujuan dari suatu kelompok adalah untuk mempelajari konten bersama-sama dan, lebih khusus lagi, agar setiap orang siap untuk tampil sebaik-baiknya selama permainan.
3. Permainan video Tujuan dari permainan ini adalah untuk menguji informasi yang baru diperoleh siswa dari presentasi kelas dan proyek kelompok melalui serangkaian pertanyaan. Pertanyaan dalam permainan adalah pertanyaan numerik dasar.
4. Setiap murid memilih kartu dengan nomor. Setiap siswa bergiliran memilih kartu bernomor dan mencoba menebak jawaban yang benar. Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapat nilai. Siswa akan menggunakan skor ini untuk berkompetisi dalam kompetisi mingguan.
5. Turnamen Setelah presentasi kelas dan kerja kelompok pada lembar kerja yang ditugaskan, baik di akhir minggu atau di awal setiap unit, siswa berpartisipasi dalam sebuah turnamen. Untuk turnamen pertama, kelas dibagi menjadi beberapa meja. Meja 1 berisi tiga skor teratas, meja II berisi tiga skor berikutnya, dan proses berlanjut setelahnya dengan cara yang sama. Klub Mengucapkan Terima Kasih Setelah itu, kelas mengetahui siapa yang menang, dan jika skor gabungan mereka cukup tinggi, mereka masing-masing akan mendapatkan hadiah.

c. Peran Guru dalam Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

Hasan berpendapat bahwa instruktur kelas harus bertindak sebagai mediator, fasilitator, motivator, dan penilai saat memperkenalkan pembelajaran

kooperatif. Berikut ini adalah apa yang dilakukan instruktur di turnamen permainan tim ¹³:

- a. Mengembangkan rasa keakraban, khususnya dengan menjadikan kegiatan belajar menyenangkan dan menenangkan.
- b. Daripada mencoba menjadikan diri sebagai sumber informasi utama bagi siswa, seseorang harus bertindak sebagai pemandu, pelatih, fasilitator, dan motivator.
- c. Dapat menempatkan siswa dalam kondisi mental yang memungkinkan mereka untuk lebih mudah merespons.
- d. Dalam setiap kelompok, tekankan pentingnya bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan dorong siswa untuk mengembangkan kemampuan kooperatif mereka.
- e. Berikan sedikit bantuan kepada anak-anak yang membutuhkan dukungan. Cara yang baik untuk membantu siswa melihat sesuatu dengan lebih jelas adalah dengan mengajukan pertanyaan kepada mereka.

Tanggung jawab guru dalam model pembelajaran kelompok Teams Games Tournament, meliputi (a) membentuk kelompok, (c) mengatur tugas kelompok, (d) melaksanakan tugas, dan (e) menilai hasil tugas.¹⁴ Salah satu tanggung jawab utama guru dalam Turnamen Permainan Tim adalah membuat pembelajaran menyenangkan dan menarik bagi siswa. Tugas-tugas dan menyediakan materi atau alat yang diperlukan untuk memfasilitasi pembelajaran. Lebih jauh, pendidik harus mengambil peran sebagai fasilitator yang bekerja sama dengan siswa untuk

¹³ Abdullah, "Peran Guru Dalam Model Kooperatif Learning Tipe Team Games Tournament (TGT)" (2018), https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/10883/1/T1_292012090_BAB II.pdf.

¹⁴ Lilis Muliani, "Penerapan Metode Kooperatif Model Tgt (Team Games Tournament) Dalam Menulis Teks Fungsional Dan Esai" 3, no. 1 (2019): 55–60.

membahas konten pelajaran secara menyeluruh¹⁵. Guru juga harus berperan sebagai mediator, bekerja sama dengan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Mengundang siswa untuk mengarahkan pembicaraan tanpa menawarkan bantuan adalah peran penting lainnya yang harus dimainkan oleh guru. Oleh karena itu, menjadi tanggung jawab pendidik untuk menginspirasi siswa agar berperan aktif. Ini adalah tahap penting untuk memastikan bahwa siswa merasa aman dan didukung saat mereka belajar dan memperoleh kemampuan yang akan mendorong mereka maju¹⁶

d. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Team Games Turnament*

Penggunaan konsep Teams Games Tournament di kelas membuat pembelajaran lebih menarik dan menginspirasi karena siswa terlibat aktif dalam setiap kegiatan.

Prosedur untuk menguasai Team Games Tournament (TGT) diuraikan oleh Trianto sebagai berikut: ¹⁷:

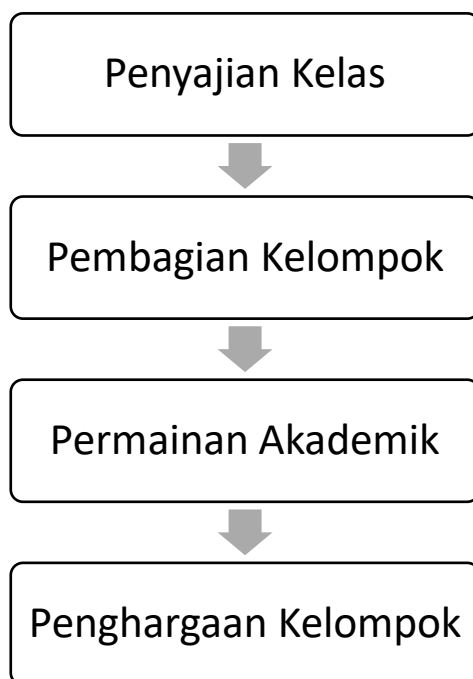
- 1) Setiap kelas memiliki tim belajar beranggotakan empat orang yang beragam dalam hal jenis kelamin, ras/etnis, dan prestasi akademik.
- 2) Setelah pelajaran direncanakan oleh instruktur, siswa bekerja dalam kelompok untuk memastikan bahwa setiap orang telah memahami materi.
- 3) Pada tes ini, siswa tidak diperbolehkan untuk bekerja sama satu sama lain.

¹⁵ Firly Baihaqi Martindar, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Renang Gaya Bebas(Studi Pada Siswa Kelas X Jurusan Teknik Kapal Penangkap Ikan SMK Negeri 4 Probolinggo)," *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan* 02 (2014): 164–70.

¹⁶ Pesta Rut Cahaya Sitanggang et al., "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik SMA Negeri 14 Medan," *Journal on Education* 6, no. 4 (2024): 21774–84, <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.5935>.

¹⁷ Hadirotul Kutsiyah, "Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII A Di MTS S.A Al- Mustaqim Lawang," *Universitas Kanjuruhan Malang* (2018), <http://dx.doi.org/10.1016/j.gde.2016.09.008><http://dx.doi.org/10.1007/s00412-015-0543-8><http://dx.doi.org/10.1038/nature08473><http://dx.doi.org/10.1016/j.jmb.2009.01.007><http://dx.doi.org/10.1016/j.jmb.2012.10.008><http://dx.doi.org/10.1038/s4159>.

Diagram berikut menunjukkan tahapan-tahapan individual Model Pembelajaran Turnamen Permainan Beregu ¹⁸:



Gambar 2. 1 Skema Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)

Keterangan :

1. Dalam menyampaikan topik di depan kelas, instruktur dapat menggunakan berbagai metode, termasuk tetapi tidak terbatas pada: berbicara tentang konten, menyediakan visual, dan melakukan percakapan.
2. Dalam kerja kelompok, siswa sering bekerja dalam kelompok yang beragam, masing-masing terdiri dari empat atau enam orang. Untuk memastikan bahwa setiap anggota kelompok siap untuk tampil sebaik-baiknya selama permainan akademis, siswa bekerja sama untuk mempelajari topik tersebut secara lebih menyeluruh.
3. Permainan akademis yang menguji pengetahuan siswa dari presentasi kelas dan kerja kelompok. menyampaikan presentasi di kelas kepemimpinan departemen aktivitas pembelajaran berbasis kerja pengenalan kelompok dengan

¹⁸ Adang Romanda, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas V Di MI Al- Fajar Pringsewu Tahun Pelajaran 2016/2017" (2016).

menggunakan materi yang dikumpulkan sebelumnya sebagai panduan, siswa mencoba menjawab pertanyaan yang diberi nomor dan diilustrasikan. Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapat nilai.

4. Dalam hal penghargaan kelompok, kelas akan menentukan siapa yang menang. Tiga juara—juara I, juara II, dan juara III—akan menentukan pemenangnya. Skor tertinggi dari urutan pertama, kedua, dan ketiga digunakan untuk menentukan pemenang. "Tim super" adalah tim yang berhasil memperoleh skor setinggi mungkin.

e. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Team Games Turnament*

Kelebihan model Team Games Tournament:

- a. Siswa dalam lingkungan pembelajaran kooperatif didorong untuk berbicara dan berbagi ide.
- b. Rasa harga diri siswa tumbuh.
- c. Tindakan mengganggu terhadap teman sekelas lainnya terlihat berkurang.
- d. Motivasi belajar di antara siswa meningkat.
- e. Peningkatan keakraban dengan materi.
- f. Tingkatkan tingkat empati, kasih sayang, dan pemahaman di antara siswa dan fakultas.
- g. Semua kemampuan laten siswa dapat sepenuhnya terwujud melalui pembelajaran mandiri tentang topik apa pun, dan interaksi kelas akan menjadi hidup dan menarik berkat kolaborasi siswa dan guru.

Di sisi lain, berikut ini adalah beberapa kelemahan pendekatan Turnamen Permainan Tim (TGT) terhadap pembelajaran kooperatif ¹⁹:

1. Sayangnya, jarang sekali beberapa siswa yang tidak mau

¹⁹ D Agustin, "Model Pembelajaran Team Games Turnament (Tgt)" (2019).

menyampaikan pikiran dan ide mereka selama diskusi kelas.

2. Waktu yang tersedia untuk menyelesaikan proses pembelajaran tidak mencukupi.
3. Potensi terjadinya anarki di kelas jika instruktur tidak mampu menjaga ketertiban.

2. Media Crossword Puzzle

a. Pengertian

Hisyam Zaini berpendapat bahwa pendekatan teka-teki silang terhadap pendidikan merupakan model yang ringan dan tidak mengorbankan prinsip-prinsip inti pembelajaran seumur hidup; lebih jauh lagi, pendekatan ini berpotensi mencakup keterlibatan siswa secara aktif sejak awal²⁰. Untuk memainkan teka-teki silang, Anda harus menggunakan huruf-huruf yang tersedia untuk mengisi bagian yang kosong di kotak dengan kata-kata yang sesuai dengan petunjuk. Cahyo menyatakan bahwa inti dari teka-teki silang adalah kemampuan mengingat, mencari, dan mencocokkan kata yang benar berdasarkan jawaban dan jumlah kotak yang diberikan²¹. Strategi ini digunakan untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pelajaran, mendorong keterlibatan aktif mereka, dan memotivasi mereka untuk mengikuti petunjuk guna mengidentifikasi huruf-huruf yang menyusun kata. Meskipun secara teknis TTS adalah permainan, permainan khusus ini berfungsi sebagai alat pengajaran karena menghibur dan bermanfaat bagi perkembangan kognitif seseorang. Pilihan lainnya adalah menggunakan teknik teka-teki silang²².

Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan penggunaan media teka-teki silang,

²⁰ Mursilah, "Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle Nurul Huda Sukaraja Mursilah STKIP Nurul Huda Sukaraja Oku Timur Sumatera Selatan," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi* 1, no. 1 (2017): 37–47.

²¹ Sukanda Permana and Neng Ita Sintia, "Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMP Baiturrosyad Lembur Awi Pacet," *RESOURCE | Research of Social Education* 1, no. 1 (2021): 19, <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/resource/article/view/632>.

²² Annisa Alita Kurniawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Di MTS Darul Huda Bandar Lampung," *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung* (2021).

yang juga meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam belajar. Salah satu cara untuk membantu siswa belajar adalah dengan membuat teka-teki silang. Setelah Anda menuliskan istilah dan nama penting yang terkait dengan materi, Anda dapat membuat kotak-kotak yang dapat diisi siswa dengan kata-kata. Kemudian, buat pertanyaan yang dapat dijawab siswa dengan kata-kata yang telah mereka buat atau dengan pernyataan yang mengarah kepada mereka. Siswa dapat mengerjakan teka-teki tersebut sendiri atau dalam kelompok, dan Anda dapat memberi mereka waktu tertentu untuk menyelesaikannya. Jika mereka menyelesaikannya dengan cepat dan benar, mereka dapat memenangkan hadiah. Menggunakan teka-teki silang sebagai alat pengajaran memiliki beberapa manfaat, seperti memudahkan untuk mengukur kemajuan setiap siswa, mendorong keterlibatan aktif, dan membuat kelas lebih menyenangkan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pendidik akan dapat mengukur sejauh mana siswa mereka telah menginternalisasi informasi kursus²³

b. Manfaat Media *Crossword Puzzle*

Meningkatkan daya ingat adalah manfaat utama mempelajari TTS. Anak-anak akan mengingat semua informasi yang diperlukan untuk menyelesaikan dan memecahkan teka-teki silang dengan benar saat mereka mengerjakannya. Kekuatan teka-teki silang untuk meningkatkan daya ingat diajarkan kepada siswa. Kedua, membantu siswa menjadi analis yang lebih baik. Untuk tujuan memecahkan pertanyaan lain dengan benar, teka-teki silang terkadang mengharuskan siswa bekerja dalam kelompok untuk memastikan bahwa semua solusi mereka benar. Ini adalah metode yang menyenangkan bagi siswa untuk menguji pengetahuan mereka terhadap teman sebayanya. Terakhir, menghibur. Siswa dapat melupakan detail penting atau mengatasi kecemasan saat mencari solusi; meskipun demikian, dengan mengerjakan teka-teki

²³ Heny Apriani Putri, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Dan Spelling Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Madrasah Aliyah Nurul Iman Kota Jambi" (2020).

silang, siswa dapat mengalihkan perhatian mereka dan membuat diri mereka sibuk. Selanjutnya, dorong orisinalitas. Ketika siswa sibuk mencari jawaban, mereka memanfaatkan kemungkinan kreatif yang ditawarkan saat mencari jawaban. Ketika menemukan jawabannya, siswa memilih kata yang benar atau sederhana. Saat mengerjakan teka-teki silang, tidak jarang siswa menemukan soal-soal baru yang belum tentu mereka temukan sebelumnya²⁴.

c. Langkah-langkah Penggunaan Media *Crossword Puzzle*

Zaini et al. menyatakan bahwa berikut ini adalah tahapan-tahapan yang terlibat dalam pembelajaran melalui penggunaan media teka-teki silang²⁵.

1. Catat semua nama, istilah, atau frasa penting yang terkait dengan topik yang diteliti.
2. Buatlah kisi-kisi yang mirip dengan teka-teki silang yang dapat dilengkapi dengan kata-kata yang dipilih. Warnai bagian yang tidak diperlukan dengan warna hitam.
3. Ajukan pertanyaan menggunakan kata-kata yang baru terbentuk sebagai respons, atau cukup berikan komentar yang akan mengarah ke kata-kata tersebut.
4. Berikan teka-teki ini kepada anak-anak untuk dikerjakan sendiri atau dalam kelompok kecil.
5. Kurangi waktu pengerjaan.
6. Berikan insentif kepada tim atau individu yang menyelesaikan tugas dengan akurasi dan kecepatan tertinggi.

²⁴ Suwarti, "Manfaat Belajar Teka-Teki Silang Menggunakan Aplikasi Proprofs Brain Games" (2023).

²⁵ Heny Apriani Putri, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Dan Spelling Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Madrasah Aliyah Nurul Iman Kota Jambi."

d. Kelebihan dan Kekurangan Media *Crossword Puzzle*

Zaini mengklaim bahwa teka-teki silang merupakan alat pembelajaran yang paling penting dengan cepat dan ringkas, b). Menarik perhatian siswa, pembelajaran menjadi lebih menarik, dan mereka langsung mulai berpartisipasi secara aktif²⁶. Hal ini juga dapat membantu siswa meningkatkan ketepatan penulisan kata dan jawaban tanpa menggunakan media yang rumit atau mahal. Pembelajaran menggunakan teka-teki silang memiliki beberapa kekurangan: a). Jika Anda memasukkan nilai yang salah ke dalam salah satu kotak respons, kotak di sebelahnya (yang terhubung) juga akan salah, yang menyebabkan masalah atau kebingungan saat Anda mencoba memasukkan nilai yang benar ke dalam kotak jawaban lainnya (b). Kata-kata yang dipilih sebagai balasan cenderung lebih menantang. Siswa dapat meningkatkan daya ingat dan kemampuan berpikir kritis mereka melalui penggunaan permainan seperti teka-teki silang²⁷.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian

Belajar merupakan usaha individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara menyeluruh sebagai akibat pengalaman dirinya dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, menurut Slameto²⁸. Dalyono berpendapat bahwa belajar adalah suatu tindakan yang menyebabkan seseorang tumbuh dan berubah²⁹. Pembahasan berbagai sudut pandang di atas membawa kita pada kesimpulan bahwa belajar adalah perkembangan dari ketidaktahuan menuju

²⁶ E V I ERISKA, "Pengaruh Media Crossword Puzzle Terhadap Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Biologi Sma Muhammadiyah 1 Palembang," 2018, <http://repository.radenfatah.ac.id/2915/>.

²⁷ Irma Erviana, "Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Digital Berbasis Crtical Thinking Pada Kelas V Di SD/MI," *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung* (2024).

²⁸ Steven Mandey, "Pengaruh Fasilitas Belajar Dirumah Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas Tinggi Di SD Inpres Tara-Tara 2," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 7, No. 5, no. 5 (2021): 1–10, <https://doi.org/10.5281/zenodo.5546605>.

²⁹ M.R. Amalia, "1. Korelasi Kebiasaan Belajar Dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Biologi (Studi Korelasional Di Kelas Xi Mipa Sma Negeri 7 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2020/2021)," *Jurusan Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi.*, 2021, 7–21.

pengetahuan, dari ketidakmampuan menuju kompetensi, seperti yang terlihat dalam perubahan pola perilaku.

Beberapa ahli telah mengusulkan definisi yang konsisten dengan definisi ini, termasuk ³⁰:

1. Belajar, seperti yang dijelaskan Burton, "memenuhi kebutuhan dan membuatnya lebih mampu bergaul dengan lingkungannya secara memadai" melalui interaksi antara seseorang dan lingkungannya. Kapasitas seseorang untuk belajar dan beradaptasi dengan lingkungannya, baik dalam hal memenuhi kebutuhannya sendiri maupun kebutuhan komunitasnya, meningkat seiring berjalannya waktu.
2. Inilah yang dikatakan Hilgard tentang belajar: "Belajar adalah suatu proses di mana suatu aktivitas berawal atau diubah melalui prosedur pelatihan (baik di laboratorium maupun di lingkungan alam) yang dibedakan dari perubahan oleh faktor-faktor yang tidak disebabkan oleh pelatihan." Menurut Anis Basleman, dalam bukunya Teori Pembelajaran, seseorang mengalami transformasi sebagai hasil dari paparan proses dan aktivitas pelatihan dalam lingkungan yang terkendali maupun tidak terkendali.
3. Menurut James O. Whittaker, belajar adalah tindakan menghasilkan atau mengubah perilaku sebagai hasil dari paparan informasi atau praktik baru.

Pembelajaran terjadi karena ada tujuan yang perlu dicapai. Tujuan yang diajarkan adalah menjadi seorang guru. Menurut penjelasan Djamarah dan Zain dalam bukunya, setiap kata proses pembelajaran tidak pernah gagal dalam memberikan hasil pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa siswa terutama peduli dengan penetapan tujuan pendidikan mereka dan pengembangan rencana untuk mencapai tujuan tersebut. Kemampuan individu yang diasah melalui proses pendidikan yang

³⁰ Dina Nadyatur Rohmah, "Hubungan Antara Motivasi Dan Hasil Belajar," 2020, 1–46.

berkelanjutan dikenal sebagai hasil pembelajaran, dan hal tersebut berpotensi untuk meningkatkan pengetahuan, perspektif, dan kinerja siswa. Menurut Jihad, hasil pembelajaran adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Pengetahuan ini merupakan dasar dari konsep ini.

b. Kriteria Hasil Belajar

Menurut grafik tersebut, capaian pembelajaran mencakup perubahan pada sifat psikologis siswa yang disebabkan oleh pengalaman dan refleksi mereka terhadap proses pembelajaran. Tingkat keberhasilan setiap siswa dalam memahami dan menerapkan materi pelajaran tertentu dapat dilihat dari kinerja mereka di kelas. Kita katakan bahwa anak-anak berhasil ketika mereka berprestasi tinggi, dan kita katakan bahwa mereka tidak berhasil ketika mereka berprestasi buruk. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dinyatakan bahwa³¹: Tujuan pendidikan nasional ialah membina pertumbuhan intelektual bangsa dengan menyiapkan warga negaranya agar mampu mengamalkan potensinya secara utuh sebagai individu, yakni beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, bermoral tinggi, sehat jasmani dan rohani, mampu berpikir kritis dan kreatif secara mandiri, mampu berperan aktif dalam masyarakat, dan mampu mengelola sistem demokrasi dengan baik.

