

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAM GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA
PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP MINAT BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI MTs SUNAN KALIJOGO
KEDIRI**

SKRIPSI

**OLEH
AISYAH SALMA PUTRI
NIM. 210102110044**



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

2025

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES
TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN UALAR TANGGA
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI MTs
SUNAN KALIJOGO KEDIRI**

SKRIPSI

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

**OLEH
Aisyah Salma Putri
NIM. 210102110044**



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

2025

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul

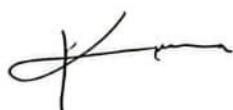
**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES
TOURNAMENT DENGAN BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN UALAR TANGGA
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI MTS
SUNAN KALIJOGO KEDIRI**

Oleh

**Aisyah Salma Putri
NIM. 210102110044**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian

Pembimbing



**Kusumadyah Dewi, M.AB
NIP. 1972010220141120025**

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



**Dr. Saiful Amin, M.Pd
NIP. 198709222015031005**

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Sunan Kalijogo”** oleh **Aisyah Salma Putri** telah dipertahankan di depan sidang penguji pada tanggal 22 Desember 2025

Dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd)

Dosen Penguji

Tanda Tangan

Ketua Penguji

Prof. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si
197610022003121003



Penguji

Lusty Firmantika, M.Pd
198701292019032011



Sekertaris Penguji

Kusumadyah Dewi, M.AB
1972010220141120025



Pembimbing

Kusumadyah Dewi, M.AB
1972010220141120025



Mengesahkan

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



Muhammad Walid, M.A
197308232000031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kusumadyah Dewi, M.AB

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal: Skripsi Aisyah Salma Putri

Lamp: 3 (Tiga) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maliki Malang

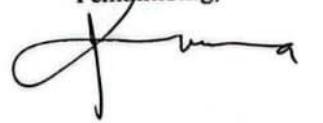
Di Malang

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	:	Aisyah Salma Putri
NIM	:	210102110044
Program Studi	:	Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Penelitian	:	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Sunan Kalijogo Kediri

Wassalamu 'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing,

Kusumadyah Dewi, M.AB
NIP. 1972010220141120025

LEMBAR PERTANYAAN KEASLIAN PENULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aisyah Salma Putri
NIM : 210102110044
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Sunan Kalijogo Kediri

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini sepenuhnya merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat dari karya yang telah ditulis maupun diterbitkan oleh pihak lain. Segala pendapat, teori, maupun temuan yang berasal dari penulis lain telah saya kutip atau rujuk sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah serta dicantumkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini mengandung unsur plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan dan oeratursan yang berlaku.

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

Malang, 10 Desember 2025

Hormat saya,


A 10,000 Indonesian Rupiah postage stamp is placed next to the signature, featuring the text 'REPUBLIK INDONESIA', '10000', 'METERAI TEMBEL', and a serial number '6FA89ANX08117E49'.

Aisyah Salma Putri
NIM. 210102110044

LEMBAR MOTTO

“Di setiap bab kehidupan memang ada hal berat yang kita temui, namun juga banyak nikmat yang justru tak pernah berhenti mengiringi. Semua itu menyadarkan kita bahwa meskipun banyak hal di luar kendali, selalu ada kasih sayang Allah yang tak pernah pergi”

(Ning Nuvisa Luthfillah Masduqie)

“Setiap perjalanan mempunyai cerita, dan setiap orang mempunyai jalan cerita masing-masing untuk menuju garis finish, mungkin kita bisa berada di garis start yang sama, namun belum tentu kita berada di garis finish di waktu yang sama, karena setiap orang mempunyai proses yang berbeda untuk sampai pada garis finish itu”

(Aisyah Salma Putri)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi hingga akhir. Oleh karena itu, penulis dengan kerendahan hati mengucapkan terimakasih yang tulus kepada:

1. Penulis persembahkan dengan penuh rasa hormat dan kasih sayang kepada kedua orang tua penulis, Bapak H. Abdurrochman, dan Ibu Siti Zunaidah atas segala doa, kasih sayang, bimbingan dan dukungannya baik moril maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini dan meraih gelar sarjana.
2. Teruntuk kakak-kakak dan adik penulis, kakak Zahrotul Musailina, kakak Khusni Mubarok dan adik M. Faiq Firdaus Al-Abror penulis ucapkan terima kasih atas segala doa dan dukungannya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Tidak lupa kepada keponakan penulis Nazzela Shaumi Mumtazah yang telah mewarnai kehidupan penulis dengan segala tingkah laku yang menggemaskan. Dan kepada seluruh keluarga besar Bani H. Abdullah dan Bani H. Shofwan penulis ucapkan terima kasih atas segala doa dan dukungannya sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.
3. Ucapan terima kasih penulis persembahkan kepada keluarga ndalem, masyayikh, ustad, ustadzah, dan seluruh guru penulis yang telah mendidik, mengajarkan, dan membimbing penulis dari kecil hingga saat ini. Tanpa doa dan bimbingan beliau penulis tidak dapat berada di titik saat ini.
4. Penulis ucapkan terima kasih kepada orang-orang yang telah menjadi support sistem penulis di balik layar sehingga penulis dapat menyelesaikan segala proses studi dari awal hingga akhir.

5. Ucapan terima kasih penulis persembahkan kepada Aisyah Salma Putri, terima kasih telah berdiri tegak disaat bادai menghantam, terima kasih tetap hidup di medan yang sangat tidak mudah. Dan terima kasih telah selalu berjuang, tidak menyerah, dan terus percaya bahwa setiap proses memiliki jalan cerita dan waktu tersendiri untuk mencapai titik indah itu. Perjanan ini memang tidak mudah, namun, terima kasih telah berani untuk bermimpi dan mewujudkannya, dan terima kasih telah selalu kuat dan sabar selama proses prejalanan panjang ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah membarikan limpahan rahmat, taufiq, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamnet Dengan Berbantun Media Permainan Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Sunan Kalijogo”. Sholawat serta salam semoga selalu terlimpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari zaman jahiliah menuju zaman yang terang benderang yakni addinul islam. Penulis menyadari bawa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukukan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terimakah kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nurdiana, M.Si., CAHRM., CRMP selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Prof. Dr. Muhammad Walid, Ma selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Dr. Saiful Amin, M.Pd Selaku Ketua Prodi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
4. Kusumadyah Dewi, M.AB selaku dosen pembimbing yang selalu sabar dan meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
5. dr. Kresna Septiandy Runtuk, Sp. KJ, M. Biomed dan seluruh staf poli jiwa RS Universitas Brawijaya, yang selalu menjadi tempat berkeluh kesah tanpa di hakimi. Selalu memberikan semangat, motivasi, dan dukungan untuk terus melanjutkan hidup dan melangkah ditengah gemuruh badai yang menghantam. Tanpa adanya bantuan dari

6. beliau penulis tidak akan pernah bisa berada pada titik indah ini, dan perlahan menemukan kata sembuh itu. Dan terimkasih kepada Psikiater dan Psikolog di aplikasi HalloDoc yang telah memberikan dukungan, motivasi dan bantuan kepada penulis.
7. Eko Wahyudi, S.Pd selaku Kepala Sekolah MTs Sunan Kaliogo Kediri yang telah memberikan waktu dan kesempatan sehingga penulis dapat melakukan penelitian tugas akhir ini.
8. Ulil Fathiyah, S.E selaku guru mata pelajaran IPS di MTs Sunan Kalijogo Kediri yang telah memberikan waktu, kesempat dan bimbingan kepada penulis sehingga bisa melakukan penelitian tugas akhir ini.
9. Kedua orang tua penulis, kakak, adik, keponakan, dan seluruh keluarga besar penulis yang selalu memberikan doa, semangat dan dukungannya baik moril maupun materil selama proses studi.
10. Keluarga ndalem, ustad, dan ustazah PPTQ Al-Ma'ruf, PPTQ Mambatul Akhlaq, PP. Al-Ishlahiyyah, PP. Al-Hikmah Al-Fathimiyyah Malang, dan PP. Assalafi Al Fitrah Surabaya yang selalu memberikan ilmu, bimbingan, dan doa selama proses studi di pondok pesantren.
11. Majlis Dzikir Al-Khidmah, yang selalu menjadi tempat *recharge energy* dari kehidupan yang melelahkan ini. Serta teman-teman Al-Khidmah UIN Malang dan Al-Khidmah Malang yang selalu menjadi rumah kedua, dan teman dalam berkhidmah kepada para Masyayikh.
12. Teman-teman seperjuangan “Bismillah Nyusul/Bismillah Ngak Boyong” yang telah menjadi rumah kedua di perantauan. Terima kasih telah menjadi tepat bercerita, berkeluh kesah, dan saling menguatkan dalam keadaan suka maupun duka selama di pondok pesanteren dan masa perkuliahan.

13. Seseorang yang menjadi support sistem di balik layar penulis, yang selalu memberikan semangat dan motivasi penulis selama menempuh pendidikan dan perjalanan kehidupan penulis.
14. Sahwahita 113, Abinaya Baswara, dan Allexe Generation yang telah menjadi bagian perjalanan indah penulis semasa KKN, Asistensi Mengajar, dan perjalanan akademik penulis di perguruan tinggi.
15. Semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu persatu. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Malang, 20 Desember 2025

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PERTANYAAN KEASLIAN PENULISAN	iv
LEMBAR MOTTO.....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT.....	xv
.....	xvi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Orisinalitas Penelitian.....	7
F. Definisi Istilah.....	11
G. Sistematika Penulisan	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	14
A. Kajian Teori	14
B. Perspektif Teori Dalam Islam	26
C. Kerangka Berpikir	28
D. Hipotesis.....	29
BAB III MOTEDE PENELITIAN	30
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	30
B. Lokasi Penelitian	31
C. Variabel Penelitian.....	31
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	32
E. Data dan Sumber Data	33

F. Instrumen Penelitian	34
G. Validitas dan Realitas Penelitian.....	35
H. Teknik pengumpulan data	41
I. Analisis Data.....	42
J. Prosedur Penelitian	43
DAFTAR PUSTAKA.....	63
LAMPIRAN.....	66
BIODATA MAHASISWA	121

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian.....	9
Tabel 3. 1 Desain Penelitian	30
Tabel 3. 2 Populasi Kelas VIII	32
Tabel 3. 3 Skala Instrumen	34
Tabel 3. 4 Indikator Penilaian	34
Tabel 3. 5 Rentang Tingkat Validitas.....	36
Tabel 3. 6 Uji Validitas Instrumen Eksperimen.....	37
Tabel 3. 7 Uji Validitas Instrumen Kontrol.....	38
Tabel 3. 8 Rentang Tingkat Reliabilitas.....	40
Tabel 3. 9 Uji Reliabilitas kelompok Eksperimen.....	40
Tabel 3. 10 Uji Reliabilitas Kelompok Kontrol.....	41
Tabel 4. 1 Data Pretest Posttes.....	47
Tabel 4. 2 Uji Shapiro-Wilk	47
Tabel 4. 3 Uji Levene	48
Tabel 4. 4 Uji Mann-Whitney	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir	28
Gambar 3. 1 Kelompok Sampel.....	33

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	66
Lampiran 2 Balasan Izin Penelitian	67
Lampiran 3 Kuesioner Penelitian.....	68
Lampiran 4 Media Permainan Ular Tangga	75
Lampiran 5 Hasil Validasi Instrumen Eksperimen.....	76
Lampiran 6 Hasil Uji Reliabel Eskperimen	94
Lampiran 7 Hasil Uji Validitas Kontrol	95
Lampiran 8 Hasil Uji Reliabel Kontrol.....	112
Lampiran 9 Hasil Uji Normalitas	113
Lampiran 10 Hasil Uji Homogenitas.....	113
Lampiran 11 Hasil Uji Hipotesis	113
Lampiran 12 Dokumentasi Kegitan	113
Lampiran 13 Sertifikat Bebas Plagiasi.....	119
Lampiran 14 Hasil Turnitin.....	120

ABSTRAK

Salma Putri, Aisyah. 2025. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Bebantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Sunan Kalijogo. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maula Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Kusumadyah Dewi, M.AB

Minat belajar siswa merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan akademik siswa. Akan tetapi, pembelajaran IPS di sekolah seringkali menggunakan metode konvensional yang berdampak pada kepasifan dan rendahnya minat siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji dan membuktikan apakah model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* yang dipadukan dengan media permainan ular tangga dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTs Sunan Kalijogo.

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan menggunakan desain quasi eksperimen, melibatkan kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *team games tournament* dengan permainan ular tangga dan kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Instrumen utama pengumpulan data adalah angket minat belajar Likert empat poin yang telah divalidasi dan direliabilitas. Dalam analisis data, peneliti menggunakan uji Mann-Whitney U Test untuk menguji hipotesis. Pemilihan uji non-parametrik ini didasarkan pada temuan bahwa data hasil penelitian tidak memenuhi salah satu uji prasyarat.

Berdasarkan hasil uji hipotesis, diperoleh nilai Asymp. Sig. $<0,001$. Karena nilai signifikan tersebut berada dibawah batas 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *team games tournament* dengan permainan ular tangga dan kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Oleh karena itu peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media permainan ular tangga terbukti efektif dan berpengaruh positif signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTs Sunan Kalijogo.

Kata kunci: *Team Games Tournament*, Permainan Ular Tangga, Minat Belajar, Pembelajaran IPS

ABSTRACT

Salma Putri, Aisyah. 2025. The Influence of the cooperative learning model of the team games tournament type using snakes and ladders game media on students' learning interest in social studies subjects at MTs Sunan Kalijogo. Thesis. Department of social sciences education. Faculty of education and teacher training, maulana malik ibrahim state islamic university of malang. Advisor: Kusumadyah Dewi, M.AB

Student interest in learning is a crucial factor in determining their academic success. However, social studies learning in schools often uses conventional methods, which result in passivity and low student interest. Therefore, this study aims to test and prove whether a cooperative learning model, a team games tournament model, combined with a snakes and ladders game, can significantly increase student interest in social studies at MTS Sunan Kalijogo.

This study adopted a quantitative approach using a quasi-experimental design, involving an experimental class using a team games tournament learning model with a snakes and ladders game and a control class using conventional methods. The main instrument for data collection was a validated and reliable four point Likert learning interest questionnaire. In data analysis, the researcher used the Mann-Whitney U Test to test the hypothesis. The choice of this non-parametric test was based on the finding that the research data did not meet one of the prerequisite tests..

Based on the results of the hypothesis test, the Asymp. Sig. Value <0,001 was obtained. Because the significant value is below the 0,05 limit, there is a significant difference between the learning interest of students in the experimental class using the team games tournament learning model with the snakes and ladders game and the control class using the conventional method. Therefore, the researcher concluded that the cooperative learning model of the team games tournament type assisted by the snakes and ladders game media was proven to be effective and had a significant positive effect in increasing students' learning interest in the social studies subject at MTs Sunan Kalijogo.

Keywords: Team Games Tournament, Snakes and Ladders Game, Learning Interest, Social Studies Learning.

ملخص

سلمي فتري، عائشة. ٢٠٢٥. تأثير نموذج التعلم التعاوني من نوع بطولة الألعاب الجماعية بمساعدة وسائل لعبه الشعبان والسلم على اهتمام الطلاب بتعلم الدراسات الاجتماعية في المدرسة المتوسطة الإسلامية سونان كالي جاكا. أطروحة. قسم تربية العلوم الاجتماعية، كلية التربية والتعليم، جامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك ابراهيم مالانج.

مشرف : كوسومادية الماجستير.

كلمة أساسية : بطولة الألعاب الجماعية، لعبة التعبان والسلم، الاهتمام بالتعلم، تعلم العلوم الاجتماعية

اهتمام الطالب بالتعلم هو عامل مهم يحدد النجاح الأكاديمي. ومع ذلك، غالباً ما تستخدم دروس الدراسات الاجتماعية في المدارس أساليب تقليدية تؤدي إلى سلبية الطالب وانخفاض اهتمامهم. لذلك، تهدف هذه الدراسة إلى فحص وإثبات ما إذا كان نموذج التعلم التعاوني في بطولة الألعاب الجماعية، جنباً إلى جنب مع وسائل لعبة الثعبان والسلم، يمكن أن يكون له تأثير كبير على زيادة اهتمام الطالب بتعلم الدراسات الاجتماعية في المدرسة المتوسطة الإسلامية سونان كالي حاكا.

اعتمدت هذه الدراسة نهجاً كمياً باستخدام تصميم شبه تجريبي، شمل فصلاً تجريبياً استخدم نموذج التعلم من خلال بطولة الألعاب الجماعية مع ألعاب التعبان والسلم، وفصلًا مرجعياً استخدم الأساليب التقليدية. كانت أدات جمع البيانات الرئيسية عبارة عن استبيان ليكرت من أربع نقاط حول الاهتمام بالتعلم، تم التتحقق من صحتها واختبار موثوقيتها. في تحليل البيانات، استخدم الباحث اختبار U-Mann-Whitney لاختبار الفرضية. تم اختيار هذا الاختبار غير المعملي بناءً على النتائج التي تقدّم بأن البيانات البحث لا تقع، بافتراض الطبيعة.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama menteri agama RI dan menteri pendidikan dan kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

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

B. Vokal Panjang

Vocal (a) panjang = $\hat{ا}$

Vocal (i) panjang = $\hat{ي}$

Vocal (u) panjang = $\hat{و}$

C. Vocal Diftong

$\hat{او}$ = aw

$\hat{اي}$ = ai

$\hat{وي}$ = \hat{u}

$\hat{أي}$ = \hat{i}

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan mendasar yang memerlukan perhatian serius untuk mengoptimalkan sistem pendidikan. Oleh karena itu, Indonesia telah merancang berbagai langkah strategis guna mendorong kemajuan dalam bidang pendidikan. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 1 menguraikan bahwa ‘‘Pendidikan merupakan upaya yang dilaksanakan secara sadar dan terencana guna menciptakan lingkungan belajar serta hasil pembelajaran yang bertujuan mengembangkan potensi diri, termasuk nilai-nilai spiritualitas keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, intelektualitas, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk menjalani kehidupan bermasyarakat secara bermanfaat bagi individu, bangsa, dan negara.’’¹

Regulasi Wajib Belajar (Peraturan Pemerintah No. 47 Tahun 2008) berfungsi sebagai payung hukum yang memastikan akses pendidikan dasar bagi seluruh warga negara. Peraturan ini bertujuan ganda: pertama, memberikan kemampuan dasar agar warga negara dapat hidup mandiri atau melanjutkan pendidikan; dan kedua, menjamin kesetaraan kesempatan bagi setiap individu untuk mendapatkan pendidikan yang bermutu.² Diharapkan, peningkatan jenjang pendidikan ini akan melahirkan individu yang berpikiran maju, bijaksana, dan berkualitas sebagai SDM bangsa.

¹ Lukman Hakim, ‘‘Pemerataan Akses Pendidikan Bagi Rakyat Sesuai Dengan Amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional,’’ *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2016): 53–64. hal 54

² Indonesia, ‘‘Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No 47 Tahun 2008 Tentang Wajib Belajar,’’ Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia § (2008), https://www.bertelsmann-stiftung.de/fileadmin/files/BSt/Publikationen/GrauePublikationen/MT_Globalization_Report_2018.pdf %0Ahttp://eprints.lse.ac.uk/43447/1/India_globalisation_society_and_inequalities(lsero).pdf%0Ahttps://www.quora.com/What-is-the.

Tingkat minat siswa adalah faktor krusial bagi keberhasilan pendidikan. Minat yang tinggi mendorong partisipasi aktif, berbanding terbalik dengan kurangnya minat yang memicu sikap pasif. Mengacu pada Syah, minat adalah kecenderungan kuat atau antusiasme terhadap sesuatu, dan dalam konteks akademik, minat belajar merujuk pada kecenderungan yang terkait langsung dengan materi dan prosesnya.³ Indikator yang digunakan untuk mengukur minat belajar meliputi ketertarikan, perhatian, motivasi, dan pengetahuan awal.⁴ Oleh sebab itu, guru memiliki tanggung jawab untuk memahami dan mengelola minat siswa demi mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

Salah satu permasalahan umum dalam proses pembelajaran adalah praktik yang monoton dan dominasi model pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) seperti metode ceramah. Model ini, meskipun dianggap lebih mudah diterapkan oleh pengajar, seringkali mengharuskan siswa untuk sekadar mengingat dan menghafal materi. Dampaknya, model *teacher-centered* dapat membuat siswa menjadi pasif dan menurunkan minat belajar, khususnya dalam bidang pendidikan sosial yang materinya luas. Padahal, pendidikan sosial bukan hanya tentang aplikasi ide pada masalah nyata, tetapi juga persiapan untuk pembelajaran masa depan. Oleh karena itu, seperti yang diungkapkan oleh Pujitama, model yang berfokus pada hafalan dalam pendidikan sosial dapat digantikan dengan model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*) untuk mendorong aktivitas dan kemandirian siswa selama proses belajar.⁵

³ Leo Charli, Tri Ariani, and Lusi Asmara, “Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika,” *Science and Physics Education Journal (SPEJ)* 2, no. 2 (2019): 52–60, <https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.727>. hal. 55

⁴ Siti Nurhasanah and A Sobandi, “Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa (Learning Interest as Determinant Student Learning Outcomes),” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (2016): 128–35, <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>. hal. 130-131

⁵ Puput Pujitama, “Implementasi Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Menengah Pertama (Studi Pada Sekolah-Sekolah Di Kota Semarang),” *Jurnal of Education Social Studies* 3, no. 2 (2014): 39–243. Hal 39

Penelitian dilakukan di MTs Sunan Kalijogo, sebuah lembaga pendidikan formal di Kabupaten Kediri yang berada di bawah Yayasan Al-Hisyami dan berlokasi strategis di sekitar Pondok Pesantren Al-Ishlahiyyah. Observasi pada mata pelajaran IPS menunjukkan bahwa guru masih mengandalkan metode ceramah konvensional. Pendekatan *teacher-centered* ini menyebabkan siswa menjadi tidak fokus dan pasif, terlihat dari perilaku seperti terlambat, mengantuk, dan mengabaikan penjelasan. Akibatnya, kualitas belajar dan pemahaman siswa menjadi terganggu. Situasi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk menerapkan cara dan media pembelajaran yang lebih menarik guna membangkitkan kembali minat belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat dipertimbangkan adalah model kooperatif, yang melibatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil untuk mencapai sasaran belajar secara kolektif. Menurut Slavin dan Karuu, model ini merupakan strategi yang mengandalkan kerja sama antaranggota kelompok untuk saling mendukung dalam memahami materi ajar. Penerapan model kooperatif diharapkan dapat meningkatkan penguasaan materi siswa sekaligus mengembangkan kemampuan mereka untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan berdiskusi dengan rekan sebaya.⁶

Team games tournament adalah model pembelajaran kooperatif yang inovatif, yang menggabungkan kelompok belajar heterogen dengan elemen permainan kompetitif untuk meningkatkan motivasi siswa.⁷ Model yang digagas oleh De Vries dan Edward serta dikembangkan oleh Slavin ini memiliki langkah-langkah pelaksanaan yang jelas: penyampaian materi, diskusi kelompok, permainan, turnamen

⁶ Ida Meutiawati, “Model Pembelajaran Kooperatif,” n.d., https://cdn.araniry.ac.id/bkd/uploads/196805181994022001/2020/09/196805181994022001_2020-09-03_20200903021716_2.pdf.

⁷ joko krismanto Harianja et al., *Tipe- Tipe Pembelajaran Kooperatif*, april 2022 (yayasan kita menulis, 2022), <https://www.scribd.com/document/613271930/FullBook-Tipe-Tipe-Model-Pembelajaran-Kooperatif>. hal. 91

antarkelompok, dan pengakuan (apresiasi).⁸ Inti dari *team games tournament* adalah mengubah siswa menjadi peserta aktif yang belajar dan memecahkan masalah melalui aktivitas berbasis permainan dan kolaborasi.

Media permainan ular tangga adalah alat yang efektif untuk diintegrasikan ke dalam model *team games tournament*. Permainan ini memiliki latar belakang historis yang panjang, bahkan telah digunakan untuk tujuan pengajaran moral sejak abad kedua SM.⁹ Sebagai permainan papan sederhana yang menggunakan pion dan dadu, media ular tangga ini mampu mengatasi kebosanan dan menarik siswa secara aktif ke dalam proses belajar. Dengan menyesuaikan konten papan ular tangga dengan materi pelajaran, rasa tertarik dan senang siswa akan meningkat, yang pada gilirannya memperkuat kemampuan kognitif mereka dalam menyerap dan memahami materi.

Model pembelajaran tipe *team games tournament* diyakini memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam konteks pendidikan sosial, karena model ini berhasil mengintegrasikan unsur permainan dalam proses akademik. Dukungan empiris ditunjukkan oleh beberapa penelitian: studi Salina, Ahmad, dan Al-Fiqri menemukan *team games tournament* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar Sejarah. Hal ini karena *team games tournament* menjadikan pembelajaran lebih aktif, menggeser fokus dari pusat-guru menjadi pusat-siswa, dan mendorong siswa mengutarakan pengetahuan mereka.¹⁰ Studi Zailani dan Tawani juga membuktikan bahwa *team games tournament* meningkatkan minat belajar, yang terlihat

⁸ Musyawir et al., *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, ed. Sarwandi (Komplek Senda Residence Jl. Payanibung Ujung D Dalu SepuluhB Tanjung Morawa Kab. Deli Serdang Sumatera Utara: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2022). hal. 45-46

⁹ Mamila Putri Hapsari, Sumari, and Ida Fitriyah, “Tanah Dan Keberlangsungan Kehidupan,” *Wirahadie.Com* 3, no. 8 (2020): 1, <https://doi.org/10.17977/um067.v3.i8.2023.1>.

¹⁰ Andini Salina, Ahmal Ahmad, and Yanuar Al Fiqri, “Pengaruh Model TGT (Teams Game Tournament) Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Di Kelas XI SMA Babussalam Pekanbaru,” *JAMPARING: Jurnal Akuntansi Manajemen Pariwisata Dan Pembelajaran Konseling* 2, no. 2 (2024): 574–79, <https://doi.org/10.57235/jamparing.v2i2.2953>.

dari suasana kelas yang lebih hidup dan keberanian siswa dalam berpendapat.¹¹ Secara keseluruhan, temuan ini menyimpulkan bahwa *team games tournament* merupakan strategi yang efektif untuk mengaktifkan siswa dan bukan hanya sekadar aktivitas bermain.

Novelty/kebaruan dari studi ini yaitu mengintegrasikan model pembelajaran *team games tournament* dengan media permain ular tangga, yang mana pada studi sebelumnya masih belum banyak yang mengintegrasikan model pembelajaran *team games tournament* dengan permainan ular tangga. Studi ini berlokasi di sebuah madrasah yang mana sebagian besar siswa dari sekolah tersebut adalah seorang santri dari pondok pesantren di yayasan tersebut maupun pondok pesantren di sekitar sekolah tersebut.

B. Rumusan Masalah

Bertolak dari latar belakang studi, fokus masalah yang akan diuji dan dijawab dalam studi ini dirumuskan dalam pertanyaan yaitu: bagaimana perbedaan minat belajar siswa yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada mata pelajaran IPS di MTs Sunan Kalijogo?

C. Tujuan Penelitian

Bertolak dari rumusan masalah yang telah ditetapkan, tujuan yang ingin dicapai melalui pelaksanaan studi ini yaitu: untuk menganalisis perbedaan minat belajar siswa yang belajar dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dengan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran IPS di MTs Sunan Kalijogo.

