

**EFEKTIVITAS MEDIA STUMBLE GUYS EDUKATIF DENGAN
MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP
PARTISIPASI AKTIF SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DI SMP
ASSA'IDIYYAH KEPANJEN**

SKRIPSI

OLEH :

MARSHA SALSABILLA

NIM. 220102110088



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

2026

**EFEKTIVITAS MEDIA STUMBLE GUYS EDUKATIF DENGAN
MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP
PARTISIPASI AKTIF SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DI SMP
ASSA'IDIYYAH KEPANJEN**

SKRIPSI

OLEH :

MARSHA SALSABILLA

NIM. 220102110088



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

2026

**EFEKTIVITAS MEDIA STUMBLE GUYS EDUKATIF DENGAN
MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA PARTISIPASI
AKTIF SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DI SMP ASSA'IDIYYAH
KEPANJEN**

SKRIPSI

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

**Oleh
Marsha Salsabilla
NIM. 220102110088**



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

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

EFEKTIVITAS MEDIA STUMBLE GUYS EDUKATIF DENGAN MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP PARTISIPASI AKTIF SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DI SMP ASSA'IDIYYAH KEPANJEN

SKRIPSI

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

Oleh

Marsha Salsabilla

NIM. 220102110088

Telah disetujui oleh,
Dosen Pembimbing



Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA

NIP. 197107012006042001

Mengetahui,

Ketua Progam Studi Ilmu Pengetahuan Sosial,



Dr. Saiful Amin, M.Pd

NIP. 198709222015031005

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Efektivitas media Stumble Guys edukatif dengan model Team Games Tournament (TGT) terhadap partisipasi aktif siswa pada pembelajaran IPS di SMP Assa’idiyyah Kepanjen” oleh Marsha Salsabilla ini telah dipertahankan di depan sidang penguji pada tanggal 23 Juni 2026 dan dinyatakan

LULUS

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

Dewan Penguji

Ketua Penguji

Prof. Dr. Abdul Bashith, M.Si

NIP. 197610022003121003

Penguji

Ulfi Andrian Sari, M.Pd

NIP. 198805302018020121

Sekretaris Sidang

Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA

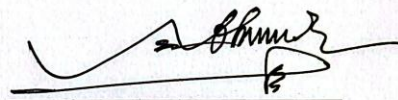
NIP. 197907282006042002

Pembimbing

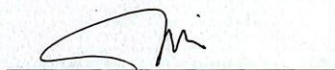
Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA

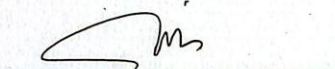
NIP. 197907282006042002

Tanda Tangan

: 

: 

: 

: 

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A.

NIP. 197308232000031002

LEMBAR NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Marsha Salsabilla
Lamp : -

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Di Malang

Assalamualaikum, Wr,wb.

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

Nama : Marsha Salsabilla
NIM : 220102110088
Progam Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Efektivitas media Stumble Guys edukatif dengan model Team Games Tournament (TGT) terhadap partisipasi aktif siswa pada pembelajaran IPS di SMP Assa'idiyyah Kepanjen

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

Wassalamualaikum, Wr. Wb.

Pembimbing



Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA
NIP. 197907282006042002

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Marsha Salsabilla

NIM : 220102110088

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul : Efektivitas media Stumble Guys edukatif dengan model Team Games Tournament (TGT) terhadap partisipasi aktif siswa pada pembelajaran IPS di SMP Assa'idiyyah Kepanjen

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan.

Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

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

Malang, 15 Juni 2026
Hormat Saya



Marsha Salsabilla

NIM. 220102110088

LEMBAR MOTTO

“Jika bukan karena Allah yang memampukan, aku mungkin sudah lama menyerah”

“ Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya
Dia mendapat (pahala) dari (kebajikan) yang dikerjakannya dan mendapat (siksa)
dari (kejahatan) yang diperbuatnya ”

(Q.S Al-Baqarah:286)

“ Allah tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah berjanji, bahwa
sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan ”

(Q.S Al-Insyirah: 5-6)

“ Apapun yang sudah terjadi dalam hidupmu, jangan katakan "seandainya", tapi
katakan "Qadarullah" karna semua yang terjadi adalah takdir dan takdir Allah itu
selalu baik, karna Allah itu maha baik ”