Penelitian tentang tujuan pendidikan di Indonesia menggunakan kategorisasi, seperti yang dapat ditunjukkan dengan menelaah tujuan pendidikan yang disebutkan dalam peraturan perundang-undangan. Hasil pembelajaran dari Benjamin Bloom. Peneliti menggunakan teori taksonomi Benjamin Bloom, yang merupakan kategorisasi hasil pembelajaran, karena ada beberapa teori yang membahas topik

³¹ PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA, "Undang-Undang Republik Indonesia NO 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional," *Pusdiklat Perpusnas* 19, no. 8 (2003): 159–70.

tentang bagaimana melakukannya.³².

Aspek Kognitif (termasuk kemampuan kognitif), Aspek Afektif (melibatkan sikap, pikiran, dan emosi), dan Aspek Psikomotor (melibatkan keterampilan dan kinerja) membentuk tiga kategori yang membentuk hasil belajar menurut Teori Taksonomi Bloom.³³.

1) Ranah Kognitif

Kecerdasan, pemahaman, dan kemampuan berpikir kritis merupakan fokus dari banyak aktivitas yang membentuk ranah kognitif. Kesehatan mental, mempelajari hal-hal baru, dan memproses informasi semuanya termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif mengatur dan mengkategorikan cara berpikir yang menentukan hasil yang diinginkan. Untuk menunjukkan bahwa mereka dapat menerapkan teori dalam praktik, siswa perlu memahami langkah-langkah dalam proses berpikir. Menerapkan teori dalam praktik semaksimal mungkin untuk menciptakan sesuatu yang baru sebagai barang inventif.

Berikut ini adalah bagaimana Bloom membagi domain kognitif menjadi enam tingkatannya³⁴:

1. Pengetahuan(knowledge)

Kemampuan untuk memahami dan mengartikulasikan konsep dasar, teori, metode, fakta, urutan, pola, dll. Seseorang pada level ini dapat mendefinisikan kualitas, menggambarkan ciri-ciri barang berkualitas tinggi, menguraikan

³² Ihwan Mahmudi et al., "Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom," *Jurnal Multidisiplin Madani* 2, no. 9 (2022): 3507–14.

³³ Ihwan Mahmudi et al., "Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom," *Jurnal Multidisiplin Madani* 2, no. 9 (2022): 3507–14, <https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.1132>.

³⁴ Mahmudi et al., "Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom."

kriteria kualitas minimal, dll., ketika manajemen kualitas diajarkan.

2. Pemahaman (Comprehension)

Keterampilan dalam membaca dan memahami berbagai macam format visual, termasuk bagan, tabel, foto, laporan, undang-undang, arahan, dan sebagainya, merupakan indikasi hal ini. Orang-orang pada level ini sudah dapat memahami konsep seperti diagram tulang ikan, diagram Pareto, dan visualisasi serupa.

3. Aplikasi (Aplication)

Kini, setiap orang dapat memahami cara menerapkan berbagai konsep ke situasi dunia nyata dengan menggunakan berbagai proses, teknik, rumus, dan teori. Sebagai contoh, orang yang bertanggung jawab atas aplikasi tersebut dapat menggunakan diagram tulang ikan untuk menjelaskan dan menunjukkan alasan mengapa kualitas menurun jika mereka diberikan informasi tentang penyebab di balik meningkatnya penolakan produk.

4. Analisis (Analysis)

Pada tingkat analisis yang paling maju, seseorang dapat melihat data dan memahaminya. Penjelasan yang lebih singkat tentang asal-usul dan dampak situasi hipotetis dapat diberikan dengan menganalisis pola atau korelasi. Jika kita membandingkan tingkat keparahan setiap penyebab pada tingkat ini, kita juga dapat memberi skor menurut tingkat penolakannya dan melihat bagaimana hal itu dibandingkan dengan tingkat keparahan yang disarankan.

5. Sintesis (Syinthesis)

Seseorang pada tingkat analisis sintesis dapat menggambarkan pola atau struktur situasi yang sebelumnya tidak terlihat dan menilai fakta atau informasi yang harus dapat diakses untuk menghasilkan jawaban yang diinginkan. Ini adalah salah satu tingkat analisis. Misalnya, pada titik ini, manajer kualitas

dapat memberikan saran tentang cara menurunkan ambang penolakan produk berdasarkan analisis seluruh alasan mengapa kualitas produk menurun.

6. Evaluasi (Evaluation)

Kemampuan memberikan informasi tentang solusi, gagasan, metodologi, dan topik lainnya disebut menggunakan standar atau kriteria yang ditetapkan untuk memastikan efektivitas atau nilai produk. Pada tingkatan ini, seorang manajer mutu, antara lain, harus mampu menemukan alternatif yang layak untuk suatu masalah dan memilih yang terbaik dalam hal efisiensi, ketepatan waktu, nilai, dan biaya.

2) Ranah Afektif

Yang termasuk dalam Ranah Afektif adalah aspek-aspek seperti penyesuaian diri, minat, sikap, dan penghargaan serta metode mengekspresikan dan menerima emosi. Beberapa subranah dari Ranah Afektif dikaitkan dengan bagaimana perasaan kita terhadap aktivitas tertentu.

Bloom dan David Krathwohl berkolaborasi untuk mengembangkan divisi domain ini, yang meliputi:

1. Penerimaan (Receiving/Attending)

Setiap individu menyadari perangsangan tertentu dan sumber daya yang tersedia untuk memahaminya. Atau ketersediaan menyadari ada fenomena di lingkungan. Perhatian, mempertahankannya, dan mengarahkannya merupakan tiga tujuan utama pendidikannya.

2. Tanggapan (Bereaksi).

Titik di mana seseorang terbuka dan mampu terlibat dalam aktivitas tertentu, baik dalam hal kemauan maupun ketersediaan. Memberi tahu pengguna tentang fenomena lingkungan. Pikirkan tentang tujuan Anda, ketersediaan Anda, dan keinginan Anda untuk membantu saat menjawab

pertanyaan.

3. Menghargai (Penghargaan).

Kemampuan untuk menjelaskan suatu topik dan kemudian menyesuaikan tindakan seseorang sesuai dengan itu. yang berhubungan dengan nilai moneter suatu barang, peristiwa, atau tolok ukur. Evaluasi perilaku berdasarkan asimilasi nilai-nilai tertentu.

4. Organisasi (Pengorganisasian)

Mampu menetapkan seperangkat nilai tertentu sebagai dasar dan pedoman dalam kehidupan sehari-hari, atau mampu memadukan beberapa perangkat nilai, mengurangi konflik di antara keduanya, dan membangun seperangkat nilai yang konsisten. Misalnya, ada sistem nilai yang digunakan orang untuk mengevaluasi dan membandingkan berbagai hal; sistem ini berfungsi sebagai pedoman untuk bersikap jujur dalam tindakan seseorang.

5. Keistimewaan Berdasarkan Nilai-Nilai (Kompleksitas Nilai)

Kapasitas menjunjung tinggi prinsip-prinsip moral, sehingga menjadi warga negara (internalisasi) merupakan cara yang jelas dan ringkas untuk menggambarkan kehidupan seseorang. Mempunyai sistem nilai yang mengatur tingkah lakunya, menjadikannya ciri-ciri cara hidupnya. Kemampuan ini diwujudkan dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari, seperti membantu pembelajaran atau tugas-tugas yang berhubungan dengan pekerjaan. Apalagi kemampuan memantapkan dan mendidik secara disiplin.(kutipan)

3) Ranah Psikomotor

Aktivitas yang menunjukkan kemampuan motorik, seperti menggunakan tangan, mengetik, berenang, dan memanipulasi peralatan, termasuk dalam ranah psikomotorik. Wilayah psikomotorik merupakan bagian besar dari bakat yang tidak secara langsung terkait dengan ranah Bloom, melainkan dengan ranah lain

yang didasarkan pada Bloom. Kemampuan psikomotorik, menurut Simpson, adalah serangkaian keterampilan yang berkembang seiring waktu, dimulai dengan kepekaan dan berlanjut melalui penyortiran dan kapasitas untuk secara kreatif membangun pola gerakan baru. Kemampuan psikomotorik mencakup aspek mental dan fisik, seperti yang terlihat di atas. Masing-masing dari tujuh item tersebut mewakili tingkat kesulitan yang meningkat.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Kemampuan belajar siswa merupakan indikator utama seberapa baik mereka akan berprestasi di kelas. Banyak hal yang dapat berubah selama proses pembelajaran. Djaali menyatakan hal ini sebagai berikut:

1. Dorongan intrinsik seseorang untuk melakukan tindakan dalam mengejar suatu tujuan dikenal sebagai motivasi.
2. Sikap yang benar adalah keadaan pikiran yang memungkinkan seseorang untuk berpartisipasi secara efektif dalam berbagai konteks.
3. Minat adalah ketertarikan alami dan tidak dipaksakan terhadap apa pun.
4. Metode pembelajaran yang diperoleh melalui pemaparan berulang terhadap informasi baru.
5. Konsep diri seseorang adalah persepsi mereka terhadap diri mereka sendiri berdasarkan pengetahuan dan sentimen mereka tentang tindakan mereka, pikiran dan perasaan mereka, dan dampak tindakan mereka terhadap orang lain.

Menurut Slameto ada dua macam unsur yang dapat mempengaruhi hasil belajar, yaitu unsur yang berasal dari dalam diri peserta didik dan unsur yang berasal dari luar diri peserta didik³⁵.

a. Faktor-faktor Intern

- 1) Kesehatan dan gangguan fisik merupakan contoh aspek fisik.

³⁵ Amalia, "1. Korelasi Kebiasaan Belajar Dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Biologi (Studi Korelasional Di Kelas Xi Mipa Sma Negeri 7 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2020/2021)."

- 2) Elemen kejiwaan, meliputi IQ, fokus, minat, bakat, dorongan, dan usia tua.
- 3) Tidur malam yang cukup akan mengurangi sebagian besar penyebab yang menyebabkan kelelahan.

b. Faktor-faktor Ekstern

- 1) Pertimbangan dalam unit keluarga, meliputi bimbingan dan instruksi orang tua, lingkungan rumah, dinamika interpersonal, stabilitas keuangan, dan tingkat perhatian individu dari orang tua dan anggota keluarga lainnya.
- 2) Pertimbangan yang terkait dengan lingkungan pendidikan, meliputi pedagogi, isi kursus, manajemen kelas, infrastruktur sekolah, tugas siswa, dan ujian.
- 3) Teman, acara lingkungan, berita, dan kegiatan ekstrakurikuler semuanya termasuk dalam "faktor komunitas".

B. Perspektif Teori Dalam Islam

a. Perspektif Model Pembelajaran *Team Games Turnament* Dalam Islam

Banyak bagian dalam Al-Qur'an yang membahas berbagai cara belajar dan pendidikan. Meskipun tidak ada definisi konkret, Al-Qur'an sering menyinggung konsep dan aspek pembelajaran kooperatif berikut ini³⁶:

1. Saling Ketergantungan yang Bersifat Positif Antara Siswa

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

Artinya : *Tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah sangat berat siksaan-Nya.*

Siswa mengembangkan rasa kebersamaan dan persahabatan dalam pembelajaran kooperatif saat mereka bekerja menuju tujuan bersama. Al-Quran mengajarkan bahwa kita harus selalu saling membantu dalam melakukan apa yang benar, sehingga hal ini

³⁶ Ismail Marzuki and Lukamanul Hakim, "Model Pembelajaran Kooperatif Perspektif Al-Qur'an," *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan* 14, no. 02 (2018): 39–52, <https://doi.org/10.31000/rf.v14i02.900>.

sejalan dengan itu. Allah SWT menyatakan dalam Surah Al-Maidah ayat 2 Al-Quran:

Dari ayat ini, kita dapat menyimpulkan bahwa Allah menghendaki umat-Nya untuk saling membantu dan bekerja sama dalam melakukan kebaikan. Hal ini juga berlaku dalam pembelajaran, yaitu mengubah perilaku seseorang dalam menanggapi informasi baru yang diperoleh dari interaksinya dengan dunia sekitar. Tujuan pembelajaran kelompok adalah agar siswa dapat memperluas wawasan mereka dengan berinteraksi dengan teman sebaya dari latar belakang yang berbeda.

2. Tanggung Jawab Individual

Setiap siswa dalam suatu kelompok bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri; misalnya, mereka tidak boleh "menumpang" usaha teman sekelasnya kecuali benar-benar diperlukan. Mengenai hal ini, Allah berfirman:

لِيَهَايَهِ وَلَا تَزِرُ وَازِرَةٌ وِزْرَ أُخْرَىٰ وَمَا كُنَّا مُعَذِّبِينَ ۚ مَنِ اهْتَدَىٰ فَإِنَّمَا يَهْتَدِي لِنَفْسِهِ وَمَنْ ضَلَّ فَإِنَّمَا يَضِلُّ ع
حَتَّىٰ نَبْعَثَ رَسُولًا

Qurasih Syihab menafsirkan ayat ini dalam tafsirnya, bahwa barangsiapa yang menempuh jalan yang lurus, maka sesungguhnya dialah yang akan menuai keberkahan. Barangsiapa yang menyimpang dari jalan yang lurus, maka dosanya akan berlipat ganda ketika dosanya itu kembali kepadanya. Tidak mungkin orang yang jahat menanggung dosa orang lain. Kami tidak akan menghukum seseorang karena kejahatannya, sebelum Kami mengutus seorang utusan untuk menyingkapkan kebenaran dan menepis kedustaan kepadanya.

3. Keterampilan Interpersonal dan Kelompok Kecil

Siswa dalam kelompok belajar kooperatif tidak hanya diharapkan menguasai materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan interpersonal mereka melalui dinamika kelompok yang dipraktikkan. Kemampuan khusus akan dibutuhkan dari siswa dalam hal perilaku kelompok dan ekspresi ide dalam kelompok. Menurut kepercayaan Islam, salah satu tujuan utama keberadaan manusia di Bumi adalah untuk membentuk

hubungan satu sama lain dan saling membantu. Gagasan tentang saling ketergantungan ini merupakan inti dari Islam. Menurut apa yang telah difirmankan Allah (SWT), hal ini benar dituliskan dalam surat Al-Hujarat ayat 13 yang artinya :

Wahai manusia, sesungguhnya kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan perempuan. Kemudian, kami menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah adalah orang yang paling bertaqwa. Sesungguhnya Allah maha mengetahui lagi maha teliti(Al-Hujarat: 13)

Mengenai kolaborasi, Islam juga benar-benar mengamanatkan agar para penganutnya saling membantu dan berkolaborasi demi kemaslahatan semua orang. Terutama jika menyangkut sesama Muslim. Islam bahkan mengibaratkan persaudaraan dan hubungan Muslim sebagai sebuah bangunan, menggambarkan bagaimana banyak bagiannya bekerja sama untuk membentuk satu kesatuan yang lebih kuat dan lebih fungsional karenanya.

4. Proses Kelompok

Prosedur kelompok diperlukan agar pembelajaran kooperatif dapat terjadi. Ketika anggota kelompok berkumpul untuk merencanakan bagaimana mereka akan mencapai tujuan dan bekerja sama, mereka terlibat dalam proses kelompok. Hal ini dijelaskan dalam Kitab Suci (QS. As-Shaf [61].

Menurut salah satu bacaan ayat tersebut, Allah Subhaanahu wa Ta'aala memerintahkan hamba-hamba-Nya untuk berjihad di jalan-Nya dan memberi mereka petunjuk tentang cara melakukannya. Menurut bacaan lain, para mujahidin harus membentuk garis lurus selama berjihad, tanpa celah di antara mereka, sehingga mereka dapat saling mendukung, mengintimidasi musuh-musuh mereka, dan akhirnya berhasil. Itulah sebabnya, selama pertempuran, Nabi shallallahu 'alaihi wa sallam memastikan rekan-rekannya berada dalam posisi yang rapi dan tidak saling bergantung; ini memungkinkan setiap kelompok untuk berkonsentrasi pada perannya dan

melaksanakannya dengan sempurna. altruisme sambil mencapai kesempurnaan³⁷.

b. Perspektif Media Crossword Puzzle Dalam Islam

Media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menyampaikan informasi pendidikan. Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting. Media pembelajaran tidak hanya mampu memikat siswa, tetapi juga mampu mengomunikasikan konten yang ingin disampaikan dalam setiap topik secara efektif. Guru dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dan menyiapkan siswa untuk meraih keberhasilan dengan menciptakan lingkungan belajar yang menarik di kelas melalui penggunaan materi pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan beragam.

Berdasarkan firman Allah SWT dalam Surat An-Nahl ayat 44 :

بِالنِّبِيِّ وَالزَّبْرِ ۚ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya: “Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”.

Pendidik harus berpedoman pada prinsip-prinsip Islam dalam melaksanakan tugasnya, khususnya al- qur'an.

Demikian pula, ketika hendak memasukkan media pembelajaran ke dalam kelas, guru harus mengutamakan pertumbuhan rohani murid-muridnya, karena hal tersebut merupakan tujuan utama dari alat-alat tersebut. Agar berhasil, para pengajar harus memerhatikan dan memahami dengan saksama bagaimana jiwa anak-anak tumbuh dan kemampuan kognitif murid-muridnya. Sebagaimana firman Allah SWT dalam surah An-Nahl ayat 125 :

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ﴿١٢٥﴾

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik”.

Pendidik hendaknya menggunakan bahasa yang positif dan santun ketika menggunakan media untuk mengajar; jika ada pesan yang disangkal, hendaknya

³⁷ Marzuki and Hakim.

menjelaskannya dengan bahasa yang logis sehingga dapat dipahami oleh siswa, sesuai dengan tafsir Al-Qur'an Hidayatul Insan.

Oleh karena itu, bahasa lisan berperan sebagai media penyampaian pesan dalam hal ini. Lebih jauh lagi, media pembelajaran memegang peranan penting dalam meningkatkan keberhasilan pembelajaran dengan melakukan hal-hal berikut³⁸:

- a) Membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa.
- b) Ekonomis.
- c) Meningkatkan fokus siswa selama kelas.
- d) Membantu siswa menjadi lebih siap untuk belajar.
- e) Memanfaatkan berbagai pengalaman sensorik untuk memfasilitasi pembelajaran.
- f) Menjaga perspektif siswa dan instruktur sedekat mungkin.
- g) Mendorong keterlibatan siswa yang lebih konstruktif dalam mengejar peluang pendidikan.
- h) Membantu siswa dalam menyelesaikan konflik interpersonal.

c. Perspektif Hasil Belajar Dalam Islam

Dalam Islam, hasil belajar merupakan suatu konsep yang sangat penting yang menggambarkan perubahan kemampuan dan pengetahuan yang dihasilkan dari proses pendidikan. Dalam kerangka ini, pentingnya pendidikan dan pembelajaran dijelaskan oleh Al-Qur'an dan Hadits. Salah satu kitab suci yang memberikan kepercayaan pada gagasan ini adalah ayat pertama yang ditujukan kepada Nabi Muhammad SAW, yang ditemukan dalam Surah Al-'Alaq (QS 96:1-5). "Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu" adalah perintah yang harus diikuti oleh setiap Muslim, dan ayat ini mencakup perintah tersebut. Pengetahuan merupakan bagian integral dari kehidupan seorang Muslim, sebagaimana dikatakan Nabi SAW dalam sebuah hadits, "Menuntut ilmu adalah wajib bagi setiap

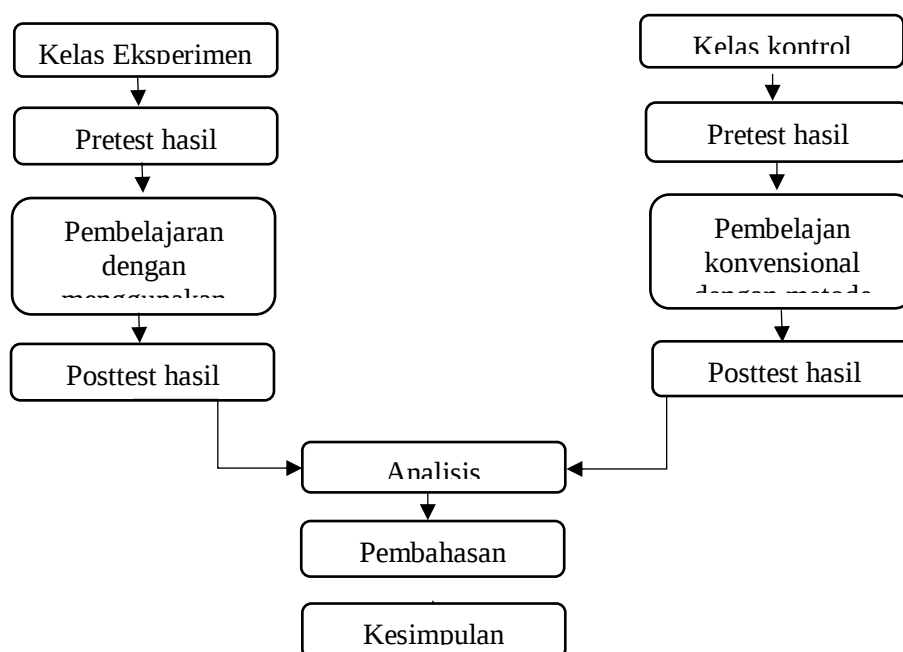
³⁸ Abdul Haris Pito, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an," *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan* 6, no. 2 (2018): 97–117, <https://doi.org/10.36052/andragogi.v6i2.59>.

Muslim" (HR. Ibnu Majah)³⁹.