¹¹ Zailani and Tawarni, “Pengaruh Metode Team Game Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII Di SMP Swasta Nur Adia Medan,” *Educate: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran* 2, no. 1 (2023): 38–48, <https://doi.org/10.56114/edu.v2i1.558>.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil studi ini diharapkan memberikan kontribusi signifikan dalam memperkaya perspektif pembelajaran IPS, terutama melalui penyajian *team games tournament* yang diintegrasikan dengan media permainan ular tangga. Temuan studi ini juga dapat dijadikan referensi awal untuk mengembangkan dan mengimplementasikan model pembelajaran inovatif. Model ini relevan dan dapat diterapkan pada mata pelajaran lain, mengingat media ular tangga yang digunakan mudah diakses dan familiar bagi siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk Sekolah

Studi ini diproyeksikan memberikan manfaat dengan meningkatkan minat belajar siswa. Dengan demikian, hasilnya dapat dijadikan rekomendasi kuat bagi sekolah untuk mengintegrasikan pendekatan pembelajaran ini ke dalam kurikulum IPS secara berkelanjutan, yang bertujuan untuk memperbaiki mutu pendidikan siswa secara umum.

b. Untuk Guru

Studi ini bertujuan menyediakan panduan aplikatif bagi guru dalam mengintegrasikan media ular tangga untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif di kelas IPS. Secara praktis, penelitian ini berfungsi sebagai solusi untuk mengatasi kebosanan dan minimnya minat siswa yang menjadi kendala utama dalam pengajaran konvensional, sehingga mutu pengajaran dapat meningkat.

c. Untuk Siswa

studi ini bertujuan untuk menginovasi metode pembelajaran dengan mengintegrasikan media ular tangga ke dalam model kooperatif *team games tournamnet*, guna menghasilkan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Pembaharuan metode ini diharapkan menjadi kunci untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS.

d. Untuk Peneliti

Pelaksanaan studi ini bertujuan memberikan pengalaman yang esensial bagi peneliti, terutama dalam meningkatkan keahlian praktis dalam merencanakan, melaksanakan, dan menganalisis data riset. Peningkatan keahlian ini akan menjadi modal berharga untuk mendukung perkembangan akademik dan karier peneliti di masa depan.

e. Untuk Peneliti Selanjutnya

Hasil studi ini diharapkan dapat berfungsi sebagai referensi dasar untuk mendorong riset yang berkelanjutan dan pengembangan pengetahuan yang lebih mendalam dalam bidang yang relevan.

E. Orisinalitas Penelitian

1. Studi kuantitatif oleh Azizah, Koesmadi, dan Nur'ariqoh dengan desain *one grup pretest-posttest* pada siswa kelas IV MI Al-Falah Beran menguji dampak *team games tournamet* terhadap minat belajara Bahasa Indonesia. Studi ini menyimpulkan bahwa penggunaan *team games tournamnet* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat. Hal ini didukung oleh sifat *team games tournamnet* yang interaktif dan menyenangkan, yang berhasil melibatkan siswa secara menyeluruh (fisik, mental, dan sosial) dalam aktivitas kelas. Dengan demikian,

team games tournament terbukti efektif sebagai strategi untuk meningkatkan minat belajar siswa.¹²

2. Studi kuantitatif oleh Sholihah dan Hawa mengkaji dampak *team games tournament* yang diintegrasikan dengan media jatin terhadap minat belajar siswa kelas III SD. Studi ini menunjukkan bahwa penggunaan *team games tournament* yang diintegrasikan dengan media jatin berhasil meningkatkan semangat dan antusiasme siswa. Kesimpulan tersebut menegaskan bahwa *team games tournament* didukung oleh media yang relevan, adalah strategi yang terbukti efektif untuk membangkitkan dan memelihara siswa dalam proses pembelajaran.¹³
3. Studi kualitatif oleh Zailani dan Tawani mengkaji dampak *team games tournament* terhadap minat belajar siswa kelas VII. Studi tersebut menyimpulkan bahwa *team games tournament* memiliki pengaruh signifikan yang ditandai dengan transformasi suasana kelas. Indikasi utama dari perubahan ini adalah peningkatan keaktifan kelas, percaya diri yang lebih baik, dan keberanian siswa untuk berpendapat di kelas.¹⁴
4. Studi kuantitatif quasi eksperimen oleh Salina, Ahmad, dan Al-fiqri mengkaji dampak *team games tournament* terhadap minat belajar sejarah. Hasilnya menunjukkan *team games tournament* memiliki pengaruh positif terhadap minat siswa. Model ini berhasil menjadikan suasana kelas lebih aktif, menggeser fokus dari guru ke siswa, dan memotivasi siswa untuk berdiskusi tentang materi.

¹² Elvina Nur Azizah, Dita Primashanti Koesmadi, and Uci Ulfa Nur'afifah, "Pengaruh Metode Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Di Mi Al Falah Beran," *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 5, no. 1 (2024): 1527–32, <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.1064>.

¹³ Mar'atus Sholihah and Anna Malihatul Hawa, "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Tean Games Tournament) Berbantuan Alat Peraga Jatin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. September (2024): 232–41.

¹⁴ Zailani and Tawarni, "Pengaruh Metode Team Game Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII Di SMP Swasta Nur Adia Medan."

Kesimpulan studi tersebut mendukung efektivitas team games tournamnet dalam meningkatkan minat belajar.¹⁵

5. Studi kuantitatif *ex post facto* oleh Pratama mengkaji dampak *team games tournament* terhadap minat belajar di SMPN 2 Karawang. Studi ini menyimpulkan adanya dampak postif *team games tournament*, yang terlihat dari peningkatan partisipasi aktif siswa dan terciptanya suasana kelas yang interaktif dan menyenangkan. Selain meningkatkan minat, *team games tournament* juga terbukti efektif dalam mendorong pemikiran kritis dan meningkatkan tanggung jawab siswa terhadap materi yang dipelajari.¹⁶

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (skripsi/tesis/jurnal/dll). Penerbit dan Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Elvin Nur Azizah, Dita Primashanti Koesmadi, dan Uci Ulfa Nur'afifah. Pengaruh Metode <i>Teams Games Tournament</i> Terhadap Minat Belajar Bahsasa Indonesia Siswa Kelas IV Di MI Al Falah Beran. Jurnal. EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran 5, No. 1 (2024).	Meneliti tentang pengaruh model pembelajaran <i>team games tournament</i> terhadap minat belajar siswa	Berfokus pada mata pelajaran bahasa Indonesia, dan tidak menggunakan media pembelajaran	Berfokus pada mata pelajar IPS, dan menggunakan media permainan ular tangga
2	Mar'atus Sholihah dan Anna Malihatul Hawa. Pengaruh Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> Berbantuan Alat Peraga Japin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. Jurnal. Pendas: Jurnal Ilmiah	Meneliti tentang pengaruh model pembelajaran <i>team games tournament</i> terhadap	Menggunakan media alat peraga japin	Menggunakan media permainan ular tangga

¹⁵ Salina, Ahmal, and Al Fiqri, “Pengaruh Model TGT (Teams Game Tournament) Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Di Kelas XI SMA Babussalam Pekanbaru.”

¹⁶ muhammad galih Pratama, “Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamnet Terhadap MInat Belajar Peserta Didik Di SMPN 2 Karawang Barat,” *Ilmiah Wahana Pendidikan* 11, no. 2.B (2025): 158–65.

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (skripsi/tesis/jurnal/dll). Penerbit dan Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	Pendidikan Dasar vol.09, no. 03, September (2024)	minat belajar siswa		
3	Zailaini dan Tawarni. Pengaruh Metode <i>Team Games Tournament</i> dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Swasta Nur Adila Medan. Julnal. Educate: Jurnal Ilmu Pendidikan dan pengajaran Vol. 2, No. 1 (2023)	Meneliti tentang pengaruh model pembelajaran <i>team games tournament</i>	Menggunakan metode penelitian kualitatif. Studi ini tidak menggunakan media pembelajaran	Metode kuantitatif, dan media permainan ular tangga
4	Andini Salina, Ahmad, dan Yanuar Al-Fiqri. Pengaruh Model <i>Teams Game Tournament</i> Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Di Kelas XI SMA Babussalam Pekanbaru. Jurnal. JAMPARING: Jurnal Akuntansi Manajemen Pariwisata Dan Pembelajaran Konseling 2, no. 2 (2024)	Meneliti tentang pengaruh model pembelajaran <i>team games tournament</i>	Studi ini berfokus pada mata pelajaran sejarah, dan tidak menyebutkan menggunakan media yang digunakan	Berfokus pada mata pelajar IPS, dan menggunakan media permainan ular tangga
5	Muhammad Galih Pratama. Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournamnet</i> Terhadap Minat Belajar Peserta Didik di SMPN 2 Karawang Barat. Jurnal. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikam, Februari 2025, 11 (2.B)	Meneliti tentang pengaruh model pembelajaran <i>team games tournament</i>	Berfokus pada mata pelajaran PAI. Studi ini menggunakan penelitian kuantitatif ex post facto. Studi ini tidak menggunakan media pembelajaran	Berfokus pada mata pelajaran IPS, menggunakan penelitian kuantitatif quasi eksperimen, dan media permainan ular tangga

F. Definisi Istilah

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*

Pembelajaran kooperatif adalah strategi yang mengorganisasi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yang berkolaborasi dan berdiskusi untuk mencapai pemahaman materi secara kolektif, salah satu bentuknya yang efektif adalah *team games tournament*.

Team games tournament dirancang untuk menyatukan siswa dengan tingkat akademik yang beragam (heterogen) dalam satu tujuan, serta mengintegrasikan elemen permainan untuk memicu keaktifan dan antusiasme belajar. *Team games tournament* dilaksanakan melalui fase sistematis: presentasi kelas, kerja kelompok, sesi permainan, turnamen, dan pemberian penghargaan kelompok.

Media yang relevan untuk mendukung *team games tournament* adalah permainan ular tangga. Permainan papan klasik ini, yang dimainkan oleh minimal dua orang menggunakan pion dan dadu, ternyata memiliki akar sejarah kuno yang telah digunakan sejak abad ke-2 SM oleh tokoh agama Hindu untuk mengajarkan nilai moral.

2. Minat belajar

Minat belajar adalah kecenderungan atau gairah yang kuat yang dimiliki siswa terhadap subjek atau jalannya proses pembelajaran. Minat ini dapat diidentifikasi dan diukur melalui beberapa aspek penting, seperti minat, perhatian, motivasi, dan pengetahuan siswa terkait materi.

G. Sistematika Penulisan

Agar pembahasan dapat disajikan secara terstruktur dan memandu alur pemikiran (logika berpikir) secara sistematis, maka diperlukan kerangka penulisan yang jelas. Oleh karena itu, sistematika penulisan dalam studi ini diatur sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I ini menyajikan pendahuluan studi yang mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan studi, serta manfaat yang akan diperoleh dari hasil riset

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II menyajikan tinjauan pustaka yang sistematis. Bagian ini secara spesifik membahas landasan teoritis mengenai model pembelajaran kooperatif, menguraikan secara mendalam model *team games tournament*, serta mengkaji konsep dan indikator minat belajar.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab III akan menyajikan metodologi studi yang digunakan. Pembahasan meliputi pendekatan dan jenis studi yang dipilih, penentuan populasi dan sampel, serta teknik-teknik yang digunakan untuk pengumpulan data.

BAB IV PEMAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

Bab IV ini menyajikan hasil dan temuan studi. Pembahasannya mencakup profil lokasi studi dan presentasi data, yang berfokus pada dua aspek utama: proses penerapan model *team games tournament* pada mata pelajaran IPS dan analisis pengaruh model *team games tournament* terhadap minat belajar siswa.

BAB V PEMBAHASAN

Bab V ini menyajikan interpretasi dan pembahasan hasil studi. Bagian ini berfungsi untuk merespons rumusan masalah yang diajukan dan menyimpulkan hasil pengujian terhadap hipotesis studi

BAB VI PENUTUP

Bab VI menyajikan rangkuman akhir yang mencakup ringkasan hasil studi. Bagian ini juga memuat saran praktis yang ditujukan bagi pihak sekolah dalam upaya peningkatan model pembelajaran, serta rekomendasi bagi peneliti di masa mendatang.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Secara etimologis, pembelajaran kooperatif (*cooperate*) didefinisikan sebagai bekerja sama, merupakan model pengajaran yang berfokus pada pemanfaatan kelompok kecil siswa untuk saling mendukung dan memaksimalkan lingkungan belajar demi tercapainya tujuan akademik.¹⁷ Menurut B. Santoso, model ini adalah kegiatan di mana siswa berkolaborasi dalam kelompok kecil untuk mendapatkan pengalaman belajar, baik secara personal maupun tim.¹⁸ Model ini biasanya diimplementasikan dalam kelompok beranggotakan 4 hingga 6 orang. Selain meningkatkan pemahaman materi, pembelajaran kooperatif juga penting untuk membangun sikap sosial dan mendorong kepercayaan diri siswa untuk mengemukakan.

b. Unsur dan Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Karakteristik khas yang menjadi landasan operasional model pembelajaran kooperatif dapat diuraikan sebagai berikut:¹⁹

1) Ketergantungan Positif

Unsur ketergantungan positif (*positive interdependence*) mensyaratkan bahwa keberhasilan kelompok menjadi tanggung jawab kolektif setiap anggotanya.

¹⁷ Nurazizah, “Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Metode Numbered Heads Together Di Universitas Islam Negeri,” *Skripsi*, 2010. hal. 10

¹⁸ Ismun Ali, “Pembelajaran Kooperatif Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam,” *Jurnal Mubtadiin* 7, no. 1 (2021): 247–64, <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/mubtadiin/article/view/82>. hal. 250

¹⁹ Arfiani Yulia, Endah Juwandani, and Dwina Mauliddya, “Model Pembelajaran Kooperatif Learning,” *In Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multi Disiplin* 3 (2020): 223–27. hal. 225

Dalam konteks ini, setiap siswa diberikan materi atau tugas yang unik, sehingga saling ketergantungan menjadi keharusan. Konsekuensinya, kegagalan satu anggota dalam menyelesaikan tugas individunya akan menghambat penyelesaian tugas kelompok secara keseluruhan.

2) Tanggung Jawab Perseorangan

Pembelajaran kooperatif juga dirancang untuk mengevaluasi sejauh mana siswa telah menguasai materi secara mandiri. Nilai individu ini selanjutnya dikomunikasikan oleh guru kepada kelompok. Tujuan dari penyampaian hasil ini adalah untuk memfasilitasi mekanisme saling bantu, di mana anggota yang lebih mahir dapat mendukung anggota yang kesulitan. Dengan demikian, setiap siswa memegang tanggung jawab individu terhadap tugas yang diberikan.

3) Interaksi Tatap Muka

Interaksi tatap muka merupakan unsur penting dalam pembelajaran kooperatif. Jika tugas kelompok dilaksanakan secara langsung, siswa yang memiliki kompetensi lebih tinggi dapat secara efektif membantu rekan kelompoknya dalam mencapai tujuan bersama. Interaksi ini memungkinkan anggota kelompok untuk berdiskusi satu sama lain, serta membangun komunikasi dengan guru dan siswa dari kelompok lain. Dengan demikian, interaksi tatap muka berfungsi memperluas sumber belajar siswa, membuat proses belajar menjadi lebih mudah dan beragam.

4) Keterampilan Sosial

Melalui pembelajaran kooperatif, siswa didorong untuk mengembangkan keterampilan sosial penting. Keterampilan ini mencakup toleransi, sikap hormat, dan kemampuan untuk berfokus mengkritik gagasan daripada

mengkritik teman. Selain itu, model ini melatih siswa untuk membela penalaran logis tanpa mencoba mendominasi, dan menjadi mandiri. Keterampilan-keterampilan ini memiliki peran signifikan dalam membangun dinamika dan hubungan yang harmonis di dalam kelas.

5) Evaluasi

Untuk memfasilitasi peningkatan keterampilan kolaborasi siswa, penting bagi guru untuk menjadwalkan sesi khusus bagi kelompok agar dapat merefleksikan proses kerja sama mereka. Pemberian waktu evaluasi ini idealnya diterapkan setelah kelompok menyelesaikan beberapa kegiatan belajar.

c. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Tujuan implementasi model pembelajaran kooperatif, sebagaimana dirumuskan oleh Nur Asma, meliputi hal-hal berikut:²⁰

1) Pencapaian Hasil Belajar

Selain aspek sosial, pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan hasil tugas akademik siswa. Model ini menguntungkan semua tingkatan kemampuan. Siswa unggul (kelompok atas) berperan sebagai pembimbing bagi rekannya, yang secara tidak langsung memperdalam pemahaman akademik mereka sendiri. Hal ini terjadi karena mereka didorong untuk berpikir lebih kritis mengenai keterkaitan antarkonsep agar berhasil membantu rekan satu tim.

²⁰ Ismail Marzuki and Lukamanul Hakim, “Model Pembelajaran Kooperatif Perspektif Al-Qur’an,” *Rausyan Fikr* 14, no. 2 (2018): 39–52. hal. 43-44

2) Menghargai Perbedaan Individu

Model pembelajaran kooperatif juga memiliki tujuan penting dalam menumbuhkan penerimaan terhadap keberagaman yang meliputi latar belakang ras, budaya, sosial, dan kemampuan akademik yang berbeda. Melalui kerja sama dalam kelompok, siswa dari berbagai kondisi didorong untuk berinteraksi dan saling menghargai, sehingga membangun lingkungan belajar yang inklusif.

3) Mengembangkan Keterampilan Sosial

Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk menumbuhkan keterampilan kerja sama pada siswa. Keterampilan ini penting karena sangat relevan dengan tuntutan dunia kerja di masa depan, yang didominasi oleh organisasi yang membutuhkan interdependensi dan beroperasi dalam lingkungan multikultural.

d. Kelebihan Dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif

Sebagaimana model lainnya, pembelajaran kooperatif memiliki karakteristik yang mencakup keunggulan (kelebihan) dan keterbatasan (kekurangan) yang dijabarkan sebagai berikut:²¹

Model pembelajaran kooperatif menawarkan banyak manfaat karena proses belajarnya berpusat pada diskusi antarsiswa (*peer-to-peer*). Model ini membuat siswa lebih mudah memahami materi karena mereka tidak hanya pasif mendengarkan guru, melainkan berpartisipasi aktif dalam proses tersebut. Dampaknya, suasana belajar menjadi lebih aktif dan interaktif. Pembelajaran yang

²¹ Shilphy A. Octavia, *Model Model Pembelajaran*, juni 2020 (Penerbit Deepublish (grup penerbitan CV Budi Utama), 2020). hal. 32-34

interaktif ini selanjutnya meningkatkan kepekaan sosial, mempererat rasa persahabatan, dan menciptakan hubungan yang lebih dekat antara guru dan siswa.

Meskipun memiliki keunggulan, model pembelajaran kooperatif juga dihadapkan pada beberapa kekurangan. Implementasi model ini menuntut alokasi waktu dan energi yang lebih besar dari guru untuk persiapan materi yang komprehensif. Secara logistik, model ini juga memerlukan ruang kelas yang memadai untuk mendukung diskusi kelompok yang efektif. Tantangan lain yang sering muncul di lapangan adalah ketidakseimbangan partisipasi, di mana terdapat siswa yang bersikap dominan sementara yang lain menjadi pasif. Selain itu, ada risiko bahwa diskusi kelompok dapat menyimpang dari topik dan menghabiskan waktu yang relatif lama.

2. Team Games Tournament

a. Team Games Tournament

Team games tournament merupakan hasil pengembangan dari gagasan awal David De Vries dan Keith Edward, yang kemudian disempurnakan oleh Slavin sebagai strategi untuk membantu siswa meninjau dan memahami materi.²² Slavin menyatakan bahwa *team games tournament* efektif dalam meningkatkan capaian akademik, keterampilan sosial, dan interaksi positif antar siswa.²³

Slavin mendefinisikan *team games tournament* sebagai pembelajaran kelompok yang menggunakan permainan sebagai inti kompetisi antartim. Ciri khas *team games tournament* adalah pembentukan kelompok kecil yang terdiri dari 4 hingga 6 orang dengan latar belakang dan prestasi akademik yang beragam.²⁴ Oleh

²² Harianja et al., *Tipe- Tipe Pembelajaran Kooperatif*. hal. 91

²³ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset, Dan Praktik*, Penerbit Nusa Media (PO Box 137 Ujungberung Bandung, 2010). hal. 4-5

²⁴ Nur Endah Hikmah Fauziyah and Indri Anugraheni, “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 850–60, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>. hal. 852

karena itu, *team games tournament* adalah jenis pembelajaran kelompok yang memanfaatkan keragaman siswa dan elemen permainan untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama dan membangkitkan antusiasme siswa.

b. Langkah-Langkah *Team Games Tournament*

Menurut Slavin, implementasi model pembelajaran tipe *team games tournament* dilaksanakan melalui serangkaian langkah operasional (prosedur) yang diuraikan sebagai berikut:²⁵

1) Penyajian Kelas

Keberhasilan siswa dalam menjawab kuis turnamen secara langsung bergantung pada tingkat perhatian mereka terhadap materi yang disampaikan (penjelasan guru) di kelas.

2) Kelompok

Siswa dikelompokkan menjadi tim beranggotakan empat hingga enam orang, dengan mempertimbangkan aspek kecerdasan, ras, dan jenis kelamin untuk menciptakan keragaman. Struktur ini bertujuan strategis agar seluruh anggota kelompok saling menjamin penguasaan materi dan kesiapan mereka dalam menjawab soal pada sesi turnamen.

3) Permainan

Fase permainan mengharuskan pemain (tiga orang atau lebih per kelompok) menyelesaikan tugas yang merupakan respons terhadap pertanyaan guru terkait materi ajar. Dalam prosedur yang dilakukan di meja turnamen ini, siswa mengambil kartu dan wajib menjawab soal yang sesuai dengan nomor kartu yang terambil.

²⁵ Musyawir et al., *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. hal. 45-46

4) Turnamen

Setelah unit pembelajaran berakhir, guru menyusun penempatan siswa di meja turnamen berdasarkan prestasi akademik mereka. Tiga siswa dengan skor terbaik (peringkat tertinggi) ditempatkan pada Meja 1, tiga siswa berikutnya ditempatkan pada Meja 2, dan pola tersebut dilanjutkan untuk meja-meja berikutnya.

5) Penghargaan

Grup siswa yang berhasil mencapai rata-rata skor sesuai kriteria yang telah ditetapkan akan diberikan sertifikat atau bentuk penghargaan lain sebagai bentuk pengakuan atas prestasi dan kerja sama kelompok mereka.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Team Games Tournament*

Seperti model pembelajaran lainnya, *team games tournament* dicirikan oleh keunggulan dan kekurangan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:²⁶

Team games tournament menawarkan beberapa kelebihan utama. Pertama, model ini menumbuhkan penerimaan individu dan mengajarkan siswa untuk menghormati rekan dengan berbagai tingkat kemampuan. Kedua, partisipasi aktif siswa meningkat karena adanya keterlibatan dalam permainan. Ketiga, hasil belajar menjadi lebih baik karena suasana yang menyenangkan memfasilitasi pemahaman materi. Keempat, *team games tournament* efektif dalam mengembangkan keterampilan dasar siswa.

Meskipun memiliki keunggulan, model pembelajaran tipe *team games tournament* juga memiliki beberapa kekurangan. Pertama, guru sering menghadapi tantangan dalam upaya menyeimbangkan kemampuan akademik siswa saat pembentukan kelompok. Kedua, proses diskusi dan permainan *team games*

²⁶ Octavia, *Model Model Pembelajaran*. hal. 58-59

tournamnet cenderung membutuhkan alokasi waktu yang lebih fleksibel dan lebih lama dibandingkan metode pengajaran tradisional. Ketiga, dalam dinamika kelompok, siswa dengan kemampuan tinggi kadang menunjukkan ketidaksabaran atau kurang terampil dalam memberikan penjelasan kepada rekan sebayanya. Keempat, terdapat risiko bahwa aktivitas permainan akan kehilangan nilai edukasinya dan menjadi sekadar hiburan jika guru tidak memberikan pengawasan yang memadai.

d. Permainan Ular Tangga

Ular tangga adalah permainan papan tradisional yang dimainkan oleh minimal dua orang menggunakan bidak dan satu dadu. Permainan ini menggunakan papan persegi yang terbagi menjadi seratus kotak, dilengkapi gambar ular dan tangga. Permainan ini memiliki akar historis sejak abad ke-2 SM, di mana tokoh agama Hindu menciptakannya dengan nama *Paramapada Sopaman* (tangga menuju keselamatan) dengan tujuan mengajarkan konsep penghargaan.²⁷ Karena siswa sudah familiar dengan permainan ini, ular tangga sangat potensial untuk diadaptasi dan diintegrasikan sebagai media yang inovatif dan relevan dalam proses pembelajaran.

3. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat didefinisikan sebagai kecenderungan kuat, antusiasme, atau keinginan.²⁸ Definisi ini diperkuat oleh Djali, yang menekankan minat sebagai daya tarik dan rasa ingin tahu yang timbul tanpa paksaan.²⁹ Serta Syah, yang melihat

²⁷ Hapsari, Sumari, and Fitriyah, “Tanah Dan Keberlangsungan Kehidupan.”

²⁸ Kemendikbud, “Minat,” KBBI Daring Kemendikbud, 2016, <https://kbbi.kemendikbud.go.id/entri/minat>.

²⁹ Septi Budi Sartika, *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran, Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*, 2022, <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>. hal. 32

minat sebagai kecenderungan kuat atau antusiasme terhadap sesuatu.³⁰ Dengan demikian, minat dapat disimpulkan sebagai kecenderungan internal dan sukarela untuk terlibat penuh dalam suatu aktivitas yang memicu rasa ingin tahu.

Konsep belajar merujuk pada upaya untuk mencapai pengetahuan atau keterampilan serta praktik yang didapat melalui pengalaman.³¹ Sementara itu, Djamarah mendefinisikan belajar sebagai kegiatan individu yang bertujuan mengubah perilaku, yang terjadi melalui interaksi dengan lingkungan. Aktivitas ini berdampak pada tiga dimensi: kognitif, afektif, dan psikomotor.³² Kesimpulannya, belajar adalah sebuah aktivitas yang esensial untuk memperoleh pengetahuan, berlatih, dan memodifikasi perilaku melalui pengalaman dalam konteks interaksi lingkungan.

Menurut Syafari, minat belajar didefinisikan sebagai perasaan senang yang berfungsi sebagai dorongan internal bagi seseorang untuk terlibat dalam aktivitas guna mencapai tujuan belajarnya.³³ Berdasarkan berbagai pandangan ahli, disimpulkan bahwa minat belajar merupakan daya tarik, kecenderungan, atau kesenangan terhadap proses pembelajaran yang berorientasi pada perolehan pengetahuan melalui pengalaman. Minat ini memiliki pengaruh signifikan terhadap efektivitas proses belajar, siswa yang memiliki minat tinggi akan terlibat secara aktif, sementara siswa yang minatnya rendah akan cenderung bersikap pasif di kelas.

³⁰ Charli, Ariani, and Asmara, “Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika.” hal. 55

³¹ Kemendikbud, “Belajar,” KBBI Daring Kemendikbud, 2016, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/belajar>.