Hasil Belajar sebagai Cermin Keimanan. Hasil belajar dalam Islam juga menentukan tingkat keimanan seseorang. Ketika seseorang berhasil memahami dan mengkomunikasikan ilmu yang diperolehnya, hal itu menunjukkan keimanan dan kesadaran spiritualnya. Luqman mengajarkan nilai-nilai kebijaksanaan dan integritas kepada anak-anak muda dalam Surah Al-Luqman (QS 31:17-19). Hal ini menunjukkan bahwa, menurut keyakinan Islam, hasil pendidikan mencakup meta-pengetahuan dan keterampilan praktis untuk mempraktikkan pengetahuan tersebut. Oleh karena itu, pendidikan Islam bertujuan untuk menumbuhkan siswa dengan karakter moral yang tinggi di samping kecerdasan.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka penelitian ini didasarkan pada studi teoritis yang disebutkan di atas dan berjalan seperti ini:



Gambar 2. 2 Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Penelitian

Pembelajaran sosiologi sering kali membutuhkan pendekatan yang mampu menarik minat

³⁹ Dra Hj Sakilah, "Belajar Dalam Perspektif Islam," *Menara* 12 (2017): 159.

siswa sekaligus meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep sosial yang abstrak. Para siswa berharap bahwa kombinasi paradigma pembelajaran Team Game Tournament (TGT) dengan media Teka-teki Silang akan membuat kelas lebih menarik, mengarah pada keterlibatan siswa yang lebih besar, dan pada akhirnya mengarah pada hasil belajar yang lebih baik. Berdasarkan penyelidikan teoritis yang telah dijabarkan sejauh ini, berikut ini dapat dinyatakan sebagai hipotesis penelitian:

Hipotesis Alternatif (H_a) : Terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) yang berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar sosiologi siswa MA Almaarif Singosari.

Hipotesis Nol (H_o) : Tidak terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) yang berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar sosiologi siswa MA Almaarif Singosari.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

pengumpulan data hingga penyajian dan interpretasi hasil, metode ini bersifat kuantitatif, yang memerlukan banyak statistik dan memberikan penjelasan yang luas. Bukti, hubungan timbal balik antara variabel, sifat dinamika peneliti-objek, signifikansi nilai, dan kesimpulan menyeluruh merupakan landasan metodologi kuantitatif. Gunakan strategi ini untuk menguji isu-isu yang belum sepenuhnya jelas. Studi ini menggunakan gaya penelitian eksperimental yang bertujuan untuk memeriksa sebab dan akibat dengan memanipulasi faktor-faktor.

Berdasarkan hal tersebut, gaya ini sesuai dengan definisi penelitian eksperimental. Persyaratan peneliti adalah keadaan yang mereka ubah. Untuk tujuan membandingkan hasil, peneliti dalam studi ini membentuk kelompok kontrol. "Desain Kelompok Kontrol Non-Ekuivalen" digunakan untuk menyusun penelitian ini. Dengan menggunakan teka-teki silang sebagai media, satu kelompok akan bereksperimen dengan paradigma pembelajaran *Team Games Turnament* (TGT), sementara yang lain akan menggunakan metode pengajaran yang lebih tradisional. Kedua kelompok tidak dipilih secara acak, melainkan berdasarkan sifat penggunaan teka-teki silang saat ini di kelas sebagai alat pembelajaran⁴⁰.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi lembaga swasta tempat penelitian dilakukan adalah Jl. Ronggolawe No. 07, Pangetan, Kec. Singosari, Kab. Malang, Jawa Timur; alamat tepatnya adalah Madrasah Aliyah Al-Maarif. Sebagai bagian dari penelitian pendahuluan, peneliti menghabiskan waktu di sekolah tersebut untuk mengamati pembelajaran di kelas dan aktivitas anggota fakultas lainnya. Peneliti menyimpulkan dari temuan-temuan ini bahwa kelas sosiologi di MA Al-Maarif Singosari menggunakan teknik-teknik konvensional seperti presentasi powerpoint dan ceramah yang

⁴⁰ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2020.

anjang, yang menyebabkan banyak siswa kehilangan minat terhadap mata pelajaran dan pelajaran mereka. Sekolah menyediakan siswa dengan fasilitas kelas dan lingkungan yang memadai untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang optimal, termasuk kursi, meja, dan proyektor yang nyaman, tetapi kurangnya minat siswa dalam belajar dapat mengakibatkan hasil belajar yang kurang ideal. Oleh karena itu, tujuan peneliti adalah untuk meningkatkan jumlah madrasah yang menyediakan lingkungan belajar yang kondusif dan membantu siswa belajar lebih efektif melalui penggunaan strategi pengajaran yang menarik.

C. Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan variabel bebas dan terikat. Adapun variabel dalam penelitian ini adalah :

- 1) Variabel bebas (X_1) : Model Pembelajaran *Team Games Turnament*
- 2) Variabel bebas (X_2) : Media *Crossword Puzzle*
- 3) Variabel terikat (Y) : Hasil Belajar

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di delapan kelas yang akan di seleksi kembali menjadi dua kelas yang dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol terkhusus yang mengambil mata pelajaran sosiologi. Populasi meliputi semua siswa di tingkat tersebut, tanpa memandang jenis kelamin atau latar belakang lainnya, dengan tujuan mendapatkan hasil yang dapat digeneralisasi pada kelompok siswa Sosiologi di MA tersebut. Jumlah Populasi yang akan diambil pada penelitian ini 150 siswa yang terdapat dalam kelas kelas X.

2. Sampel

Sebagian dari keseluruhan populasi, termasuk ukuran dan komposisinya, merupakan sampel. Setelah membaca ini, Anda akan memiliki gambaran yang lebih baik tentang apa itu sampel dan bagaimana perbandingannya dengan populasi secara keseluruhan. Sampel yang representatif

sangat penting untuk menarik kesimpulan umum tentang demografi populasi dan fitur lainnya.

Para peneliti dalam penelitian ini menggunakan strategi pengambilan sampel yang bertujuan untuk memilih sampel mereka. Prosedur berikut digunakan untuk memastikan sampel:

- a. Dengan menggunakan pendekatan sampel purposif, kita dapat mengidentifikasi kelas X sebagai responden karena hanya anggota kelas ini yang dipertimbangkan saat mempelajari materi yang berkaitan dengan interaksi sosial.
- b. Memilih dua kelompok, satu untuk menguji model pembelajaran turnamen permainan tim dengan penggunaan media teka-teki silang, dan yang lainnya untuk bertindak sebagai kelompok kontrol yang tetap menggunakan pendekatan yang telah teruji dan benar.

Hal ini penting dilakukan karena sejumlah alasan yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar, termasuk penerapan varian pembelajaran yang efisien dan pengoperasian fasilitas dan infrastruktur penelitian yang lancar. Kita dapat memilih dua kelas X yang sesuai untuk dijadikan sampel berdasarkan sejumlah faktor. Partisipan dalam penelitian ini adalah 60 siswa yang akan dibagi kembali menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen, dalam hal ini terdapat 30 siswa dari kelas X-1 yang dijadikan sebagai kelas eksperimen dan 30 siswa dari kelas X-2 yang dijadikan sebagai kelas kontrol.

E. Data dan Sumber Data

Apa yang kita sebut "data" sebenarnya hanyalah sekumpulan fakta dan angka yang dapat digali untuk mendapatkan wawasan dan kesimpulan. Informasi yang dikumpulkan dapat berupa data primer, yang berarti dikumpulkan dari sumber aslinya. Sebaliknya, data sekunder, yang mencakup berbagai macam dokumen, adalah informasi yang telah diproses oleh entitas lain.

Penelitian ini menggunakan data kuantitatif yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest siswa sebagai alat untuk mengukur pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan berbantuan media Crossword Puzzle terhadap hasil belajar siswa.

1. Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari:

- a. Data primer, yaitu hasil pretest dan posttest siswa kelas X MA Almaarif Singosari pada mata pelajaran Sosiologi, yang terdiri dari skor kognitif siswa sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran TGT berbantuan media Crossword Puzzle.
- b. Data sekunder, berupa dokumentasi seperti profil sekolah, silabus pembelajaran sosiologi kelas X, daftar hadir siswa, dan nilai akademik sebelumnya yang diperoleh dari pihak sekolah.

2. Sumber Data

- a. Sumber data primer berasal dari siswa kelas X MA Almaarif Singosari yang dijadikan sebagai responden penelitian. Siswa kelas X-1 dijadikan sebagai kelas eksperimen, dan siswa kelas X-2 dijadikan sebagai kelas kontrol.
- b. Sumber data sekunder diperoleh dari dokumen sekolah, guru mata pelajaran sosiologi, serta referensi lain yang mendukung pelaksanaan dan validitas penelitian.

F. Intrumen Penelitian

Investigasi eksperimental ini menggunakan tes dua bagian yang terdiri dari pertanyaan yang diberikan sebelum dan sesudah intervensi. Tujuan dari instrumen studi ini adalah untuk menilai seberapa baik siswa telah mempelajari konten sosiologi, khususnya yang berkaitan dengan topik seperti interaksi sosial. Adapun kisi-kisi sebagai berikut :

Tabel 3 1 Kisi-Kisi Soal Pretest dan Posttest

N O	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Level Kognitif	No.Soa l	Bobo t Soal
1	Memahami konsep tindakan	Tindakan sosial	Menentukan tokoh yang	C1 (Mengingat)	1	10%

	sosial		mendefinisikan tindakan sosial			
2	Mengaplikasikan jenis-jenis tindakan sosial menurut Weber	Tindakan sosial	Mengidentifikasi jenis tindakan sosial yang bukan bagian dari teori Weber	C3 (Mengaplikasikan)	4	10%
3	Mengaplikasikan dampak tindakan sosial dalam masyarakat	Tindakan sosial	Menjelaskan bagaimana tindakan sosial memengaruhi hubungan sosial	C3 (Mengaplikasikan)	3	10%
4	Merumuskan konsep interaksi sosial menurut beberapa ahli	Interaksi sosial	Menentukan tokoh yang mendefinisikan interaksi sosial	C1 (Mengingat)	2	10%
5	Menganalisis faktor eksternal dalam interaksi sosial	Faktor eksternal dalam interaksi sosial	Menjelaskan mengapa faktor eksternal berpengaruh dalam interaksi sosial	C2 (Memahami)	5	10%
6	Menganalisis dampak media sosial dalam interaksi sosial	Media sosial dan interaksi sosial	Menentukan solusi terbaik untuk menghindari konflik dalam interaksi di media sosial	C4 (Analisis)	6	10%
7	Menganalisis strategi adaptasi sosial	Adaptasi sosial	Menentukan cara terbaik untuk membantu siswa baru beradaptasi	C4 (Analisis)	7	10%
8	Menganalisis faktor penyebab konflik dalam komunitas	Konflik sosial dalam komunitas	Menentukan faktor utama yang memicu perpecahan dalam komunitas	C4 (Analisis)	8	10%
9	Menganalisis kebijakan yang mendukung interaksi sosial positif	Interaksi sosial dalam lingkungan kerja	Memilih kebijakan terbaik untuk mendorong interaksi sosial positif di tempat kerja	C5 (Evaluasi)	9	10%
10	Menganalisis perubahan interaksi sosial dari kompetisi menjadi	Interaksi sosial dalam kompetisi	Memilih program terbaik untuk mengubah interaksi kompetitif	C5 (Evaluasi)	10	10%

	kolaborasi		menjadi kolaboratif			
--	------------	--	------------------------	--	--	--

G. Validitas dan Reabilitas Instrumen

Dua komponen utama pengujian instrumen penelitian adalah pengujian validitas dan pengujian reliabilitas.

1. Uji Validitas Butir Soal Pretest dan Posttest

Hasil belajar tematik siswa merupakan elemen yang dinilai. Homogenitas dan distribusi normal kelompok eksperimen dan kontrol ditetapkan menggunakan pertanyaan pra-tes berkualitas tinggi. Hasil belajar kelompok eksperimen dan kontrol dievaluasi menggunakan pertanyaan pasca-tes berkualitas tinggi.

Tabel 3 2 Uji Validitas Pretest & Posttest

No	Nama	Pearson correlation	Sig	N	Kesimpulan
1	PRE 1	.547	.002	30	Valid
2	PRE 2	.592	.001	30	Valid
3	PRE 3	.709	.000	30	Valid
4	PRE 4	.513	.004	30	Valid
5	PRE 5	.549	.002	30	Valid
6	PRE 6	.551	.002	30	Valid
7	PRE 7	.620	.000	30	Valid
8	PRE 8	.603	.000	30	Valid
9	PRE 9	.665	.000	30	Valid
10	PRE 10	.627	.000	30	Valid
11	POST 1	.567	.001	30	Valid
12	POST 2	.564	.001	30	Valid
13	POST 3	.799	.000	30	Valid
14	POST 4	.755	.000	30	Valid
15	POST 5	.633	.000	30	Valid
16	POST 6	.549	.002	30	Valid
17	POST 7	.663	.000	30	Valid
18	POST 8	.697	.000	30	Valid
19	POST 9	.686	.000	30	Valid
20	POST 10	.564	.001	30	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas terhadap 20 butir soal (10 soal pretest dan 10 soal posttest), diperoleh nilai *Pearson Correlation* berkisar antara 0,513 hingga 0,799 dengan nilai signifikansi

(Sig.) semuanya di bawah 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh item soal memiliki korelasi yang signifikan terhadap skor total, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh butir soal dalam instrumen ini valid dan layak digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dalam penelitian ini. Validitas yang tinggi ini mencerminkan bahwa butir soal mampu mengukur indikator yang diinginkan secara tepat dan konsisten.

2. Uji Reabilitas Butir Soal Pretest dan Posttest

Keandalan instrumen pengukuran dapat didefinisikan sebagai kapasitasnya untuk secara konsisten memberikan temuan yang akurat. Menilai ketepatan dan keseragaman hasil pengujian merupakan tujuan utama analisis reliabilitas. Analisis reliabilitas penelitian ini menggunakan SPSS 20 dan alpha 42. Agar instrumen penelitian dianggap andal, alpha harus lebih besar dari 0,05. Pertama, keandalan instrumen yang akan diberikan kepada kelompok kontrol dan eksperimen diperiksa.

Tabel 3 3 Uji Reabilitas Pretest & Posttest

Nama	Cronbacch's alpha	Keimpulan
Pre	.776	Reliabel
Post	.821	Reliabel

Uji reabilitas dilakukan menggunakan *Cronbach's Alpha* untuk mengukur konsistensi internal instrumen. Hasil menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* untuk soal pretest adalah 0,776 dan untuk soal posttest sebesar 0,821. Kedua nilai tersebut berada di atas batas minimum 0,70, yang berarti instrumen memiliki reliabilitas yang baik dan dapat diandalkan. Dengan demikian, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini konsisten dalam mengukur hasil belajar siswa, baik sebelum maupun sesudah perlakuan diberikan.

H. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengujian dan metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data. Menggunakan instrumen dengan pertanyaan pilihan ganda dan lima kemungkinan jawaban (a, b, c, d, dan e) merupakan salah satu cara untuk mengumpulkan data melalui ujian. Siswa kelas X

yang sedang belajar sosiologi akan dievaluasi kemampuan kognitifnya menggunakan ujian ini. Data yang digunakan dalam teks ini berasal dari metode observasi dan eksperimen. Metode yang digunakan dalam penelitian dikenal sebagai teknik penelitian. Di sini, metodologi penelitian adalah prosedur yang harus diikuti saat melakukan penelitian. Akibatnya, penulis menggunakan metode penelitian dengan mengumpulkan data. Sangat penting bahwa kegiatan penelitian difasilitasi oleh strategi pengumpulan data yang digunakan dalam suatu penelitian. Ini untuk memastikan bahwa pengumpulan data yang memadai dan benar dapat dilakukan, atau setidaknya akan mematuhi kriteria yang ditetapkan. Jenis data yang akan dikumpulkan, bersama dengan deskripsi dan justifikasi untuk teknik pengumpulan data, semuanya merupakan bagian dari pengumpulan data sesuai dengan persyaratan penelitian. Kuesioner, wawancara, tes, observasi, dan studi dokumentasi adalah semua contoh prosedur pengumpulan data. Data primer dan data pendukung dapat dihasilkan oleh pendekatan pengumpulan data ini berdasarkan rumusan masalah. Tentu saja, pendekatan pengumpulan data harus digunakan untuk memfasilitasi proses pengumpulan data penulis.

I. Analisis Data

Dalam penelitian ini, metode uji-t digunakan untuk analisis data. Untuk mengetahui bagaimana dua sampel yang berhubungan atau berpasangan bervariasi dalam rata-rata, seseorang dapat menggunakan uji-t. Uji ini dapat digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan dalam rata-rata dua kelompok sampel yang berhubungan. Menggunakan alat aplikasi statistik SPSS 20 untuk melakukan analisis uji-t. Jika signifikansi lebih dari 0,05, H_0 diterima sesuai kriteria, sedangkan H_a dapat diterima jika signifikansi kurang dari 0,05. Kedua kelompok harus serupa dan memiliki distribusi normal agar uji-t valid. Validitas dan reliabilitas instrumen penelitian dinilai sebelum melakukan uji homogenitas dan distribusi normal.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas menentukan apakah data mengikuti distribusi normal atau tidak. Uji

normalitas dilakukan untuk memastikan validitas penggunaan metode statistic yang memerlukan asumsi ini. Dalam penelitian ini menggunakan metode uji Shapiro-Wilk, untuk membandingkan distribusi data sampel dengan distribusi normal. Dengan ketentuan, jika nilai p pada hasil uji lebih besar dari 5% atau 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan sebagai mengetahui apakah beberapa varian populasi sama atau tidak. Uji kesamaan dilakukan untuk menguji apakah sebaran data tersebut homogeny atau tidak, dengan membandingkan kedua variansnya. Jika dua kelompok data atau lebih mempunyai varians yang sama besarnya, maka uji homogenitas tidak diperlukan karena datanya sudah dianggap homogen. Uji homogenitas sangat diperlukan karena sebelum membandingkan dua kelompok atau lebih, supaya perbedaan yang ada bukan disebabkan oleh adanya perbedaan data dasar. Dalam penelitian ini menggunakan rumus uji Levene dalam aplikasi IBM SPSS Statistics dengan taraf 5%, untuk menguji kesamaan varians dari beberapa populasi. Uji Levene menggunakan analisis varian satu arah.

3. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas dan homogenitas, berikutnya dilakukan tahapan uji hipotesis. Penerapan dalam pengambilan data dilakukan dua kali, yakni sebelum menerapkan media *crossword puzzle* dengan melakukan evaluasi secara konvensional (tanpa media apapun), dan setelah siswa belajar dengan menggunakan media evaluasi tersebut. Jika data yang dianalisis menunjukkan distribusi normal dan homogen, maka pengujian hipotesis menggunakan metode statistic parametrik, yaitu uji-t. Dalam uji-t, jika nilai signifikan $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak, namun jika nilai signifikan $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

J. Prosedur Penelitian

Persiapan, penelitian, dan pemrosesan data adalah tiga fase yang membentuk proses penelitian.

1. Tahap Persiapan Penelitian

Di sini, peneliti melakukan sejumlah hal untuk bersiap melaksanakan penelitian, seperti:

- a) Penilaian literatur tentang pengajaran sosiologi melalui penggunaan teka-teki silang dalam format turnamen berbasis tim.
- b) Mengembangkan perangkat penelitian bersama dengan program bimbingan yang dipimpin oleh supervisor.
- c) Manajemen izin penelitian.
- d) Tujuan kunjungan ini adalah untuk mengajukan permohonan izin penelitian dan untuk mendapatkan izin untuk melakukan penelitian dari Ma Al-Maarif Singosari.
- e) Menentukan waktu dan pelaksanaan teknis penelitian dengan berkonsultasi dengan instruktur sosiologi.
- f) Melaksanakan uji coba perangkat penelitian dan menganalisis data yang diperoleh dari uji coba tersebut.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pertama kegiatan ini adalah menilai pemahaman awal siswa terhadap tujuan pembelajaran dengan memberikan pretest pada kelompok eksperimen dan kontrol. Setelah pretest diberikan dan diperbaiki, pertemuan berikutnya dilanjutkan dengan pembelajaran kelas eksperimen dengan model Team Games Tournament (TGT) dengan bantuan media teka-teki silang dan pembelajaran kelas kontrol dengan model pembelajaran yang lebih tradisional. Dengan menggunakan media teka-teki silang sebagai media pembelajaran, peneliti secara langsung mengajar kelas eksperimen dengan konsep Team Games Tournament. Pada kelompok kontrol, siswa menerima pembelajaran tradisional dan

mengikuti kurikulum yang telah ditentukan. Baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol diberikan waktu kelas, pekerjaan rumah, dan soal latihan yang sama. Terakhir, ketika model pembelajaran diterapkan, siswa diberikan posttest oleh peneliti untuk mengukur tingkat pemahamannya.