³² Sartika, *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Op. Cit. hal. 24

³³ Rusydi Ananda and Fitri Hayati, *Variabel Belajar: Kompilasi Konsep*, CV. Pusdikra MJ, 2020. hal. 141

b. Indikator Minat Belajar

Indikator yang digunakan untuk mengukur minat belajar siswa, menurut Slameto, meliputi empat aspek utama sebagai berikut:³⁴

1) Ketertarikan Belajar

Ketika siswa berminat pada suatu bidang, ketertarikan mereka untuk belajar akan meningkat. Motivasi internal ini memicu siswa untuk menggali dan mempelajari materi secara mendalam. Konsekuensinya, proses belajar tidak lagi dianggap sebagai paksaan atau beban, melainkan sebagai aktivitas yang menyenangkan dan sukarela.

2) Perhatian Dalam Belajar

Kualitas belajar siswa sangat ditentukan oleh kemampuan mereka memfokuskan pikiran dan jiwa pada materi. Sebab, perhatian pada intinya adalah konsentrasi penuh yang dibutuhkan siswa untuk mengamati, memahami, dan beraktivitas dalam proses pembelajaran

3) Motivasi Belajar

Dalam konteks pembelajaran, motivasi adalah kekuatan pendorong internal yang dilakukan secara sengaja oleh siswa untuk berpartisipasi dalam aktivitas belajar. Kekuatan ini menghasilkan perilaku yang terarah menuju pencapaian sasaran atau tujuan yang telah ditetapkan.

4) Pengetahuan

Pembelajaran akan dianggap berhasil ketika siswa memahami materi secara menyeluruh dan mengenali relevansinya dalam konteks kehidupan nyata ditetapkan.

³⁴ Nurhasanah and Sobandi, “Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa (Learning Interest as Determinant Student Learning Outcomes).” hal. 131

c. Faktor Minat Belajar

Minat belajar merupakan variabel yang dipengaruhi oleh berbagai faktor.

Menurut Muhammad Furqon, beberapa faktor yang memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar adalah sebagai berikut:³⁵

1) Faktor Internal

a) Faktor Intrinsik

Faktor intrinsik merujuk pada keinginan untuk melakukan suatu tindakan yang didorong oleh ketertarikan dan kepuasan pribadi. Dalam konteks belajar, siswa yang didominasi faktor ini termotivasi untuk terlibat dalam pembelajaran karena alasan yang berasal dari diri mereka sendiri, bukan karena adanya imbalan atau tekanan eksternal.

b) Kesiapan Belajar

Kesiapan belajar (*readiness*) didefinisikan sebagai tingkat kesiapan siswa, baik secara mental, emosional, maupun fisik, untuk terlibat secara aktif dalam aktivitas pembelajaran. Kesiapan ini mencakup berbagai komponen penting, seperti kondisi fisik, stabilitas emosional, keterampilan kognitif, dan motivasi belajar. Semua dimensi ini berkontribusi untuk membantu siswa tetap fokus dan mampu menyerap materi pelajaran dengan optimal.

c) Minat Pribadi

Minat didefinisikan sebagai daya tarik spesifik siswa terhadap topik atau aktivitas tertentu sebelum pembelajaran dimulai. Minat ini dapat dipicu oleh beragam faktor, seperti pengalaman masa lalu, lingkungan keluarga, atau paparan media. Pada akhirnya, siswa yang memiliki minat khusus

³⁵ Muhammad Furqon, *Minat Belajar, Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., september, vol. 7 (Kota Solok, Sumatra Barat: PT Mafy Media Literasi Indonesia, 2024). hal. 10-13

pada suatu mata pelajaran cenderung lebih aktif dan terlibat di kelas, yang berkontribusi positif terhadap peningkatan capaian akademik mereka.

2) Faktor Eksternal

a) Lingkungan Belajar

Lingkungan belajar merujuk pada kondisi dan lokasi yang mendukung terlaksananya aktivitas belajar siswa. Lingkungan yang kondusif dan menyenangkan sangat krusial selama proses pembelajaran karena dapat meningkatkan daya tarik kegiatan belajar sekaligus memaksimalkan konsentrasi siswa.

b) Peran Guru

Guru memiliki peran sentral dalam mempertahankan minat belajar siswa. Minat siswa dapat ditingkatkan jika guru menerapkan pendekatan pengajaran yang variatif dan menarik serta mempertahankan hubungan yang positif dengan siswa. Keterlibatan siswa sangat dipengaruhi oleh antusiasme guru terhadap mata pelajaran. Oleh karena itu, guru perlu memiliki kompetensi untuk menggunakan beragam metode, memotivasi siswa, mengelola kelas secara efektif, mengembangkan media pembelajaran yang baik, memberikan insentif (penghargaan/hadiah), dan mengorganisasi kelompok belajar yang suportif. memaksimalkan konsentrasi siswa

c) Dukungan Sosial

Dukungan sosial dari lingkungan sekitar (keluarga, teman sebaya, dan komunitas) merupakan faktor penting yang memengaruhi keinginan siswa untuk belajar. Kehadiran lingkungan sosial yang suportif, termasuk orang tua dan teman yang memotivasi, dapat meningkatkan semangat belajar

siswa dan konsentrasi siswa. Terlebih interaksi sosial dalam kelompok belajar dan diskusi juga dapat membantu siswa lebih tertarik untuk memahami suatu mata pelajaran.

B. Perspektif Teori Dalam Islam

1. Team Games Tournamnet

Model pembelajaran tipe *team games tournament* didasarkan pada prinsip saling membantu dan kerja sama yang melatih tanggung jawab dan semangat kolaborasi siswa. Keterlibatan aktif siswa dalam *team games tournamnet* mencerminkan anjuran dalam Al-Qur'an, Surat Al-Ma'idah ayat 2, yang menegaskan pentingnya berbuat baik dan tolong-menolong sesama manusia.³⁶

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالْتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدُوَّانِ ۝ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

“Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebaikan dan takwa, dan jangan tolong-menolonglah dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertaqwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah berat siksaan-Nya.”

Inti dari ayat ini adalah perintah Allah bagi manusia untuk saling membantu dalam kebaikan. Prinsip ini diimplementasikan dalam *team games tournamnet* melalui mekanisme kerja sama kelompok, di mana setiap anggota berupaya saling menolong demi meraih prestasi tertinggi untuk tim mereka.

2. Minat Belajar

Siswa menunjukkan minat belajar ketika mereka memiliki ketertarikan dan keinginan pada materi ajar. Minat ini menghasilkan dua dampak positif: pemahaman materi yang lebih optimal, dan secara spiritual, mendatangkan kemuliaan dan derajat

³⁶ Kementerian Agama, “Al-Quran Surat Al-Mai’nah Ayat 2,” Kemenag, 2022, <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/5?from=2&to=2>.

yang ditinggikan oleh Allah, sesuai dengan firman-Nya dalam Surat Al-Mujadalah ayat

11.³⁷

يَأَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَlis فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ
وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعَ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرْجَتٌ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَيْرٌ

“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majlis-majlis” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan “Berdirilah” (kamu) berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat orang-orang yang beriman diantaramu, dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.”

Imam Syafi'i juga berkata yang dinulik oleh Imam Nawawi dalam karya beliau kitab al-Majmu fi Syarhil muhazab.³⁸

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَ هُمَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ

“Barangsiapa yang menginginkan kebahagian dunia hendaklah dengan ilmu, barangsiapa yang menginginkan kebahagian akhirat hendaklah berilmu, dan barang siapa yang menginginkan keduanya hendaklah dengan ilmu”.

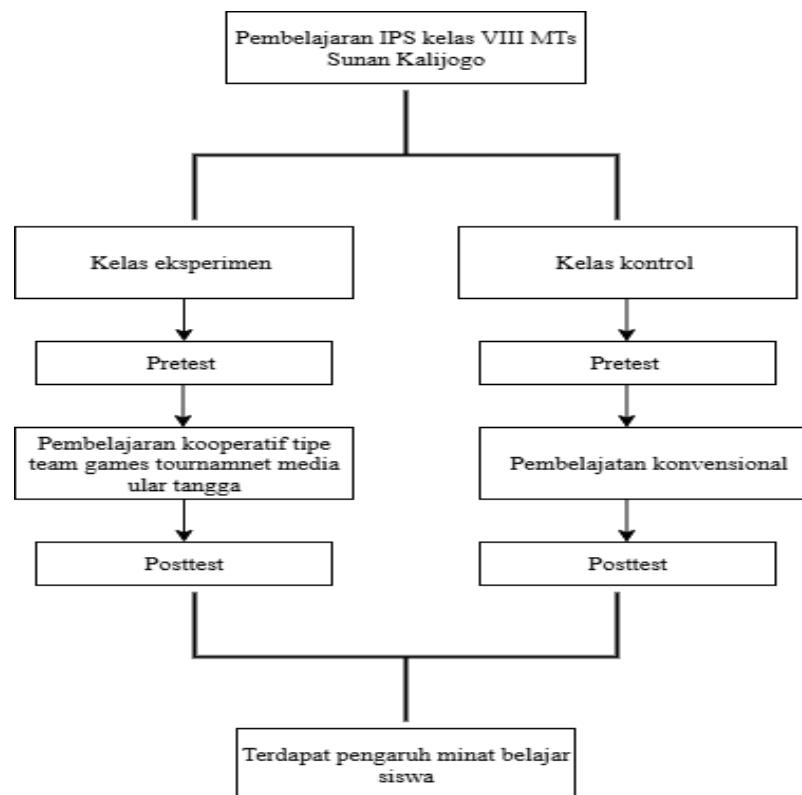
Ayat Al-Qur'an dan perkataan Imam Syafi'i menegaskan bahwa derajat dan kebahagiaan seseorang di dunia dan akhirat ditentukan oleh ilmu yang dimilikinya. Konsekuensinya, orang yang tidak memiliki minat untuk belajar tidak akan dapat memperoleh manfaat tersebut. Dengan kata lain, minat belajar adalah langkah awal yang krusial untuk memperoleh ilmu, yang pada akhirnya membawa kebahagiaan duniawi dan ukhrawi.

³⁷ Kementerian Agama, “Al-Qur'an Surat Al-Mujadalah Ayat 11,” Kemenag, 2022, <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/58?from=11&to=11>.

³⁸ Bohri Rahman, “Perkataan Imam Syafi'i,” Darunnajah, 2011, <https://darunnajah.com/perkataan-imam-syafii-4/>.

C. Kerangka Berfikir

Pada penelitian ini, pembelajaran IPS di lakukan di kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kediri. Pembelajaran tersebut dibagi menjadi dua kelompok kelas yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada masing-masing kelompok mendapatkan pretest minat belajar sebelum dilakukan pembelajaran. Setelah dilakukan pretest pada masing-masing kelas dilakukan pembelajaran pada setiap kelas. Pada kelas eksperimen dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan dengan media permainan ular tangga. Sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional. Setelah dilakuakn pembelajaran pada setiap kelas, diberikan posttest minat belajar siswa yang nantinya akan diketahui hasil dari perbedaan minat belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir

D. Hipotesis

Hipotesis studi merupakan jawaban sementara yang diajukan dan memerlukan pembuktian.³⁹ Berdasarkan tinjauan studi sebelumnya, yakni temuan Andini Salina, Ahmad, dan Yanuar Al-Fiqri, serta penelitian Zailani dan Tawani, disimpulkan bahwa model pembelajaran tipe *team games tournament* berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Hipotesis dalam studi ini akan menguji pernyataan tersebut. Sehingga dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

Ho : Tidak ada perbedaan minat belajar siswa yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dengan siswa tang belajar dengan model pembelajaran konvensional

Ha : Terdapat perbedaan minat belajar siswa yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dengan siswa tang belajar dengan model pembelajaran konvensional

³⁹ Syofyan Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual Dan SPSS*, Januari 20 (JL. Tembara Raya No. 23 Rawamangun, Jakarta: Kencana, 2017). hal. 38

BAB III

MOTODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan dan jenis penelitian studi ini menerapkan metode kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen. Penggunaan desain ini didasarkan pada kebutuhan untuk melakukan perbandingan hasil dengan kelompok kontrol, di mana dampak perlakuan dinilai untuk mengukur data awal (pretest) dan data akhir (posttest).⁴⁰

Penelitian ini menggunakan dua kelompok, eksperimen dan kontrol. Prosedur diawali dengan pengukuran minat belajar awal menggunakan pretest pada kedua kelompok. Kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan *team games tournament* dan media ular tangga, sementara kelompok kontrol diajarkan secara konvensional. Efektivitas perlakuan kemudian diukur melalui pemberian posttest menggunakan instrumen yang sama pada kedua kelompok. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₁	X ₀	O ₃

Keterangan :

O₁ : Pretest sebelum diberi perlakuan

X₁ : Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*

X₀ : Menggunakan model pembelajaran konvensional

⁴⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, edisi kedu, vol. 11 (Jl. Gegerkalong Hilir No 84 Bandung: ALFABETA, 2023). hal. 118

O₂ : Posttes setelah diberi perlakuan

O₃ : Posttes setelah tidak diberi perlakuan

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah MTs Sunan Kalijogo di Desa Kranding, Kecamatan Mojo, Kabupaten Kediri. Lokasi ini dipilih karena peneliti mengidentifikasi adanya masalah minat belajar yang signifikan. Masalah ini ditandai dengan perilaku siswa yang tidak fokus, sering terlambat, dan kurang partisipatif diakibatkan oleh dominasi metode pengajaran konvensional yang diterapkan guru. Kondisi ini diperburuk oleh fakta bahwa beberapa siswa juga merupakan santri, yang menambah kompleksitas tantangan dalam meningkatkan minat belajar mereka.

C. Variabel Penelitian

Dalam studi ini, variabel diklasifikasikan menjadi dua: variabel bebas (X) yang memengaruhi, dan variabel terikat (Y) yang merupakan hasil yang diukur dari belajar mereka.

Variabel bebas (X) : Model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*

Variabel terikat (Y) : Minat belajar

D. Populasi dan Sampel Penelitian

Definisi populasi merujuk pada keseluruhan objek yang menjadi sumber data utama dalam penelitian.⁴¹ Populasi yang digunakan dalam studi ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Sunan Kalijogo, jumlah total populasi adalah 385 siswa, yang terbagi kedalam kelas-kelas dengan rata-rata 35 siswa perkelas.

Tabel 3. 2 Populasi Kelas VIII

No	Kelas	Populasi
1	Kelas VIII A	35
2	Kelas VIII B	35
3	Kelas VIII C	35
4	Kelas VIII D	36
5	Kelas VIII E	36
6	Kelas VIII F	35
7	Kelas VIII G	35
8	Kelas VIII H	35
9	Kelas VIII I	35
10	Kelas VIII J	35
11	Kelas VIII K	33
Total		385

Definisi sampel merujuk pada sebagian populasi yang diambil untuk mewakili karakteristik keseluruhan populasi.⁴² Dalam penelitian ini, implementasi teknik *purposive sampling* dilakukan. Pemilihan teknik ini didasarkan pada prinsip penentuan didasarkan pada pertimbangan kriteria spesifik tertentu.

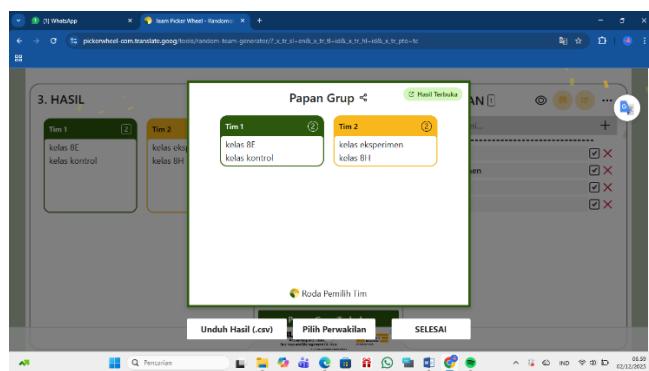
Penentuan sampel dalam penelitian dilakukan berdasarkan rekomendasi dari guru mata pelajaran IPS. Kelas yang direkomendasikan dan digunakan sebagai sampel adalah kelas VIII E dan VIII H. Pemilihan kedua kelas ini didasarkan pada

⁴¹ Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual Dan SPSS*. Hal. 30

⁴²Loc. Cit

pertimbangan bahwa keduanya memiliki karakteristik dan kemampuan awal yang relatif sama sebelum intervensi diterapakan.

Penentuan kelompok eksperimen dan kontrol dilakukan melalui tahap acak digital. Kelompok ini dibagi menjadi dua kelompok menggunakan *pickerwheel*, yang mana tim satu menjadi kelompok kontrol dengan kelas VIII E dan tim 2 menjadi kelompok eksperimen dengan kelas VIII H.



Gambar 3. 1 Kelompok Sampel

E. Data dan Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua jenis: data primer (data yang dikumpulkan langsung dari sumber utama) dan data sekunder (data pendukung ang diperoleh dari pihak atau sumber yang sudah ada).

1. Data primer

Data primer studi ini adalah nilai-nilai skor pretest dan psosttest yang didapatkan dari siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Nilai-nilai ini merupakan data kuantitatif yang menjadi bahan utama untuk analisis dan pengujian hipotesis penelitian.

2. Data sekunder

Data sekunder yang digunakan terdiri dari catatan observasi yang mendokumentasikan proses dilapangan, serta dokumen-dokumen pelengkap yang berfungsi sebagai referensi akademik, seperti buku ajar, modul, dan silabus mata pelajaran terkait.

F. Instrumen Penelitian

Untuk mengukur minat belajar siswa IPS, peneliti menggunakan instrumen kuesioner dengan skala Likert empat poin (1–4). Kuesioner ini berfungsi sebagai alat ukur kuantitatif yang diterapkan baik pada fase pretest maupun posttest di kedua kelompok penelitian (eksperimen dan kontrol). Skala Likert ini terdiri dari opsi-opsi berikut:

Tabel 3. 3 Skala Instrumen

Pilihan jawaban	skor
Sangat tidak setuju	1
Tidak setuju	2
setuju	3
Sangat tidak setuju	4

Tabel 3. 4 Indikator Penilaian

Variabel	Indikator
Minat belajar (Y)	Minat belajar dapat diukur melalui sejumlah indikator. Menurut Slameto (dalam Nurhasanah & Sobandi), indikator-indikator tersebut meliputi aspek-aspek berikut

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketertarikan untuk belajar 2. Perhatian dalam belajar 3. Motivasi belajar 4. Pengetahuan
--	--

G. Validitas dan Realibitas Penelitian

1. Validitas

Validitas merujuk pada ketepatan instrumen dalam mengukur konsep yang diteliti.⁴³ Untuk memastikan instrumen kuesioner minat belajar telah sahih dan sesuai dengan variabel, studi ini menerapkan uji validitas terhadap setiap itemnya. Jenis uji yang digunakan adalah korelasi Pearson, yang dirumuskan sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{(N \sum x^2 - (\sum x)^2)(N \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefesien korelasi

X : Nilai data variabel X

y : Nilai data variabel y

N : Banyaknya data

Untuk menentukan validitas instrumen, dilakukan perhitungan koefesien kolerasi (r_{hitung}). Nilai (r_{hitung}) tersebut kemudian diuji dengan cara membandingkannya dengan nilai korelasi tabel pearson (r_{tabel}). Pengujian ini

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. hal. 361

dilaksanakan pada tingkat signifikansi 5% ($\alpha=0,05$) dengan n sebagai jumlah data. Suatu instrumen dinyatakan valid jika nilai r_{hitung} yang diperoleh melebihi nilai r_{tabel} .

Kriteria validasi adalah sebagai berikut:

- Instrumen valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$
- Instrumen tidak valid jika $r_{hitung} < r_{tabel}$

Penentuan tingkat validitas instrumen berdasarkan kriteria berikut:⁴⁴

Tabel 3. 5 Rentang Tingkat Validitas

Rentang	Keterangan
$0,80 < r_{xy} < 1,00$	validitas sangat tinggi (sangat baik)
$0,60 < r_{xy} < 0,80$	validitas tinggi (baik)
$0,40 < r_{xy} < 0,60$	validitas sedang (cukup)
$0,20 < r_{xy} < 0,40$	validitas rendah (kurang)
$0,00 < r_{xy} < 0,20$	validitas sangat rendah
$r_{xy} = 0,00$	tidak valid

Uji validitas instrumen dilakukan dengan tujuan untuk memverifikasi apakah instrumen penelitian yang digunakan benar benar valid dan mampu mengukur variabel yang dimaksud. Proses pengujian ini laksanakan menggunakan perangkat lunak statistik SPSS versi 31. Hasil uji validitas instrumen minat belajar adalah sebagai berikut:

⁴⁴ Abigail Soesana et al., *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, 2023,
<https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/4881/1/Anisa%20Buku%20Metodologi%20Penelitian%20Kuantitatif.pdf>. Hal. 74

Tabel 3. 6 Uji Validitas Instrumen Eksperimen

Item	R_{tabel}	R_{hitung}	Keterangan
1	0,355	0,680	Valid
2	0,355	0,624	Valid
3	0,355	0,455	Valid
4	0,355	0,607	Valid
5	0,355	0,616	Valid
6	0,355	0,485	Valid
7	0,355	0,533	Valid
8	0,355	0,522	Valid
9	0,355	0,602	Valid
10	0,355	0,396	Valid
11	0,355	0,518	Valid
12	0,355	0,124	Tidak valid
13	0,355	0,410	Valid
14	0,355	0,259	Tidak valid
15	0,355	0,476	Valid
16	0,355	0,618	Valid
17	0,355	0,552	Valid
18	0,355	0,332	Tidak valid
19	0,355	0,506	Valid
20	0,355	0,386	Valid
21	0,355	0,493	Valid
22	0,355	0,528	Valid
23	0,355	0,552	Valid
24	0,355	0,355	Tidak valid
25	0,355	0,548	Valid
26	0,355	0,445	Valid
27	0,355	0,538	Valid
28	0,355	0,413	Valid
29	0,355	0,369	Valid
30	0,355	0,360	Valid
31	0,355	0,361	Valid
32	0,355	0,430	Valid
33	0,355	0,670	Valid
34	0,355	0,491	Valid
35	0,355	0,538	Valid

Uji validitas instrumen minat belajar pada kelas eksperimen dilakukan di kelas VIII F yang berjumlah 31 siswa. Indikator instrumen semula berjumlah 35 item, yang kemudian 4 item dinyatakan tidak valid, dan 31 item yang dinyatakan valid. Item instrumen yang dikatakan tidak valid maka diputuskan di buang karena sudah ada indikator lain yang mewakili indikator tersebut.

Berdasarkan uji validitas yang telah dilaksanakan, instrumen minat belajar pada kelompok eksperimen dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian ini.

Tabel 3. 7 Uji Validitas Instrumen Kontrol

Item	R _{tabel}	R _{hitung}	Keterangan
1	0,355	0,539	Valid
2	0,355	0,547	Valid
3	0,355	0,563	Valid
4	0,355	0,671	Valid
5	0,355	0,505	Valid
6	0,355	0,716	Valid
7	0,355	0,272	Tidak valid
8	0,355	0,648	Valid
9	0,355	0,590	Valid
10	0,355	0,654	Valid
11	0,355	0,428	Valid
12	0,355	0,396	Valid
13	0,355	0,505	Valid
14	0,355	0,528	Valid
15	0,355	0,688	Valid
16	0,355	0,666	Valid
17	0,355	0,721	Valid
18	0,355	0,497	Valid
19	0,355	0,803	Valid
20	0,355	0,638	Valid
21	0,355	0,747	Valid
22	0,355	0,424	Valid
23	0,355	0,589	Valid
24	0,355	0,597	Valid
25	0,355	0,581	Valid
26	0,355	0,780	Valid
27	0,355	0,693	Valid
28	0,355	0,655	Valid
29	0,355	0,420	Valid
30	0,355	0,539	Valid
31	0,355	0,559	Valid
32	0,355	0,558	Valid
33	0,355	0,409	Valid
34	0,355	0,679	Valid
35	0,355	0,828	Valid

Pengujian validitas instrumen minat belajar untuk kelas kontrol dilakukan pada 32 siswa kelas VIII G. Instrumen awal memiliki 35 item. Namun, setelah pengujian, 1 item dinyatakan tidak valid. Item yang tidak valid tersebut kemudian dieliminasi karena indikatornya sudah cukup oleh item lain. Oleh karena itu, instrumen final yang dinyatakan valid dan digunakan dalam penelitian berjumlah 34 item.

Berdasarkan hasil uji validitas tersebut, instrumen minat belajar pada kelompok kontrol dinyatakan valid dan oleh karena itu, layak untuk digunakan dalam tahapan pengumpulan data penelitian.

2. Reliabilitas

Konsep uji reliabel memfokuskan pada sejauh mana suatu alat ukur dapat menghasilkan skor yang konsisten dan stabil dari waktu ke waktu.⁴⁵ Dalam studi ini, pengujian konsistensi internal instrumen (reliabilitas) akan dilaksanakan menggunakan teknik statistik Alpha Cronbach yang perhitungannya didasarkan pada rumusan berikut:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

$$\sum \sigma_b^2 = \text{jumlah varian butir}, \sigma_t^2 = \text{varian total}$$

Keterangan:

ri : Koefisien reliabilitas

k : Banyaknya soal

⁴⁵ Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual Dan SPSS*. hal.55

Rentang nilai *Alpha Cronbach* sebagai berikut:⁴⁶

Tabel 3. 8 Rentang Tingkat Reliabilitas

Rentang nilai	Keterangan
$\alpha < 0.50$	reliabilitas rendah
$0.50 < \alpha < 0.70$	reliabilitas cukup baik / moderat
$\alpha > 0.70$	realibilitas mencukupi (sufficient reliability) standar ukuran reliabilitas
$\alpha > 0.80$	reliabilitas kuat
$\alpha > 0.90$	reliabilitas sempurna

Uji reliabilitas dilaksanakan untuk menguji apakah instrumen penelitian yang digunakan mampu memberikan hasil konsisten dan stabil (reliabel). Pengujian reliabilitas ini dilakukan secara komputasi dengan bantuan perangkat lunak statistik SPSS versi 31. Hasil dari uji reliabilitas instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 9 Uji Reliabilitas kelompok Eksperimen

Cronbach's Alpha	N of Items
,901	31

Berdasarkan hasil uji tersebut, instrumen minat belajar pada kelompok eksperimen dinyatakan reliabel. Hal ini dikarenakan nilai Cronbach's Alpha yang diperoleh adalah 0,901, dimana angka ini lebih besar dari nilai ambang 0,70. Oleh

⁴⁶ Soesana et al., *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Hal.80

karena itu, instrumen penelitian ini layak dan konsisten untuk digunakan dalam pengumpulan data.

Tabel 3. 10 Uji Reliabilitas Kelompok Kontrol

Cronbach's Alpha	N of Items
,942	34

Dari hasil uji tersebut, instrumen minat belajar pada kelompok kontrol dipastikan reliabel (konsisten). Hal ini ditunjukkan oleh perolehan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,942, dimana angka ini melebihi nilai ambang reliabilitas 0,70. Dengan demikian, instrumen penelitian ini layak dan konsisten untuk digunakan dalam pengumpulan data.

H. Teknik pengumpulan data

1. Kuesioner

Untuk mengukur variabel terikat, peneliti akan menyediakan dua kuesioner: kuesioner pretest, yang berfungsi sebagai pengukuran awal sebelum intervensi *team games touranment*, dan kuesioner posttest, yang berfungsi sebagai pengukuran akhir setelah perlakuan *team games tournamnet* diberikan.

2. Observasi

Peneliti akan melakukan observasi langsung terhadap siswa selama proses pembelajaran di kelas. Kegiatan ini bertujuan mengumpulkan data sekunder terkait perilaku, partisipasi, dan dinamika siswa dalam implementasi model pembelajaran.

3. Dokumentasi

Proses pembelajaran menggunakan *team games tournamet* dengan media ular tangga akan didokumentasikan oleh peneliti. Dokumentasi ini menjadi sumber data sekunder yang merekam pelaksanaan intervensi di kelompok eksperimen.

I. Analisis Data

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Untuk menguji asumsi statistik mengenai distribusi normal pada data populasi, penelitian ini mengamailasikan uji normalitas. Teknik yang digunakan adalah Shapiro-Wilk, karena ukuran sampel yang diambil berjumlah kurang dari 50. Adapun kriteria pengujian yang ditetapkan adalah sebagai berikut:⁴⁷

- 1) Jika $\text{sig.} > 0.05$ data normal
- 2) Jika $\text{sig.} < 0.05$ data tidak normal

b. Uji Homogenitas

Guna menguji kesamaan varian (homogenitas) antar kelompok data, studi ini menggunakan Uji Levene. Kriteria yang digunakan untuk menentukan homogenitas didasarkan pada ketentuan berikut:⁴⁸

- 1) Jika $\text{sig.} < 0.05$ data tidak homogen
- 2) Jika $\text{sig.} > 0.05$ data homogen

⁴⁷ Sudirman et al., *Statistika Pendidikan* (Melong Asih Regency B40 Cijerah Kota Banding Jawa Barat: Penerbit Media Sains Indonesia (Cv. Media Sains Indonesia), 2023). Hal.146

⁴⁸ Anisa Permata Sari, Silfia Hasanah, and Muhammad Nursalman, “Uji Normalitas Dan Homogenitas Dalam Analisis Statistik,” *Pendidikan Tambusai* 8, no. 2012 (2024): 51329–37. Hal.51335

2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan uji non-prametrik, uji ini digunakan untuk data penelitian tidak memenuhi salah satu uji prasyarat. Uji non-parametrik yang dipilih yaitu uji Man-Whitney U Test, yang mana uji ini digunakan membandingkan median antara dua kelompok yang berbeda. Uji ini gunakan sebagai alternatif uji parametrik yaitu uji *Independent Sampel T-Test*. Kriteria yang diterapkan dalam pengujian ini adalah sebagai berikut:⁴⁹

- a. Jika $\text{sig.} > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak
- b. Jika $\text{sig.} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima

J. Prosedur Penelitian

1. Sebelum Penelitian

- a. Peneliti akan mengajukan permohonan izin dan observasi secara resmi kepada pihak berwenang di lokasi yang menjadi target studi.
- b. Berkoordinasi dengan guru mata pelajaran IPS guna memfasilitasi observasi pendahuluan dan mengamankan semua data yang dibutuhkan untuk mendukung studi.
- c. Peneliti akan mempersiapkan seluruh perlengkapan dan instrumen (seperti kuesioner, lembar observasi dan media pembelajaran) yang dibutuhkan untuk kelancaran pelaksanaan studi lapangan.

2. Pelaksanaan Penelitian

- a. Prosedur penelitian melibatkan dua kelas dengan perlakuan berbeda. Kelas VIII H ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang diajarkan menggunakan

⁴⁹ Abdul Muhid, *Analisis Statistik* (Jl. Taman Pondok Jati J4, Taman, Sidoarjo: Zifatama Jawara, 2029), http://repository.uinsa.ac.id/id/eprint/1047/1/Abdul_Muhid_Analisis_Statistik_Edisi_ke_2.pdf. hal.278

model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media permainan ukal tangga. Sementara itu, kelas VIII E ditetapkan sebagai kelompok kontrol yang menerima pembelajaran dengan pembelajaran konvensional.

- b. Pasca pelaksanaan perlakuan, tugas peneliti selanjutnya adalah mengambil semua data yang dibutuhkan, diikuti dengan proses analisis data tersebut. Analisis data wajib dilakukan sesuai prosedur statistik yang telah ditentukan sebelumnya.

3. Pengolahan data

- a. Analisis data dimulai dengan memverifikasi asumsi statistik melalui uji prasyarat (uji normalitas dan homogenitas). Selanjutnya, untuk menguji perbedaan antar kelompok, proses analisis dilanjutkan dengan melakukan uji hipotesis. Pada penelitian ini menggunakan uji hipotesis non-parametrik menggunakan uji Man-Whitney U Test., uji ini dilakukan karena salah satu uji prasyat tidak terpenuhi.

- b. Membuat kesimpulan yang didasarkan pada hasil analisis statistik.

4. Penulisan laporan

Setelah semua data diolah dan disimpulkan, penelitian melanjutkan dengan penyusunan laporan akhir penelitian secara komprehensif.

BAB IV

PEMAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Pemaparan Data

1. Profil MTs Sunan Kalijogo

Berlokasi di kabupaten kediri, MTs Sunan Kalijogo adalah madrasah swasta yang didirikan sebagai wujud tanggung jawab terhadap perkembangan pendidikan Islam, menyusul berdirinya MI Raudlotut Tholabah. Lembaga ini resmi didirikan pada 9 September 1968, atas inisiasi Gus Mahrus Yunus dan didukung penuh oleh pengasuh Pondok Pesantren Al-Ishlahiyyah (KH. Mun'im Ismail dan Ibu Nyai Hj. Qomariyah), serta berbagai tokoh ulama setempat (KH. Abdul Basyir, K. Abu Darda', KH. Zainudin Basyari, dsb).

Nama madrasah MTs Sunan Kalijogo, diambil dari nama salah satu Wali Songo. Alasan spesifik pemilihan mana (yang semula ditulis "Kalidjogo") didasarkan pada jumlah huruf yang berjumlah sembilan. Jumlah ini berfungsi sebagai penanda kuat bahwa MTs Sunan Kalijogo adalah lembaga pendidikan yang berkarakteristik Nahdlatul Ulama' (NU), dimana angka sembilan melambangkan perjuangan Wali Songo sesuai lambang NU.

MTs Sunan Kalijogo berlokasi di Dusun Mayan, Desan Kranding, Kecamatan Mojo, Kabupaten Kediri. Informasi kontak madrasah meliputi nomor telepon (0354) 7474360, email @mts.sunankalijogo.yahoo.com dan website mtssunankalijogo.sch.id. Secara geografis, madrasah ini berada di lingkungan yayasan Pondok Pesantren Al-Ishlahiyyah, menjadikan wilayah yang strategis untuk pengembangan pendidikan. Oleh karena itu, madrasah ini berfungsi sebagai salah satu sekolah rujukan bagi masyarakat setempat dan pondok pesantren di sekitarnya.

2. Visi dan Misi MTs Sunan Kalijogo

a. Visi MTs Sunan Kalijogo

Terwujudnya insan ber-IMTAQ, unggul dalam IMTEK, kreatif, inovatif, dan cinta lingkungan.

b. Misi MTs Sunan Kalijogo

- 1) Menarapkan syariat agama yang berfaham ahlus sunah wal jamaah dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Menerapkan budaya belajar yang religius, disiplin, tekun, dan perkepribadian luhur.
- 3) Meningkatkan mutu pembelajaran dengan semangat inovatif, kompetitif, dan berprestasi.
- 4) Mengembangkan teknologi dan informasi komunikasi dalam pembelajaran dan administrasi.
- 5) Meningkatkan profesionalisme tenaga pendidik dan kependidikan sebagai upaya peningkatan mutu layanan lulusan.
- 6) Menumbuhkan budaya dan cinta terhadap pelestarian lingkungan, mencegah dan menanggulangi kerusakan serta pencemaran lingkungan hidup.

B. Hasil Penelitian

1. Data Pretest dan Posttest

Pasca pelasanaan intervensi, data dikumpulkan untuk membandingkan hasil dari model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dan metode konvensional (ceramah dan diskusi). Data ini berupa skor pretest dan posttest dari kuesioner yang diberikan kepada kedua kelompok, dengan rincian data disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Data Pretest Posttes

Keterangan	Kelas eksperimen		Kelas kontrol	
	pretest	posttest	pretest	Posttest
Jumlah siswa	28	28	30	30
Nilai tertinggi	107	118	122	130
Nilai terendah	80	81	80	89
Rata rata	91,50	96,11	99,63	105,47

Data menunjukkan bahwa pretest dan posttes pada kedua kelas mengalami peningkatan minat belajar. Kelompok eksperimen mengalami kenaikan sebesar 4,61 (dari 91,50 menjadi 96,11), sementara kelompok kontrol menunjukkan kenaikan yang lebih besar, yaitu 5,84 (dari 99,63 menjadi 105,47). Kesimpulannya, secara deskriptif, nilai rata-rata akhir (posttest) tertinggi diperoleh oleh kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Untuk menguji asumsi statistik mengenai distribusi normal data, penelitian ini menggunakan uji mormalitas. Teknik yang dipilih adalah Shaapiro-Wilk menggunakan SPSS versi 31, yang cocok untuk sampel kecil kurang dari 50. Kriteria penentuan normalitas adalah data dianggap normal apabila nilai sig. $> 0,05$, dan dianggap tidak normal apabila nilai sig. $< 0,05$. Berikut adalah hasil uji normalitas Sapiro-Wilk:

Tabel 4. 2 Uji Shapiro-Wilk

Kelas	statistic	df	Sig.
Pretest eksperimen	,936	28	,085

Posttest eksperimen	,937	28	,095
Pretest kontrol	,885	30	,004
Posttest kontrol	,893	30	,006

Hasil dari uji tersebut menyatakan bahwa 3 kelompok data dinyatakan normal karena $\text{sig.} > 0,05$ yaitu kelompok pretest eksperimen 0,085, kelompok posttest eksperimen 0,095, dan kelompok posttest kontrol 0,006. Sedangkan 1 kelompok data dinyatakan tidak terdistribusi normal karena $\text{sig.} < 0,05$ yaitu kelompok pretest kontrol 0,004. Maka data penelitian ini dinyatakan tidak normal karena salah satu kelompok data tidak terdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Untuk memastikan kesamaan varian antar kelompok, penelitian ini menerapkan uji homogenitas Levene yang diolah menggunakan program SPSS versi 31. Kriteria penentuan uji homogenitas adalah data dianggap homogen apabila nilai $\text{sig.} > 0,05$ dan dianggap tidak homogen apabila nilai $\text{sig.} < 0,05$. Berikut adalah hasil uji homogenitas Levene:

Tabel 4. 3 Uji Levene

Levene sig.	Keterangan
,446	Homogen

Dari uji tersebut dapat dinyatakan bahwa data yang digunakan homogen karena $\text{sig.} > 0,05$ yaitu $\text{sig.} 0,446$. Meskipun demikian, penelitian ini menggunakan uji Mann-Whitney U Test untuk menguji hipotesis, yang tidak

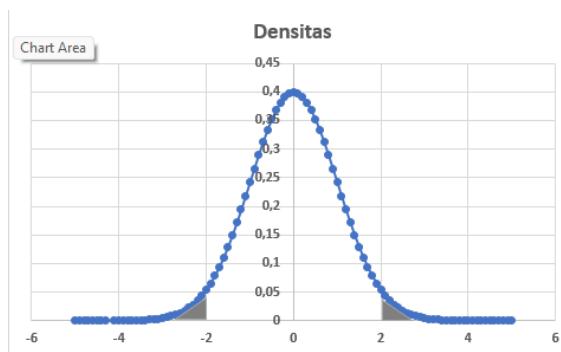
mensyaratkan uji homogenitas. Oleh karena itu, uji homogenitas dilakukan sebagai pelengkap uji prasyarat sebagai bentuk transparasi data.

3. Uji Hipotetesis

Data penelitian tidak memenuhi asumsi distribusi normal, uji hipotesis penelitian dilanjutkan dengan metode non-parametrik, yaitu Mann-Whitney U Test yang diolah menggunakan SPSS versi 31. Kriteria penentuan perbedaan antar kelompok didasarkan pada nilai sig, $< 0,05$ maka hipotesis di terima (adanya perbedaan), jika nilai sig, $> 0,05$ maka hipotesis tidak diterima (tidak adanya perbedaan). Berikut hasil uji hipotesis Mann-Whitney:

Tabel 4. 4 Uji Mann-Whitney

Mann-Whitney U	154,000
Wilcoxon W	560,000
Z	-4,150
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,001



Gambar 4. 1 Grafik Uji Man-Whitney

Berdasarkan hasil uji Mann-Whitney, hipotesis penelitian dinyatakan diterima karena nilai sig. yang diperoleh yaitu $<0,001$ lebih kecil dari batas 0,05. Oleh

karena itu, hasil ini mengkonfirmasi adanya pengaruh signifikan. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament berbantuan media permainan ular tangga memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Interpretasi Hasil Penelitian

Model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* adalah pendekatan pembelajaran berbasis kelompok yang mengintergrasikan permainan dan turnamen kedalam proses belajar-mengajar. *Team games tournament* dirancang dengan tujuan ganda yaitu, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus meningkatkan antusiasme siswa. Meskipun melibatkan permainan, *team games tournament* tidak hanya berfokus pada aspek hiburan semata, melainkan dirancang secara khusus untuk menyematkan materi pelajaran yang telah diajarkan di dalam aktivitas permainan tersebut. Model ini terbukti efektif dalam mendorong siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan mampu berkolaborasi secara intensif dengan anggota kelompoknya demi menyelesaikan tantangan turnamen dan permainan yang ada.

Hasil pretest mengindikasikan bahwa kelas eksperimen memulai pembelajaran dengan tingkat minat yang belum setara dengan kelas kontrol dikarenakan faktor lingkungan dan latar belakang individu. Namun, perbedaan titik awal ini memberikan nilai tambahan pada keabsahan hasil penelitian, bahwa kelas eksperimen menunjukkan peningkatan signifikan membuktikan perubahan minat tersebut murni dipicu oleh perlakuan model *team games tournament* bukan dipengaruhi oleh kondisi awal siswa yang sudah unggul.

Peningkatan minat belajara siswa sangat nyata terlihat setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media permainan ular tangga. Hal tersebut sesuai dengan teori pemebalajaran kooperatif menengai pentingnya partisipasi aktif dalam pembelajaran kooperatif untuk memicu motivasi internal. Slavin

mendeskripsikan bahwa *team games tournament* secara afektif menggabungkan kerja sama dan persaingan sehat untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis. Dengan mengadopsi format permainan, model ini berhasil mengeliminasi kesan kaku dalam belajar dan menggantinya dengan pengalaman yang menghibur. Dampaknya, ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran meningkat secara alami tanpa adanya paksaan.⁵⁰

Pembelajaran yang diterapkan di kelas kontrol masih sangat bergantung pada instruksi langsung dari pengajar. Dalam model ini, penggunaan metode ceramah yang dominan menempatkan siswa pada posisi penerima informasi yang pasif, sehingga ruang untuk keterlibatan aktif dan konstruksi pengetahuan secara mandiri menjadi sangat terbatas. Dampak nyata dari keterbatasan interaksi ini adalah munculnya hambatan minat, siswa merasa bahwa pembelajaran bersifat monoton dan hanya berupa rutinitas mendengarkan. Rendahnya keterlibatan siswa berbanding lurus dengan rendahnya minat belajar. Tanpa adanya elemen tantangan atau aktivitas yang membangkitkan rasa ingin tahu, siswa lebih mudah terdistraksi dan kehilangan fokus, yang pada akhirnya menjelaskan mengapa minat belajar pada kelas konvensional tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan kelas yang menggunakan model inovatif.⁵¹

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa selama implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*, siswa menjadi antusias dan bersemangat, meskipun terdapat faktor lingkungan luar kelas yang kurang kondusif. Keterlibatan ini ditandai dengan kolaborasi tim yang aktif dalam menyelesaikan soal permainan, yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan

⁵⁰ Fauziyah and Anugraheni, “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar.”

⁵¹ Haudi, *Strategi Pembelajaran* (Kapola Kato No 8, Selayo, Kecamatan Kubung, Solok, Sumatra Barat: Insan Cendikia Mandiri, 2021).

minat. Sedangkan selama implementasi model pembelajaran konvensional, siswa masih kurang antusias dalam pembelajaran. Hal tersebut ditandai dengan masih adanya siswa yang tertidur, tidak mendengarkan penjelasan, bahkan tidak membawa buku pelajaran IPS.

Hasil penelitian yang dilaksanakan menunjukkan kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa mata pelajaran IPS di kelas VIII MTs Sunan Kalijogo. Pengaruh ini terbukti melalui interpretasi dan analisis data yang didapatkan dari berpandingan skor pretest dan posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Analisis data posttest menggunakan uji Mann-Whitney U Test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Nilai Asymp. Sig. yang diperoleh adalah $<0,001$. Karena nilai ini memenuhi kriteria penentuan keputusan uji Mann-Whitney yaitu $\text{sig. } < 0,05$, maka hipotesis penelitian diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media permainan ular tangga berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas VIII MTs Sunan Kalijogo.

Perbandingan nilai rata-rata pretest dan posttest menunjukkan bahwa meskipun kedua kelompok mengalami peningkatan minat belajar, kenaikan di kelompok eksperimen sebesar 4,61 lebih rendah dibandingkan kelompok kontrol sebesar 5,84. Kenaikan yang lebih rendah sebesar 1,23 pada kelompok eksperimen disebabkan oleh faktor lingkungan eksternal yang kurang kondusif selama proses intervensi *team games tournament* berlangsung, sementara kelompok kontrol memiliki lingkungan yang lebih kondusif. Hal ini memperkuat pandangan Furqon yang menyatakan bahwa lingkungan

belajar yang kondusif sangat penting untuk meningkatkan antusiasme dan menjaga konsentrasi siswa dalam belajar.⁵²

Hasil penelitian ini diperkuat oleh temuan studi Elmaliyana, yang juga menunjukkan hasil signifikan yang kuat yaitu nilai $\text{sig.} < 0,0000$. Konsistensi ini membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif *team games tournament* dengan bantuan media permainan terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Peningkatan minat ini mencakup berbagai aspek, seperti keterlibatan, ketertarikan, perhatian, dan perasaan senang siswa terhadap seluruh proses pembelajaran.⁵³ Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* yang diintegrasikan media permainan mampu melibatkan siswa secara aktif dalam berbagai tahapan pembelajaran yang menyenangkan dan kolaboratif.

Penelitian lain yang relevan dilakukan Neng Yuli Ratnasari dan Yoyo Zakaria Ansori menunjukkan temuan positif dengan hasil uji-t yaitu nilai t-hitung 4,557 yang secara signifikan melampaui nilai t-tabel 2,015. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* efektif karena berhasil meningkatkan perhatian siswa.⁵⁴ Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* memiliki hubungan yang kuat dalam mempengaruhi minat belajar siswa. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dengan media permainan ular tangga terbukti berpengaruh terhadap minat belajar IPS siswa kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kediri.

⁵² Furqon, *Minat Belajar*.

⁵³ Elmaliyana, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Media Permainan Teka Teki Silang Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas II Pada Mata Pelajaran Matematika Di MI TPI Keramat Barjarmasin” (Universitas Islam Negeri Antasari Barjarmasin, 2025), <https://idr.uin-antasari.ac.id/29211/>.

⁵⁴ N Y Ratnasari and Y Z Ansori, “Pengaruh Model Cooperatif Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Di SDN Gandu 1 Tahun Ajaran 2020/2021,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2020, 229–35.

B. Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournamnet* Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Siswa

Hasil penelitian ini memberikan dukungan kuat terhadap efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dalam meningkatkan minat belajar siswa. Temuan ini konsisten dengan prinsip dasar model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournamnet* yang dikembangkan Slavin. Model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournamnet* secara khusus menggabungkan elemen kerjasama, turnamen dan permainan, yang terbukti mampu menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan secara efektif memicu peningkatan motivasi dan minat belajar.⁵⁵

Keberhasilan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournamnet* dilakukan dengan lima tahapan utama yaitu penyajian kelas, kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan, yang secara keseluruhan bertujuan mentransformasi dinamika kelas.⁵⁶ Pada tahap pertama (penyajian kelas), peneliti memberikan materi dasar mengenai mobilitas sosial yang meliputi pengertian, bentuk, faktor, saluran, dan dampaknya. Kemudian siswa diarahkan untuk bersikusi dengan siswa lain guna mereview materi tersebut sebagai persiapan untuk permainan dan turnamen yang akan datang. Proses diskusi yang melibatkan pemahaman dari guru dan siswa ini konsisten dengan karakteristik yang dikemukakan oleh Yulia dkk, dimana diskusi dapat membangun komunikasi dan memperluas sumber belajar, sehingga membuat proses pembelajaran lebih mudah dan beragam.⁵⁷

⁵⁵ Fauziyah and Anugraheni, “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar.”

⁵⁶ Musyawir et al., *Model-Model Pembelajaran Inovatif*.

⁵⁷ Yulia, Juwandani, and Mauliddya, “Model Pembelajaran Kooperatif Learning.”

Tahap kedua adalah pembentukan kelompok. Peneliti membagi siswa kedalam empat kelompok, terdiri dari dua kelompok laki-laki dan dua kelompok perempuan, dimana setiap kelompok beranggotakan lima hingga tujuh siswa. Perwakilan siswa dari setiap kelompok kemudian menentukan urutan permainan dengan menggunakan mekanisme hompimpa. Pembagian kelompok yang bersifat heterogen ini diharapkan dapat mendorong siswa untuk bekerja sama dengan baik dalam kelompok. Prosedur ini konsisten dengan tujuan implementasi pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh Nur Asma yaitu untuk menumbuhkan penerimaan terhadap kebergaman latar belakang, ras, budaya, sosial, dan kemampuan akademik yang berbeda. Melalui kelompok tersebut siswa diharapkan mampu berinteraksi, bekerja sama, dan saling menghargai.⁵⁸

Tahapan ketiga adalah permainan, peneliti menguraikan tugas tim, langkah-langkah, dan aturan main permainan ular tangga. Prosedurnya menetapkan bahwa setiap kelompok menunjuk satu anggota sebagai pion. Pergerakan pion akan menentukan tugas kelompok berdasarkan bidak yang ditempati, meliputi: apabila kelompok yang sedang bermain mendarat di bidak kartu soal, mereka harus menjawab pertanyaan yang tertera pada kartu tersebut. Kelompok akan memperoleh 10 poin untuk jawaban yang benar, jika kelompok tidak mampu menjawab, pertanyaan tersebut akan dilempar dan dapat dijawab oleh kelompok lain yang mengajukan diri dengan menganggkat tangan terlebih dahulu.

Apabila kelompok mendarat pada bidak kartu materi, kelompok tersebut bertugas menjelaskan submateri yang tertera kepada teman sekelas berdasarkan pemahaman yang telah mereka kuasai. Kelompok yang berhasil menjelaskan submateri dengan baik akan dihadiah 10 poin. Jika kelompok yang berangkutan tidak dapat

⁵⁸ Marzuki and Hakim, "Model Pembelajaran Kooperatif Perspektif Al-Qur'an."

menyelesaikan tugas penjelasan, kesempatan akan diberikan kepada kelompok lain yang merespon dengan menganggkat tangan terlebih dahulu.

Kelompok yang memperoleh bidak tantangan diminta untuk melakukan tugas yang bersifat menghibur (seperti bernyanyi, menari atau yang lain). Pelaksanaan ini bertujuan untuk meningkatkan aspek kesenangan dalam belajar, dan kelompok yang berhasil akan diberi 5 poin sebagai penghargaan.

Tahap pelaksanaan permainan ini mencerminkan prinsip ketergantungan positif dalam pembelajaran kooperatif. Sebagaimana dijelaskan oleh Arfiani Yulia dkk, prinsip ini menggarisbahowi bahwa kesuksesan kelompok bergantung pada upaya setiap anggota. Karena setiap siswa memiliki tugas yang spesifik, mereka terdorong untuk saling tergantung. Ketergantungan ini berarti bahwa kegagalan suatu anggota tim dalam tugasnya akan berdampak pada penyelesaian tugas kolektif, sehingga memicu kolaborasi yang kuat.⁵⁹

Tahap keempat yaitu pelaksanaan turnamen, peneliti berperan sebagai fasilitator dan pengawas untuk memastikan permainan berjalan lancar dan kondusif, serta mendukung interaksi yang sportif antar kelompok. Peneliti juga bertanggung jawab mencatat skor yang diperoleh kelompok dari soal, materi, atau tantangan yang berhasil diselesaikan. Peran ini selajalan dengan fungsi guru sebagai fasilitator, seperti yang diungkapkan oleh Muhammad Furqon, yaitu menciptakan pengalaman belajar yang menantang dan bermakna guna menumbuhkan minat belajar, bukan sekedar menyampaikan informasi.⁶⁰

Tahap terakhir, peneliti memberikan penghargaan kepada kelompok yang mencapai bidak tertinggi dan mengumpulkan total poin terbanyak selama permainan

⁵⁹ Yulia, Juwandani, and Mauliddya, “Model Pembelajaran Kooperatif Learning.”

⁶⁰ Furqon, *Minat Belajar*.

dan turnamen. *Reward* yang diberikan berupa makanan ringan untuk seluruh anggota kelompok pemenang. Pemberian hadiah ini sejalan dengan penelitian Usman dan Rohmah, yang menegaskan bahwa *reward* merupakan strategi efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Tujuannya adalah mendorong keterlibatan siswa yang berkelanjutan dalam menciptakan pengalaman belajar yang positif dan menyenangkan.⁶¹

Seluruh tahapan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dirancang untuk mencapai beberapa tujuan utama yaitu mendorong keaktifan siswa, meningkatkan motivasi melalui kompetisi, menumbuhkan rasa tertantang untuk meraih prestasi kelompok, dan memastikan keterlibatan intensif siswa dalam suasana kompetitif yang positif untuk mendapatkan penghargaan.

Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dalam meningkatkan minat belajar siswa diperkuat oleh penggunaan media permainan ular tangga. Media ini membuat pembelajaran IPS menjadi lebih menyenangkan, inovatif, dan konkret. Ular tangga adalah permainan edukatif yang familiar dan mudah diadaptasi, menjadikannya pilihan yang efektif. Landasan historisnya juga menunjukkan bahwa permainan ini telah lama digunakan sebagai alat pengajaran yang efektif.⁶²

Dalam pelaksanaannya, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dengan media permainan ular tangga tidak terlepas dari keterbatasan. Peneliti mengamati bahwa durasi pembelajaran sering kali melampaui jadwal yang ditetapkan akibat antusiasme siswa yang tinggi dan prosedur turnamen yang sangat berlapis. Kelemahan ini menuntut guru untuk memiliki perencanaan yang

⁶¹ A'zhami Alim Usman and Lailatul Rohmah, "Pemberian Reward Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Anak Usia Dini : Studi Kualitatif Deskriptif" 07, no. 02 (2024): 60–73.