3. Tahap Akhir Penelitian

Tahap terakhir adalah setelah selesainya penelitian. Dengan mengikuti prosedur berikut:

- a. Gunakan pengujian statistik untuk memeriksa data numerik.
- b. Gunakan skala Likert untuk mengevaluasi data kuantitatif.
- c. Buat kesimpulan menggunakan informasi yang dikumpulkan.
- d. Kumpulkan temuan dari penelitian.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Profil Sekolah

Madrasah Aliyah (MA) Al-Ma'arif Singosari merupakan salah satu lembaga pendidikan menengah berbasis Islam yang berada di bawah naungan Yayasan Pendidikan Al-Ma'arif Singosari. Madrasah ini berlokasi di Jl. Raya Singosari No. XX, Kecamatan Singosari, Kabupaten Malang, Provinsi Jawa Timur, dengan kode pos 65153. MA Al-Ma'arif Singosari berstatus sebagai lembaga pendidikan swasta yang telah terakreditasi dengan peringkat **A**, menunjukkan bahwa institusi ini telah memenuhi standar mutu pendidikan yang sangat baik berdasarkan penilaian dari Badan Akreditasi Nasional. Dalam penyelenggaraan kegiatan operasional dan layanan informasi, madrasah ini dapat dihubungi melalui nomor telepon (0341) 441028, surat elektronik (email) di alamat ma.inbox@yahoo.com, serta memiliki situs web resmi yang dapat diakses di www.ma-almaarif-sqs.sch.id. Selain itu, madrasah ini juga telah terdaftar secara nasional dengan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 20584198. Keberadaan MA Al-Ma'arif Singosari menjadi bagian penting dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan Islam di wilayah Kabupaten Malang

2. Sejarah Berdiri

Madrasah Aliyah Al-Ma'arif Singosari merupakan lembaga pendidikan Islam yang berakar dari pendirian Madrasah Misbahul Wathon (MMW) pada tahun 1923 oleh KH. Mashkoer, tokoh nasional sekaligus mantan Menteri Agama RI. Pada tahun 1929, atas saran KH. Abdul Wahab Hasbullah, nama madrasah diubah menjadi Madrasah Nahdlatul Wathon (MNW) sebagai bagian dari gerakan Nahdlatul Ulama. Seiring waktu, lembaga ini

berkembang dengan mendirikan berbagai satuan pendidikan, hingga pada tahun 1966 seluruh lembaga pendidikan dihimpun dalam Madrasah Aliyah Nahdlatul Ulama (MANU), dan secara hukum menjadi Yayasan Pendidikan Al-Ma'arif Singosari pada tahun 1977.

Pada 29 Agustus 1983, nama MANU resmi berubah menjadi Madrasah Aliyah Al-Ma'arif Singosari. Madrasah ini terus berkembang dan memperoleh berbagai pengakuan, mulai dari status “Diakui” pada tahun 1994, “Disamakan” pada 1999, hingga meraih akreditasi “A” (Unggul) pada tahun 2005. Hingga kini, status akreditasi “A” tetap dipertahankan sebagai bukti komitmen terhadap mutu pendidikan berbasis nilai keislaman dan kebangsaan.

3. Visi dan Misi Sekolah

Visi:

Mewujudkan madrasah yang unggul dalam ilmu pengetahuan, berakhlakul karimah, dan berwawasan keislaman.

Misi:

1. Menanamkan nilai-nilai keislaman dalam kehidupan peserta didik.
2. Menyelenggarakan pendidikan yang bermutu dan relevan dengan kebutuhan zaman.
3. Mengembangkan potensi akademik dan non-akademik siswa secara seimbang.
4. Meningkatkan kualitas tenaga pendidik dan kependidikan secara berkelanjutan.
5. Mewujudkan lingkungan madrasah yang kondusif, aman, dan religius

4. Fasilitas Sekolah

Madrasah ini terletak di lingkungan strategis yang kental dengan nuansa keagamaan dan pendidikan, dikelilingi oleh pesantren terkemuka seperti PP. Nurul Huda dan PP. Al-Islahiyyah. Biaya pendidikannya terjangkau bagi semua kalangan, namun tetap menjaga mutu melalui tenaga pendidik profesional lulusan S1 hingga S3 dari dalam dan luar negeri. Siswa dibina secara serius untuk melanjutkan studi ke luar negeri, seperti Universitas Al-Azhar Mesir, maupun ke perguruan tinggi negeri ternama di Indonesia seperti UI, UGM, ITB, dan lainnya melalui program beasiswa.

Dalam mendukung pembelajaran digital, madrasah ini dilengkapi dengan fasilitas modern seperti LCD proyektor di setiap kelas, jaringan internet, dan laboratorium komputer. Sarana lainnya juga tersedia secara memadai, termasuk aula serba guna, sistem suara terpusat, perpustakaan lengkap, area parkir luas, musholla yang nyaman, kantin bersih, serta lingkungan sekolah yang asri dan mendukung kenyamanan belajar.

5. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

a) Penentuan Kelompok

Dalam menentukan anggota-anggota kelompok baik itu kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol, peneliti banyak berdiskusi dengan guru mata pelajaran terkait dengan kelas yang dapat digunakan sebagai kelompok penelitian, selain itu tidak adanya perbedaan tingkatan kelas dan karakteristik siswa juga menjadi alasan dalam penggunaan kelas X-1 dan X-2 sebagai kelas penelitian.

b) Pelaksanaan Tanggal 17 Februari 2025

Program : - Kelas X-1 yang di jadikan kelas eksperimen melakukan pembelajaran menggunakan *treatment model pembelajaran team games turnament* dengan

berbantuan media *crossword puzzle*. Sedangkan, Kelas X-2 yang dijadikan sebagai kelas kontrol melakukan pembelajaran menggunakan metode konvensional.

Sasaran : Siswa di kelas X-1 dan X-2

Kegiatan : - Pengerjaan soal pretest

6. Pelaksanaan pembelajaran

Uraian Kegiatan : - Peneliti memulai kegiatan dengan memperkenalkan diri dan menciptakan suasana yang kondusif sesuai dengan konteks penelitian, yakni dengan melakukan absensi siswa satu per satu serta menyampaikan maksud dan tujuan penelitian. Selanjutnya, peneliti membagikan lembar soal pre-test yang telah disiapkan sebelumnya. Setelah seluruh siswa menyelesaikan pre-test, kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen dimulai dengan peneliti menjelaskan materi yang akan dipelajari pada hari tersebut, kemudian dilanjutkan dengan penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan media teka-teki silang (*crossword puzzle*). Sementara itu, pada kelas kontrol, peneliti hanya menyampaikan materi pelajaran tanpa perlakuan khusus, disertai dengan sesi tanya jawab singkat bersama siswa.

Waktu : - Kelas kontrol : 07.30-09.00

7. Kelas eksperimen : 09.00-09.50

c) Pelaksanaan Tanggal 24 Februari 2025

Program : - Kelas X-1 Melanjutkan treatment games pada pertemuan sebelumnya dan mengerjakan post test, sedangkan kelas X-2 mengerjakan soal post test.

Sasaran : Siswa kelas X-1 dan X-2

Kegiatan : - Mengerjakan post test

Uraian kegiatan : Pada kelas X-1 yang dijadikan sebagai kelas eksperimen peneliti mengarahkan untuk melanjutkan games yang pada pertemuan sebelumnya belum terselesaikan dan memberikan reward bagi kelompok yang memenangkan games tournament tersebut di lanjutkan dengan mengerjakan post test. Sedangkan pada kelas X-2 mengerjakan post test yang sudah di sediakan peneliti.

Waktu : - Kelas kontrol : 07.30-09.00

8. Kelas eksperimen : 09.00-09.50

d) Sintak Pembelajaran *Team Games Tournament*

Setiap pembelajaran membutuhkan modul ajar yang terdapat sintak pembelajaran di dalamnya, Sintaks pembelajaran adalah langkah-langkah sistematis dalam proses pembelajaran yang dirancang berdasarkan model atau strategi tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sintaks ini berisi urutan tahapan yang harus dilakukan oleh guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung, mulai dari pendahuluan, kegiatan inti, hingga penutup. Berikut ini adalah sintak pembelajaran yang akan di gunakan dalam pengambilan data pada penelitian ini :

1. Kegiatan Pembukaan (5')

- b. Peneliti memberi salam, doa bersama, dan ice breaking singkat.
- c. Peneliti mengaitkan materi dengan pengalaman siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran.
- d. Peneliti memperkenalkan media Crossword Puzzle dan menjelaskan aturan permainan.

2. Kegiatan Inti (50')

- a. Pemaparan Materi (10'): Peneliti menjelaskan konsep interaksi sosial dengan slide PPT dan video singkat.
- b. Pembentukan Kelompok (5'): Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil secara acak dan memilih ketua kelompok.
- c. Aktivitas TGT (30'):
 - a. Arahan dari peneliti (10'): Peneliti memberikan arahan kepada siswa terkait dengan teknis pembelajaran Team Games Turnament Menggunakan Crossword Puzzle, setelah itu peneliti menampilkan crossword puzzle yang telah tersedia di depan kelas melalui layar LCD.
 - b. Kompetisi Antar Kelompok (10'): Kompetisi antar kelompok berlangsung ketika peneliti selesai membacakan 1 soal, setelah peneliti membacakan soalnya setiap kelompok akan berdiskusi dan beradu kecepatan untuk menjawab crossword puzzle yang kosong di depan dengan mengetikkan jawaban yang mereka yakini benar di laptop, jika jawaban benar maka kelompok tersebut akan mendapatkan 100 skor namun jika salah maka kelompok tersebut akan mendapatkan skor (-).
 - c. Penghitungan skor (10'): Setelah 10 soal yang tersedia sudah selesai dijawab maka games berakhir dan peneliti akan menghitung skor yg didapatskan setiap kelompok.

3. Kegiatan Penutup (5')

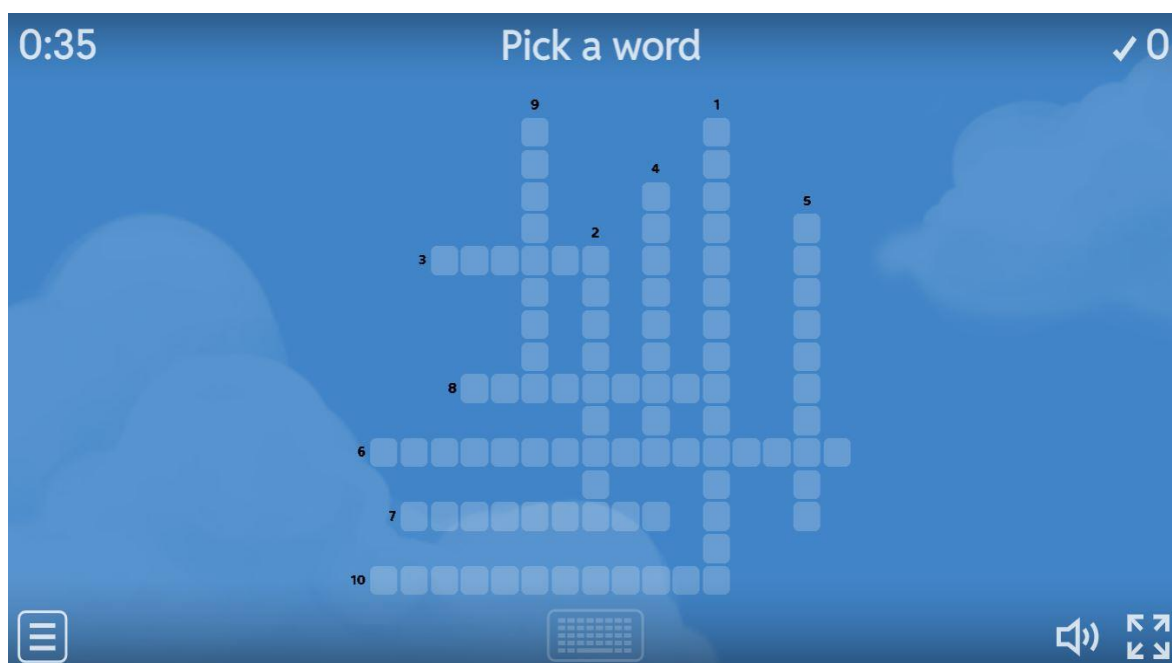
- a. Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- b. Guru memberikan apresiasi dan refleksi bersama mengenai kelebihan serta kekurangan pembelajaran.
- c. Guru menyampaikan rencana pembelajaran berikutnya, diakhiri dengan doa dan salam.

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Variabel Penelitian

Data yang diperoleh dalam penelitian ini mencakup hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran Sosiologi di MA Al-Maarif Singosari. Kedua kelas tersebut diberi perlakuan berbeda guna mengetahui pengaruh model *pembelajaran Team Games Tournament (TGT)* dengan bantuan media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa. Evaluasi hasil belajar dilakukan melalui pre-test dan post-test yang diberikan kepada masing-masing kelas. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang masing-masing terdiri dari 30 siswa kelas X. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media *Crossword Puzzle*, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional berupa ceramah dan presentasi PowerPoint tanpa media permainan atau interaktif.

Media *Crossword Puzzle* yang digunakan merupakan alat bantu pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas pemahaman siswa terhadap materi interaksi sosial. *Crossword Puzzle* dirancang berdasarkan materi pelajaran dan disajikan dalam bentuk lembar kerja yang dikerjakan secara berkelompok dalam sesi permainan *Team Games Tournament*. Berikut adalah bentuk *crossword Puzzle* yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. :



Gambar 4. 1 Bentuk Media Crossword Puzzle

Model *team games turnament* (TGT) memberikan pendekatan belajar kooperatif yang kompetitif namun menyenangkan. Pembelajaran diawali dengan penyampaian materi secara ringkas, dilanjutkan dengan latihan dan permainan puzzle dalam kelompok kecil. Setiap kelompok berkompetisi menjawab pertanyaan dalam puzzle untuk mendapatkan poin. Proses ini dirancang agar meningkatkan keterlibatan aktif, kerja sama, dan pemahaman siswa terhadap materi.

Dengan desain kelompok kontrol non-ekuivalen, hasil pembelajaran dibandingkan melalui uji statistik guna mengetahui efektivitas perlakuan tersebut. Pengukuran hasil belajar dilakukan dengan instrumen tes berupa soal pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya sebelumnya. Fokus utama penelitian ini adalah untuk melihat perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan pendekatan *Team Games Turnament (TGT)* dengan *Crossword Puzzle* dan kelas yang menggunakan metode pembelajaran konvensional

penelitian ini menyajikan data dan temuan berdasarkan proses pengumpulan dan analisis data yang telah dilakukan sesuai dengan metode penelitian yang ditetapkan yaitu kuantitatif

eksperimen. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* berbantuan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar sosiologi siswa di MA Al-Maarif Singosari. Penyajian data dilakukan secara sistematis untuk menggambarkan perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran TGT dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Analisis data diawali dengan uji beda yang meliputi uji normalitas dan homogenitas.

2. Uji Beda

Dalam penelitian kuantitatif, uji beda penting untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara dua kelompok atau lebih. Uji ini membantu menilai efektivitas perlakuan secara objektif dan memperkuat kesimpulan penelitian. Dengan demikian, uji beda memastikan bahwa perbedaan yang muncul bukan sekadar kebetulan, melainkan hasil dari perlakuan yang diberikan. Maka dari itu berikut adalah uji beda yang dilakukan pada penelitian ini :

A. Uji Normalitas

Sebelum dilakukan analisis statistik inferensial, tahap awal yang perlu dilakukan adalah menguji normalitas data pretest dan posttest dari kedua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk memastikan bahwa data terdistribusi secara normal, mengingat distribusi normal merupakan salah satu syarat utama dalam penerapan analisis statistik parametrik. Hasil pengujian normalitas disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Uji Normalitas

	Kelas			
	Pretest X2 (Kontrol)	Posttest X2(Kontrol)	Pretest X1(Eksperimen)	Posttest X1 (Eksperimen)
Sig	.138	.320	.078	.138
N	30	30	30	30
Hasil	Normal	Normal	Normal	Normal

Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa seluruh data pretest dan posttest pada kelas eksperimen maupun kontrol memiliki nilai signifikansi di atas 0,05, yang berarti data berdistribusi normal.

B. Uji Homogenitas

Setelah diketahui bahwa data memiliki distribusi normal, tahap berikutnya yang dilakukan adalah pengujian homogenitas. Tujuan dari uji ini adalah untuk menentukan apakah terdapat kesamaan varians antara dua kelompok data, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kesamaan atau homogenitas varians merupakan salah satu prasyarat penting dalam penggunaan analisis statistik parametrik, khususnya dalam perbandingan antar kelompok. Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan untuk menguji homogenitas adalah Levene's test. Hasil dari uji tersebut disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Uji Homogenitas

Test Of Homogeneity Of Variance						Kesimpulan
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Hasil Belajar	Based on Mean	.323	1	118	.571	HOMOGEN
	Based on Median	.361	1	118	.549	HOMOGEN
	Based on Median and with adjusted df	.361	1	116.768	.549	HOMOGEN
	Based on trimmed mean	.350	1	118	.555	HOMOGEN

Uji homogenitas dengan Levene's test menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) pada masing-masing pendekatan adalah sebesar 0,571; 0,549; 0,549; dan 0,555 (> 0.05). Keempat nilai signifikansi tersebut seluruhnya berada di atas taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa dari kedua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, memiliki varians yang sama atau **homogen**. Hal ini menunjukkan bahwa asumsi homogenitas varians telah terpenuhi, sehingga data layak untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan uji parametrik, seperti uji-t, guna menguji perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok.

C. Uji Hipotesis

Dalam studi kuantitatif, uji hipotesis merupakan tahap krusial untuk menilai kebenaran pernyataan ilmiah yang telah diajukan sebelumnya. Pelaksanaan uji ini harus didahului oleh pengujian asumsi dasar, seperti normalitas dan homogenitas data, guna memastikan penggunaan jenis uji statistik yang tepat. Jika data memenuhi kedua asumsi tersebut, maka dapat digunakan uji parametrik seperti *t-test*, sementara data yang tidak memenuhi syarat memerlukan uji nonparametrik. Oleh karena itu, uji hipotesis tidak hanya menentukan adanya perbedaan signifikan antar kelompok, tetapi juga menjadi acuan penting dalam pengambilan kesimpulan yang valid secara statistik. Maka dari itu uji hipotesis dilakukan pada penelitian ini menggunakan *independent sample t-test* dan N-Gain Score. Berikut merupakan paparan data dari independent t test dan uji N-Gain Score pada penelitian ini :

A. Uji Independent Test

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kedua kelas setelah perlakuan (post-test), dilakukan uji *independent sample t-test*. Berikut hasil olah data dari uji *independent test*.

Tabel 4. 3 Uji Independent Test

Rata-rata		N	Mean diff	Standar Deviasi		F (Levene's test)	Sig.(2-tailed)
Kontrol	Eksperimen			Kontrol	Eksperimen		
81,60	84,17	30	-2,567	11,373	8,000	5,919	.037

Hasilnya menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,037 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* dengan bantuan media *crossword puzzle* berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar sosiologi siswa

B. Uji N-Gain Score

Uji N-gain score berfungsi untuk menilai sejauh mana peningkatan hasil belajar setelah adanya perlakuan. Uji ini krusial karena mengukur perubahan secara proporsional terhadap potensi peningkatan tertinggi, sehingga mampu memberikan evaluasi yang objektif mengenai efektivitas suatu intervensi. Oleh karena itu, N-gain sangat penting digunakan dalam menilai keberhasilan metode dalam sebuah penelitian. Berikut adalah hasil dari olah data N-Gain Score :

Tabel 4. 4 Uji N-Gain Score

N-GAIN SCORE		
	EKSPERIMEN	KONTROL
Mean	84.13	81.90
Maximum	100	100
Minimum	52	32

Berdasarkan hasil analisis skor N-Gain, kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan media Crossword Puzzle memperoleh rata-rata peningkatan hasil belajar sebesar 84,13, lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya mencapai 81,90. Meskipun selisihnya tidak terlalu besar, hal ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan mampu mendorong pemahaman siswa secara lebih optimal. Selain itu, skor minimum pada kelas eksperimen (52) lebih tinggi daripada kelas kontrol (32), yang mengindikasikan bahwa peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen terjadi secara lebih merata di antara seluruh siswa. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran TGT berbantuan Crossword Puzzle terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar sosiologi siswa MA Almaarif Singosari dibandingkan dengan metode konvensional.

BAB V

PEMBAHASAN

Menjawab rumusan masalah dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *crossword puzzle* memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi. Model TGT yang dipadukan dengan media permainan edukatif seperti teka-teki silang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan kolaboratif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk memahami materi pelajaran, terutama pada pokok bahasan interaksi sosial. Kegiatan pembelajaran yang melibatkan interaksi kelompok dan turnamen akademik dalam TGT memacu siswa untuk berperan aktif, bekerja sama, dan saling membantu dalam memahami materi. Media *crossword puzzle* juga memberikan tantangan kognitif yang mampu melatih daya ingat, konsentrasi, dan pemahaman konsep. Kombinasi strategi ini terbukti memfasilitasi pembelajaran yang lebih bermakna dan membantu siswa dalam menginternalisasi materi sosiologi secara lebih mendalam.

Selain itu, peningkatan hasil belajar yang dicapai menunjukkan bahwa model ini efektif untuk mengatasi permasalahan pembelajaran konvensional yang cenderung membuat siswa pasif dan kurang antusias. Pembelajaran kooperatif berbasis permainan seperti TGT juga memberikan kesempatan yang merata bagi semua siswa untuk berpartisipasi aktif dan menunjukkan kemampuan mereka. Hal ini penting dalam membangun kepercayaan diri siswa serta meningkatkan motivasi intrinsik dalam belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *Crossword Puzzle* mampu memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara kognitif pada materi interaksi sosial di mata pelajaran Sosiologi.