⁶² Hapsari, Sumari, and Fitriyah, "Tanah Dan Keberlangsungan Kehidupan."

sangat detail agar tujuan kurikuler tidak terabaikan oleh durasi permainan. Pengawasan guru juga menjadi variabel penentu dalam model pembelajaran ini, tanpa kehadiran guru yang aktif memantau setiap kelompok, interaksi antar siswa cenderung hanya berfokus pada kemenangan permainan semata, bukan pada pendalaman konsep IPS. Pendapat ini didukung oleh Octavia yang menyatakan bahwa kebutuhan akan waktu persiapan yang ekstensif merupakan konsekuensi logis dari kompleksitas model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*. Octavia juga memperingatkan adanya resiko kehilangan nilai edukasi jika asoek hiburan mendominasi proses belajar. Oleh karena itu, tantangan ini memberikan pelajaran penting bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* memerlukan skenario pembelajaran yang matang dan pengawasan yang konsisten untuk memastikan bahwa setiap aktivitas permainan tetap bermuara pada penguasaan materi oleh siswa.⁶³

Hasil penelitian ini secara tegas mendukung bahwa minat belajar dipengaruhi oleh empat indikator utama menurut Slameto yaitu ketertarikan, perhatian, motivasi dan pengetahuan. Pada poin ketertarikan, mekanisme turnamen dan permainan memicu daya tarik kuat, selaras dengan definisi minat belajar menurut Djali sebagai rasa ingin tahu alami.⁶⁴ Pada poin perhatian, suasana kelas yang interaktif meningkatkan konsentrasi sesuai dengan teori Furqon tentang lingkungan belajar yang kondusif, interaktif dan menyenangkan selama proses pembelajaran dapat meningkatkan perhatian dan konsentrasi siswa.⁶⁵ Pada poin motivasi, siswa menunjukkan motivasi internal untuk mencapai tujuan tim, yang mendukung pandangan Furqon tentang pentingnya faktor intrinsik, bahwa siswa termotivasi untuk terlibat aktif dalam pembelajaran karena alasan yang berasal dari diri sendiri, bukan karena adanya imbalan atau tekanan

⁶³ Octavia, *Model Model Pembelajaran*.

⁶⁴ Sartika, *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*.

⁶⁵ Furqon, *Minat Belajar*. Hal. 12

eksternal.⁶⁶ Poin pengetahuan, pemahaman materi meningkat melalui diskusi kelompok, didukung oleh konsep dukungan sosial Fuqon, bahwa interaksi sosial dalam kelompok belajar dan diskusi dapat membantu siswa lebih tertarik untuk memahami suatu mata pelajaran.⁶⁷

Dengan demikian, pengaruh signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap minat belajar siswa merupakan buah dari kombinasi yang berhasil antara model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dan media permainan ular tangga, yang secara efektif mampu mengakomodasikan semua aspek penting dari minat belajar siswa.

⁶⁶ Furqon. Ibid. Hal. 10

⁶⁷ Furqon. Ibid. Hal. 13

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian yang dilakukan di MTs Sunan Kalijogo bertujuan menguji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media permainan ular tangga terhadap minat belajar mata pelajaran IPS. Secara deskriptif, minat belajar kelompok eksperimen meningkat sebesar 4,61, yang mana lebih rendah dibandingkan peningkatan pada kelompok kontrol sebesar 5,84. Selisih kenaikan 1,23 ini disebabkan oleh situasi lingkungan belajar yang tidak kondusif saat intervensi di kelompok eksperimen. Namun, berdasarkan uji hipotesis Mann-Whitney, diperoleh nilai p-value atau Asymp. Sig. $<0,001$. Karena ini lebih kecil dari batas sig. $< 0,05$, maka hipotesis penelitian diterima. Dengan demikian, disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media permainan ular tangga memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar IPS di MTs Sunan Kalijogo.

B. Saran

1. Bagi sekolah, hasil dari penelitian ini disarankan menjadi bahan pertimbangan utama bagi sekolah dalam upaya pengembangan model pembelajaran dan integrasi media pembelajaran yang inovatif dalam seluruh proses belajar-mengajar disekolah.
2. Bagi guru, guna meningkatkan minat belajar siswa, disarankan agar guru beralih menggunakan model pembelajaran yang bersifat interaktif dan mengintegrasikan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana yang menyenangkan.

3. Bagi peneliti, adanya keterbatasan waktu yaitu penelitian yang dilakukan bedekatan dengan ujian akhir sekolah yang menjadikan penelitian kurang maksimal. Lingkungan belajar yang kurang kondusif ketika proses pembelajaran berlangsung dikarenakan banyak kelas lain yang tidak terdapat guru di dalam kelas dan adanya agenda sekolah di luar kelas maupun di luar sekolah, sehingga menyebakan pembelajaran kurang kondusif.
4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan melakukan penelitian jauh jauh hari dari jadwal ujian akhir semester, dan berkoordinasi dengan kepala sekolah dan guru kelas terkait agenda sekolah pada hari tersebut agar proses pembelajaran dan penelitian dapat berjalan dengan kondusif dan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Ismun. "Pembelajaran Kooperatif Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Mubtadiin* 7, no. 1 (2021): 247–64. <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/mubtadiin/article/view/82>.
- Ananda, Rusydi, and Fitri Hayati. *Variabel Belajar: Kompilasi Konsep.* CV. Pusdikra MJ, 2020.
- Azizah, Elvina Nur, Dita Primashanti Koesmadi, and Uci Ulfa Nur'afifah. "Pengaruh Metode Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Di Mi Al Falah Beran." *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 5, no. 1 (2024): 1527–32. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.1064>.
- Charli, Leo, Tri Ariani, and Lusi Asmara. "Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika." *Science and Physics Education Journal (SPEJ)* 2, no. 2 (2019): 52–60. <https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.727>.
- Elmaliyana. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Media Permainan Teka Teki Silang Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas II Pada Mata Pelajaran Matematika Di MI TPI Keramat Barjarmasin." Universitas Islam Negeri Antasari Barjarmasin, 2025. <https://idr.uin-antasari.ac.id/29211/>.
- Fauziyah, Nur Endah Hikmah, and Indri Anugraheni. "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 850–60. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>.
- Furqon, Muhammad. *Minat Belajar. Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. September. Vol. 7. Kota Solok, Sumatra Barat: PT Mafy Media Literasi Indonesia, 2024.
- Hakim, Lukman. "Pemerataan Akses Pendidikan Bagi Rakyat Sesuai Dengan Amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional." *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2016): 53–64.
- Hapsari, Mamila Putri, Sumari, and Ida Fitriyah. "Tanah Dan Keberlangsungan Kehidupan." *Wirahadie.Com* 3, no. 8 (2020): 1. <https://doi.org/10.17977/um067.v3.i8.2023.1>.
- Harianja, joko krismanto, Hani Subakti, Akbar Avicenna, shopiah anggraini Rambe, Hummad Hasan, yulia rizki Ramadhani, sri hardianti Sartika, et al. *Tipe- Tipe Pembelajaran Kooperatif.* April 2022. yayasan kita menulis, 2022. <https://www.scribd.com/document/613271930/FullBook-Tipe-Tipe-Model-Pembelajaran-Kooperatif>.
- Haudi. *Stategi Pembelajaran.* Kapola Kato No 8, Selayo, Kecamatan Kubung, Solok, Sumatra Barat: Insan Cendikia Mandiri, 2021.
- Indonesia. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No 47 Tahun 2008 Tentang Wajib Belajar, Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia § (2008). https://www.bertelsmann-stiftung.de/fileadmin/files/BSt/Publikationen/GrauePublikationen/MT_Globalization_Re

- port_2018.pdf%0Ahttp://eprints.lse.ac.uk/43447/1/India_globalisation, society and inequalities(lsero).pdf%0Ahttps://www.quora.com/What-is-the.
- Kemendikbud. "Belajar." KBBI Daring Kemendikbud, 2016.
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/belajar>.
- . "Minat." KBBI Daring Kemendikbud, 2016.
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/minat>.
- Kementrian Agama. "Al-Quran Surat Al-Mai'dah Ayat 2." Kemenag, 2022.
<https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/5?from=2&to=2>.
- . "Al-Quran Surat Al-Mujadalah Ayat 11." Kemenag, 2022.
<https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/58?from=11&to=11>.
- Marzuki, Ismail, and Lukamanul Hakim. "Model Pembelajaran Kooperatif Perspektif Al-Qur'an." *Rausyan Fikr* 14, no. 2 (2018): 39–52.
- Meutiawati, Ida. "Model Pembelajaran Kooperatif," n.d. https://cdn.araniry.ac.id/bkd/uploads/196805181994022001/2020/09/196805181994022001_2020-09-03_20200903021716_2.pdf.
- Muhid, Abdul. *Analisis Statistik*. Jl. Taman Pondok Jati J4, Taman, Sidoarjo: Zifatama Jawara, 2029. http://repository.uinsa.ac.id/id/eprint/1047/1/Abdul_Muhid_Analisis_Statistik_Edisi_ke_2.pdf.
- Musyawir, Sopian Ansori, Ulfah Irani, Mera Kartika, Delimayanti, Grace S. Surwuy, Ismail, et al. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Edited by Sarwandi. Komplek Senda Residence Jl. Payanibung Ujung D Dalu SepuluhB Tanjung Morawa Kab. Deli Serdang Sumatera Utara: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2022.
- Nurazizah. "Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Metode Numbered Heads Together Di Universitas Islam Negeri." *Skripsi*, 2010.
- Nurhasanah, Siti, and A Sobandi. "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa (Learning Interest as Determinant Student Learning Outcomes)." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (2016): 128–35.
<https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>.
- Octavia, Shilphy A. *Model Model Pembelajaran*. Juni 2020. Penerbit Deepublish (grup penerbitan CV Budi Utama), 2020.
- Pratama, muhammad galih. "Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamnet Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Di SMPN 2 Karawang Barat." *Ilmiah Wahana Pendidikan* 11, no. 2.B (2025): 158–65.
- Pujitama, Puput. "Implementasi Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Menengah Pertama (Studi Pada Sekolah-Sekolah Di Kota Semarang)." *Jurnal of Education Social Studies* 3, no. 2 (2014): 39–243.
- Rahman, Bohri. "Perkataan Imam Syafi'i." Darunnajah, 2011.
<https://darunnajah.com/perkataan-imam-syafii-4/>.
- Ratnasari, N Y, and Y Z Ansori. "Pengaruh Model Cooperatif Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Di SDN Gandu 1 Tahun Ajaran 2020/2021." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2020, 229–35.

- Salina, Andini, Ahmal Ahmal, and Yanuar Al Fiqri. "Pengaruh Model TGT (Teams Game Tournament) Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Di Kelas XI SMA Babussalam Pekanbaru." *JAMPARING: Jurnal Akuntansi Manajemen Pariwisata Dan Pembelajaran Konseling* 2, no. 2 (2024): 574–79. <https://doi.org/10.57235/jamparing.v2i2.2953>.
- Sari, Anisa Permata, Silfia Hasanah, and Muhammad Nursalman. "Uji Normalitas Dan Homogenitas Dalam Analisis Statistik." *Pendidikan Tambusai* 8, no. 2012 (2024): 51329–37.
- Sartika, Septi Budi. *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*, 2022. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>.
- Sholihah, Mar'atus, and Anna Malihatul Hawa. "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Tean Games Tournament) Berbantuan Alat Peraga Japin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. September (2024): 232–41.
- Siregar, Syofiyah. *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual Dan SPSS*. Januari 20. JL. Tembara Raya No. 23 Rawamangun, Jakarta: Kencana, 2017.
- Slavin, Robert E. *Cooperative Learning Teori, Riset, Dan Praktik*. Penerbit Nusa Media. PO Box 137 Ujungberung Bandung, 2010.
- Soesana, Abigail, Hani Subakti, Salamun Salamun, Isnada Waris Tasrim, Karwanto Karwanto, Ilham Falani, Danny Philipe Bukidz, and Arsen Nahum Pasaribu. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, 2023. <https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/4881/1/Anisa Buku Metodologi Penelitian Kuantitatif.pdf>.
- Sudirman, Suri Toding Lembang, Marilyn Lasarus Kondolayuk, Yuan Andinny, Vonnisy, Ni Luh Putu Mery Merlinda, Ketut Sepdyana Kartini, et al. *Statistika Pendidikan*. Melong Asih Regency B40 Cijerah Kota Banding Jawa Barat: Penerbit Media Sains Indonesia (Cv. Media Sains Indonesia), 2023.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Edisi kedu. Vol. 11. Jl. Gegerkalong Hilir No 84 Bandung: ALFABETA, 2023.
- Usman, A'zhami Alim, and Lailatul Rohmah. "Pemberian Reward Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Anak Usia Dini : Studi Kualitatif Deskriptif" 07, no. 02 (2024): 60–73.
- Yulia, Arfiani, Endah Juwandani, and Dwina Mauliddya. "Model Pembelajaran Kooperatif Learning." *In Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multi Disiplin* 3 (2020): 223–27.
- Zailani, and Tawarni. "Pengaruh Metode Team Game Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII Di SMP Swasta Nur Adia Medan." *Educate: Journal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran* 2, no. 1 (2023): 38–48. <https://doi.org/10.56114/edu.v2i1.558>.

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	: 3968/Un.03.1/TL.00.1/11/2025	07 November 2025
Sifat	: Penting	
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Penelitian	

Kepada
Yth. Kepala MTs Sunan Kalijogo
di
Kediri

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	: Aisyah Salma Putri
NIM	: 210102110044
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (P.IPS)
Semester - Tahun Akademik	: Ganjil - 2025/2026
Judul Skripsi	: Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di MTs Sunan Kalijogo
Lama Penelitian	: November 2025 sampai dengan Januari 2026 (3 bulan)

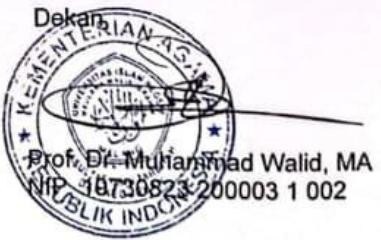
diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip


Dekan
KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Malang 65145
Telp. (0341) 552398 Faximile (0341) 552398
E-mail : fitk@uin-malang.ac.id
NIP. 187308232000031002

Lampiran 2 Balasan Izin Penelitian



YAYASAN AL-HISYAMY KEDIRI
MADRASAH TSANAWIYAH SUNAN KALIJOGO
 Terakreditasi A oleh BAN-SM No. 1334/BAN-SM/SK/2020
 NPSN 20581146 NSM 121235060047
 Kranding Mojo Kediri 64162 Telepon (0354) 7474360
 Website www.mtssunankalijogo.sch.id E-mail mts.sunankalijogo@yahoo.com

Nomor : 435/Mts.47.06/PP.00.5/11/2025
 Lamp : -
 Perihal : Balasan Izin Penelitian

Kediri, 17 November 2025

Yth. Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
 Malang
 Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Eko Wahyudi, S.Pd.

Jabatan : Kepala Madrasah

Nama Madrasah : MTs Sunan Kalijogo Kranding Mojo Kediri

dengan ini memberikan izin kepada :

Nama : Aisyah Salma Putri

NIM : 210102110044

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial / P. IPS

untuk melaksanakan penelitian di instansi kami dalam rangka melengkapi penyusunan Skripsi yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di MTs Sunan Kalijogo".

Demikian, atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Lampiran 3 Kuesioner Penelitian

Angkaet Penelitian Model Kooperatif *Team Games Tournament*

A. Identitas Responden

Nama :

Kelas :

B. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah keterangan pernyataan dibawah ini, dimana:

Sangat setuju : 4

Setuju : 3

Tidak setuju : 2

Sangat tidak setuju : 1

2. Perhatikan kalimat pernyataan dibawah ini dengan teliti dan benar
 3. Berilah tanda ceklis (✓) pada jawaban yang dipilih

No	Indikator	Pernyataan	1	2	3	4
1	Ketertarikan	Saya senang belajar IPS menggunakan model pembelajaran team games tournament				
2		Penggunaan model pembelajaran tipe team games tournament membuat suasana pembelajaran IPS lebih aktif				
3		Belajar IPS dengan model pembelajaran tipe team games tournament membuat saya semangat				
4		Belajar IPS dengan menggunakan model pembelajaran tipe team games tournament membuat saya mudah memahami materi				
5		Saya berani mengungkapkan pendapat selama proses pembelajaran				
6		Belajar IPS dengan menggunakan model pembelajaran tipe team games tournament menarik bagi saya				

No	Indikator	Pernyataan	1	2	3	4
7		Saya lebih berminat mempelajari IPS setelah mengikuti pembelajaran team games tournament				
8	Perhatian	Saya memperhatikan penjelasan guru selama proses pembelajaran				
9		Saya memperhatikan soal yang diberikan oleh guru				
10		Saya bertanya kepada guru jika ada materi yang tidak saya fahami				
11		Saya menanggapi pertanyaan dari guru atau teman				
12		Saya ikut menjawab pertanyaan dari guru				
13		Saya mendengarkan penjelasan teman saat proses pembelajaran				
14		Saya mendengarkan hasil diskusi yang dipresentasikan kelompok lain				
15		Saya fokus memperhatikan ketika guru menjelaskan pelajaran IPS				
16		Saya dapat berkonsentrasi saat pembelajaran IPS berlangsung				
17		Saya memperhatikan intruksi guru dengan sungguh-sungguh				
18	Motivasi	Saya berani mengambil keputusan saat kegiatan pembelajaran				
18		Saya termotivasi untuk belajar dengan menggunakan model pembelajaran tipe team games tournament dalam pembelajaran IPS				
20		Belajar IPS dengan model pembelajaran tipe team games tournament membuat saya lebih				

No	Indikator	Pernyataan	1	2	3	4
21	Pengetahuan	berani untuk bertanya dan menanggapi				
22		Saya berusaha mengerjakan tugas dari guru dengan sungguh-sungguh				
23		Saya tidak mudah menyerah ketika menemui kesulitan dalam belajar IPS				
24		Saya bersemangat mengikuti pembelajaran IPS disetiap pertemuan				
25		Saya merasa puas ketika berhasil memahami materi yang dipelajari				
26		Saya antusias terlibat dalam kegiatan pembelajaran IPS dengan model pembelajaran team games tournament				
27		Saya bersemangat untuk terlihat aktif dalam pembelajaran IPS				
28		Saya dapat menghubungkan materi IPS yang dipelajari dengan kehidupan sehari hari				
29		Belajar IPS dengan menggunakan model pembelajaran tipe team games tournament membuat saya lebih mudah memahaminya				
30		Saya mampu menjelaskan kembali materi IPS kepada teman saya				
31		Saya dapat menyebutkan pokok-pokok materi IPS yang sudah dijelaskan				
		Saya mampu mengerjakan soal IPS tanpa melihat catatan				

No	Indikator	Pernyataan	1	2	3	4
32		Saya dapat menjawab pertanyaan guru berdasarkan pemahaman saya sendiri				
33		Saya dapat mengingat materi IPS yang sudah dipelajari dengan baik meskipun menggunakan model pembelajaran team games tournament				
34		Saya mampu menjawab pertanyaan guru karena memahami pelajaran dengan baik				
35		Saya merasa semakin paham mempelajari materi IPS dengan model pembelajaran team games tournament				

Angkaet Penelitian Model Konvensional

C. Identitas Responden

Nama :

Kelas :

D. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah keterangan pernyataan dibawah ini, dimana:

Sangat setuju : 4

Setuju : 3

Tidak setuju : 2

Sangat tidak setuju : 1

2. Perhatikan kalimat pernyataan dibawah ini dengan teliti dan benar
3. Berilah tanda ceklis (✓) pada jawaban yang dipilih

No	Indikator	Pernyataan	1	2	3	4
1	Ketertarikan	Saya senang belajar IPS menggunakan metode pembelajaran ceramah dan diskusi				
2		Penggunaan metode pembelajaran ceramah dan diskusi membuat suasana pembelajaran IPS lebih aktif				
3		Belajar IPS dengan metode pembelajaran ceramah dan diskusi membuat saya bersemangat				
4		Belajar IPS dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah dan diskusi membuat saya mudah memahami materi				
5		Saya berani mengungkapkan pendapat selama proses pembelajaran				
6		Belajar IPS dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah dan diskusi menarik bagi saya				
7		Saya lebih berminat mempelajari IPS setelah mengikuti pembelajaran				
8	Perhatian	Saya memperhatikan penjelasan guru selama proses pembelajaran dengan metode pembelajaran ceramah dan diskusi				
9		Saya memperhatikan soal yang diberikan oleh guru				
10		Saya bertanya kepada guru jika ada materi yang tidak saya fahami				
11		Saya menanggapi pertanyaan dari guru atau teman				
12		Saya ikut menjawab pertanyaan dari guru				
13		Saya mendengarkan penjelasan teman saat proses pembelajaran				

No	Indikator	Pernyataan	1	2	3	4
14	Motivasi	Saya mendengarkan hasil diskusi yang dipresentasikan kelompok lain				
15		Saya fokus memperhatikan ketika guru menjelaskan pelajaran IPS				
16		Saya dapat berkonsentrasi dengan baik saat pembelajaran IPS berlangsung				
17		Saya memperhatikan intruksi guru dengan sungguh-sungguh				
18		Saya berani mengambil keputusan saat kegiatan pembelajaran				
18		Saya termotivasi untuk belajar dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah dan diskusi dalam pembelajaran IPS				
20		Belajar IPS dengan metode pembelajaran ceramah dan diskusi membuat saya lebih berani untuk bertanya dan menanggapi				
21		Saya berusaha mengerjakan tugas dari guru dengan sungguh-sungguh				
22		Saya tidak mudah menyerah ketika menemui kesulitan dalam belajar IPS				
23		Saya bersemangat mengikuti pembelajaran IPS disetiap pertemuan				
24		Saya merasa puas ketika berhasil memahami materi yang dipelajari				
25		Saya terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran IPS dengan metode pembelajaran ceramah dan diskusi				

No	Indikator	Pernyataan	1	2	3	4
26		Saya bersemangat untuk terlihat aktif dalam pembelajaran IPS				
27		Saya dapat menghubungkan materi IPS yang dipelajari dengan kehidupan sehari hari				
28		Belajar IPS dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah dan diskusi membuat saya lebih mudah memahaminya				
29		Saya mampu menjelaskan kembali materi IPS kepada teman saya				
30		Saya dapat menyebutkan pokok-pokok materi IPS yang sudah dijelaskan				
31	Pengetahuan	Saya mampu mengerjakan soal IPS tanpa melihat catatan				
32		Saya dapat menjawab pertanyaan guru berdasarkan pemahaman saya sendiri				
33		Saya dapat mengingat materi IPS yang sudah dipelajari meskipun menggunakan metode pembelajaran ceramah dan diskusi				
34		Saya mampu menjawab pertanyaan guru karena memahami pelajaran dengan baik				
35		Saya semakin faham mempelajari materi IPS dengan metode pembelajaran ceramah dan diskusi				

Lampiran 4 Media Permainan Ular Tangga



Lampiran 5 Hasil Validasi Instrumen Eksperimen

```
>Warning # 849 in column 23. Text: in_ID
>The LOCALE subcommand of the SET command has an invalid parameter. It could
>not be mapped to a valid backend locale.
```

Correlations

		Correlations					
		P1	P2	P3	P4	P5	P6
P1	Pearson Correlation	1	,552**	,597***	,727***	,329	,679***
	Sig. (2-tailed)		,001	<,001	<,001	,071	<,001
	N	31	31	31	31	31	31
P2	Pearson Correlation	,552**	1	,420*	,609***	,439*	,369*
	Sig. (2-tailed)	,001		,019	<,001	,014	,041
	N	31	31	31	31	31	31
P3	Pearson Correlation	,597***	,420*	1	,629***	,131	,490**
	Sig. (2-tailed)	<,001	,019		<,001	,481	,005
	N	31	31	31	31	31	31
P4	Pearson Correlation	,727***	,609***	,629***	1	,363*	,525**
	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001	<,001		,045	,002
	N	31	31	31	31	31	31
P5	Pearson Correlation	,329	,439*	,131	,363*	1	,191
	Sig. (2-tailed)	,071	,014	,481	,045		,303
	N	31	31	31	31	31	31
P6	Pearson Correlation	,679***	,369*	,490**	,525**	,191	1
	Sig. (2-tailed)	<,001	,041	,005	,002	,303	
	N	31	31	31	31	31	31
P7	Pearson Correlation	,312	,595**	-,025	,381*	,534**	-,025
	Sig. (2-tailed)	,088	<,001	,894	,034	,002	,896
	N	31	31	31	31	31	31
P8	Pearson Correlation	,445*	,592***	,168	,235	,035	,394*
	Sig. (2-tailed)	,012	<,001	,366	,203	,852	,028
	N	31	31	31	31	31	31
P9	Pearson Correlation	,584***	,347	,313	,454*	,032	,364*
	Sig. (2-tailed)	<,001	,056	,087	,010	,863	,044
	N	31	31	31	31	31	31
P10	Pearson Correlation	,498**	,546**	,234	,612***	,032	,097
	Sig. (2-tailed)	,004	,001	,205	<,001	,863	,602
	N	31	31	31	31	31	31
P11	Pearson Correlation	,184	,331	,093	,168	,272	-,151
	Sig. (2-tailed)	,323	,069	,619	,368	,138	,416
	N	31	31	31	31	31	31

		Correlations					
		P7	P8	P9	P10	P11	P12
P1	Pearson Correlation	,312	,445*	,584***	,498**	,184	,190
	Sig. (2-tailed)	,088	,012	<,001	,004	,323	,307
	N	31	31	31	31	31	31
P2	Pearson Correlation	,595***	,592***	,347	,546**	,331	-,030
	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001	,056	,001	,069	,873
	N	31	31	31	31	31	31
P3	Pearson Correlation	-,025	,168	,313	,234	,093	,229
	Sig. (2-tailed)	,894	,366	,087	,205	,619	,216
	N	31	31	31	31	31	31
P4	Pearson Correlation	,381*	,235	,454*	,612***	,168	,358*
	Sig. (2-tailed)	,034	,203	,010	<,001	,368	,048
	N	31	31	31	31	31	31
P5	Pearson Correlation	,534**	,035	,032	,032	,272	,191
	Sig. (2-tailed)	,002	,852	,863	,863	,138	,303
	N	31	31	31	31	31	31
P6	Pearson Correlation	-,025	,394*	,364*	,097	-,151	,161
	Sig. (2-tailed)	,896	,028	,044	,602	,416	,388
	N	31	31	31	31	31	31
P7	Pearson Correlation	1	,283	,170	,443*	,511**	-,113
	Sig. (2-tailed)		,123	,360	,013	,003	,545
	N	31	31	31	31	31	31
P8	Pearson Correlation	,283	1	,682***	,521**	,487**	-,212
	Sig. (2-tailed)	,123		<,001	,003	,005	,252
	N	31	31	31	31	31	31
P9	Pearson Correlation	,170	,682***	1	,555**	,450*	,064
	Sig. (2-tailed)	,360	<,001		,001	,011	,731
	N	31	31	31	31	31	31
P10	Pearson Correlation	,443*	,521**	,555**	1	,314	,151
	Sig. (2-tailed)	,013	,003	,001		,085	,417
	N	31	31	31	31	31	31
P11	Pearson Correlation	,511**	,487**	,450*	,314	1	-,133
	Sig. (2-tailed)	,003	,005	,011	,085		,477
	N	31	31	31	31	31	31