Temuan ini memperkuat teori bahwa pembelajaran aktif dan kooperatif, seperti model *Team Games Turnament* (TGT), mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan kompetitif sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar⁴¹. Aktivitas dalam model *Team Games Turnament* (TGT) yang melibatkan diskusi kelompok, permainan akademik, dan turnamen antar tim menciptakan tantangan dan kesenangan tersendiri bagi siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Ditambah dengan penggunaan media *crossword puzzle* yang merangsang kemampuan kognitif siswa dalam mengingat dan memahami materi, pembelajaran menjadi tidak monoton dan lebih menyenangkan.

Penelitian ini menunjukkan kesesuaian dengan sejumlah studi terdahulu yang menyoroti efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Meskipun dilakukan pada mata pelajaran dan jenjang yang berbeda, temuan dalam penelitian ini memperkuat bukti bahwa media *Crossword Puzzle* memiliki potensi besar dalam mendukung pencapaian belajar, khususnya melalui keterlibatan kognitif siswa dan penguasaan konsep secara mendalam. Media ini terbukti fleksibel dan mampu diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran. Selain itu, integrasi model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan media permainan edukatif terbukti lebih efektif dibandingkan penggunaan TGT tanpa media tambahan. Hal ini tercermin dalam perbandingan antara kelas yang menggunakan kombinasi TGT dan *Crossword Puzzle* dengan kelas yang menggunakan metode konvensional, di mana hasil belajar siswa di kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih optimal. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif yang diperkaya dengan media interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.⁴²

Penelitian ini memiliki perbedaan mendasar dibandingkan dengan penelitian lain yang hanya menguji efektivitas *crossword puzzle* sebagai alat bantu dalam mereview materi ujian tanpa mengaitkannya dengan model pembelajaran tertentu. Penelitian ini secara khusus mengintegrasikan model pembelajaran

⁴¹ Dwiki Megah and Purnama Lenti, "Efektivitas Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Ix Pada Materi Partikel Penyusun Makhluk Hidup" 5, no. 5 (2025), <https://doi.org/10.17977/um063.v5.i5.2025.2>.

⁴² Dwi Handayani, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Game Tournament) Dengan Media Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Muntilan Influence Learning Cooperative Type Tgt (Teams Game Tournament) Used Domino Card Media To," no. 1 (2016): 1–12.

Team Games Tournament (TGT) dengan media *Crossword Puzzle* dalam konteks pembelajaran Sosiologi di tingkat Madrasah Aliyah, sehingga lebih menekankan pada peningkatan hasil belajar kognitif siswa melalui strategi pembelajaran kooperatif yang terstruktur. Selain perbedaan pada konteks pendidikan, pendekatan metodologis yang digunakan juga berbeda; penelitian ini menggunakan desain quasi-eksperimental dengan pretest-posttest, sementara penelitian lain menggunakan pendekatan komparatif antar kelas. Penelitian ini menunjukkan pengaruh positif yang konsisten terhadap hasil belajar siswa, serta menawarkan kontribusi baru dalam mengembangkan model pembelajaran interaktif yang relevan dengan kebutuhan peserta didik di tingkat menengah.⁴³

Berdasarkan perbandingan dengan dua penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model TGT yang dikombinasikan dengan media permainan edukatif seperti Crossword Puzzle atau kartu domino secara konsisten memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Kombinasi ini menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Selain itu, media seperti Crossword Puzzle juga terbukti membantu siswa dalam mengingat, memahami, dan menghubungkan konsep-konsep penting secara lebih baik.

Temuan dalam penelitian ini juga memberikan kontribusi penting terhadap inovasi pembelajaran di kelas, khususnya pada mata pelajaran Sosiologi yang sering dianggap abstrak dan kurang menarik oleh siswa. Dengan menerapkan strategi pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berbasis permainan, guru dapat menciptakan suasana kelas yang lebih hidup serta membantu siswa membangun pemahaman konseptual yang lebih kuat. Oleh karena itu, penelitian ini menegaskan pentingnya penggunaan media dan model pembelajaran yang inovatif dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan secara menyeluruh.

⁴³ Tricia M Davis, Brooke Shepherd, and Tara Zwiefelhofer, "Reviewing for Exams: Do Crossword Puzzle Help in the Success of Student Learning?. The Journal of Effective Teaching 9/2: 4-10," *The Journal of Effective Teaching* 9, no. 3 (2009): 4–10, <http://digital.library.wisc.edu/1793/34692>.

Secara teoritis, hasil ini sejalan dengan pandangan konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam mengonstruksi pengetahuannya melalui kerja sama, diskusi, dan pemecahan masalah secara kreatif. Hal ini sesuai pula dengan teori belajar sosial yang menyatakan bahwa interaksi sosial dan kerja kelompok dapat mempercepat proses pemahaman konsep melalui mekanisme observasi, imitasi, dan penguatan⁴⁴.

Dari sisi praktis, keberhasilan model TGT berbantuan media teka-teki silang dalam meningkatkan hasil belajar menunjukkan bahwa guru perlu mempertimbangkan penggunaan metode pembelajaran yang variatif dan inovatif. Metode seperti ini tidak hanya mampu meningkatkan prestasi akademik, tetapi juga membentuk keterampilan sosial siswa seperti kerja sama, tanggung jawab, dan sportivitas. Dalam konteks pembelajaran sosiologi yang memerlukan pemahaman terhadap fenomena sosial, pendekatan ini sangat relevan karena mendorong siswa untuk berpikir kritis dan memahami realitas sosial secara lebih mendalam. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *crossword puzzle* efektif dalam meningkatkan hasil belajar sosiologi siswa di MA Al-Maarif Singosari, dan patut direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang menarik dan interaktif di tingkat madrasah maupun sekolah umum lainnya.

Penelitian ini juga memiliki keterkaitan dengan nilai-nilai keislaman, khususnya dalam hal kerja sama, tanggung jawab, dan semangat belajar. Dalam Islam, menuntut ilmu merupakan ibadah mulia yang memiliki kedudukan tinggi di sisi Allah SWT. Hal ini tercermin dalam firman Allah SWT dalam QS. Al-‘Alaq ayat 1:

⁴⁴ M.Pd. Anang Fathoni, S.Pd., Gr., M.Pd. Bayu Prasodjo, M.Pd. Mazda Leva Okta Safitri and Editor, *Teori Dan Psikologi Belajar Anak: Neurosains, Behaviorisme, Kognitif Sosial, Konstruktivisme, Motivasi, Dan Kecerdasan Ganda*, 2025.

"Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan." (QS. Al-'Alaq: 1)⁴⁵

Ayat ini menekankan pentingnya literasi dan pembelajaran sebagai fondasi kehidupan. Dalam konteks penelitian ini, model TGT yang dipadukan dengan media edukatif seperti *Crossword Puzzle* memberikan ruang bagi siswa untuk *membaca, memahami, dan menerapkan* pengetahuan secara aktif. Aktivitas ini mencerminkan semangat perintah "Iqra'", yang tidak hanya dimaknai sebagai membaca teks, tetapi juga mengkaji dan memahami realitas sosial secara kritis. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran ini tidak hanya efektif secara pedagogis, tetapi juga sejalan dengan semangat pendidikan Islam, yaitu membentuk pribadi yang berilmu, aktif, bertanggung jawab, serta mampu memberikan manfaat bagi lingkungan sekitarnya. Model ini menjadi contoh konkret dari pembelajaran yang mendidik akal sekaligus membentuk akhlak, sesuai dengan tujuan pendidikan dalam Islam.

⁴⁵ Sakban Lubis and Nasution. Muhammad Raihan, "Nilai Pendidikan Pada Surah Al-Alaq Ayat 1-5 Menurut Quraish Shihab," *Jurnal Ilmiah Al-Hadi* 4, no. 2 (2019): 919–41.

BAB VI

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan temuan yang diperoleh dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* yang didukung oleh media *Crossword Puzzle* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Sosiologi. Efektivitas model ini terlihat dari meningkatnya nilai posttest pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Pendekatan pembelajaran ini mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menyenangkan, serta mendorong keterlibatan siswa dan memperdalam pemahaman terhadap materi sosiologi.

B. SARAN

1. Bagi Guru: Diharapkan para pendidik, khususnya pengampu mata pelajaran Sosiologi maupun bidang studi lainnya, dapat mengadaptasi model TGT berbantuan media *Crossword Puzzle* sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran aktif yang mampu mendorong peningkatan hasil belajar serta partisipasi siswa.
2. Bagi Pihak Sekolah: Disarankan agar pihak sekolah mendukung pelaksanaan model pembelajaran inovatif ini dengan menyediakan pelatihan atau workshop bagi guru-guru.
3. Bagi Peneliti Berikutnya: Keterbatasan dalam penelitian ini adalah hanya fokus pada aspek kognitif saja, maka dari itu untuk Peneliti selanjutnya diharapkan menjadi rujukan bagi studi lanjutan dengan ruang lingkup yang lebih luas, seperti mengeksplorasi pengaruh model ini terhadap variabel lain, misalnya motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, atau kreativitas siswa, serta mencoba penerapannya di tingkat pendidikan

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. “Peran Guru Dalam Model Kooperatif Learning Tipe Team Games Tournament (TGT,” 2018.
[https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/10883/1/T1_292012090_BAB II.pdf](https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/10883/1/T1_292012090_BAB%20II.pdf).
- Amalia, M.R. “1. Korelasi Kebiasaan Belajar Dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Biologi (Studi Korelasional Di Kelas Xi Mipa Sma Negeri 7 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2020/2021).” *Jurusan Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi.*, 2021, 7–21.
- Anang Fathoni, S.Pd., Gr., M.Pd. Bayu Prasodjo, M.Pd. Mazda Leva Okta Safitri, M.Pd., and Editor. *Teori Dan Psikologi Belajar Anak: Neurosains, Behaviorisme, Kognitif Sosial, Konstruktivisme, Motivasi, Dan Kecerdasan Ganda*, 2025.
- Annisa Alita Kurniawati. “Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Pada Pembelajaran Al-Qur’an Hadits Di MTS Darul Huda Bandar Lampung.” *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 2021.
- Cormann, Mathias. *Pisa 2022 Results. Factsheets*. Vol. I, 2023. https://www.oecd-ilibrary.org/education/pisa-2022-results-volume-i_53f23881-en%0Ahttps://www.oecd.org/publication/pisa-2022-results/country-notes/germany-1a2cf137/.
- D Agustin. “Model Pembelajaran Team Games Turnament (Tgt),” 2019.
- Davis, Tricia M, Brooke Shepherd, and Tara Zwiefelhofer. “Reviewing for Exams: Do Crossword Puzzle Help in the Success of Student Learning?. The Journal of Effective Teaching 9/2: 4-10.” *The Journal of Effective Teaching* 9, no. 3 (2009): 4–10.
<http://digital.library.wisc.edu/1793/34692>.
- Desky, Putri Rahmadani, Husaini Ibrahim, and Sufandi Iswanto. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ludo Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SMA Negeri 1 Darussalam.” *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah* 7, no. 4 (2022): 253–58.
<https://doi.org/10.24815/jimps.v7i4.22711>.
- ERISKA, E V I. “Pengaruh Media Crossword Puzzle Terhadap Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Biologi Sma Muhammadiyah 1 Palembang,” 2018.
<http://repository.radenfatah.ac.id/2915/>.
- Erviana, Irma. “Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Digital Berbasis Crtical Thinking Pada Kelas V Di SD/MI.” *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 2024.
- Firly Baihaqi Martindar. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games

- Tournament Terhadap Hasil Belajar Renang Gaya Bebas(Studi Pada Siswa Kelas X Jurusan Teknik Kapal Penangkap Ikan SMK Negeri 4 Probolinggo).” *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan* 02 (2014): 164–70.
- Hadirotul Kutsiyah. “Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII A Di MTS S.A Al- Mustaqim Lawang.” *Universitas Kanjuruhan Malang*, 2018.
<http://dx.doi.org/10.1016/j.gde.2016.09.008><http://dx.doi.org/10.1007/s00412-015-0543-8><http://dx.doi.org/10.1038/nature08473><http://dx.doi.org/10.1016/j.jmb.2009.01.007><http://dx.doi.org/10.1016/j.jmb.2012.10.008><http://dx.doi.org/10.1038/s4159>.
- Handayani, Dwi. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Game Tournament) Dengan Media Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Muntilan Influence Learning Cooperative Type Tgt (Teams Game Tournament) Used Domino Card Media To,” no. 1 (2016): 1–12.
- Hasanah, Uswatun, Rica Wijayanti, and Metty Liesdiani³. “Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Dengan Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 3, no. 2 (2020): 104–11.
<https://doi.org/10.24176/anargya.v3i2.5334>.
- Heny Apriani Putri. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Dan Spelling Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Madrasah Aliyah Nurul Iman Kota Jambi,” 2020.
- Hj Sakilah, Dra. “Belajar Dalam Perspektif Islam.” *Menara* 12 (2017): 159.
- Ihwan Mahmudi, Muh. Zidni Athoillah, Eko Bowo Wicaksono, and Amir Reza Kusuma. “Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom.” *Jurnal Multidisiplin Madani* 2, no. 9 (2022): 3507–14. <https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.1132>.
- INDONESIA, PRESIDEN REPUBLIK. “Undang-Undang Republik Indonesia NO 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.” *Pusdiklat Perpunas* 19, no. 8 (2003): 159–70.
- Irmayanti, and Reski Amalia. “Pengaruh Media Crowssword Puzzle Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas X SMA Negeri 9 Makassar.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains* 1, no. 1 (2022): 12–18.
<https://etdci.org/journal/hybrid>.
- Lubis, Sakban, and Nasution. Muhammad Raihan. “Nilai Pendidikan Pada Surah Al-Alaq Ayat 1-5 Menurut Quraish Shihab.” *Jurnal Ilmiah Al-Hadi* 4, no. 2 (2019): 919–41.
- Mahardi, I Putu Yogik Suwara, I Nyoman Murda, and I Gede Astawan. “Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap

- Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar Ipa.” *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia* 2, no. 2 (2019): 98. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20821>.
- Mahmudi, Ihwan, Muh Zidni Athoillah, Eko Bowo Wicaksono, and Amir Reza Kusumua. “Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom.” *Jurnal Multidisiplin Madani* 2, no. 9 (2022): 3507–14.
- Mandey, Steven. “Pengaruh Fasilitas Belajar Dirumah Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas Tinggi Di SD Inpres Tara-Tara 2.” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 7, No.5, no. 5 (2021): 1–10. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5546605>.
- Marzuki, Ismail, and Lukamanul Hakim. “Model Pembelajaran Kooperatif Perspektif Al-Qur’an.” *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan* 14, no. 02 (2018): 39–52. <https://doi.org/10.31000/rf.v14i02.900>.
- Megah, Dwiki, and Purnama Lenti. “Efektivitas Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Ix Pada Materi Partikel Penyusun Makhluk Hidup” 5, no. 5 (2025). <https://doi.org/10.17977/um063.v5.i5.2025.2>.
- Mohamad Sabrina. S; Lamondo D; Dama L; Solang M; Mardin H; Akbar N. M. “Pengaruh Media Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pernafasan.” *Jurnal Pendidikan Biologi* 10, no. 1 (2024): 252–59.
- Muliani, Lilis. “Penerapan Metode Kooperatif Model Tgt (Team Games Tournament) Dalam Menulis Teks Fungsional Dan Esai” 3, no. 1 (2019): 55–60.
- Munawaroh, Sopiyaun, Murbangun Nuswowati, Dan Eko, and Budi Susatyo. “Pengaruh Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 10, no. 1 (2016): 1672–82.
- Mursilah. “Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle Nurul Huda Sukaraja Mursilah STKIP Nurul Huda Sukaraja Oku Timur Sumatera Selatan.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi* 1, no. 1 (2017): 37–47.
- Permana, Sukanda, and Neng Ita Sintia. “Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMP Baiturrosyad Lembur Awi Pacet.” *RESOURCE | Research of Social Education* 1, no. 1 (2021): 19. <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/resource/article/view/632>.
- PISA. *PISA 2018 Results (Volume I)*. Vol. I, 2019. <https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>.
- Pito, Abdul Haris. “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur’an.” *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan* 6, no. 2 (2018): 97–117. <https://doi.org/10.36052/andragogi.v6i2.59>.
- Rohmah, Dina Nadyatur. “Hubungan Antara Motivasi Dan Hasil Belajar,” 2020, 1–46.

- Romanda, Adang. "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas V Di MI Al- Fajar Pringsewu Tahun Pelajaran 2016/2017," 2016.
- Sitanggang, Pesta Rut Cahaya, Saiful Bahri, Dedy Juliandri Panjaitan, Evi Julyana Nasution, and Rennika Irfenti Seprina Simorangkir. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik SMA Negeri 14 Medan." *Journal on Education* 6, no. 4 (2024): 21774–84.
<https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.5935>.
- Sudimahayasa, Nyoman. "Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, Dan Sikap Siswa." *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 48, no. 1–3 (2015): 45–53. <https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v48i1-3.6917>.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2020.
- Suwarti. "Manfaat Belajar Teka-Teki Silang Menggunakan Aplikasi Proprofs Brain Games," 2023.
- Utami, Dian. "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar Geografi Siswa Sma." *JURNAL SWARNABHUMI : Jurnal Geografi Dan Pembelajaran Geografi* 3, no. 2 (2018): 81.
<https://doi.org/10.31851/swarnabhumi.v3i2.2597>.
- Abdullah. "Peran Guru Dalam Model Kooperatif Learning Tipe Team Games Tournament (TGT)," 2018.
[https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/10883/1/T1_292012090_BAB II.pdf](https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/10883/1/T1_292012090_BAB%20II.pdf).
- Amalia, M.R. "1. Korelasi Kebiasaan Belajar Dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Biologi (Studi Korelasional Di Kelas Xi Mipa Sma Negeri 7 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2020/2021)." *Jurusan Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi.*, 2021, 7–21.
- Anang Fathoni, S.Pd., Gr., M.Pd. Bayu Prasodjo, M.Pd. Mazda Leva Okta Safitri, M.Pd., and Editor. *Teori Dan Psikologi Belajar Anak: Neurosains, Behaviorisme, Kognitif Sosial, Konstruktivisme, Motivasi, Dan Kecerdasan Ganda*, 2025.
- Annisa Alita Kurniawati. "Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Di MTS Darul Huda Bandar Lampung." *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 2021.
- Cormann, Mathias. *Pisa 2022 Results. Factsheets. Vol. I*, 2023. https://www.oecd-ilibrary.org/education/pisa-2022-results-volume-i_53f23881-en%0Ahttps://www.oecd.org/publication/pisa-2022-results/country-notes/germany-1a2cf137/.

- D Agustin. "Model Pembelajaran Team Games Turnament (Tgt)," 2019.
- Davis, Tricia M, Brooke Shepherd, and Tara Zwiefelhofer. "Reviewing for Exams: Do Crossword Puzzle Help in the Success of Student Learning?. The Journal of Effective Teaching 9/2: 4-10." *The Journal of Effective Teaching* 9, no. 3 (2009): 4–10.
<http://digital.library.wisc.edu/1793/34692>.
- Desky, Putri Rahmadani, Husaini Ibrahim, and Sufandi Iswanto. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ludo Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SMA Negeri 1 Darussalam." *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah* 7, no. 4 (2022): 253–58.
<https://doi.org/10.24815/jimps.v7i4.22711>.
- ERISKA, E V I. "Pengaruh Media Crossword Puzzle Terhadap Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Biologi Sma Muhammadiyah 1 Palembang," 2018.
<http://repository.radenfatah.ac.id/2915/>.
- Erviana, Irma. "Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Digital Berbasis Critical Thinking Pada Kelas V Di SD/MI." *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 2024.
- Firly Baihaqi Martindar. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Renang Gaya Bebas(Studi Pada Siswa Kelas X Jurusan Teknik Kapal Penangkap Ikan SMK Negeri 4 Probolinggo)." *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan* 02 (2014): 164–70.
- Hadirotul Kutsiyah. "Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII A Di MTS S.A Al- Mustaqim Lawang." *Universitas Kanjuruhan Malang*, 2018.
<http://dx.doi.org/10.1016/j.gde.2016.09.008>
<http://dx.doi.org/10.1007/s00412-015-0543-8>
<http://dx.doi.org/10.1038/nature08473>
<http://dx.doi.org/10.1016/j.jmb.2009.01.007>
<http://dx.doi.org/10.1016/j.jmb.2012.10.008>
<http://dx.doi.org/10.1038/s4159>.
- Handayani, Dwi. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Game Tournament) Dengan Media Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Muntilan Influence Learning Cooperative Type Tgt (Teams Game Tournament) Used Domino Card Media To," no. 1 (2016): 1–12.
- Hasanah, Uswatun, Rica Wijayanti, and Metty Liesdiani³. "Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Dengan Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa." *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 3, no. 2 (2020): 104–11.
<https://doi.org/10.24176/anargya.v3i2.5334>.
- Heny Apriani Putri. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Dan

- Spelling Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Madrasah Aliyah Nurul Iman Kota Jambi,” 2020.
- Hj Sakilah, Dra. “Belajar Dalam Perspektif Islam.” *Menara* 12 (2017): 159.
- Ihwan Mahmudi, Muh. Zidni Athoillah, Eko Bowo Wicaksono, and Amir Reza Kusuma. “Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom.” *Jurnal Multidisiplin Madani* 2, no. 9 (2022): 3507–14. <https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.1132>.
- INDONESIA, PRESIDEN REPUBLIK. “Undang-Undang Republik Indonesia NO 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.” *Pusdiklat Perpusnas* 19, no. 8 (2003): 159–70.
- Irmayanti, and Reski Amalia. “Pengaruh Media Crowssword Puzzle Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas X SMA Negeri 9 Makassar.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains* 1, no. 1 (2022): 12–18. <https://etdci.org/journal/hybrid>.
- Lubis, Sakban, and Nasution. Muhammad Raihan. “Nilai Pendidikan Pada Surah Al-Alaq Ayat 1-5 Menurut Quraish Shihab.” *Jurnal Ilmiah Al-Hadi* 4, no. 2 (2019): 919–41.
- Mahardi, I Putu Yogik Suwara, I Nyoman Murda, and I Gede Astawan. “Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar Ipa.” *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia* 2, no. 2 (2019): 98. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20821>.
- Mahmudi, Ihwan, Muh Zidni Athoillah, Eko Bowo Wicaksono, and Amir Reza Kusumua. “Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom.” *Jurnal Multidisiplin Madani* 2, no. 9 (2022): 3507–14.
- Mandey, Steven. “Pengaruh Fasilitas Belajar Dirumah Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas Tinggi Di SD Inpres Tara-Tara 2.” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 7, No.5, no. 5 (2021): 1–10. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5546605>.
- Marzuki, Ismail, and Lukamanul Hakim. “Model Pembelajaran Kooperatif Perspektif Al-Qur’an.” *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan* 14, no. 02 (2018): 39–52. <https://doi.org/10.31000/rf.v14i02.900>.
- Megah, Dwiki, and Purnama Lenti. “Efektivitas Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Ix Pada Materi Partikel Penyusun Makhluk Hidup” 5, no. 5 (2025). <https://doi.org/10.17977/um063.v5.i5.2025.2>.
- Mohamad Sabrina. S; Lamondo D; Dama L; Solang M; Mardin H; Akbar N. M. “Pengaruh Media Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pernafasan.” *Jurnal Pendidikan Biologi* 10, no. 1 (2024): 252–59.
- Muliani, Lilis. “Penerapan Metode Kooperatif Model Tgt (Team Games Tournament) Dalam Menulis Teks Fungsional Dan Esai” 3, no. 1 (2019): 55–60.

- Munawaroh, Sopiyaun, Murbangun Nuswowati, Dan Eko, and Budi Susatyo. "Pengaruh Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar." *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 10, no. 1 (2016): 1672–82.
- Mursilah. "Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle Nurul Huda Sukaraja Mursilah STKIP Nurul Huda Sukaraja Oku Timur Sumatera Selatan." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi* 1, no. 1 (2017): 37–47.
- Permana, Sukanda, and Neng Ita Sintia. "Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMP Baiturrosyad Lembur Awi Pacet." *RESOURCE | Research of Social Education* 1, no. 1 (2021): 19.
<https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/resource/article/view/632>.
- PISA. *PISA 2018 Results (Volume I)*. Vol. I, 2019. <https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>.
- Pito, Abdul Haris. "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an." *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan* 6, no. 2 (2018): 97–117.
<https://doi.org/10.36052/andragogi.v6i2.59>.
- Rohmah, Dina Nadyatur. "Hubungan Antara Motivasi Dan Hasil Belajar," 2020, 1–46.
- Romanda, Adang. "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas V Di MI Al- Fajar Pringsewu Tahun Pelajaran 2016/2017," 2016.
- Sitanggang, Pesta Rut Cahaya, Saiful Bahri, Dedy Juliandri Panjaitan, Evi Julyana Nasution, and Rennika Irfenti Seprina Simorangkir. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik SMA Negeri 14 Medan." *Journal on Education* 6, no. 4 (2024): 21774–84.
<https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.5935>.
- Sudimahayasa, Nyoman. "Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, Dan Sikap Siswa." *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 48, no. 1–3 (2015): 45–53. <https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v48i1-3.6917>.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2020.
- Suwarti. "Manfaat Belajar Teka-Teki Silang Menggunakan Aplikasi Propofs Brain Games," 2023.
- Utami, Dian. "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar Geografi Siswa Sma." *JURNAL SWARNABHUMI : Jurnal Geografi Dan Pembelajaran Geografi* 3, no. 2 (2018): 81.
<https://doi.org/10.31851/swarnabhumi.v3i2.2597>.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



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

Nomor : 380/Un.03.1/TL.00.1/02/2025
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

03 Februari 2025

Kepada

Yth. Kepala Ma Al-maarif Singosari
di
Kabupaten Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama	: Rahma Aulia Nurfadhilah
NIM	: 210102110061
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2024/2025
Judul Skripsi	: Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Turnament Berbantuan Media Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa MA Al-Maarif Singosari
Lama Penelitian	: Februari 2025 sampai dengan April 2025 (3 bulan)

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

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Muhammad Walid, MA
19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

Lampiran 2 Surat Selesai Penelitian



YAYASAN PENDIDIKAN ALMAARIF SINGOSARI MALANG
 SK Menkumham Nomor: AHU-0003189.AH.01.04. Tahun 2015 - Jo. Akte Notaris E.H. Widjaja. SH. No.77 Tahun 1978
MADRASAH ALIYAH ALMAARIF SINGOSARI
TERAKREDITASI "A (UNGGUL)"
 NSM: 131235070033 NPSN: 20584198
 Jl. Ronggolawe No.07 RT 06 RW 03 Telp.(0341) 459999 Pagentan Singosari Malang 65153

website:
 www.ma-almaarif-sgs.com
 email:
 ma.mbox@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor: 314/YPA/MA/E.2/02/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **H. ABDUL KADIR, S.H., M.H.**
 NIP : -
 Jabatan : **KEPALA MADRASAH MA ALMAARIF SINGOSARI**

dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : **RAHMA AULIA NURFADHILAH**
 NIM : **210102110061**
 Program Studi : **Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**
 Perguruan Tinggi : **UIN Maulana Malik Ibrahim**
 Judul Penelitian : **Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Media Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa MA Almaarif Singosari**

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di MA Almaarif Singosari terhitung mulai tanggal 17 s.d 24 februari 2025 dan telah selesai dengan baik.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singosari, 24 Februari 2025
 Kepala Madrasah,

H. ABDUL KADIR, S.H., M.H.

Lampiran 3 Surat Permohonan Validator Instrumen


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

Nomor : **Ba/Un 03/FITK/PP 00.9/01/2025** 03 Februari 2025
 Lampiran :
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Azharotunnafi, M.Pd
 di – Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Rahma Aulia Nurfadhilah
 NIM : 210102110061
 Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
 Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Turnament Berbatuan Media Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa MA Al-Maarif Singosari
 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 II, Akademik
Dr. Muhammad Walid, M.A
 NIP. 497309232000031002

Lampiran 4 Bukti Validasi Soal Pre-test dan Post-test

LEMBAR PENILAIAN VALIDATOR PRE-TEST DAN POST-TEST

A. INFORMASI UMUM

Peneliti : Rahma Aulia Nurfadhilah

Judul Penelitian : Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Turnament Berbantuan Media
Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Ma Al-Maarif Singosari

Nama Validator : Azharotunnafi, M.Pd

Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar penilaian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan instrumen penelitian
2. Lembar penilaian ini terdiri dari indikator dan skala penilaian
3. Mohon untuk memberikan tanda checklist (✓) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian:
1 = tidak baik
2 = kurang baik
3 = cukup baik
4 = baik
5 = sangat baik

C. PENILAIAN INSTRUMEN

No	Kriteria	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian butir soal dengan Capaian Pembelajaran				✓	
2.	Kejelasan butir pertanyaan				✓	
3.	Ketepatan pertanyaan dengan jawaban yang diharapkan				✓	

4.	Pertanyaan dan jawaban yang diharapkan benar				✓	
5.	Kesesuaian bobot soal dengan yang sudah dituliskan				✓	
6.	Soal menggunakan bahasa yang komunikatif, mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda				✓	
7.	Penulisan sesuai dengan EYD				✓	
8.	Kesesuaian level kognitif dengan soal				✓	

D. KRITIK DAN SARAN

Kisi² ditambah butir soal, sudah diperbaiki, sudah memperbaiki perbedaan soal, sudah layak digunakan penelitian

E. KESIMPULAN

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan.

1. Layak untuk digunakan dalam penelitian tanpa perbaikan
2. Layak untuk digunakan dalam penelitian dengan perbaikan
3. Tidak layak untuk digunakan dalam penelitian

Malang, Februari 2025
Validator



Azharotunnafi, M.Pd
NIP. 199106182019032017

ANGKET PENILAIAN MODUL AJAR

A. PENILAIAN

No.	Komponen Modul Ajar	Aspek Yang dinilai	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Identitas penulis modul	Terdiri dari nama penyusun, tahun, institusi, jenjang sekolah, tingkat kelas dan alokasi waktu				✓	
2.	Capaian pembelajaran	Capaian pembelajaran berupa hasil akhir yang akan harus dipenuhi oleh siswa				✓	
3.	Profil pelajar Pancasila	Memiliki 5 elemen Pancasila				✓	
4.	Sarana dan prasarana	Memiliki alat dan bahan ajar di kegiatan pembelajaran				✓	
5.	Target peserta didik	Memiliki beberapa target peserta didik yaitu : peserta didik reguler, peserta didik dengan kesulitan belajar dan peserta didik dengan pencapaian tinggi				✓	
6.	Model pembelajaran yang digunakan	Terdapat komponen model pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu tatap muka,				✓	
7.	Tujuan pembelajaran	Kesesuaian dengan proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai				✓	
8.	Asesmen	Pencapaian pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Yaitu asesmen pembelajaran (formatif) yang terdiri dari asesmen individu berupa pilihan ganda dan asesmen kelompok berupa diskusi melalui media crossword puzzle				✓	
9.	Pemahaman bermakna	Kesesuaian informasi tentang manfaat yang akan peserta didik peroleh				✓	
10.	Kegiatan pembelajaran	Langkah kegiatan pembelajaran secara berurutan sesuai dengan durasi waktu yang direncanakan meliputi 3 tahap yaitu pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup				✓	
11.	Refleksi	Kesesuaian pemberian umpan balik hingga mencapai tujuan pembelajaran.				✓	

12.	Media Pembelajaran	Memiliki media pembelajaran yang akan dilaksanakan pada proses pembelajaran							
-----	--------------------	---	--	--	--	--	--	--	--

B. Saran Perbaikan

sudah bisa digunakan untuk Penelihan

C. Kesimpulan

Modul Ajar Geografi Materi Lingkungan Sebagai Habitat Hidup Berkelanjutan

Dinyatakan :

1. Dapat digunakan tanpa perbaikan
2. dapat digunakan dengan perbaikan
3. Tidak dapat digunakan

Ahli Materi



Azharotunnafi, M.Pd
NIP. 199106182019032017

INTRUMEN SOAL POSTTEST DAN PRETEST

Mata pelajaran : Sosiologi
 Kelas : X
 Materi : Interaksi Sosial

A. Soal Pretest

NO	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Level Kognitif	No.Soa	Bobot Soal
1	Memahami konsep tindakan sosial	Tindakan sosial	Menentukan tokoh yang mendefinisikan tindakan sosial	C1 (Mengingat)	1	10%
2	Memahami konsep interaksi sosial	Interaksi sosial	Menentukan tokoh yang mendefinisikan interaksi sosial	C1 (Mengingat)	2	10%
3	Menganalisis dampak tindakan sosial dalam masyarakat	Tindakan sosial	Menjelaskan bagaimana tindakan sosial memengaruhi hubungan sosial	C2 (Memahami)	3	10%
4	Menganalisis jenis-jenis tindakan sosial menurut Weber	Tindakan sosial	Mengidentifikasi jenis tindakan sosial yang bukan bagian dari teori Weber	C2 (Memahami)	4	10%
5	Menganalisis faktor eksternal dalam interaksi sosial	Faktor eksternal dalam interaksi sosial	Menjelaskan mengapa faktor eksternal berpengaruh dalam interaksi sosial	C2 (Memahami)	5	10%
6	Menganalisis dampak media sosial dalam interaksi sosial	Media sosial dan interaksi sosial	Menentukan solusi terbaik untuk menghindari konflik dalam interaksi di media sosial	C4 (Analisis)	6	10%
7	Menganalisis strategi adaptasi sosial	Adaptasi sosial	Menentukan cara terbaik untuk membantu siswa baru beradaptasi	C4 (Analisis)	7	10%
8	Menganalisis faktor penyebab konflik dalam komunitas	Konflik sosial dalam komunitas	Menentukan faktor utama yang memicu perpecahan dalam komunitas	C4 (Analisis)	8	10%
9	Menganalisis kebijakan yang mendukung interaksi sosial positif	Interaksi sosial dalam lingkungan kerja	Memilih kebijakan terbaik untuk mendorong interaksi sosial positif di tempat kerja	C5 (Evaluasi)	9	10%
10	Menganalisis perubahan interaksi sosial dari kompetisi menjadi kolaborasi	Interaksi sosial dalam kompetisi	Memilih program terbaik untuk mengubah interaksi kompetitif menjadi kolaboratif	C5 (Evaluasi)	10	10%

B. Soal Posttest

NO	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Level Kognitif	No.Soa	Bobot Soal
1	Memahami konsep tindakan sosial	Tindakan sosial	Menentukan tokoh yang mendefinisikan tindakan sosial	C1 (Mengingat)	1	10%
2	Memahami konsep interaksi sosial	Interaksi sosial	Menentukan tokoh yang mendefinisikan interaksi sosial	C1 (Mengingat)	2	10%
3	Menganalisis dampak tindakan sosial dalam masyarakat	Tindakan sosial	Menjelaskan bagaimana tindakan sosial memengaruhi hubungan sosial	C2 (Memahami)	3	10%
4	Menganalisis jenis-jenis tindakan sosial menurut Weber	Tindakan sosial	Mengidentifikasi jenis tindakan sosial yang bukan bagian dari teori Weber	C2 (Memahami)	4	10%
5	Menganalisis faktor eksternal dalam interaksi sosial	Faktor eksternal dalam interaksi sosial	Menjelaskan mengapa faktor eksternal berpengaruh dalam interaksi sosial	C2 (Memahami)	5	10%
6	Menganalisis dampak media sosial dalam interaksi sosial	Media sosial dan interaksi sosial	Menentukan solusi terbaik untuk menghindari konflik dalam interaksi di media sosial	C4 (Analisis)	6	10%
7	Menganalisis strategi adaptasi sosial	Adaptasi sosial	Menentukan cara terbaik untuk membantu siswa baru beradaptasi	C4 (Analisis)	7	10%
8	Menganalisis faktor penyebab konflik dalam komunitas	Konflik sosial dalam komunitas	Menentukan faktor utama yang memicu perpecahan dalam komunitas	C4 (Analisis)	8	10%
9	Menganalisis kebijakan yang mendukung interaksi sosial positif	Interaksi sosial dalam lingkungan kerja	Memilih kebijakan terbaik untuk mendorong interaksi sosial positif di tempat kerja	C5 (Evaluasi)	9	10%
10	Menganalisis perubahan interaksi sosial dari kompetisi menjadi kolaborasi	Interaksi sosial dalam kompetisi	Memilih program terbaik untuk mengubah interaksi kompetitif menjadi kolaboratif	C5 (Evaluasi)	10	10%

MODUL AJAR BAB 4 SOSIOLOGI KELAS X
MADRASAH ALIYAH AL-MAARIF SINGOSARI MALANG

TAHUN PELAJARAN 2025/2026

Penyusun : Rahma Aulia Nurfadhilah
Jenjang : MA Al-Maarif Singosari Malang
Tahun : 2025/2026
Kelas : X (Sepuluh)
Alokasi Waktu : 45 menit (2JP)

Fase : E

Dominan CP : Identitas diri, Tindakan Sosial, dan Interaksi Sosial

Tujuan Pembelajaran :

1. Peserta didik diharapkan mampu menjelaskan konsep, jenis, dan faktor identitas diri
2. Peserta didik diharapkan mampu menjelaskan konsep, jenis, dan faktor tindakan sosial
3. Peserta didik diharapkan mampu menjelaskan konsep, jenis, dan faktor interaksi sosial
4. Peserta didik mampu merancang solusi inovatif berbasis kerja sama untuk meningkatkan hasil belajar melalui pendekatan Team Games Tournament (TGT).

Kata Kunci :

- ✓ Interaksi Sosial
- ✓ Tindakan Sosial
- ✓ Identitas Diri

Target Peserta Didik

Peserta Didik Kelas X (40 Siswa)

Pertanyaan Pemantik :

1. Pernahkah kalian mengalami situasi di mana kalian merasa sulit berkomunikasi dengan orang lain? Apa penyebabnya?
2. Pernahkah kalian melakukan sesuatu karena ingin mendapat pujian atau penghargaan dari orang lain? Apakah ini termasuk tindakan sosial?

Pengetahuan dan keterampilan yang harus dimiliki siswa :

1. Peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi konsep, jenis, dan faktor identitas diri
2. Peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi konsep, jenis, dan faktor tindakan sosial
3. Peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi konsep, jenis, dan faktor interaksi sosial
4. Peserta didik mampu merancang solusi inovatif berbasis kerja sama untuk meningkatkan hasil belajar melalui pendekatan Team Games Tournament (TGT).

Profil Pelajar Pancasila :

- Pelajar menjadi pribadi yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa (berempati pada orang lain)
- mandiri (memiliki inisiatif dan bekerja secara mandiri dalam melaksanakan keterampilan proses, percaya diri, mengembangkan kendali dan disiplin diri) Gotong Royong
- Bernalar kritis (mampu memproses informasi dan gagasan, melakukan evaluasi terhadap prosedur yang dilakukan, mengevaluasi dan merefleksi pemikiran) Kreatif
- kreatif (menghasilkan karya atau gagasan atau tindakan yang orisinal)
- bergotong-royong (berkolaborasi dalam menyelesaikan proyek sederhana, melakukan komunikasi untuk mencapai tujuan bersama)

Sarana dan Prasarana

- Komputer/Laptop
- Lcd projector
- Jaringan internet
- Media Crossword Puzzle

Model Pembelajaran

Team Games Turnament (TGT)

Pemahaman Bermakna

Mempelajari materi tindakan sosial, peserta didik mampu mengetahui bahwa manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri.

Asesmen

- ✓ **Asesmen Individu (Pilihan Ganda)**
- ✓ **Asesmen Kelompok (Diskusi, media Crossword)**

Materi Pembelajaran: Interaksi Sosial

A. Pengertian Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik yang dinamis antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, serta kelompok dengan kelompok. Interaksi ini menjadi dasar dalam kehidupan bermasyarakat karena melalui interaksi, individu dan kelompok dapat saling memengaruhi serta membangun hubungan sosial.

Berikut beberapa definisi interaksi sosial menurut para ahli:

1. Soerjono Soekanto

Interaksi sosial merupakan dasar dari proses sosial yang terjadi karena adanya hubungan sosial yang bersifat dinamis, mencakup hubungan antarindividu, antarkelompok, atau antara individu dengan kelompok.

2. George Homans

Interaksi sosial adalah tindakan yang dilakukan seseorang yang kemudian menjadi pendorong bagi individu lain untuk merespons dan bertindak laku.

3. J.L. Gillin dan J.P. Gillin

Interaksi sosial adalah hubungan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, serta kelompok dengan kelompok yang bersifat dinamis.

B. Syarat Terjadinya Interaksi Sosial

Agar interaksi sosial dapat terjadi, terdapat dua syarat utama, yaitu **kontak sosial** dan **komunikasi sosial**.

1. Kontak Sosial

Kontak sosial adalah hubungan antara satu pihak dengan pihak lain yang memungkinkan terjalannya interaksi sosial. Kontak ini bisa terjadi secara langsung (tatap muka) maupun tidak langsung (melalui media seperti telepon atau internet).

2. Komunikasi Sosial

Komunikasi sosial adalah proses menyampaikan dan menerima informasi atau pesan dari satu pihak ke pihak lain. Komunikasi menjadi alat utama dalam interaksi sosial karena memungkinkan individu atau kelompok memahami satu sama lain.

C. Jenis-Jenis Interaksi Sosial

1. Interaksi antara individu dengan individu

Interaksi ini terjadi antara satu individu dengan individu lainnya. Bentuk interaksi ini bisa bersifat positif (seperti berbagi informasi) maupun negatif (seperti pertengkaran).

Contoh: Seorang siswa berbincang dengan teman sebangkunya atau seorang guru yang menyapa siswanya.

2. Interaksi antara kelompok dengan kelompok

Interaksi ini melibatkan dua atau lebih kelompok sosial yang berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu.

Contoh: Pertandingan sepak bola antar tim, kerja sama antar organisasi masyarakat, atau diskusi antar kelompok belajar.

3. Interaksi antara individu dengan kelompok

Interaksi ini terjadi ketika seorang individu berinteraksi dengan suatu kelompok, biasanya dalam bentuk penyampaian informasi atau gagasan.

Contoh: Seorang guru yang mengajar di depan kelas, seorang pemimpin rapat yang berbicara di hadapan anggotanya.

D. Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial

Interaksi sosial dapat dibedakan menjadi dua bentuk utama, yaitu **interaksi sosial asosiatif** dan **interaksi sosial disosiatif**.

1. Interaksi Sosial Asosiatif

Interaksi sosial asosiatif adalah bentuk interaksi yang bersifat positif, yaitu mempererat hubungan sosial dan meningkatkan solidaritas dalam masyarakat. Bentuk-bentuk interaksi sosial asosiatif meliputi:

- **Kerja sama (Cooperation):** Usaha bersama antara individu atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama.
- **Akomodasi:** Upaya untuk mengurangi konflik dalam hubungan sosial, misalnya melalui mediasi atau kompromi.
- **Asimilasi:** Proses penyatuan dua kelompok sosial yang berbeda budaya sehingga terbentuk budaya baru.
- **Akulturasasi:** Proses penerimaan dan pengolahan unsur budaya asing tanpa menghilangkan budaya asli.