		Correlations					
		P13	P14	P15	P16	P17	P18
P1	Pearson Correlation	,088	,096	,351	,381 [*]	,542 ^{**}	,251
	Sig. (2-tailed)	,639	,606	,053	,034	,002	,174
	N	31	31	31	31	31	31
P2	Pearson Correlation	,296	,123	,376 [*]	,686 ^{***}	,609 ^{***}	-,243
	Sig. (2-tailed)	,106	,508	,037	,<,001	,<,001	,188
	N	31	31	31	31	31	31
P3	Pearson Correlation	-,130	,273	,083	,259	,545 ^{**}	,004
	Sig. (2-tailed)	,485	,137	,658	,159	,002	,982
	N	31	31	31	31	31	31
P4	Pearson Correlation	-,070	,088	,235	,348	,579 ^{***}	,034
	Sig. (2-tailed)	,708	,638	,203	,055	,<,001	,858
	N	31	31	31	31	31	31
P5	Pearson Correlation	,314	-,045	,035	,130	,174	,335
	Sig. (2-tailed)	,085	,810	,852	,484	,349	,066
	N	31	31	31	31	31	31
P6	Pearson Correlation	-,065	-,048	,202	,139	,619 ^{***}	,278
	Sig. (2-tailed)	,727	,798	,277	,455	,<,001	,130
	N	31	31	31	31	31	31
P7	Pearson Correlation	,348	-,174	,381 [*]	,417 [*]	,188	,019
	Sig. (2-tailed)	,055	,350	,034	,020	,312	,918
	N	31	31	31	31	31	31
P8	Pearson Correlation	,239	-,059	,652 ^{***}	,554 ^{**}	,492 ^{**}	-,130
	Sig. (2-tailed)	,196	,753	,<,001	,001	,005	,486
	N	31	31	31	31	31	31
P9	Pearson Correlation	,079	,238	,441 [*]	,511 ^{**}	,454 [*]	,063
	Sig. (2-tailed)	,671	,197	,013	,003	,010	,737
	N	31	31	31	31	31	31
P10	Pearson Correlation	,009	-,054	,441 [*]	,440 [*]	,375 [*]	-,181
	Sig. (2-tailed)	,961	,772	,013	,013	,038	,330
	N	31	31	31	31	31	31
P11	Pearson Correlation	,375 [*]	,179	,634 ^{***}	,320	,240	-,183
	Sig. (2-tailed)	,038	,336	,<,001	,079	,194	,324
	N	31	31	31	31	31	31

		Correlations					
		P19	P20	P21	P22	P23	P24
P1	Pearson Correlation	,077	,348	,468**	,291	,324	,141
	Sig. (2-tailed)	,681	,055	,008	,112	,075	,450
	N	31	31	31	31	31	31
P2	Pearson Correlation	,177	,037	,291	,237	,045	,323
	Sig. (2-tailed)	,341	,844	,113	,199	,810	,076
	N	31	31	31	31	31	31
P3	Pearson Correlation	-,019	,209	,228	,033	,348	-,055
	Sig. (2-tailed)	,918	,258	,218	,860	,055	,770
	N	31	31	31	31	31	31
P4	Pearson Correlation	-,005	,242	,193	,266	,365*	,057
	Sig. (2-tailed)	,979	,190	,298	,148	,044	,760
	N	31	31	31	31	31	31
P5	Pearson Correlation	,469**	,160	,122	,244	,023	,114
	Sig. (2-tailed)	,008	,389	,515	,185	,901	,540
	N	31	31	31	31	31	31
P6	Pearson Correlation	,234	,312	,453*	,351	,382*	,345
	Sig. (2-tailed)	,206	,087	,010	,053	,034	,058
	N	31	31	31	31	31	31
P7	Pearson Correlation	,084	,008	,245	,153	,090	,237
	Sig. (2-tailed)	,655	,964	,184	,412	,630	,199
	N	31	31	31	31	31	31
P8	Pearson Correlation	,066	,030	,630***	,331	,389*	,550**
	Sig. (2-tailed)	,723	,874	<,001	,069	,030	,001
	N	31	31	31	31	31	31
P9	Pearson Correlation	,061	,312	,435*	,305	,490**	,241
	Sig. (2-tailed)	,743	,088	,014	,095	,005	,192
	N	31	31	31	31	31	31
P10	Pearson Correlation	-,361*	,169	,144	,048	,294	,107
	Sig. (2-tailed)	,046	,362	,441	,798	,108	,565
	N	31	31	31	31	31	31
P11	Pearson Correlation	,075	-,226	,419*	,195	,437*	,394*
	Sig. (2-tailed)	,690	,222	,019	,292	,014	,028
	N	31	31	31	31	31	31

Correlations						
	P25	P26	P27	P28	P29	P30
P1	Pearson Correlation	,464 **	,077	,265	,000	,011
	Sig. (2-tailed)	,009	,681	,149	1,000	,955
	N	31	31	31	31	31
P2	Pearson Correlation	,264	,460 **	,079	,195	-,202
	Sig. (2-tailed)	,151	,009	,674	,292	,277
	N	31	31	31	31	31
P3	Pearson Correlation	,291	,205	,293	,000	-,021
	Sig. (2-tailed)	,112	,268	,110	1,000	,910
	N	31	31	31	31	31
P4	Pearson Correlation	,296	,370 *	,073	,078	-,170
	Sig. (2-tailed)	,106	,040	,695	,678	,361
	N	31	31	31	31	31
P5	Pearson Correlation	,338	,525 **	,237	,405 *	,537 **
	Sig. (2-tailed)	,063	,002	,199	,024	,002
	N	31	31	31	31	31
P6	Pearson Correlation	,447 *	-,019	,052	-,087	,004
	Sig. (2-tailed)	,012	,919	,782	,641	,982
	N	31	31	31	31	31
P7	Pearson Correlation	,170	,601 ***	,188	,357 *	,109
	Sig. (2-tailed)	,360	<,001	,312	,049	,560
	N	31	31	31	31	31
P8	Pearson Correlation	,148	,219	,064	,000	-,163
	Sig. (2-tailed)	,426	,237	,734	1,000	,382
	N	31	31	31	31	31
P9	Pearson Correlation	,376 *	,061	,217	,000	-,094
	Sig. (2-tailed)	,037	,743	,242	1,000	,614
	N	31	31	31	31	31
P10	Pearson Correlation	,017	,413 *	-,099	-,073	-,375 *
	Sig. (2-tailed)	,926	,021	,595	,697	,038
	N	31	31	31	31	31
P11	Pearson Correlation	,185	,524 **	,240	,531 **	,261
	Sig. (2-tailed)	,320	,002	,194	,002	,156
	N	31	31	31	31	31

Correlations

		P31	P32	P33	P34	P35	Total
P1	Pearson Correlation	,128	,304	,421 [*]	,426 [*]	,160	,680 ^{***}
	Sig. (2-tailed)	,491	,096	,018	,017	,391	<,001
	N	31	31	31	31	31	31
P2	Pearson Correlation	,295	-,100	,331	,561 ^{**}	,366 [*]	,624 ^{***}
	Sig. (2-tailed)	,107	,592	,069	,001	,043	<,001
	N	31	31	31	31	31	31
P3	Pearson Correlation	,270	,122	,524 ^{**}	,308	,088	,455 [*]
	Sig. (2-tailed)	,143	,512	,002	,092	,636	,010
	N	31	31	31	31	31	31
P4	Pearson Correlation	,381 [*]	,066	,312	,638 ^{***}	,075	,607 ^{***}
	Sig. (2-tailed)	,034	,725	,088	<,001	,688	<,001
	N	31	31	31	31	31	31
P5	Pearson Correlation	,509 ^{**}	,125	,541 ^{**}	,182	,558 ^{**}	,616 ^{***}
	Sig. (2-tailed)	,003	,501	,002	,327	,001	<,001
	N	31	31	31	31	31	31
P6	Pearson Correlation	-,022	,061	,415 [*]	,081	,097	,485 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,909	,743	,020	,664	,604	,006
	N	31	31	31	31	31	31
P7	Pearson Correlation	,333	,160	,179	,558 ^{**}	,246	,533 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,067	,391	,334	,001	,183	,002
	N	31	31	31	31	31	31
P8	Pearson Correlation	-,097	,062	,267	,284	,153	,522 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,602	,739	,146	,122	,413	,003
	N	31	31	31	31	31	31
P9	Pearson Correlation	-,028	,256	,382 [*]	,496 ^{**}	,075	,602 ^{***}
	Sig. (2-tailed)	,881	,165	,034	,005	,690	<,001
	N	31	31	31	31	31	31
P10	Pearson Correlation	,158	-,009	-,024	,730 ^{***}	-,058	,396 [*]
	Sig. (2-tailed)	,397	,964	,898	<,001	,758	,027
	N	31	31	31	31	31	31
P11	Pearson Correlation	,117	,070	,197	,271	,171	,518 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,532	,708	,288	,140	,357	,003
	N	31	31	31	31	31	31

Correlations						
	P1	P2	P3	P4	P5	P6
P12	Pearson Correlation	,190	-,030	,229	,358	,191
	Sig. (2-tailed)	,307	,873	,216	,048	,303
	N	31	31	31	31	31
P13	Pearson Correlation	,088	,296	-,130	-,070	,314
	Sig. (2-tailed)	,639	,106	,485	,708	,085
	N	31	31	31	31	31
P14	Pearson Correlation	,096	,123	,273	,088	-,045
	Sig. (2-tailed)	,606	,508	,137	,638	,810
	N	31	31	31	31	31
P15	Pearson Correlation	,351	,376	,083	,235	,035
	Sig. (2-tailed)	,053	,037	,658	,203	,852
	N	31	31	31	31	31
P16	Pearson Correlation	,381	,686	***	,259	,348
	Sig. (2-tailed)	,034	<,001	,159	,055	,484
	N	31	31	31	31	31
P17	Pearson Correlation	,542	**	,609	***	,545
	Sig. (2-tailed)	,002	<,001	,002	<,001	,349
	N	31	31	31	31	31
P18	Pearson Correlation	,251	-,243	,004	,034	,335
	Sig. (2-tailed)	,174	,188	,982	,858	,066
	N	31	31	31	31	31
P19	Pearson Correlation	,077	,177	-,019	-,005	,469
	Sig. (2-tailed)	,681	,341	,918	,979	,008
	N	31	31	31	31	31
P20	Pearson Correlation	,348	,037	,209	,242	,160
	Sig. (2-tailed)	,055	,844	,258	,190	,389
	N	31	31	31	31	31
P21	Pearson Correlation	,468	**	,291	,228	,193
	Sig. (2-tailed)	,008	,113	,218	,298	,515
	N	31	31	31	31	31
P22	Pearson Correlation	,291	,237	,033	,266	,244
	Sig. (2-tailed)	,112	,199	,860	,148	,185
	N	31	31	31	31	31
P23	Pearson Correlation	,324	,045	,348	,365	,023
	Sig. (2-tailed)	,075	,810	,055	,044	,901
	N	31	31	31	31	31

		Correlations					
		P7	P8	P9	P10	P11	P12
P12	Pearson Correlation	-,113	-,212	,064	,151	-,133	1
	Sig. (2-tailed)	,545	,252	,731	,417	,477	
	N	31	31	31	31	31	31
P13	Pearson Correlation	,348	,239	,079	,009	,375*	-,242
	Sig. (2-tailed)	,055	,196	,671	,961	,038	,191
	N	31	31	31	31	31	31
P14	Pearson Correlation	-,174	-,059	,238	-,054	,179	-,074
	Sig. (2-tailed)	,350	,753	,197	,772	,336	,691
	N	31	31	31	31	31	31
P15	Pearson Correlation	,381*	,652***	,441*	,441*	,634***	-,024
	Sig. (2-tailed)	,034	<,001	,013	,013	<,001	,897
	N	31	31	31	31	31	31
P16	Pearson Correlation	,417*	,554**	,511**	,440*	,320	-,115
	Sig. (2-tailed)	,020	,001	,003	,013	,079	,539
	N	31	31	31	31	31	31
P17	Pearson Correlation	,188	,492**	,454*	,375*	,240	,080
	Sig. (2-tailed)	,312	,005	,010	,038	,194	,667
	N	31	31	31	31	31	31
P18	Pearson Correlation	,019	-,130	,063	-,181	-,183	,322
	Sig. (2-tailed)	,918	,486	,737	,330	,324	,077
	N	31	31	31	31	31	31
P19	Pearson Correlation	,084	,066	,061	-,361*	,075	-,005
	Sig. (2-tailed)	,655	,723	,743	,046	,690	,977
	N	31	31	31	31	31	31
P20	Pearson Correlation	,008	,030	,312	,169	-,226	,182
	Sig. (2-tailed)	,964	,874	,088	,362	,222	,327
	N	31	31	31	31	31	31
P21	Pearson Correlation	,245	,630***	,435*	,144	,419*	-,300
	Sig. (2-tailed)	,184	<,001	,014	,441	,019	,101
	N	31	31	31	31	31	31
P22	Pearson Correlation	,153	,331	,305	,048	,195	-,085
	Sig. (2-tailed)	,412	,069	,095	,798	,292	,649
	N	31	31	31	31	31	31
P23	Pearson Correlation	,090	,389*	,490**	,294	,437*	,020
	Sig. (2-tailed)	,630	,030	,005	,108	,014	,916
	N	31	31	31	31	31	31

		Correlations					
		P13	P14	P15	P16	P17	P18
P12	Pearson Correlation	-,242	-,074	-,024	-,115	,080	,322
	Sig. (2-tailed)	,191	,691	,897	,539	,667	,077
	N	31	31	31	31	31	31
P13	Pearson Correlation	1	,343	,391 [*]	,416 [*]	,080	-,131
	Sig. (2-tailed)		,059	,030	,020	,669	,483
	N	31	31	31	31	31	31
P14	Pearson Correlation	,343	1	-,138	,375 [*]	,088	-,031
	Sig. (2-tailed)	,059		,459	,037	,638	,868
	N	31	31	31	31	31	31
P15	Pearson Correlation	,391 [*]	-,138	1	,400 [*]	,492 ^{**}	-,196
	Sig. (2-tailed)	,030	,459		,026	,005	,290
	N	31	31	31	31	31	31
P16	Pearson Correlation	,416 [*]	,375 [*]	,400 [*]	1	,423 [*]	-,026
	Sig. (2-tailed)	,020	,037	,026		,018	,888
	N	31	31	31	31	31	31
P17	Pearson Correlation	,080	,088	,492 ^{**}	,423 [*]	1	-,096
	Sig. (2-tailed)	,669	,638	,005	,018		,606
	N	31	31	31	31	31	31
P18	Pearson Correlation	-,131	-,031	-,196	-,026	-,096	1
	Sig. (2-tailed)	,483	,868	,290	,888	,606	
	N	31	31	31	31	31	31
P19	Pearson Correlation	,403 [*]	,282	,143	,323	,070	,304
	Sig. (2-tailed)	,025	,124	,444	,077	,708	,096
	N	31	31	31	31	31	31
P20	Pearson Correlation	,196	,126	-,124	,107	,166	,305
	Sig. (2-tailed)	,291	,498	,506	,567	,372	,095
	N	31	31	31	31	31	31
P21	Pearson Correlation	,087	-,107	,551 ^{**}	,170	,271	,064
	Sig. (2-tailed)	,641	,568	,001	,359	,141	,733
	N	31	31	31	31	31	31
P22	Pearson Correlation	,249	,199	,191	,406 [*]	,197	,398 [*]
	Sig. (2-tailed)	,178	,284	,302	,023	,288	,027
	N	31	31	31	31	31	31
P23	Pearson Correlation	-,008	,048	,460 ^{**}	,234	,504 ^{**}	,266
	Sig. (2-tailed)	,966	,799	,009	,205	,004	,148
	N	31	31	31	31	31	31

		Correlations					
		P19	P20	P21	P22	P23	P24
P12	Pearson Correlation	-,005	,182	-,300	-,085	,020	-,404 [*]
	Sig. (2-tailed)	,977	,327	,101	,649	,916	,024
	N	31	31	31	31	31	31
P13	Pearson Correlation	,403 [*]	,196	,087	,249	-,008	,069
	Sig. (2-tailed)	,025	,291	,641	,178	,966	,711
	N	31	31	31	31	31	31
P14	Pearson Correlation	,282	,126	-,107	,199	,048	,013
	Sig. (2-tailed)	,124	,498	,568	,284	,799	,946
	N	31	31	31	31	31	31
P15	Pearson Correlation	,143	-,124	,551 ^{**}	,191	,460 ^{**}	,333
	Sig. (2-tailed)	,444	,506	,001	,302	,009	,067
	N	31	31	31	31	31	31
P16	Pearson Correlation	,323	,107	,170	,406 [*]	,234	,154
	Sig. (2-tailed)	,077	,567	,359	,023	,205	,409
	N	31	31	31	31	31	31
P17	Pearson Correlation	,070	,166	,271	,197	,504 ^{**}	,341
	Sig. (2-tailed)	,708	,372	,141	,288	,004	,060
	N	31	31	31	31	31	31
P18	Pearson Correlation	,304	,305	,064	,398 [*]	,266	,042
	Sig. (2-tailed)	,096	,095	,733	,027	,148	,821
	N	31	31	31	31	31	31
P19	Pearson Correlation	1	,141	,328	,363 [*]	,008	,247
	Sig. (2-tailed)		,448	,071	,045	,966	,181
	N	31	31	31	31	31	31
P20	Pearson Correlation	,141	1	-,016	,074	,225	-,173
	Sig. (2-tailed)	,448		,933	,694	,223	,352
	N	31	31	31	31	31	31
P21	Pearson Correlation	,328	-,016	1	,284	,386 [*]	,605 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,071	,933		,121	,032	,<.001
	N	31	31	31	31	31	31
P22	Pearson Correlation	,363 [*]	,074	,284	1	,411 [*]	,394 [*]
	Sig. (2-tailed)	,045	,694	,121		,022	,028
	N	31	31	31	31	31	31
P23	Pearson Correlation	,008	,225	,386 [*]	,411 [*]	1	,374 [*]
	Sig. (2-tailed)	,966	,223	,032	,022		,038
	N	31	31	31	31	31	31

Correlations

		P25	P26	P27	P28	P29	P30
P12	Pearson Correlation	,045	-,005	-,104	-,085	,207	,529 **
	Sig. (2-tailed)	,810	,977	,577	,649	,263	,002
	N	31	31	31	31	31	31
P13	Pearson Correlation	,038	,203	,380 *	,484 **	,076	,054
	Sig. (2-tailed)	,837	,274	,035	,006	,686	,773
	N	31	31	31	31	31	31
P14	Pearson Correlation	,315	-,204	,400 *	,287	,046	-,074
	Sig. (2-tailed)	,084	,272	,026	,117	,804	,692
	N	31	31	31	31	31	31
P15	Pearson Correlation	,019	,295	,149	,315	-,041	-,110
	Sig. (2-tailed)	,920	,107	,423	,084	,826	,556
	N	31	31	31	31	31	31
P16	Pearson Correlation	,167	,121	,498 **	,069	-,135	,155
	Sig. (2-tailed)	,369	,516	,004	,711	,470	,405
	N	31	31	31	31	31	31
P17	Pearson Correlation	,487 **	,295	,073	,000	-,110	-,121
	Sig. (2-tailed)	,005	,107	,695	1,000	,556	,516
	N	31	31	31	31	31	31
P18	Pearson Correlation	,365 *	-,217	,359 *	-,120	,663 ***	,478 **
	Sig. (2-tailed)	,044	,242	,048	,521	<,001	,007
	N	31	31	31	31	31	31
P19	Pearson Correlation	,245	-,002	,445 *	,553 **	,457 **	,305
	Sig. (2-tailed)	,184	,991	,012	,001	,010	,096
	N	31	31	31	31	31	31
P20	Pearson Correlation	,459 **	,007	,242	,000	,014	,585 ***
	Sig. (2-tailed)	,009	,972	,190	1,000	,941	<,001
	N	31	31	31	31	31	31
P21	Pearson Correlation	,210	,190	,271	,286	,091	-,138
	Sig. (2-tailed)	,256	,306	,141	,118	,627	,460
	N	31	31	31	31	31	31
P22	Pearson Correlation	,397 *	-,065	,334	,063	,252	,229
	Sig. (2-tailed)	,027	,728	,066	,735	,172	,215
	N	31	31	31	31	31	31
P23	Pearson Correlation	,352	,317	,365 *	,000	,231	,034
	Sig. (2-tailed)	,052	,082	,044	1,000	,212	,856
	N	31	31	31	31	31	31

		Correlations					
		P31	P32	P33	P34	P35	Total
P12	Pearson Correlation	,128	-,005	,026	,244	-,072	,124
	Sig. (2-tailed)	,491	,979	,892	,186	,699	,507
	N	31	31	31	31	31	31
P13	Pearson Correlation	,271	,253	,118	,160	,437 [*]	,410 [*]
	Sig. (2-tailed)	,140	,170	,527	,390	,014	,022
	N	31	31	31	31	31	31
P14	Pearson Correlation	,075	,200	,112	,102	,257	,259
	Sig. (2-tailed)	,689	,281	,549	,586	,164	,159
	N	31	31	31	31	31	31
P15	Pearson Correlation	-,030	,062	,121	,368 [*]	,009	,476 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,871	,739	,518	,042	,961	,007
	N	31	31	31	31	31	31
P16	Pearson Correlation	,196	,366 [*]	,256	,671 ^{***}	,327	,618 ^{***}
	Sig. (2-tailed)	,290	,043	,165	<,001	,072	<,001
	N	31	31	31	31	31	31
P17	Pearson Correlation	,183	-,216	,456 ^{**}	,389 [*]	-,066	,552 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,324	,243	,010	,031	,725	,001
	N	31	31	31	31	31	31
P18	Pearson Correlation	-,005	,558 ^{**}	,318	-,110	,149	,332
	Sig. (2-tailed)	,979	,001	,081	,557	,423	,068
	N	31	31	31	31	31	31
P19	Pearson Correlation	,140	,312	,460 ^{**}	-,086	,755 ^{***}	,506 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,452	,088	,009	,646	<,001	,004
	N	31	31	31	31	31	31
P20	Pearson Correlation	,109	,323	,357 [*]	,185	,247	,386 [*]
	Sig. (2-tailed)	,560	,077	,048	,318	,180	,032
	N	31	31	31	31	31	31
P21	Pearson Correlation	-,177	,243	,352	-,099	,277	,493 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,341	,187	,052	,596	,132	,005
	N	31	31	31	31	31	31
P22	Pearson Correlation	,042	,398 [*]	,195	,046	,176	,528 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,824	,026	,292	,806	,344	,002
	N	31	31	31	31	31	31
P23	Pearson Correlation	,079	,298	,318	,250	-,124	,552 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,673	,104	,081	,176	,508	,001
	N	31	31	31	31	31	31

Correlations

		P1	P2	P3	P4	P5	P6
P24	Pearson Correlation	,141	,323	-,055	,057	,114	,345
	Sig. (2-tailed)	,450	,076	,770	,760	,540	,058
	N	31	31	31	31	31	31
P25	Pearson Correlation	,464 ^{**}	,264	,291	,296	,338	,447 [*]
	Sig. (2-tailed)	,009	,151	,112	,106	,063	,012
	N	31	31	31	31	31	31
P26	Pearson Correlation	,077	,460 ^{**}	,205	,370 [*]	,525 ^{**}	-,019
	Sig. (2-tailed)	,681	,009	,268	,040	,002	,919
	N	31	31	31	31	31	31
P27	Pearson Correlation	,265	,079	,293	,073	,237	,052
	Sig. (2-tailed)	,149	,674	,110	,695	,199	,782
	N	31	31	31	31	31	31
P28	Pearson Correlation	,000	,195	,000	,078	,405 [*]	-,087
	Sig. (2-tailed)	1,000	,292	1,000	,678	,024	,641
	N	31	31	31	31	31	31
P29	Pearson Correlation	,011	-,202	-,021	-,170	,537 ^{**}	,004
	Sig. (2-tailed)	,955	,277	,910	,361	,002	,982
	N	31	31	31	31	31	31
P30	Pearson Correlation	,161	,117	-,082	,214	,392 [*]	,126
	Sig. (2-tailed)	,386	,530	,661	,247	,029	,498
	N	31	31	31	31	31	31
P31	Pearson Correlation	,128	,295	,270	,381 [*]	,509 ^{**}	-,022
	Sig. (2-tailed)	,491	,107	,143	,034	,003	,909
	N	31	31	31	31	31	31
P32	Pearson Correlation	,304	-,100	,122	,066	,125	,061
	Sig. (2-tailed)	,096	,592	,512	,725	,501	,743
	N	31	31	31	31	31	31
P33	Pearson Correlation	,421 [*]	,331	,524 ^{**}	,312	,541 ^{**}	,415 [*]
	Sig. (2-tailed)	,018	,069	,002	,088	,002	,020
	N	31	31	31	31	31	31
P34	Pearson Correlation	,426 [*]	,561 ^{**}	,308	,638 ^{***}	,182	,081
	Sig. (2-tailed)	,017	,001	,092	<,001	,327	,664
	N	31	31	31	31	31	31
P35	Pearson Correlation	,160	,366 [*]	,088	,075	,558 ^{**}	,097
	Sig. (2-tailed)	,391	,043	,636	,688	,001	,604
	N	31	31	31	31	31	31

Correlations							
		P7	P8	P9	P10	P11	P12
P24	Pearson Correlation	,237	,550 **	,241	,107	,394 *	-,404 *
	Sig. (2-tailed)	,199	,001	,192	,565	,028	,024
	N	31	31	31	31	31	31
P25	Pearson Correlation	,170	,148	,376 *	,017	,185	,045
	Sig. (2-tailed)	,360	,426	,037	,926	,320	,810
	N	31	31	31	31	31	31
P26	Pearson Correlation	,601 ***	,219	,061	,413 *	,524 **	-,005
	Sig. (2-tailed)	<,001	,237	,743	,021	,002	,977
	N	31	31	31	31	31	31
P27	Pearson Correlation	,188	,064	,217	-,099	,240	-,104
	Sig. (2-tailed)	,312	,734	,242	,595	,194	,577
	N	31	31	31	31	31	31
P28	Pearson Correlation	,357 *	,000	,000	-,073	,531 **	-,085
	Sig. (2-tailed)	,049	1,000	1,000	,697	,002	,649
	N	31	31	31	31	31	31
P29	Pearson Correlation	,109	-,163	-,094	-,375 *	,261	,207
	Sig. (2-tailed)	,560	,382	,614	,038	,156	,263
	N	31	31	31	31	31	31
P30	Pearson Correlation	,162	-,042	,087	,213	-,200	,529 **
	Sig. (2-tailed)	,384	,823	,640	,249	,280	,002
	N	31	31	31	31	31	31
P31	Pearson Correlation	,333	-,097	-,028	,158	,117	,128
	Sig. (2-tailed)	,067	,602	,881	,397	,532	,491
	N	31	31	31	31	31	31
P32	Pearson Correlation	,160	,062	,256	-,009	,070	-,005
	Sig. (2-tailed)	,391	,739	,165	,964	,708	,979
	N	31	31	31	31	31	31
P33	Pearson Correlation	,179	,267	,382 *	-,024	,197	,026
	Sig. (2-tailed)	,334	,146	,034	,898	,288	,892
	N	31	31	31	31	31	31
P34	Pearson Correlation	,558 **	,284	,496 **	,730 ***	,271	,244
	Sig. (2-tailed)	,001	,122	,005	<,001	,140	,186
	N	31	31	31	31	31	31
P35	Pearson Correlation	,246	,153	,075	-,058	,171	-,072
	Sig. (2-tailed)	,183	,413	,690	,758	,357	,699
	N	31	31	31	31	31	31