2. Interaksi Sosial Disosiatif

Interaksi sosial disosiatif adalah interaksi yang mengarah pada pertentangan atau perpecahan yang dapat menghambat keteraturan sosial. Bentuk-bentuknya meliputi:

- **Persaingan (Competition):** Perebutan sesuatu yang terbatas, seperti jabatan atau sumber daya ekonomi.
- **Kontravensi:** Sikap tersembunyi yang mengarah pada ketidaksetujuan, seperti protes atau perbedaan pendapat tanpa tindakan langsung.
- **Permusuhan (Conflict):** Bentuk interaksi yang melibatkan pertentangan terbuka antara individu atau kelompok, misalnya perkelahian atau perang antar kelompok.

Materi Tindakan Sosial

A. Pengertian Tindakan Sosial

Tindakan sosial adalah perilaku manusia yang memiliki makna dan dipengaruhi oleh keberadaan orang lain. Tindakan ini tidak hanya bersifat individual, tetapi juga memiliki orientasi terhadap orang lain dalam masyarakat.

Menurut Max Weber, tindakan sosial adalah tindakan yang dilakukan oleh individu dengan mempertimbangkan keberadaan orang lain serta berorientasi pada respons sosial.

B. Ciri-Ciri Tindakan Sosial

1. **Memiliki Makna Subjektif** - Setiap tindakan yang dilakukan oleh individu memiliki tujuan atau maksud tertentu.
2. **Bersifat Interaksi** - Tindakan tersebut memperhitungkan keberadaan orang lain.
3. **Dapat Dipahami** - Tindakan sosial bisa ditafsirkan dan dimengerti oleh orang lain.
4. **Bersifat Kontekstual** - Dipengaruhi oleh situasi dan kondisi di sekitarnya.

C. Jenis-Jenis Tindakan Sosial Menurut Max Weber

1. Tindakan Rasional Instrumental

- Tindakan yang didasarkan pada pertimbangan logis untuk mencapai tujuan tertentu.
- Contoh: Seorang siswa belajar keras agar lulus ujian dengan nilai tinggi.

2. Tindakan Rasional Berorientasi Nilai

- Tindakan yang dilakukan berdasarkan nilai-nilai tertentu, tanpa mempertimbangkan hasilnya secara langsung.
- Contoh: Seseorang menyumbangkan hartanya untuk membantu korban bencana karena merasa itu adalah tindakan yang benar.

3. Tindakan Tradisional

- Tindakan yang dilakukan berdasarkan kebiasaan atau tradisi yang turun-temurun.
- Contoh: Masyarakat suku tertentu yang mengadakan upacara adat setiap tahun.

4. Tindakan Afektif

- Tindakan yang didasarkan pada emosi atau perasaan seseorang.
- Contoh: Seseorang menangis saat mendengar kabar duka dari sahabatnya.

D. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Tindakan Sosial

1. **Lingkungan Sosial** - Norma dan nilai yang berlaku dalam masyarakat memengaruhi tindakan individu.
2. **Motivasi Pribadi** - Dorongan dari dalam diri seseorang dalam mengambil keputusan.
3. **Struktur Sosial** - Posisi sosial individu dalam masyarakat mempengaruhi tindakannya.
4. **Situasi dan Kondisi** - Waktu, tempat, dan kejadian tertentu dapat mempengaruhi cara seseorang bertindak.

E. Contoh Tindakan Sosial dalam Kehidupan Sehari-hari

1. **Seorang siswa membantu temannya yang kesulitan memahami pelajaran** → tindakan sosial rasional berorientasi nilai.
2. **Seorang pedagang menetapkan harga jual berdasarkan harga pasar** → tindakan sosial rasional instrumental.
3. **Seorang anak mencium tangan orang tuanya sebagai tanda hormat** → tindakan sosial tradisional.
4. **Seseorang marah ketika diperlakukan tidak adil** → tindakan sosial afektif.

PERTEMUAN 1

A. Kegiatan Pendahuluan

- ✓ Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa bersama dengan menunjuk salah satu siswa untuk memimpin berdoa sebagai perwujudan rasa syukur untuk menumbuhkan karakter sesuai profil pelajar Pancasila sebagai siswa yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Y.M.E.
- ✓ Guru mengecek kehadiran peserta didik melalui presensi.
- ✓ Guru memperhatikan kesiapan psikis dan fisik siswa untuk mengikuti proses kegiatan pembelajaran dengan memperhatikan kebersihan, kerapian, ketertiban dan kehadiran siswa
- ✓ Guru memberikan motivasi untuk mengkondisikan suasana belajar yang kondusif dengan
- ✓ memberikan stimulus berupa pertanyaan yang dapat merangsang keaktifan siswa, misalnya “Apakah semua orang di bumi melakukan interaksi ?
- ✓ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai serta garis besar materi yang akan dibahas pada pertemuan yang sedang berlangsung
- ✓ Guru menunjukkan media crossword puzzle yang akan digunakan dalam sesi pembelajaran, menjelaskan aturan permainannya secara singkat.
- ✓ Guru menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan dalam pembelajaran

B. Kegiatan Inti

1. Orientasi Siswa Terhadap Materi (10 Menit)

- a. Guru menjelaskan Guru menjelaskan konsep interaksi sosial, tindakan sosial secara singkat.
- b. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan terkait interaksi sosial yang terjadi di lingkungan sekitar siswa
- c. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jawab tentang materi yang sudah dijelaskan.

2. Pembentukan Kelompok (5 Menit)

- a. Guru membagi peserta didik menjadi 4-5 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 siswa
- b. Guru Mengintruksikan siswa untuk memberikan nama dan memilih ketua di setiap kelompok
- c. Guru memberikan intruksi terkait pembelajaran menggunakan Crossword Puzzle
- d. Guru menampilkan media Crossword Puzzle melauai web wordwall <https://wordwall.net/resource/84885687/crossword-puzzle-interaksi-sosial> di depan kelas yang digunakan sebagai media pembelajaran

3. Aktivitas Team Games Turnament (30 Menit)

Tahap 1: Diskusi Kelompok dan kompetisi antar kelompok (30 menit)

- Guru memberikan soal crossword puzzle yang berisi pertanyaan terkait materi interaksi sosial dan tindakan sosial yang dimulai dari nomer 1 sampai dengan 10 dengan estimasi waktu untuk berdiskusi di masing-masing nomer selama 60 detik
- Setiap kelompok beradu kecepatan untuk menjawab pertanyaan dan mengisi kolom kosong yang di tampilkan di depan kelas
- Apabila kelompok yang lebih cepat dan menjawab dengan tetap maka akan mendapatkan point 100, tetapi jika kelompok tersebut cepat dalam menjawab dan jawaban yang di berikan salah maka kelompok tersebut mendapat ponit -50

4. Pertanyaan Crossword Puzzle

- a. Soal Menurun

1. Proses saling mempengaruhi antarindividu dengan individu atau kelompok di masyarakat adalah...

2. Bentuk interaksi sosial yang bertujuan mencapai kesepakatan atau mengurangi konflik adalah...

4. Proses sosial ketika dua pihak yang memiliki tujuan yang berbeda bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama adalah...

5. Syarat utama terjadinya interaksi sosial, selain adanya kontak sosial adalah...

9. Proses sosial yang ditandai dengan adanya pola saling menghormati antar individu atau kelompok adalah...

b. Soal Mendatar

3. Norma yang mengatur perilaku manusia dalam kehidupan bermasyarakat adalah...

6. Proses sosial yang terjadi ketika kelompok atau individu saling bertukar informasi, pikiran atau perasaan adalah...

7. Proses sosial yang terjadi akibat persaingan untuk mencapai sesuatu yang sama adalah...

8. Proses penyesuaian yang terjadi ketika individu baru bergabung dalam suatu kelompok masyarakat adalah...

10. Syarat mutlak terjadinya interaksi sosial selain komunikasi adalah...

5. Kegiatan Penutup

- a. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpendapat menarik kesimpulan atas seluruh pembelajaran yang telah dilakukan hari ini dan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran, kemudian guru melanjutkan dengan memberikan penguatan dalam kesimpulan tersebut.
- b. Guru bersama siswa melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung
- c. Guru menyampaikan kepada siswa untuk dapat membaca terlebih dahulu materi selanjutnya untuk di bahas pada pertemuan selanjutnya
- d. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam penutup

6. Refleksi

Interaksi sosial adalah proses dasar dalam kehidupan manusia yang memungkinkan terbentuknya hubungan sosial di masyarakat. Interaksi sosial tidak hanya terjadi dalam bentuk komunikasi verbal, tetapi juga melalui bahasa tubuh, ekspresi wajah, dan tindakan lainnya. Selain itu syarat interaksi sosial, yaitu adanya kontak sosial dan komunikasi, interaksi sosial dapat bersifat positif, seperti kerja sama dan akomodasi, atau bersifat negatif, seperti konflik dan kompetisi yang tidak sehat.

1. Apa yang kalian pelajari dari kegiatan hari ini?
2. Manfaat apa saja yang dapat diambil dari proses pembelajaran hari ini?

Lampiran 8 Soal Pre-test dan Post-test

Nama :

Kelas :

Jenis Kelamin :

Soal Pre-test

1. Siapa yang mendefinisikan tindakan sosial sebagai tindakan yang memiliki makna subjektif dan diarahkan pada orang lain?

A. Emile Durkheim
B. Max Weber
C. Karl Marx
D. Talcott Parsons
E. Auguste Comte

Kunci Jawaban: B

2. Siapa yang mendefinisikan interaksi sosial sebagai proses di mana individu saling memengaruhi dalam hubungan sosial?

A. Max Weber
B. Gillin dan Gillin
C. Auguste Comte
D. Emile Durkheim
E. Talcott Parsons

Kunci Jawaban: B

3. Seorang pemuda menginisiasi gerakan membersihkan sungai bersama warga untuk mengurangi pencemaran lingkungan. Dampak dari tindakan sosial tersebut adalah...

A. Meningkatnya kesadaran masyarakat terhadap pentingnya kebersihan lingkungan
B. Berkurangnya interaksi sosial karena terlalu fokus pada kebersihan

C. Meningkatnya persaingan antarwarga dalam menjaga kebersihan sungai
D. Munculnya perpecahan akibat perbedaan pendapat mengenai cara membersihkan sungai

Kunci Jawaban: A

4. Seorang siswa membantu temannya yang kesulitan mengerjakan tugas, karena ia merasa kasihan dan ingin menolong. Tindakan siswa tersebut termasuk dalam kategori...

A. Tindakan rasional berorientasi tujuan
B. Tindakan rasional berorientasi nilai
C. Tindakan tradisional
D. Tindakan afektif

Kunci Jawaban: D

5. Di sebuah kota besar, perubahan ekonomi dan perkembangan teknologi semakin pesat. Banyak pekerja yang beralih ke pekerjaan berbasis digital, sementara interaksi sosial secara langsung semakin berkurang. Berdasarkan kondisi tersebut, bagaimana faktor eksternal memengaruhi interaksi sosial masyarakat?

A. Faktor eksternal menyebabkan penurunan jumlah penduduk di kota besar
B. Faktor eksternal berperan dalam membentuk pola perilaku dan cara berinteraksi masyarakat

- C. Faktor eksternal bersifat tetap dan tidak mengalami perubahan dalam masyarakat
- D. Faktor eksternal hanya berdampak negatif pada interaksi sosial
- E. Faktor eksternal tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hubungan sosial

Kunci Jawaban :B

6. Seiring perkembangan teknologi, media sosial menjadi sarana utama dalam berinteraksi. Namun, tidak jarang interaksi ini menimbulkan kesalahpahaman dan konflik. Apa cara terbaik untuk menghindari konflik dalam interaksi sosial di media sosial?

- A. Menghapus akun media sosial agar tidak terlibat dalam konflik
- B. Menyaring informasi sebelum membagikannya dan berkomunikasi dengan sopan
- C. Mengomentari setiap pendapat yang berbeda untuk mempertajam argumen pribadi
- D. Menghindari semua diskusi yang berkaitan dengan isu sosial atau politik
- E. Memblokir semua orang yang memiliki pendapat berbeda

Kunci Jawaban: B

7. Seorang siswa baru di sekolah merasa sulit berinteraksi dengan teman-teman sekelasnya. Sebagai teman sekelasnya, bagaimana cara terbaik untuk membantu siswa tersebut agar dapat beradaptasi dengan lingkungan sosial barunya?

- A. Memberikan waktu kepada siswa baru untuk beradaptasi tanpa perlu campur tangan langsung
- B. Menunggu siswa baru untuk

- berinisiatif dalam berinteraksi dengan teman-teman sekelas
- C. Mengajak siswa baru berbicara dan mengenalkannya pada teman-teman lain
- D. Mengarahkan siswa baru agar mengikuti semua kebiasaan yang ada di kelas tanpa mempertimbangkan perasaannya
- E. Menyampaikan kritik secara terbuka kepada siswa baru agar segera beradaptasi

Kunci Jawaban: C

8. Di sebuah komunitas, terkadang terjadi persaingan yang membuat anggotanya terpecah belah. Jika kamu ingin memahami penyebab perpecahan tersebut, hal apa yang paling penting untuk diperhatikan?

- A. Latar belakang sosial, cara berkomunikasi, dan kepentingan setiap anggota komunitas
- B. Jumlah anggota yang terlibat konflik dan siapa yang paling berpengaruh
- C. Menentukan siapa yang paling kuat dalam komunitas agar bisa menjadi pemenang
- D. Membiarkan konflik terus terjadi karena itu hal yang biasa dalam sebuah komunitas
- E. Menghukum anggota yang memiliki pendapat berbeda supaya komunitas tetap kompak

Kunci Jawaban: A

9. Perhatikan gambar ilustrasi berikut!



Berdasarkan ilustrasi diatas menunjukkan proses interaksi sosial di sebuah lingkungan kerja. Berikut ini yang menunjukkan sebuah kebijakan yang dapat mendorong proses interaksi sosial yang positif di tempat tersebut adalah...

- A. Meningkatkan persaingan antarindividu untuk memacu kinerja
- B. Mengurangi keterlibatan sosial melalui sistem kerja individual
- C. Memberikan insentif hanya kepada individu yang bekerja sendiri
- D. Membuat program pelatihan kerja sama tim berbasis komunikasi efektif
- E. Memusatkan keputusan hanya pada pimpinan tanpa melibatkan anggota tim

Kunci Jawaban: D

10. Perhatikan gambar ilustrasi berikut!



Ilustrasi diatas menunjukan interaksi sosial kompetitif dalam sebuah kompetisi olahraga, buatlah sebuah program untuk mengubah interaksi tersebut menjadi kolaboratif. Pilihlah program yang paling sesuai...

- A. Meningkatkan fokus pada persaingan untuk mendapatkan hasil maksimal
- B. Membuat tim campuran dari berbagai kelompok untuk menyelesaikan tantangan bersama
- C. Mengurangi interaksi antar tim untuk menghindari konflik
- D. Memberikan penghargaan hanya kepada tim pemenang
- E. Meniadakan unsur kerja sama untuk mendorong persaingan individu

Kunci Jawaban: B

Nama :

Kelas :

Jenis Kelamin :

Soal Post-test

1. Siapakah tokoh yang pertama kali mendefinisikan konsep tindakan sosial dalam sosiologi?

A. Karl Marx
B. Max Weber
C. Emile Durkheim
D. Auguste Comte

Jawaban: B

2. Siapakah tokoh yang menjelaskan konsep interaksi sosial sebagai hubungan timbal balik antarindividu?

A. Georg Simmel
B. Talcott Parsons
C. Herbert Spencer
D. Max Weber

Jawaban: A

3. Seorang pengusaha membuka peluang kerja bagi masyarakat sekitar dengan memprioritaskan warga setempat sebagai karyawan. Dampak sosial dari tindakan tersebut adalah...

A. Meningkatnya angka pengangguran di masyarakat
B. Berkembangnya ekonomi lokal dan meningkatnya kesejahteraan warga
C. Terjadinya konflik sosial akibat ketidakadilan dalam perekrutan
D. Berkurangnya interaksi sosial karena warga terlalu sibuk bekerja

Kunci Jawaban: B

4. Seorang pedagang memberikan potongan harga kepada pelanggan yang membeli dalam jumlah besar untuk meningkatkan keuntungan. Tindakan ini termasuk dalam jenis tindakan sosial:

A. Tindakan rasional berorientasi tujuan
B. Tindakan rasional berorientasi nilai
C. Tindakan tradisional
D. Tindakan afektif

Kunci Jawaban: A

5. Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi komunikasi telah mengubah cara orang berinteraksi. Media sosial semakin mendominasi komunikasi, menggantikan pertemuan langsung dalam berbagai aspek kehidupan. Di sisi lain, budaya lokal di beberapa daerah mulai mengalami perubahan akibat pengaruh budaya global. Berdasarkan fenomena tersebut, bagaimana faktor eksternal seperti budaya dan teknologi memengaruhi interaksi sosial?

A. Faktor eksternal mengubah pola komunikasi dan cara individu menjalin hubungan sosial
B. Faktor eksternal tidak memiliki peran dalam membentuk pola interaksi masyarakat
C. Faktor eksternal hanya

berdampak pada komunitas kecil dan tidak berpengaruh secara luas
 D. Faktor eksternal hanya berpengaruh pada interaksi sosial secara langsung, bukan melalui media digital
 E. Faktor eksternal bersifat tetap dan tidak mengalami perubahan seiring waktu

Kunci Jawaban: A

6. Bagaimana cara terbaik untuk menghindari konflik dalam berinteraksi di media sosial?

A. Mengabaikan setiap komentar negatif tanpa membaca isinya
 B. Memblokir semua orang yang memiliki pendapat berbeda
 C. Menggunakan bahasa yang sopan dan menghormati pendapat orang lain
 D. Tidak menggunakan media sosial sama sekali

Jawaban: C

7. Seorang siswa baru mengalami kesulitan dalam beradaptasi di sekolah. Apa langkah terbaik yang bisa dilakukan untuk membantunya?

A. Mengajak siswa tersebut berbicara dan mengenalkannya kepada teman-teman lain
 B. Membiarkannya beradaptasi sendiri tanpa bantuan
 C. Menghindari interaksi dengannya agar ia tidak merasa canggung
 D. Memaksanya untuk langsung aktif dalam semua kegiatan sekolah

Jawaban: A

8. Faktor utama yang sering memicu perpecahan dalam suatu komunitas adalah...

A. Perbedaan pendapat yang tidak disertai toleransi
 B. Kesamaan nilai dan tujuan dalam kelompok
 C. Komunikasi yang terbuka dan efektif
 D. Kerjasama dalam mencapai tujuan bersama

Jawaban: A

9. Kebijakan mana yang paling efektif untuk meningkatkan interaksi sosial positif di lingkungan kerja?

A. Menerapkan sistem kerja individu tanpa komunikasi antarpegawai
 B. Membangun ruang diskusi dan kegiatan kebersamaan antarpegawai
 C. Melarang pegawai berbicara satu sama lain selama jam kerja
 D. Mengharuskan setiap pegawai bekerja sendiri tanpa koordinasi

Jawaban: B

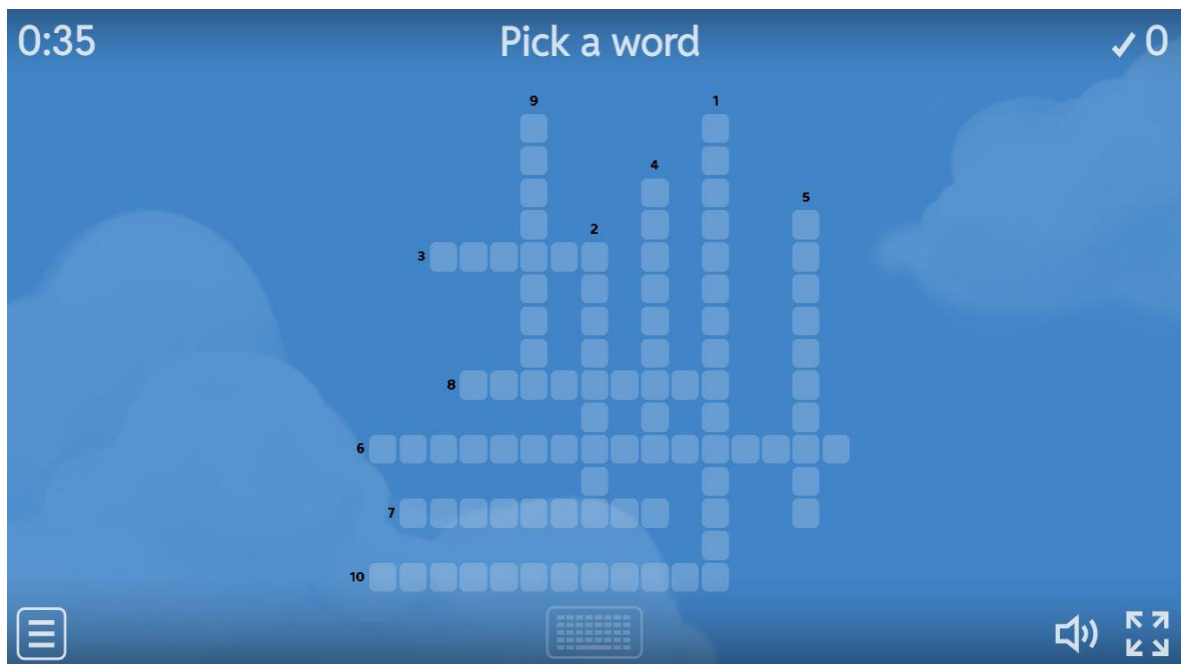
10. Program mana yang paling efektif untuk mengubah interaksi sosial yang kompetitif menjadi kolaboratif?