		Correlations					
		P13	P14	P15	P16	P17	P18
P24	Pearson Correlation	,069	,013	,333	,154	,341	,042
	Sig. (2-tailed)	,711	,946	,067	,409	,060	,821
	N	31	31	31	31	31	31
P25	Pearson Correlation	,038	,315	,019	,167	,487**	,365*
	Sig. (2-tailed)	,837	,084	,920	,369	,005	,044
	N	31	31	31	31	31	31
P26	Pearson Correlation	,203	-,204	,295	,121	,295	-,217
	Sig. (2-tailed)	,274	,272	,107	,516	,107	,242
	N	31	31	31	31	31	31
P27	Pearson Correlation	,380*	,400*	,149	,498**	,073	,359*
	Sig. (2-tailed)	,035	,026	,423	,004	,695	,048
	N	31	31	31	31	31	31
P28	Pearson Correlation	,484**	,287	,315	,069	,000	-,120
	Sig. (2-tailed)	,006	,117	,084	,711	1,000	,521
	N	31	31	31	31	31	31
P29	Pearson Correlation	,076	,046	-,041	-,135	-,110	,663***
	Sig. (2-tailed)	,686	,804	,826	,470	,556	<,001
	N	31	31	31	31	31	31
P30	Pearson Correlation	,054	-,074	-,110	,155	-,121	,478**
	Sig. (2-tailed)	,773	,692	,556	,405	,516	,007
	N	31	31	31	31	31	31
P31	Pearson Correlation	,271	,075	-,030	,196	,183	-,005
	Sig. (2-tailed)	,140	,689	,871	,290	,324	,979
	N	31	31	31	31	31	31
P32	Pearson Correlation	,253	,200	,062	,366*	-,216	,558**
	Sig. (2-tailed)	,170	,281	,739	,043	,243	,001
	N	31	31	31	31	31	31
P33	Pearson Correlation	,118	,112	,121	,256	,456**	,318
	Sig. (2-tailed)	,527	,549	,518	,165	,010	,081
	N	31	31	31	31	31	31
P34	Pearson Correlation	,160	,102	,368*	,671***	,389*	-,110
	Sig. (2-tailed)	,390	,586	,042	<,001	,031	,557
	N	31	31	31	31	31	31
P35	Pearson Correlation	,437*	,257	,009	,327	-,066	,149
	Sig. (2-tailed)	,014	,164	,961	,072	,725	,423
	N	31	31	31	31	31	31

Correlations						
	P19	P20	P21	P22	P23	P24
P24	Pearson Correlation	,247	-,173	,605 ***	,394 *	,374 *
	Sig. (2-tailed)	,181	,352	<,001	,028	,038
	N	31	31	31	31	31
P25	Pearson Correlation	,245	,459 **	,210	,397 *	,352 ,374 *
	Sig. (2-tailed)	,184	,009	,256	,027	,052 ,038
	N	31	31	31	31	31
P26	Pearson Correlation	-,002	,007	,190	-,065	,317 ,310
	Sig. (2-tailed)	,991	,972	,306	,728	,082 ,090
	N	31	31	31	31	31
P27	Pearson Correlation	,445 *	,242	,271	,334	,365 * ,156
	Sig. (2-tailed)	,012	,190	,141	,066	,044 ,403
	N	31	31	31	31	31
P28	Pearson Correlation	,553 **	,000	,286	,063	,000 ,262
	Sig. (2-tailed)	,001	1,000	,118	,735	1,000 ,155
	N	31	31	31	31	31
P29	Pearson Correlation	,457 **	,014	,091	,252	,231 ,138
	Sig. (2-tailed)	,010	,941	,627	,172	,212 ,458
	N	31	31	31	31	31
P30	Pearson Correlation	,305	,585 ***	-,138	,229	,034 ,153
	Sig. (2-tailed)	,096	<,001	,460	,215	,856 ,410
	N	31	31	31	31	31
P31	Pearson Correlation	,140	,109	-,177	,042	,079 ,213
	Sig. (2-tailed)	,452	,560	,341	,824	,673 ,249
	N	31	31	31	31	31
P32	Pearson Correlation	,312	,323	,243	,398 *	,298 ,243
	Sig. (2-tailed)	,088	,077	,187	,026	,104 ,187
	N	31	31	31	31	31
P33	Pearson Correlation	,460 **	,357 *	,352	,195	,318 ,090
	Sig. (2-tailed)	,009	,048	,052	,292	,081 ,629
	N	31	31	31	31	31
P34	Pearson Correlation	-,086	,185	-,099	,046	,250 ,174
	Sig. (2-tailed)	,646	,318	,596	,806	,176 ,349
	N	31	31	31	31	31
P35	Pearson Correlation	,755 ***	,247	,277	,176	-,124 ,243
	Sig. (2-tailed)	<,001	,180	,132	,344	,508 ,187
	N	31	31	31	31	31

		Correlations					
		P25	P26	P27	P28	P29	P30
P24	Pearson Correlation	,374*	,310	-,156	,262	,138	-,153
	Sig. (2-tailed)	,038	,090	,403	,155	,458	,410
	N	31	31	31	31	31	31
P25	Pearson Correlation	1	,018	,168	,176	,370*	,255
	Sig. (2-tailed)		,922	,365	,344	,040	,166
	N	31	31	31	31	31	31
P26	Pearson Correlation	,018	1	-,005	,414*	,137	,066
	Sig. (2-tailed)	,922		,979	,020	,461	,726
	N	31	31	31	31	31	31
P27	Pearson Correlation	,168	-,005	1	,155	,369*	,080
	Sig. (2-tailed)	,365	,979		,405	,041	,668
	N	31	31	31	31	31	31
P28	Pearson Correlation	,176	,414*	,155	1	,330	,062
	Sig. (2-tailed)	,344	,020	,405		,069	,741
	N	31	31	31	31	31	31
P29	Pearson Correlation	,370*	,137	,369*	,330	1	,251
	Sig. (2-tailed)	,040	,461	,041	,069		,174
	N	31	31	31	31	31	31
P30	Pearson Correlation	,255	,066	,080	,062	,251	1
	Sig. (2-tailed)	,166	,726	,668	,741	,174	
	N	31	31	31	31	31	31
P31	Pearson Correlation	-,143	,493**	,315	,121	,142	,044
	Sig. (2-tailed)	,442	,005	,084	,515	,446	,814
	N	31	31	31	31	31	31
P32	Pearson Correlation	,017	-,190	,841***	,000	,329	,286
	Sig. (2-tailed)	,927	,305	<,001	1,000	,071	,119
	N	31	31	31	31	31	31
P33	Pearson Correlation	,457**	,267	,456**	,266	,466**	,145
	Sig. (2-tailed)	,010	,146	,010	,149	,008	,438
	N	31	31	31	31	31	31
P34	Pearson Correlation	,039	,358*	,223	,000	-,242	,231
	Sig. (2-tailed)	,837	,048	,229	1,000	,190	,212
	N	31	31	31	31	31	31
P35	Pearson Correlation	,143	,316	,286	,649***	,371*	,387*
	Sig. (2-tailed)	,444	,084	,118	<,001	,040	,031
	N	31	31	31	31	31	31

		Correlations					
		P31	P32	P33	P34	P35	Total
P24	Pearson Correlation	-,213	-,243	,090	-,174	,243	,355
	Sig. (2-tailed)	,249	,187	,629	,349	,187	,050
	N	31	31	31	31	31	31
P25	Pearson Correlation	-,143	,017	,457 ^{**}	,039	,143	,548 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,442	,927	,010	,837	,444	,001
	N	31	31	31	31	31	31
P26	Pearson Correlation	,493 ^{**}	-,190	,267	,358 [*]	,316	,445 [*]
	Sig. (2-tailed)	,005	,305	,146	,048	,084	,012
	N	31	31	31	31	31	31
P27	Pearson Correlation	,315	,841 ^{***}	,456 ^{**}	,223	,286	,538 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,084	<,001	,010	,229	,118	,002
	N	31	31	31	31	31	31
P28	Pearson Correlation	,121	,000	,266	,000	,649 ^{***}	,413 [*]
	Sig. (2-tailed)	,515	1,000	,149	1,000	<,001	,021
	N	31	31	31	31	31	31
P29	Pearson Correlation	,142	,329	,466 ^{**}	-,242	,371 [*]	,369 [*]
	Sig. (2-tailed)	,446	,071	,008	,190	,040	,041
	N	31	31	31	31	31	31
P30	Pearson Correlation	,044	,286	,145	,231	,387 [*]	,360 [*]
	Sig. (2-tailed)	,814	,119	,438	,212	,031	,047
	N	31	31	31	31	31	31
P31	Pearson Correlation	1	,187	,343	,386 [*]	,255	,361 [*]
	Sig. (2-tailed)		,314	,059	,032	,167	,046
	N	31	31	31	31	31	31
P32	Pearson Correlation	,187	1	,311	,197	,238	,430 [*]
	Sig. (2-tailed)	,314		,088	,287	,198	,016
	N	31	31	31	31	31	31
P33	Pearson Correlation	,343	,311	1	,129	,473 ^{**}	,670 ^{***}
	Sig. (2-tailed)	,059	,088		,491	,007	<,001
	N	31	31	31	31	31	31
P34	Pearson Correlation	,386 [*]	,197	,129	1	,011	,491 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,032	,287	,491		,952	,005
	N	31	31	31	31	31	31
P35	Pearson Correlation	,255	,238	,473 ^{**}	,011	1	,538 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,167	,198	,007	,952		,002
	N	31	31	31	31	31	31

Correlations						
	P1	P2	P3	P4	P5	P6
Total Pearson Correlation	,680 **	,624 **	,455 *	,607 **	,616 **	,485 **
Sig. (2-tailed)	<,001	<,001	,010	<,001	<,001	,006
N	31	31	31	31	31	31

Correlations						
	P7	P8	P9	P10	P11	P12
Total Pearson Correlation	,533 **	,522 **	,602 **	,396 *	,518 **	,124
Sig. (2-tailed)	,002	,003	<,001	,027	,003	,507
N	31	31	31	31	31	31

Correlations						
	P13	P14	P15	P16	P17	P18
Total Pearson Correlation	,410 *	,259	,476 **	,618 **	,552 **	,332
Sig. (2-tailed)	,022	,159	,007	<,001	,001	,068
N	31	31	31	31	31	31

Correlations						
	P19	P20	P21	P22	P23	P24
Total Pearson Correlation	,506 **	,386 *	,493 **	,528 **	,552 **	,355
Sig. (2-tailed)	,004	,032	,005	,002	,001	,050
N	31	31	31	31	31	31

Correlations						
	P25	P26	P27	P28	P29	P30
Total Pearson Correlation	,548 **	,445 *	,538 **	,413 *	,369 *	,360 *
Sig. (2-tailed)	,001	,012	,002	,021	,041	,047
N	31	31	31	31	31	31

Correlations						
	P31	P32	P33	P34	P35	Total
Total Pearson Correlation	,361 *	,430 *	,670 **	,491 **	,538 **	1
Sig. (2-tailed)	,046	,016	<,001	,005	,002	
N	31	31	31	31	31	31

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

***. Correlation at 0.001(2-tailed)

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Pearson Correlations

Page 19

Lampiran 6 Hasil Uji Reliabel Eskperiment

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,901	31

Lampiran 7 Hasil Uji Validitas Kontrol

Correlations						
	P1	P2	P3	P4	P5	P6
P1	Pearson Correlation	1	,309	,402 [*]	,273	,272
	Sig. (2-tailed)		,085	,022	,130	,131
	N	32	32	32	32	32
P2	Pearson Correlation	,309	1	,525 ^{**}	,348	,076
	Sig. (2-tailed)	,085		,002	,051	,677
	N	32	32	32	32	32
P3	Pearson Correlation	,402 [*]	,525 ^{**}	1	,418 [*]	,118
	Sig. (2-tailed)	,022	,002		,017	,521
	N	32	32	32	32	32
P4	Pearson Correlation	,273	,348	,418 [*]	1	,333
	Sig. (2-tailed)	,130	,051	,017		,062
	N	32	32	32	32	32
P5	Pearson Correlation	,272	,076	,118	,333	1
	Sig. (2-tailed)	,131	,677	,521	,062	
	N	32	32	32	32	32
P6	Pearson Correlation	,469 ^{**}	,465 ^{**}	,503 ^{**}	,619 ^{***}	,389 [*]
	Sig. (2-tailed)	,007	,007	,003	<,001	,028
	N	32	32	32	32	32
P7	Pearson Correlation	,417 [*]	,237	,054	,051	-,008
	Sig. (2-tailed)	,018	,192	,768	,784	,966
	N	32	32	32	32	32
P8	Pearson Correlation	,103	,357 [*]	,375 [*]	,418 [*]	,382 [*]
	Sig. (2-tailed)	,574	,045	,035	,017	,031
	N	32	32	32	32	32
P9	Pearson Correlation	,100	,340	,340	,482 ^{**}	,302
	Sig. (2-tailed)	,587	,057	,057	,005	,093
	N	32	32	32	32	32
P10	Pearson Correlation	,402 [*]	,405 [*]	,377 [*]	,667 ^{***}	,342
	Sig. (2-tailed)	,023	,021	,033	<,001	,056
	N	32	32	32	32	32
P11	Pearson Correlation	,387 [*]	-,082	,110	,341	,658 ^{***}
	Sig. (2-tailed)	,029	,657	,550	,056	<,001
	N	32	32	32	32	32
P12	Pearson Correlation	,220	,000	-,014	,390 [*]	,229
	Sig. (2-tailed)	,227	1,000	,941	,027	,207
	N	32	32	32	32	32

Correlations						
	P7	P8	P9	P10	P11	P12
P1	Pearson Correlation	,417*	,103	,100	,402*	,387*
	Sig. (2-tailed)	,018	,574	,587	,023	,029
	N	32	32	32	32	32
P2	Pearson Correlation	,237	,357*	,340	,405*	-,082
	Sig. (2-tailed)	,192	,045	,057	,021	,657
	N	32	32	32	32	32
P3	Pearson Correlation	,054	,375*	,340	,377*	,110
	Sig. (2-tailed)	,768	,035	,057	,033	,550
	N	32	32	32	32	32
P4	Pearson Correlation	,051	,418*	,482**	,667***	,341
	Sig. (2-tailed)	,784	,017	,005	,<.001	,056
	N	32	32	32	32	32
P5	Pearson Correlation	-,008	,382*	,302	,342	,658***
	Sig. (2-tailed)	,966	,031	,093	,056	,<.001
	N	32	32	32	32	32
P6	Pearson Correlation	,305	,310	,658***	,561***	,427*
	Sig. (2-tailed)	,089	,084	,<.001	,<.001	,015
	N	32	32	32	32	32
P7	Pearson Correlation	1	,158	,323	,118	,211
	Sig. (2-tailed)		,388	,071	,522	,245
	N	32	32	32	32	32
P8	Pearson Correlation	,158	1	,510**	,324	,163
	Sig. (2-tailed)	,388		,003	,070	,372
	N	32	32	32	32	32
P9	Pearson Correlation	,323	,510**	1	,350*	,310
	Sig. (2-tailed)	,071	,003		,050	,084
	N	32	32	32	32	32
P10	Pearson Correlation	,118	,324	,350*	1	,330
	Sig. (2-tailed)	,522	,070	,050		,065
	N	32	32	32	32	32
P11	Pearson Correlation	,211	,163	,310	,330	1
	Sig. (2-tailed)	,245	,372	,084	,065	,026
	N	32	32	32	32	32
P12	Pearson Correlation	-,088	,083	,154	,346	,392*
	Sig. (2-tailed)	,630	,653	,401	,053	,026
	N	32	32	32	32	32

Correlations						
	P13	P14	P15	P16	P17	P18
P1	Pearson Correlation	,329	,395 [*]	,285	,311	,229
	Sig. (2-tailed)	,066	,025	,114	,083	,208
	N	32	32	32	32	32
P2	Pearson Correlation	,260	,287	,324	,371 [*]	,455 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,150	,111	,070	,037	,009
	N	32	32	32	32	32
P3	Pearson Correlation	,057	,136	,377 [*]	,304	,371 [*]
	Sig. (2-tailed)	,757	,457	,033	,091	,036
	N	32	32	32	32	32
P4	Pearson Correlation	,137	,477 ^{**}	,351 [*]	,355 [*]	,282
	Sig. (2-tailed)	,453	,006	,049	,046	,118
	N	32	32	32	32	32
P5	Pearson Correlation	,336	,331	,255	,251	,274
	Sig. (2-tailed)	,060	,064	,159	,166	,129
	N	32	32	32	32	32
P6	Pearson Correlation	,306	,399 [*]	,561 ^{***}	,247	,380 [*]
	Sig. (2-tailed)	,089	,024	<,001	,173	,032
	N	32	32	32	32	32
P7	Pearson Correlation	,371 [*]	,193	,207	,100	,238
	Sig. (2-tailed)	,036	,289	,255	,586	,189
	N	32	32	32	32	32
P8	Pearson Correlation	,434 [*]	,215	,486 ^{**}	,594 ^{***}	,651 ^{***}
	Sig. (2-tailed)	,013	,237	,005	<,001	<,001
	N	32	32	32	32	32
P9	Pearson Correlation	,490 ^{**}	,416 [*]	,639 ^{***}	,260	,513 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,004	,018	<,001	,151	,003
	N	32	32	32	32	32
P10	Pearson Correlation	,025	,377 [*]	,356 [*]	,489 ^{**}	,286
	Sig. (2-tailed)	,894	,034	,045	,004	,112
	N	32	32	32	32	32
P11	Pearson Correlation	,334	,343	,237	,008	,116
	Sig. (2-tailed)	,061	,054	,191	,966	,527
	N	32	32	32	32	32
P12	Pearson Correlation	,213	,296	,252	,282	,052
	Sig. (2-tailed)	,242	,100	,164	,118	,779
	N	32	32	32	32	32

Correlations						
	P19	P20	P21	P22	P23	P24
P1	Pearson Correlation	,608***	,579***	,274	-,053	,311
	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001	,128	,774	,083
	N	32	32	32	32	32
P2	Pearson Correlation	,345	,334	,507**	,293	,519**
	Sig. (2-tailed)	,053	,062	,003	,104	,002
	N	32	32	32	32	32
P3	Pearson Correlation	,514**	,421	,466**	,166	,226
	Sig. (2-tailed)	,003	,017	,007	,363	,213
	N	32	32	32	32	32
P4	Pearson Correlation	,478**	,521**	,433*	,250	,066
	Sig. (2-tailed)	,006	,002	,013	,168	,721
	N	32	32	32	32	32
P5	Pearson Correlation	,506**	,286	,384*	,274	,251
	Sig. (2-tailed)	,003	,112	,030	,129	,166
	N	32	32	32	32	32
P6	Pearson Correlation	,670***	,435	,505**	,132	,327
	Sig. (2-tailed)	<,001	,013	,003	,470	,067
	N	32	32	32	32	32
P7	Pearson Correlation	,289	,148	,163	-,013	,182
	Sig. (2-tailed)	,109	,420	,372	,942	,319
	N	32	32	32	32	32
P8	Pearson Correlation	,691***	,200	,592***	,390*	,371*
	Sig. (2-tailed)	<,001	,271	<,001	,027	,037
	N	32	32	32	32	32
P9	Pearson Correlation	,416*	,239	,654***	,320	,348
	Sig. (2-tailed)	,018	,188	<,001	,075	,051
	N	32	32	32	32	32
P10	Pearson Correlation	,485**	,531**	,336	,138	,237
	Sig. (2-tailed)	,005	,002	,060	,450	,192
	N	32	32	32	32	32
P11	Pearson Correlation	,387*	,305	,266	-,070	,178
	Sig. (2-tailed)	,029	,089	,142	,705	,331
	N	32	32	32	32	32
P12	Pearson Correlation	,217	,309	,122	,014	,024
	Sig. (2-tailed)	,232	,085	,505	,939	,896
	N	32	32	32	32	32

Correlations						
	P25	P26	P27	P28	P29	P30
P1	Pearson Correlation	,434 [*]	,334	,320	,457 ^{**}	,242
	Sig. (2-tailed)	,013	,062	,074	,009	,183
	N	32	32	32	32	32
P2	Pearson Correlation	,430 [*]	,231	,327	,291	,236
	Sig. (2-tailed)	,014	,202	,068	,106	,193
	N	32	32	32	32	32
P3	Pearson Correlation	,466 ^{**}	,324	,404 [*]	,561 ^{***}	,176
	Sig. (2-tailed)	,007	,071	,022	,<.001	,336
	N	32	32	32	32	32
P4	Pearson Correlation	,573 ^{***}	,226	,455 ^{**}	,664 ^{***}	,240
	Sig. (2-tailed)	,<.001	,214	,009	,<.001	,185
	N	32	32	32	32	32
P5	Pearson Correlation	,283	,248	,303	,397 [*]	,432 [*]
	Sig. (2-tailed)	,116	,172	,092	,024	,013
	N	32	32	32	32	32
P6	Pearson Correlation	,380 [*]	,419 [*]	,371 [*]	,430 [*]	,364 [*]
	Sig. (2-tailed)	,032	,017	,036	,014	,041
	N	32	32	32	32	32
P7	Pearson Correlation	,045	,000	,149	,-038	,033
	Sig. (2-tailed)	,809	1,000	,414	,838	,859
	N	32	32	32	32	32
P8	Pearson Correlation	,143	,463 ^{**}	,408 [*]	,510 ^{**}	,079
	Sig. (2-tailed)	,433	,008	,020	,003	,668
	N	32	32	32	32	32
P9	Pearson Correlation	,096	,367 [*]	,273	,309	,164
	Sig. (2-tailed)	,601	,039	,130	,085	,369
	N	32	32	32	32	32
P10	Pearson Correlation	,600 ^{***}	,350 [*]	,226	,635 ^{***}	,112
	Sig. (2-tailed)	,<.001	,049	,214	,<.001	,542
	N	32	32	32	32	32
P11	Pearson Correlation	,313	,265	,399 [*]	,471 ^{**}	,259
	Sig. (2-tailed)	,081	,143	,024	,007	,152
	N	32	32	32	32	32
P12	Pearson Correlation	,202	,268	,363 [*]	,334	,239
	Sig. (2-tailed)	,267	,139	,041	,062	,187
	N	32	32	32	32	32

Correlations						
	P31	P32	P33	P34	P35	Total
P1	Pearson Correlation	,101	,010	,000	,289	,427*
	Sig. (2-tailed)	,584	,956	1,000	,108	,015
	N	32	32	32	32	32
P2	Pearson Correlation	,248	,371*	,200	,535**	,388*
	Sig. (2-tailed)	,171	,037	,271	,002	,028
	N	32	32	32	32	32
P3	Pearson Correlation	,160	,163	,140	,561***	,636***
	Sig. (2-tailed)	,382	,373	,444	<,001	<,001
	N	32	32	32	32	32
P4	Pearson Correlation	,390*	,369*	,065	,456**	,818***
	Sig. (2-tailed)	,027	,038	,723	,009	<,001
	N	32	32	32	32	32
P5	Pearson Correlation	,141	,305	,215	,000	,441*
	Sig. (2-tailed)	,442	,089	,238	1,000	,012
	N	32	32	32	32	32
P6	Pearson Correlation	,398*	,478**	,073	,508**	,600***
	Sig. (2-tailed)	,024	,006	,693	,003	<,001
	N	32	32	32	32	32
P7	Pearson Correlation	,094	,146	-,074	,148	,123
	Sig. (2-tailed)	,608	,425	,688	,420	,502
	N	32	32	32	32	32
P8	Pearson Correlation	,330	,371*	,334	,401*	,543**
	Sig. (2-tailed)	,065	,037	,062	,023	,001
	N	32	32	32	32	32
P9	Pearson Correlation	,154	,271	,000	,318	,450**
	Sig. (2-tailed)	,401	,134	1,000	,076	,010
	N	32	32	32	32	32
P10	Pearson Correlation	,252	,268	,152	,531**	,671***
	Sig. (2-tailed)	,164	,137	,407	,002	<,001
	N	32	32	32	32	32
P11	Pearson Correlation	,015	,246	-,076	,000	,460**
	Sig. (2-tailed)	,936	,174	,678	1,000	,008
	N	32	32	32	32	32
P12	Pearson Correlation	,331	,233	,000	,309	,409*
	Sig. (2-tailed)	,064	,199	1,000	,085	,020
	N	32	32	32	32	32

		Correlations					
		P1	P2	P3	P4	P5	P6
P13	Pearson Correlation	,329	,260	,057	,137	,336	,306
	Sig. (2-tailed)	,066	,150	,757	,453	,060	,089
	N	32	32	32	32	32	32
P14	Pearson Correlation	,395 [*]	,287	,136	,477 ^{**}	,331	,399 [*]
	Sig. (2-tailed)	,025	,111	,457	,006	,064	,024
	N	32	32	32	32	32	32
P15	Pearson Correlation	,285	,324	,377 [*]	,351 [*]	,255	,561 ^{***}
	Sig. (2-tailed)	,114	,070	,033	,049	,159	,<.001
	N	32	32	32	32	32	32
P16	Pearson Correlation	,311	,371 [*]	,304	,355 [*]	,251	,247
	Sig. (2-tailed)	,083	,037	,091	,046	,166	,173
	N	32	32	32	32	32	32
P17	Pearson Correlation	,229	,455 ^{**}	,371 [*]	,282	,274	,380 [*]
	Sig. (2-tailed)	,208	,009	,036	,118	,129	,032
	N	32	32	32	32	32	32
P18	Pearson Correlation	,189	,316	,137	,204	,077	,477 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,301	,078	,454	,262	,677	,006
	N	32	32	32	32	32	32
P19	Pearson Correlation	,608 ^{***}	,345	,514 ^{**}	,478 ^{**}	,506 ^{**}	,670 ^{***}
	Sig. (2-tailed)	,<.001	,053	,003	,006	,003	,<.001
	N	32	32	32	32	32	32
P20	Pearson Correlation	,579 ^{***}	,334	,421 [*]	,521 ^{**}	,286	,435 [*]
	Sig. (2-tailed)	,<.001	,062	,017	,002	,112	,013
	N	32	32	32	32	32	32
P21	Pearson Correlation	,274	,507 ^{**}	,466 ^{**}	,433 [*]	,384 [*]	,505 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,128	,003	,007	,013	,030	,003
	N	32	32	32	32	32	32
P22	Pearson Correlation	,-053	,293	,166	,250	,274	,132
	Sig. (2-tailed)	,774	,104	,363	,168	,129	,470
	N	32	32	32	32	32	32
P23	Pearson Correlation	,311	,519 ^{**}	,226	,066	,251	,327
	Sig. (2-tailed)	,083	,002	,213	,721	,166	,067
	N	32	32	32	32	32	32
P24	Pearson Correlation	,376 [*]	,165	,274	,415 [*]	,213	,230
	Sig. (2-tailed)	,034	,366	,130	,018	,242	,206
	N	32	32	32	32	32	32

Correlations

		P7	P8	P9	P10	P11	P12
P13	Pearson Correlation	,371 [*]	,434 [*]	,490 ^{**}	,025	,334	,213
	Sig. (2-tailed)	,036	,013	,004	,894	,061	,242
	N	32	32	32	32	32	32
P14	Pearson Correlation	,193	,215	,416 [*]	,377 [*]	,343	,296
	Sig. (2-tailed)	,289	,237	,018	,034	,054	,100
	N	32	32	32	32	32	32
P15	Pearson Correlation	,207	,486 ^{**}	,639 ^{***}	,356 [*]	,237	,252
	Sig. (2-tailed)	,255	,005	<,001	,045	,191	,164
	N	32	32	32	32	32	32
P16	Pearson Correlation	,100	,594 ^{***}	,260	,489 ^{**}	,008	,282
	Sig. (2-tailed)	,586	<,001	,151	,004	,966	,118
	N	32	32	32	32	32	32
P17	Pearson Correlation	,238	,651 ^{***}	,513 ^{**}	,286	,116	,052
	Sig. (2-tailed)	,189	<,001	,003	,112	,527	,779
	N	32	32	32	32	32	32
P18	Pearson Correlation	,215	,079	,323	,207	,031	,277
	Sig. (2-tailed)	,237	,668	,071	,255	,866	,125
	N	32	32	32	32	32	32
P19	Pearson Correlation	,289	,691 ^{***}	,416 [*]	,485 ^{**}	,387 [*]	,217
	Sig. (2-tailed)	,109	<,001	,018	,005	,029	,232
	N	32	32	32	32	32	32
P20	Pearson Correlation	,148	,200	,239	,531 ^{**}	,305	,309
	Sig. (2-tailed)	,420	,271	,188	,002	,089	,085
	N	32	32	32	32	32	32
P21	Pearson Correlation	,163	,592 ^{***}	,654 ^{***}	,336	,266	,122
	Sig. (2-tailed)	,372	<,001	<,001	,060	,142	,505
	N	32	32	32	32	32	32
P22	Pearson Correlation	-,013	,390 [*]	,320	,138	-,070	,014
	Sig. (2-tailed)	,942	,027	,075	,450	,705	,939
	N	32	32	32	32	32	32
P23	Pearson Correlation	,182	,371 [*]	,348	,237	,178	,024
	Sig. (2-tailed)	,319	,037	,051	,192	,331	,896
	N	32	32	32	32	32	32
P24	Pearson Correlation	,068	,496 ^{**}	,338	,498 ^{**}	,174	,146
	Sig. (2-tailed)	,630	,004	,058	,004	,341	,424
	N	32	32	32	32	32	32

Correlations						
		P13	P14	P15	P16	P17
P13	Pearson Correlation	1	,501 **	,615 ***	,259	,652 ***
	Sig. (2-tailed)		,004	<,001	,152	<,001
	N	32	32	32	32	32
P14	Pearson Correlation	,501 **	1	,458 **	,294	,433 *
	Sig. (2-tailed)	,004		,008	,103	,013
	N	32	32	32	32	32
P15	Pearson Correlation	,615 ***	,458 **	1	,574 ***	,581 ***
	Sig. (2-tailed)	<,001	,008		<,001	<,001
	N	32	32	32	32	32
P16	Pearson Correlation	,259	,294	,574 ***	1	,528 **
	Sig. (2-tailed)	,152	,103	<,001		,002
	N	32	32	32	32	32
P17	Pearson Correlation	,652 ***	,433 *	,581 ***	,528 **	1
	Sig. (2-tailed)	<,001	,013	<,001	,002	,189
	N	32	32	32	32	32
P18	Pearson Correlation	,084	,114	,297	,346	,238
	Sig. (2-tailed)	,648	,535	,099	,052	,189
	N	32	32	32	32	32
P19	Pearson Correlation	,346	,213	,485 **	,576 ***	,576 ***
	Sig. (2-tailed)	,052	,243	,005	<,001	<,001
	N	32	32	32	32	32
P20	Pearson Correlation	,324	,403 *	,303	,347	,426 *
	Sig. (2-tailed)	,070	,022	,092	,052	,015
	N	32	32	32	32	32
P21	Pearson Correlation	,718 ***	,552 **	,719 ***	,505 **	,808 ***
	Sig. (2-tailed)	<,001	,001	<,001	,003	<,001
	N	32	32	32	32	32
P22	Pearson Correlation	,296	,270	,360 *	,393 *	,467 **
	Sig. (2-tailed)	,100	,136	,043	,026	,007
	N	32	32	32	32	32
P23	Pearson Correlation	,529 **	,219	,489 **	,460 **	,663 ***
	Sig. (2-tailed)	,002	,229	,004	,008	<,001
	N	32	32	32	32	32
P24	Pearson Correlation	,288	,451 **	,498 **	,662 ***	,475 **
	Sig. (2-tailed)	,110	,010	,004	<,001	,006
	N	32	32	32	32	32

Correlations						
		P19	P20	P21	P22	P23
P13	Pearson Correlation	,346	,324	,718 **	,296	,529 **
	Sig. (2-tailed)	,052	,070	<.001	,100	,002
	N	32	32	32	32	32
P14	Pearson Correlation	,213	,403 *	,552 **	,270	,219
	Sig. (2-tailed)	,243	,022	,001	,136	,229
	N	32	32	32	32	32
P15	Pearson Correlation	,485 **	,303	,719 **	,360	,489 **
	Sig. (2-tailed)	,005	,092	<.001	,043	,004
	N	32	32	32	32	32
P16	Pearson Correlation	,576 ***	,347	,505 **	,393 *	,460 **
	Sig. (2-tailed)	<.001	,052	,003	,026	,008
	N	32	32	32	32	32
P17	Pearson Correlation	,578 ***	,426 *	,808 ***	,467 **	,663 ***
	Sig. (2-tailed)	<.001	,015	<.001	,007	<.001
	N	32	32	32	32	32
P18	Pearson Correlation	,365 *	,295	,163	,094	,264
	Sig. (2-tailed)	,040	,101	,372	,608	,144
	N	32	32	32	32	32
P19	Pearson Correlation	1	,517 **	,511 **	,201	,433 *
	Sig. (2-tailed)		,002	,003	,271	,013
	N	32	32	32	32	32
P20	Pearson Correlation	,517 **	1	,316	,000	,347
	Sig. (2-tailed)	,002		,078	1,000	,052
	N	32	32	32	32	32
P21	Pearson Correlation	,511 **	,316	1	,577 ***	,593 ***
	Sig. (2-tailed)	,003	,078		<.001	<.001
	N	32	32	32	32	32
P22	Pearson Correlation	,201	,000	,577 ***	1	,292
	Sig. (2-tailed)	,271	1,000	<.001		,105
	N	32	32	32	32	32
P23	Pearson Correlation	,433 *	,347	,593 ***	,292	1
	Sig. (2-tailed)	,013	,052	<.001	,105	,199
	N	32	32	32	32	32
P24	Pearson Correlation	,422 *	,386 *	,464 **	,437 *	,233
	Sig. (2-tailed)	,016	,029	,007	,012	,199
	N	32	32	32	32	32

Correlations							
		P25	P26	P27	P28	P29	P30
P13	Pearson Correlation	-,065	,375 *	,359 *	,188	,144	,113
	Sig. (2-tailed)	,722	,035	,043	,303	,433	,538
	N	32	32	32	32	32	32
P14	Pearson Correlation	,369 *	,232	,149	,407 *	-,020	,196
	Sig. (2-tailed)	,037	,200	,417	,021	,914	,281
	N	32	32	32	32	32	32
P15	Pearson Correlation	,112	,525 **	,318	,222	,201	,243
	Sig. (2-tailed)	,542	,002	,076	,222	,270	,180
	N	32	32	32	32	32	32
P16	Pearson Correlation	,303	,561 ***	,416 *	,286	,031	,643 ***
	Sig. (2-tailed)	,092	<,001	,018	,112	,868	<,001
	N	32	32	32	32	32	32
P17	Pearson Correlation	,286	,632 ***	,479 **	,377 *	,162	,195
	Sig. (2-tailed)	,113	<,001	,006	,033	,377	,285
	N	32	32	32	32	32	32
P18	Pearson Correlation	,203	,511 **	,510 **	,043	,555 ***	,396 *
	Sig. (2-tailed)	,265	,003	,003	,816	<,001	,025
	N	32	32	32	32	32	32
P19	Pearson Correlation	,412 *	,597 ***	,560 ***	,579 ***	,353 *	,410 *
	Sig. (2-tailed)	,019	<,001	<,001	<,001	,048	,020
	N	32	32	32	32	32	32
P20	Pearson Correlation	,604 ***	,361 *	,458 **	,477 **	,221	,348
	Sig. (2-tailed)	<,001	,042	,008	,006	,224	,051
	N	32	32	32	32	32	32
P21	Pearson Correlation	,297	,548 **	,507 **	,452 **	,187	,220
	Sig. (2-tailed)	,099	,001	,003	,009	,307	,226
	N	32	32	32	32	32	32
P22	Pearson Correlation	,123	,211	,181	,211	,162	,331
	Sig. (2-tailed)	,504	,247	,321	,245	,377	,064
	N	32	32	32	32	32	32
P23	Pearson Correlation	,228	,641 ***	,416 *	,135	,194	,256
	Sig. (2-tailed)	,209	<,001	,018	,462	,286	,157
	N	32	32	32	32	32	32
P24	Pearson Correlation	,379 *	,535 **	,298	,508 **	-,057	,501 **
	Sig. (2-tailed)	,033	,002	,098	,003	,757	,004
	N	32	32	32	32	32	32

Correlations

		P31	P32	P33	P34	P35	Total
P13	Pearson Correlation	,113	,191	,081	,081	,165	,507 **
	Sig. (2-tailed)	,539	,294	,659	,659	,368	,003
	N	32	32	32	32	32	32
P14	Pearson Correlation	,130	,005	,134	,201	,380 *	,528 **
	Sig. (2-tailed)	,479	,980	,464	,269	,032	,002
	N	32	32	32	32	32	32
P15	Pearson Correlation	,252	,268	,379 *	,531 **	,495 **	,688 ***
	Sig. (2-tailed)	,164	,137	,032	,002	,004	<,001
	N	32	32	32	32	32	32
P16	Pearson Correlation	,282	,157	,347	,555 ***	,559 ***	,666 ***
	Sig. (2-tailed)	,118	,392	,052	<,001	<,001	<,001
	N	32	32	32	32	32	32
P17	Pearson Correlation	,353 *	,351 *	,426 *	,426 *	,397 *	,721 ***
	Sig. (2-tailed)	,048	,049	,015	,015	,024	<,001
	N	32	32	32	32	32	32
P18	Pearson Correlation	,642 ***	,474 **	,148	,517 **	,295	,497 **
	Sig. (2-tailed)	<,001	,006	,420	,002	,102	,004
	N	32	32	32	32	32	32
P19	Pearson Correlation	,457 **	,428 *	,258	,517 **	,680 ***	,803 ***
	Sig. (2-tailed)	,009	,014	,153	,002	<,001	<,001
	N	32	32	32	32	32	32
P20	Pearson Correlation	,309	,208	,000	,500 **	,580 ***	,638 ***
	Sig. (2-tailed)	,085	,253	,1,000	,004	<,001	<,001
	N	32	32	32	32	32	32
P21	Pearson Correlation	,220	,285	,316	,316	,505 **	,747 ***
	Sig. (2-tailed)	,227	,113	,078	,078	,003	<,001
	N	32	32	32	32	32	32
P22	Pearson Correlation	,353 *	,215	,456 **	,091	,291	,424 *
	Sig. (2-tailed)	,048	,236	,009	,619	,106	,016
	N	32	32	32	32	32	32
P23	Pearson Correlation	,196	,465 **	,347	,347	,317	,589 ***
	Sig. (2-tailed)	,283	,007	,052	,052	,077	<,001
	N	32	32	32	32	32	32
P24	Pearson Correlation	,146	-,062	,309	,386 *	,488 **	,597 ***
	Sig. (2-tailed)	,424	,737	,085	,029	,005	<,001
	N	32	32	32	32	32	32

Correlations						
	P1	P2	P3	P4	P5	P6
P25	Pearson Correlation	,434 [*]	,430 [*]	,466 ^{**}	,573 ^{***}	,283
	Sig. (2-tailed)	,013	,014	,007	<,001	,116
	N	32	32	32	32	32
P26	Pearson Correlation	,334	,231	,324	,226	,248
	Sig. (2-tailed)	,062	,202	,071	,214	,172
	N	32	32	32	32	32
P27	Pearson Correlation	,320	,327	,404 [*]	,455 ^{**}	,303
	Sig. (2-tailed)	,074	,068	,022	,009	,092
	N	32	32	32	32	32
P28	Pearson Correlation	,457 ^{**}	,291	,561 ^{***}	,664 ^{***}	,397 [*]
	Sig. (2-tailed)	,009	,106	<,001	<,001	,024
	N	32	32	32	32	32
P29	Pearson Correlation	,242	,236	,176	,240	,432 [*]
	Sig. (2-tailed)	,183	,193	,336	,185	,013
	N	32	32	32	32	32
P30	Pearson Correlation	,423 [*]	,298	,230	,213	,194
	Sig. (2-tailed)	,016	,098	,206	,241	,287
	N	32	32	32	32	32
P31	Pearson Correlation	,101	,248	,160	,390 [*]	,141
	Sig. (2-tailed)	,584	,171	,382	,027	,442
	N	32	32	32	32	32
P32	Pearson Correlation	,010	,371 [*]	,163	,369 [*]	,305
	Sig. (2-tailed)	,956	,037	,373	,038	,089
	N	32	32	32	32	32
P33	Pearson Correlation	,000	,200	,140	,065	,215
	Sig. (2-tailed)	1,000	,271	,444	,723	,238
	N	32	32	32	32	32
P34	Pearson Correlation	,289	,535 ^{**}	,561 ^{***}	,456 ^{**}	,000
	Sig. (2-tailed)	,108	,002	<,001	,009	1,000
	N	32	32	32	32	32
P35	Pearson Correlation	,427 [*]	,388 [*]	,636 ^{***}	,818 ^{***}	,441 [*]
	Sig. (2-tailed)	,015	,028	<,001	<,001	,012
	N	32	32	32	32	32
Total	Pearson Correlation	,539 ^{**}	,574 ^{***}	,563 ^{***}	,671 ^{***}	,505 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,001	<,001	<,001	<,001	,003
	N	32	32	32	32	32

Correlations						
		P7	P8	P9	P10	P11
P25	Pearson Correlation	,045	,143	,096	,600 ^{***}	,313
	Sig. (2-tailed)	,809	,433	,601	<,001	,081
	N	32	32	32	32	32
P26	Pearson Correlation	,000	,463 ^{**}	,367 [*]	,350 [*]	,265
	Sig. (2-tailed)	1,000	,008	,039	,049	,143
	N	32	32	32	32	32
P27	Pearson Correlation	,149	,408 [*]	,273	,226	,399 [*]
	Sig. (2-tailed)	,414	,020	,130	,214	,024
	N	32	32	32	32	32
P28	Pearson Correlation	-,038	,510 ^{**}	,309	,635 ^{***}	,471 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,838	,003	,085	<,001	,007
	N	32	32	32	32	32
P29	Pearson Correlation	,033	,079	,164	,112	,259
	Sig. (2-tailed)	,859	,668	,369	,542	,152
	N	32	32	32	32	32
P30	Pearson Correlation	,149	,298	,055	,412 [*]	,090
	Sig. (2-tailed)	,415	,098	,763	,019	,623
	N	32	32	32	32	32
P31	Pearson Correlation	,094	,330	,154	,252	,015
	Sig. (2-tailed)	,608	,065	,401	,164	,936
	N	32	32	32	32	32
P32	Pearson Correlation	,146	,371 [*]	,271	,268	,246
	Sig. (2-tailed)	,425	,037	,134	,137	,174
	N	32	32	32	32	32
P33	Pearson Correlation	-,074	,334	,000	,152	-,076
	Sig. (2-tailed)	,688	,062	1,000	,407	,678
	N	32	32	32	32	32
P34	Pearson Correlation	,148	,401 [*]	,318	,531 ^{**}	,000
	Sig. (2-tailed)	,420	,023	,076	,002	1,000
	N	32	32	32	32	32
P35	Pearson Correlation	,123	,543 ^{**}	,450 ^{**}	,671 ^{***}	,460 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,502	,001	,010	<,001	,008
	N	32	32	32	32	32
Total	Pearson Correlation	,272	,648 ^{***}	,590 ^{***}	,654 ^{***}	,428 [*]
	Sig. (2-tailed)	,132	<,001	<,001	<,001	,014
	N	32	32	32	32	32

		Correlations					
		P13	P14	P15	P16	P17	P18
P25	Pearson Correlation	-,065	,369 [*]	,112	,303	,286	,203
	Sig. (2-tailed)	,722	,037	,542	,092	,113	,265
	N	32	32	32	32	32	32
P26	Pearson Correlation	,375 [*]	,232	,525 ^{**}	,561 ^{***}	,632 ^{***}	,511 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,035	,200	,002	<,001	<,001	,003
	N	32	32	32	32	32	32
P27	Pearson Correlation	,359 [*]	,149	,318	,416 [*]	,479 ^{**}	,510 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,043	,417	,076	,018	,006	,003
	N	32	32	32	32	32	32
P28	Pearson Correlation	,188 [*]	,407 [*]	,222	,286	,377 [*]	,043
	Sig. (2-tailed)	,303	,021	,222	,112	,033	,816
	N	32	32	32	32	32	32
P29	Pearson Correlation	,144	-,020	,201	,031	,162	,555 ^{***}
	Sig. (2-tailed)	,433	,914	,270	,868	,377	<,001
	N	32	32	32	32	32	32
P30	Pearson Correlation	,113	,196	,243	,643 ^{***}	,195	,396 [*]
	Sig. (2-tailed)	,538	,281	,180	<,001	,285	,025
	N	32	32	32	32	32	32
P31	Pearson Correlation	,113	,130	,252	,282	,353 [*]	,642 ^{***}
	Sig. (2-tailed)	,539	,479	,164	,118	,048	<,001
	N	32	32	32	32	32	32
P32	Pearson Correlation	,191	,005	,268	,157	,351 [*]	,474 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,294	,980	,137	,392	,049	,006
	N	32	32	32	32	32	32
P33	Pearson Correlation	,081	,134	,379 [*]	,347	,426 [*]	,148
	Sig. (2-tailed)	,659	,464	,032	,052	,015	,420
	N	32	32	32	32	32	32
P34	Pearson Correlation	,081	,201	,531 ^{**}	,555 ^{***}	,426 [*]	,517 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,659	,269	,002	<,001	,015	,002
	N	32	32	32	32	32	32
P35	Pearson Correlation	,165	,380 [*]	,495 ^{**}	,559 ^{***}	,397 [*]	,295
	Sig. (2-tailed)	,368	,032	,004	<,001	,024	,102
	N	32	32	32	32	32	32
Total	Pearson Correlation	,507 ^{**}	,528 ^{**}	,688 ^{***}	,666 ^{***}	,721 ^{***}	,497 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,003	,002	<,001	<,001	<,001	,004
	N	32	32	32	32	32	32

Correlations							
		P19	P20	P21	P22	P23	P24
P25	Pearson Correlation	,412 [*]	,604 ^{***}	,297	,123	,228	,379 [*]
	Sig. (2-tailed)	,019	<.001	,099	,504	,209	,033
	N	32	32	32	32	32	32
P26	Pearson Correlation	,597 ^{***}	,361 [*]	,548 ^{**}	,211	,641 ^{***}	,535 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	<.001	,042	,001	,247	<.001	,002
	N	32	32	32	32	32	32
P27	Pearson Correlation	,560 ^{***}	,458 ^{**}	,507 ^{**}	,181	,416 [*]	,298
	Sig. (2-tailed)	<.001	,008	,003	,321	,018	,098
	N	32	32	32	32	32	32
P28	Pearson Correlation	,579 ^{***}	,477 ^{**}	,452 ^{**}	,211	,135	,508 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	<.001	,006	,009	,245	,462	,003
	N	32	32	32	32	32	32
P29	Pearson Correlation	,353 [*]	,221	,187	,162	,194	-,057
	Sig. (2-tailed)	,048	,224	,307	,377	,286	,757
	N	32	32	32	32	32	32
P30	Pearson Correlation	,410 [*]	,348	,220	,331	,256	,501 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,020	,051	,226	,064	,157	,004
	N	32	32	32	32	32	32
P31	Pearson Correlation	,457 ^{**}	,309	,220	,353 [*]	,196	,146
	Sig. (2-tailed)	,009	,085	,227	,048	,283	,424
	N	32	32	32	32	32	32
P32	Pearson Correlation	,428 [*]	,208	,285	,215	,465 ^{**}	-,062
	Sig. (2-tailed)	,014	,253	,113	,236	,007	,737
	N	32	32	32	32	32	32
P33	Pearson Correlation	,258	,000	,316	,456 ^{**}	,347	,309
	Sig. (2-tailed)	,153	1,000	,078	,009	,052	,085
	N	32	32	32	32	32	32
P34	Pearson Correlation	,517 ^{**}	,500 ^{**}	,316	,091	,347	,386 [*]
	Sig. (2-tailed)	,002	,004	,078	,619	,052	,029
	N	32	32	32	32	32	32
P35	Pearson Correlation	,680 ^{***}	,580 ^{***}	,505 ^{**}	,291	,317	,488 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	,003	,106	,077	,005
	N	32	32	32	32	32	32
Total	Pearson Correlation	,803 ^{***}	,638 ^{***}	,747 ^{***}	,424 [*]	,589 ^{***}	,597 ^{***}
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	,016	<.001	<.001
	N	32	32	32	32	32	32

Correlations						
	P25	P26	P27	P28	P29	P30
P25	Pearson Correlation	1	,310	,507 ^{**}	,544 ^{**}	,178
	Sig. (2-tailed)		,084	,003	,001	,329
	N	32	32	32	32	32
P26	Pearson Correlation	,310	1	,617 ^{***}	,472 ^{**}	,255
	Sig. (2-tailed)	,084		<,001	,006	,158
	N	32	32	32	32	32
P27	Pearson Correlation	,507 ^{**}	,617 ^{***}	1	,445 [*]	,462 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,003	<,001		,011	,008
	N	32	32	32	32	32
P28	Pearson Correlation	,544 ^{**}	,472 ^{**}	,445 [*]	1	,131
	Sig. (2-tailed)	,001	,006	,011		,476
	N	32	32	32	32	32
P29	Pearson Correlation	,178	,255	,462 ^{**}	,131	1
	Sig. (2-tailed)	,329	,158	,008	,476	,576
	N	32	32	32	32	32
P30	Pearson Correlation	,327	,483 ^{**}	,420 [*]	,318	,103
	Sig. (2-tailed)	,067	,005	,017	,076	,576
	N	32	32	32	32	32
P31	Pearson Correlation	,202	,446 [*]	,457 ^{**}	,250	,604 ^{***}
	Sig. (2-tailed)	,267	,010	,009	,168	<,001
	N	32	32	32	32	32
P32	Pearson Correlation	,294	,401 [*]	,602 ^{***}	,168	,542 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,103	,023	<,001	,358	,001
	N	32	32	32	32	32
P33	Pearson Correlation	,201	,433 [*]	,153	,136	,295
	Sig. (2-tailed)	,269	,013	,404	,457	,101
	N	32	32	32	32	32
P34	Pearson Correlation	,403 [*]	,505 ^{**}	,382 [*]	,409 [*]	,147
	Sig. (2-tailed)	,022	,003	,031	,020	,421
	N	32	32	32	32	32
P35	Pearson Correlation	,633 ^{***}	,419 [*]	,604 ^{***}	,677 ^{***}	,321
	Sig. (2-tailed)	<,001	,017	<,001	<,001	,073
	N	32	32	32	32	32
Total	Pearson Correlation	,581 ^{***}	,708 ^{***}	,693 ^{***}	,655 ^{***}	,420 [*]
	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001	<,001	<,001	,017
	N	32	32	32	32	32

		Correlations					
		P31	P32	P33	P34	P35	Total
P25	Pearson Correlation	,202	,294	,201	,403*	,633***	,581***
	Sig. (2-tailed)	,267	,103	,269	,022	<,001	<,001
	N	32	32	32	32	32	32
P26	Pearson Correlation	,446**	,401*	,433*	,505**	,419*	,708***
	Sig. (2-tailed)	,010	,023	,013	,003	,017	<,001
	N	32	32	32	32	32	32
P27	Pearson Correlation	,457**	,602***	,153	,382*	,604***	,693***
	Sig. (2-tailed)	,009	<,001	,404	,031	<,001	<,001
	N	32	32	32	32	32	32
P28	Pearson Correlation	,250	,168	,136	,409*	,677***	,655***
	Sig. (2-tailed)	,168	,358	,457	,020	<,001	<,001
	N	32	32	32	32	32	32
P29	Pearson Correlation	,604***	,542**	,295	,147	,321	,420*
	Sig. (2-tailed)	<,001	,001	,101	,421	,073	,017
	N	32	32	32	32	32	32
P30	Pearson Correlation	,447*	,208	,209	,418*	,374*	,539**
	Sig. (2-tailed)	,010	,253	,251	,017	,035	,001
	N	32	32	32	32	32	32
P31	Pearson Correlation	1	,662***	,464**	,464**	,409*	,559***
	Sig. (2-tailed)		<,001	,008	,008	,020	<,001
	N	32	32	32	32	32	32
P32	Pearson Correlation	,662***	1	,417*	,417*	,489**	,558***
	Sig. (2-tailed)	<,001		,018	,018	,005	<,001
	N	32	32	32	32	32	32
P33	Pearson Correlation	,464**	,417*	1	,438*	,290	,409*
	Sig. (2-tailed)	,008	,018		,012	,107	,020
	N	32	32	32	32	32	32
P34	Pearson Correlation	,464**	,417*	,438*	1	,653***	,679***
	Sig. (2-tailed)	,008	,018	,012		<,001	<,001
	N	32	32	32	32	32	32
P35	Pearson Correlation	,409*	,489**	,290	,653***	1	,828***
	Sig. (2-tailed)	,020	,005	,107	<,001		<,001
	N	32	32	32	32	32	32
Total	Pearson Correlation	,559***	,558***	,409*	,679***	,828***	1
	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001	,020	<,001	<,001	
	N	32	32	32	32	32	32

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 8 Hasil Uji Reliabel Kontrol

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,942	34

Lampiran 9 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
Kelas	Statistic	df	Sig.	Shapiro-Wilk		
				Statistic	df	Sig.
Hasil	pretest eksperimen	,179	28	,022	,936	28
	posttest eksperimen	,141	28	,160	,937	28
	pretest kontrol	,221	30	<,001	,885	30
	posttest kontrol	,221	30	<,001	,893	30

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 10 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Hasil	Based on Mean	,588	1	56	,446
	Based on Median	,128	1	56	,722
	Based on Median and with adjusted df	,128	1	52,009	,722
	Based on trimmed mean	,463	1	56	,499

Lampiran 11 Hasil Uji Hipotesis

Test Statistics ^a	
	Hasil
Mann-Whitney U	154,000
Wilcoxon W	560,000
Z	-4,150
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,001

a. Grouping Variable: Kelas

Lampiran 12 Dokumentasi Kegitan













Lampiran 13 Sertifikat Bebas Plagiasi

Lampiran 14 Hasil Turnitin

 turnitin Page 2 of 94 - Integrity Overview Submission ID: trnoid:3618:124683154

29% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- » Bibliography
- » Quoted Text

Top Sources

24%	 Internet sources
14%	 Publications
22%	 Submitted works (Student Papers)

 turnitin Page 2 of 94 - Integrity Overview Submission ID: trnoid:3618:124683154

BIODATA MAHASISWA



Nama : Aisyah Salma Putri
NIM : 210102110044
Tempat, Tanggal, Lahir : Kediri, 26 Agustus 2003
Fakultas/Progam Studi : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan /Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Tahun Masuk : 2021
Alamat Rumah : Dsn. Maesan RT 01 RW 06, Ds. Maesan, Kec. Mojo, Kab. Kediri
No. Handphone : 085645468590
Alamat Email : salmaputria66@gmail.com
Riwayat Pendidikan : -TK Kusuma Mulia
-MI Raudlotut Tholabah
-MTs Sunan Kalijogo
-MAN 1 Kota Kediri