A. Menyelenggarakan kegiatan berbasis kerja tim dan gotong royong
 B. Memisahkan individu yang memiliki perbedaan pendapat
 C. Mempertahankan sistem persaingan tanpa perubahan
 D. Mendorong setiap individu untuk bekerja sendiri tanpa bantuan orang lain

Jawaban: A

Lampiran 9 Media Crossword Puzzle

CROSSWORD PUZZLE



Link : <https://wordwall.net/resource/84885687/crossword-puzzle-interaksi-sosial>

SOAL CROSSWORD PUZZLE

A. Soal Menurun

1. Proses saling mempengaruhi antarindividu dengan individu atau kelompok di masyarakat adalah...
2. Bentuk interaksi sosial yang bertujuan mencapai kesepakatan atau mengurangi konflik adalah...
4. Proses sosial ketika dua pihak yang memiliki tujuan yang berbeda bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama adalah...
5. Syarat utama terjadinya interaksi sosial, selain adanya kontak sosial adalah...
9. Proses sosial yang ditandai dengan adanya pola saling menghormati antar individu atau kelompok adalah...

B. Soal Mendatar

3. Norma yang mengatur perilaku manusia dalam kehidupan bermasyarakat adalah...
6. Proses sosial yang terjadi ketika kelompok atau individu saling bertukar informasi, pikiran atau perasaan adalah...

7. .Proses sosial yang terjadi akibat persaingan untuk mencapai sesuatu yang sama adalah...
8. Proses penyesuaian yang terjadi ketika individu baru bergabung dalam suatu kelompok masyarakat adalah...
10. Syarak mutlak terjadinya interaksi sosial selain komunikasi adalah...

Lampiran 10 Tabulasi Data Uji Coba Soal Pre Test dan Post test

A. Uji Coba Soal Pre test

NO	NAMA SISWA	NOMER SOAL POST TEST									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	SU1	5	4	4	4	4	2	4	3	3	2
2	SU2	2	2	1	4	2	2	3	1	1	3
3	SU3	2	4	1	3	4	2	3	1	1	3
4	SU4	2	4	4	3	4	2	3	1	4	3
5	SU5	2	4	3	4	2	2	3	1	4	2
6	SU6	2	4	3	3	4	3	3	1	4	2
7	SU7	2	4	2	2	4	2	3	1	2	2
8	SU8	2	4	2	2	4	2	3	1	2	2
9	SU9	2	4	1	4	2	2	3	1	2	1
10	SU10	2	4	3	4	4	3	3	1	4	3
11	SU11	2	4	3	3	3	2	3	1	4	2
12	SU12	2	4	3	4	1	2	3	4	4	3
13	SU13	5	6	4	4	4	4	4	4	3	3
14	SU14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
15	SU15	5	1	1	4	4	3	3	4	4	4
16	SU16	1	1	2	1	2	2	3	1	1	2
17	SU17	1	1	1	1	2	3	3	1	1	1
18	SU18	5	2	2	3	3	3	4	2	4	3
19	SU19	5	4	2	4	2	2	3	1	1	1
20	SU20	5	4	2	2	2	2	3	1	1	2
21	SU21	5	4	3	4	3	3	3	2	1	3
22	SU22	5	4	3	1	3	3	3	2	4	4
23	SU23	2	4	1	3	3	5	3	1	4	4
24	SU24	2	4	3	2	4	6	3	2	4	3
25	SU25	2	4	3	3	4	3	3	2	4	3
26	SU26	2	4	3	4	3	3	3	2	4	3
27	SU27	2	4	3	4	2	3	3	1	4	3
28	SU28	2	4	3	3	2	3	3	2	4	2
29	SU29	2	4	4	4	4	4	3	1	4	3
30	SU30	5	6	4	4	4	4	4	1	4	3

B. Uji Coba Saol Post test

NO	NAMA SISWA	NOMER SOAL POST TEST									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	SU1	2	3	2	2	1	3	1	2	2	2
2	SU2	4	4	3	3	2	4	2	3	4	3

3	SU3	2	3	2	1	1	2	1	1	2	1
4	SU4	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1
5	SU5	2	4	2	1	1	4	1	2	1	4
6	SU6	2	3	2	3	2	4	2	2	2	3
7	SU7	2	4	2	2	1	3	1	2	2	1
8	SU8	2	3	2	1	1	4	1	2	2	1
9	SU9	2	2	2	2	1	3	1	1	2	1
10	SU10	2	2	2	2	1	4	1	2	1	4
11	SU11	4	4	2	1	1	4	1	2	2	1
12	SU12	2	2	2	2	1	4	1	2	2	2
13	SU13	2	3	2	2	1	3	1	1	2	1
14	SU14	2	4	2	2	1	4	1	1	2	2
15	SU15	1	2	2	1	1	3	1	2	2	2
16	SU16	2	2	2	1	1	4	1	1	2	2
17	SU17	2	2	2	1	1	4	1	2	2	1
18	SU18	2	4	3	4	3	4	3	3	3	3
19	SU19	3	4	3	3	1	4	1	2	4	1
20	SU20	2	3	2	1	1	4	1	1	2	2
21	SU21	3	4	3	3	1	4	1	3	3	3
22	SU22	3	4	3	1	1	4	1	1	2	1
23	SU23	2	3	2	1	1	3	1	1	2	2
24	SU24	3	3	3	2	3	4	1	3	3	4
25	SU25	3	4	2	1	2	2	1	1	2	2
26	SU26	3	4	2	2	1	3	1	1	2	3
27	SU27	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2
28	SU28	2	4	2	3	1	3	1	1	2	2
29	SU29	2	2	2	1	2	3	1	1	2	2
30	SU30	2	4	2	1	2	3	1	2	2	2

Lampiran 11 Hasil Uji Validitas & Rabilitas Soal

A. Validitas & Reabilitas Pre-Test

Correlations												
		PRE 1	PRE 2	PRE 3	PRE 4	PRE 5	PRE 6	PRE 7	PRE 8	PRE 9	PRE 10	TOT AL
PRE1	Pearson Correlation	1	.221	.222	.241	.178	.084	.588**	.447*	-.016	.245	.547**
	Sig. (2-tailed)		.241	.239	.199	.346	.660	.001	.013	.932	.191	.002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
PRE2	Pearson Correlation	.221	1	.604**	.359	.302	.226	.270	.036	.299	.093	.592**
	Sig. (2-tailed)	.241		.000	.052	.105	.229	.149	.850	.108	.625	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
PRE3	Pearson Correlation	.222	.604**	1	.293	.353	.244	.439*	.296	.548**	.219	.709**
	Sig. (2-tailed)	.239	.000		.116	.055	.194	.015	.112	.002	.245	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
PRE4	Pearson Correlation	.241	.359	.293	1	.053	.022	.282	.304	.282	.192	.513**
	Sig. (2-tailed)	.199	.052	.116		.781	.907	.130	.102	.131	.309	.004
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
PRE5	Pearson Correlation	.178	.302	.353	.053	1	.371*	.332	.133	.301	.385*	.549**
	Sig. (2-tailed)	.346	.105	.055	.781		.044	.073	.484	.105	.036	.002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
PRE6	Pearson Correlation	.084	.226	.244	.022	.371*	1	.241	.220	.451*	.504**	.551**

	Sig. (2-tailed)	.660	.229	.194	.907	.044		.200	.242	.012	.004	.002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
PRE7	Pearson Correlation	.588**	.270	.439*	.282	.332	.241	1	.474**	.198	.196	.620**
	Sig. (2-tailed)	.001	.149	.015	.130	.073	.200		.008	.293	.299	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
PRE8	Pearson Correlation	.447*	.036	.296	.304	.133	.220	.474**	1	.309	.450*	.603**
	Sig. (2-tailed)	.013	.850	.112	.102	.484	.242	.008		.096	.013	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
PRE9	Pearson Correlation	-.016	.299	.548**	.282	.301	.451*	.198	.309	1	.511**	.665**
	Sig. (2-tailed)	.932	.108	.002	.131	.105	.012	.293	.096		.004	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
PRE10	Pearson Correlation	.245	.093	.219	.192	.385*	.504**	.196	.450*	.511**	1	.627**
	Sig. (2-tailed)	.191	.625	.245	.309	.036	.004	.299	.013	.004		.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
TOTAL	Pearson Correlation	.547**	.592**	.709**	.513**	.549**	.551**	.620**	.603**	.665**	.627**	1
	Sig. (2-tailed)	.002	.001	.000	.004	.002	.002	.000	.000	.000	.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).												
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).												

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
PRE1	25.97	29.689	.344	.780

[illegible]

TOTAL	Pearson Correlation	.567**	.564**	.799**	.755**	.633**	.549**	.663**	.697**	.686**	.564**	1
	Sig. (2-tailed)	.001	.001	.000	.000	.000	.002	.000	.000	.000	.001	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).												
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).												

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
POST1	18.83	16.282	.453	.810
POST2	18.00	15.586	.406	.819
POST3	18.93	16.409	.762	.795
POST4	19.40	14.110	.647	.788
POST5	19.83	16.144	.540	.803
POST6	17.73	16.133	.417	.814
POST7	20.00	16.759	.601	.803
POST8	19.40	15.352	.601	.795
POST9	18.97	15.620	.595	.797
POST10	19.10	15.266	.383	.827

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.821	10

Lampiran 12 Tabulasi Data Jawaban Siswa

A. Kelas Eksperimen

NO	Nama Siswa	Nomer Soal Pre-test										total skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	SE 1	A	A	A	A	B	B	C	A	A	B	70
2	SE 2	B	D	A	D	A	B	C	A	D	A	70
3	SE 3	B	D	A	B	D	B	C	A	D	B	70
4	SE 4	B	D	A	B	D	B	C	A	D	B	70
5	SE 5	B	D	A	A	B	B	C	A	D	B	80
6	SE 6	E	D	A	B	B	B	C	A	D	B	70
7	SE 7	B	D	A	B	D	B	C	A	D	B	70
8	SE 8	B	D	A	B	D	B	C	A	D	B	70
9	SE 9	E	D	A	D	B	B	C	A	A	B	60
10	SE 10	B	D	A	B	D	B	C	A	D	B	70
11	SE 11	B	D	A	B	B	B	C	A	D	B	80
12	SE 12	E	B	A	C	A	C	D	B	D	C	30
13	SE 13	A	A	A	A	B	B	C	A	A	B	60
14	SE 14	E	D	A	B	B	B	C	A	A	B	60
15	SE 15	E	D	A	B	B	B	C	A	A	B	60
16	SE 16	E	D	A	D	B	B	C	A	A	B	60
17	SE 17	B	D	A	A	B	B	C	A	D	B	80
18	SE 18	A	A	A	A	B	B	C	A	A	B	60
19	SE 19	B	D	A	B	D	B	C	A	D	B	70
20	SE 20	B	D	A	A	B	B	C	A	D	B	80
21	SE 21	B	D	A	B	D	B	C	A	D	B	70
22	SE 22	B	B	A	D	B	B	C	A	D	B	100
23	SE 23	E	D	A	D	B	B	C	A	D	B	80
24	SE 24	E	D	A	B	B	B	C	A	D	B	70
25	SE 25	B	D	A	B	D	B	C	A	D	B	70
26	SE 26	E	A	A	A	B	B	C	A	D	B	70
27	SE 27	B	D	A	D	B	B	C	A	D	A	80
28	SE 28	E	D	A	D	B	B	C	A	A	B	60
29	SE 29	E	D	A	A	B	B	C	A	D	B	70
30	SE 30	E	D	A	B	B	B	C	A	D	B	70

NO	Nama Siswa	Nomer Soal Post-test										total skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	SE 1	B	A	B	A	A	C	A	A	A	D	80
2	SE 2	B	A	C	A	A	C	A	A	B	A	90
3	SE 3	B	A	B	A	A	A	D	A	B	A	80

4	SE 4	B	A	B	D	A	C	A	A	B	A	90
5	SE 5	B	B	B	A	A	C	A	A	B	A	90
6	SE 6	C	A	B	A	B	A	A	A	B	A	70
7	SE 7	B	A	B	A	A	C	A	A	B	A	100
8	SE 8	B	A	B	A	A	C	A	A	B	A	100
9	SE 9	B	A	B	A	A	C	A	A	B	A	100
10	SE 10	B	A	B	A	A	C	A	A	B	A	100
11	SE 11	B	A	B	A	A	C	A	A	B	A	100
12	SE 12	D	B	C	A	A	C	B	A	D	C	30
13	SE 13	B	A	B	B	A	C	A	A	B	A	90
14	SE 14	B	B	B	A	A	C	A	A	B	A	90
15	SE 15	B	A	B	B	A	C	A	A	B	A	90
16	SE 16	B	A	B	A	A	C	A	A	A	D	80
17	SE 17	B	A	B	A	A	C	A	A	B	A	100
18	SE 18	B	A	B	A	A	C	A	A	B	A	100
19	SE 19	B	A	B	A	A	C	A	A	B	A	100
20	SE 20	D	D	B	B	A	C	A	A	B	A	70
21	SE 21	B	A	B	A	A	A	A	A	B	A	90
22	SE 22	B	B	A	D	B	B	C	A	D	B	100
23	SE 23	B	A	B	A	A	C	A	A	B	A	100
24	SE 24	B	A	B	A	A	C	A	B	B	A	90
25	SE 25	B	A	B	A	A	C	A	A	B	A	100
26	SE 26	B	A	B	A	A	C	A	A	B	A	100
27	SE 27	B	A	C	A	A	C	A	A	B	A	90
28	SE 28	B	A	B	A	A	C	A	A	B	A	100
29	SE 29	B	A	B	D	B	C	A	A	B	A	80
30	SE 30	B	A	B	A	A	C	A	B	B	A	90

B. Kelas Kontrol

NO	Nama Siswa	Nomer Soal Pre-test										total skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	SK 1	B	B	B	D	B	C	C	A	D	B	80
2	SK 2	E	D	A	A	B	B	C	A	D	B	70
3	SK 3	E	E	A	A	B	B	C	A	D	B	70
4	SK 4	B	B	A	D	C	B	D	B	D	B	70
5	SK 5	A	A	A	A	B	B	C	A	D	B	70
6	SK 6	B	B	B	D	B	C	C	A	D	B	80
7	SK 7	C	A	A	B	B	B	C	A	D	A	60
8	SK 8	A	D	A	A	B	B	C	A	D	B	70
9	SK 9	C	A	A	B	B	B	C	A	D	A	60
10	SK 10	B	B	A	D	C	B	D	B	D	B	70
11	SK 11	C	A	A	A	B	B	C	A	D	B	70
12	SK 12	A	A	A	A	B	B	C	A	D	A	60

13	SK 13	A	A	A	A	B	B	C	A	D	A	60
14	SK 14	B	C	A	A	A	B	C	A	B	B	60
15	SK 15	A	B	A	D	B	B	B	A	D	A	70
16	SK 16	A	A	A	B	B	B	C	A	D	B	70
17	SK 17	B	B	A	D	C	B	D	B	D	B	70
18	SK 18	B	C	A	B	D	B	C	A	D	B	70
19	SK 19	B	B	C	D	B	B	C	A	C	B	80
20	SK 20	B	B	A	D	B	C	C	A	D	A	80
21	SK 21	C	A	A	A	B	B	C	B	D	B	60
22	SK 22	A	A	A	A	B	B	C	A	D	B	70
23	SK 23	B	B	C	D	B	C	D	A	D	B	70
24	SK 24	B	B	A	D	B	B	C	A	B	A	80
25	SK 25	A	A	A	B	B	B	C	A	D	B	70
26	SK 26	B	B	A	D	C	B	D	B	D	B	70
27	SK 27	B	B	A	D	C	B	D	B	D	B	70
28	SK 28	C	A	A	B	B	B	C	B	D	B	60
29	SK 29	A	C	A	D	A	B	A	A	A	A	40
30	SK 30	B	B	A	D	C	B	D	B	D	B	70

NO	Nama Siswa	Nomer Soal Post-test										total skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	SK 1	D	D	B	A	A	C	A	A	B	A	80
2	SK 2	B	A	B	B	A	C	C	A	B	A	80
3	SK 3	B	B	B	A	A	C	A	A	B	A	90
4	SK 4	B	A	C	A	A	C	A	A	B	A	90
5	SK 5	B	A	B	A	A	C	A	B	B	D	80
6	SK 6	B	A	B	B	C	C	A	A	B	A	80
7	SK 7	A	D	B	A	A	C	A	A	B	A	80
8	SK 8	D	D	B	A	A	C	A	A	B	A	80
9	SK 9	A	D	B	A	A	C	A	A	B	A	80
10	SK 10	B	D	B	A	A	C	A	A	B	A	90
11	SK 11	A	D	B	A	A	C	A	A	B	A	80
12	SK 12	C	D	C	A	A	C	A	A	B	A	70
13	SK 13	C	D	B	A	A	C	A	A	B	A	80
14	SK 14	D	D	B	A	A	A	A	A	B	A	70
15	SK 15	D	D	B	A	A	A	A	A	B	A	80
16	SK 16	D	D	B	A	A	C	A	A	B	A	80
17	SK 17	B	A	B	B	C	C	A	A	B	A	80
18	SK 18	B	A	B	A	A	C	A	A	B	A	100
19	SK 19	C	D	C	A	A	C	A	A	B	A	70
20	SK 20	B	A	B	A	A	C	A	A	B	A	100
21	SK 21	A	D	B	A	A	C	A	A	B	A	80
22	SK 22	D	D	B	A	A	C	A	A	B	A	80
23	SK 23	B	A	B	A	A	C	A	A	B	A	100

24	SK 24	C	D	C	A	A	C	A	A	B	A	70
25	SK 25	C	D	B	A	A	C	A	A	B	A	80
26	SK 26	B	D	B	A	A	C	A	A	B	A	90
27	SK 27	C	D	C	A	A	C	A	A	B	A	70
28	SK 28	B	C	B	A	A	C	A	A	B	A	90
29	SK 29	A	D	B	A	A	C	A	A	B	A	80
30	SK 30	B	A	B	B	C	C	A	A	B	A	80

Lampiran 13 Dokumentasi Kegiatan Penelitian

1. Uji Coba Intrumen



Uji Coba Intrumen di lakukan di kelas X-5, siswa mengerjakan soal pre-test dan post test

2. Dokumentasi Kelas Kontrol

A. 17- Februari-2025



Pengerjaan soal pre test oleh siswa dan dilanjutkan penyampaian materi dengan model konvensional

B. 24-Februari-2025



Pengerjaan Soal Post-test oleh Siswa

3. Dokumentasi Kelas Eksperimen

A. 17-Februari-2022



Pengerjaan Soal Pre-test dan Penyampaian Materi pembelajaran

B. 24-Februari-2025



Penerapan Team Games Turnament Dengan Berbantuan Media Crossword Puzzle Pada Pembelajaran



Pengerjaan Soal Post-Test Oleh Siswa

Lampiran 14 Bukti Plagiasi

SKRIPSI BISMILLAH.docx			
ORIGINALITY REPORT			
24%	20%	17%	%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
1	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	6%	
2	docplayer.info Internet Source	1%	
3	id.scribd.com Internet Source	1%	
4	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%	
5	repository.upstegal.ac.id Internet Source	1%	
6	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	1%	
7	library.um.ac.id Internet Source	1%	
8	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%	
9	Ary Analisa Rahma, Utami Ratna Swari, Hermin Arista, Indah Noor Dwi Kusuma Dewi, Wahyu Nur Achmadin. "Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di SDN Triwung Lor 2", Journal on Education, 2024 Publication:	<1%	

Lampiran 15 Sertifikat Bebas Plagiasi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIAH DAN KEGURUAN
PUSAT PENELITIAN DAN ACADEMIC WRITING

Sertifikat Bebas Plagiasi

Nomor: 1178/Un.03.1/PP.00.9/06/2025

diberikan kepada:

Nama : Rahma Aulia Nurfdahilah
NIM : 210102110061
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Karya Tulis : Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament dengan Berbantuan Media Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa di Ma Al-Maarif Singosari

Naskah Skripsi/Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 10 Juni 2025
Kepala,

Betty Afwadzi

RIWAYAT HIDUP



Nama : Rahma Aulia Nurfadhilah
 NIM : 210102110061
 Tempat, tanggal Lahir : Cilacap, 28 Agustus 2003
 Alamat : Dusun Sitinggil, rt/02 rw/03, Rawajaya, Kec.Bantarsari,
 Kab.Cilacap, Jawa Tengah
 Jurusan/Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial/ Fakultas Ilmu Tarbiyah
 dan Keguruan
 No.Telp : 0895421956757
 E-mail : rnurfadhilah1@gmail.com
 Riwayat Pendidikan : TK IT Bina Insan Kamil Gandrungmangu
 SD IT Bina Insan Kamil Sidareja
 SMP IT Bina Insan Kamil Sidareja
 Pondok Pesantren Modern Baitussalam Prambanan
 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