(Ustadz Hanan Attaki)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tidak ada lembar yang paling berarti dan paling indah dalam skripsi ini kecuali lembar persembahan. Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah sungguh sebuah perjuangan yang cukup panjang yang telah saya lalui untuk dapat menyelesaikan skripsi ini demi mendapatkan gelar yang sudah saya impikan dari lama. Rasa syukur dan bahagia yang saya rasakan ini akan saya persembahkan juga kepada orang-orang yang sangat berarti dalam proses perjalanan saya, karena berkat doa dan dukungan dari mereka saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Allah SWT, Sang Maha Pemilik Arah. Terimakasih telah menjadi satu-satunya rumah tempatku pulang saat dunia terasa begitu kabur dan bising. Terimakasih telah menjaga waras dan langkahku, bahkan di saat aku hampir lupa alasan untuk tetap hidup. Nadin Amizah benar adanya, "Nyawaku nyala karna dengan-Mu"
2. Cinta pertama dan pintu surgaku, Bapak & Ibuku. Terima kasih atas segala doa dan dukungan yang tidak pernah putus. Memberikan cinta, kasih sayang, doa, dan pengorbanan yang mengiringi setiap langkah untuk menyelesaikan pendidikan ini. Terima kasih telah mengantarkanku sampai di titik ini. Terima kasih sudah berjuang untukku dan pendidikanku, membesarkan dan mendidikku sampai mendapat gelar sarjanaku. Semoga Allah SWT senantiasa menjaga kalian sampai melihatku berhasil dengan keputusanku sendiri. Hiduplah lebih lama bapak dan ibukku.
3. Terima kasih yang tulus untuk suami tercinta, Raden Alfian Syahrin Amin yang senantiasa mendampingi saya dalam menyelesaikan pendidikan ini. Terima kasih atas segala bentuk kontribusi, baik moril maupun materi, serta kesediaannya menjadi tempat pulang dan penasihat yang baik di saat saya merasa lelah atau kesulitan. Kehadiran dan dukunganmu membuat beban studi ini terasa jauh lebih ringan. Semoga Allah SWT membalas ketulusanmu dengan keberkahan dalam segala urusan yang kita jalani bersama.
4. Adik – adikku tercinta, Ima & Aqila. Terimakasih sudah ikut serta dalam proses penulis menempuh pendidikan selama ini, terimakasih atas semangat

dan doa yang selalu diberikan kepada penulis. Tumbuhlah menjadi versi paling hebat, adikku.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat dan karunia Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas media Stumble Guys edukatif dengan model Team Games Tournament (TGT) terhadap partisipasi aktif siswa pada pembelajaran IPS di SMP Assa’idiyyah Kepanjen”. Sholawat serta salam semoga senantiasa dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, sang penyejuk dan pemberi petunjuk bagi umat manusia melalui adinul Islam.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan ilmu pengetahuan sosial di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penelitian ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak. Sehingga peneliti menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staf.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Walid, MA., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Dr. Saiful Amin, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh dosen Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah memberikan ilmu selama masa perkuliahan.
4. Ibu Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA selaku dosen pembimbing saya yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan saran, petunjuk, atau arahan dan bimbingan serta semangat yang sangat berarti kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
5. Segenap keluarga besar SMP Assa’idiyyah Kepanjen yang telah memberikan kesempatan dan bantuan selama melakukan penelitian.
6. Keluarga besar yang selalu memberikan dukungan baik berupa semangat, motivasi dan do’a kepada peneliti.
7. Ananda Putri F Izzah, Teman penulis yang selalu bersedia mendengarkan setiap keluh kesah dalam berbagai keadaan. Terima kasih atas waktu, dan ketulusan yang diberikan. Semoga meskipun nanti berada di kota yang berbeda,

persahabatan yang telah terjalin tetap terjaga, dan kedepannya kita dapat melangkah serta meraih kesuksesan bersama-sama.

8. Teman-teman sejawat terutama seluruh teman – teman kelas B jurusan PIPS angkatan 2022 yang telah menjadi sumber inspirasi dan motivasi, serta menjadi bagian dari perjalanan akademik peneliti.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu memberikan pemikiran demi kelancaran dan keberhasilan penyusunan skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, utamanya bagi peneliti.

Malang, 23 Juni 2026

Penulis

Marsha Salsabilla

NIM. 220102110088

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PRASYARAT GELAR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR NOTA DINAS PEMBIMBING	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
LEMBAR MOTTO.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT	xix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah/Fokus Penelitian.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Ruang Lingkup Penelitian	10
F. Orisinalitas Penelitian.....	10
G. Definisi Istilah	13
H. Sistematika Penulisan	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	17
A. Kajian Teori.....	17
1. Model Pembelajaran Team Games Tournament dengan Media Stumble Guys	17
2. Partisipasi Aktif Belajar	25

3. Mata pelajaran IPS	31
B. Kerangka Berpikir	34
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	36
B. Lokasi Penelitian	37
C. Variabel Penelitian.....	38
D. Populasi dan Sampel.....	38
E. Data dan Sumber Data	39
F. Instrumen Penelitian	39
G. Teknik Pengumpulan Data.....	41
H. Uji Validitas dan Reliabilitas	42
I. Analisis Data.....	47
J. Uji N-Gain	50
K. Prosedur Penelitian	51
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	53
A. PAPARAN DATA	53
1. Lokasi Penelitian	53
B. HASIL PENELITIAN	54
1. Pelaksanaan Penelitian Kelas Eksperimen	54
2. Pelaksanaan Penelitian Kelas Kontrol.....	55
3. Hasil Uji Normalitas.....	56
4. Uji Homogenitas.....	57
5. Analisis Deskriptif Partisipasi Aktif Siswa	57
6. Uji Hipotesis.....	58
BAB V PEMBAHASAN	62
BAB VI PENUTUP	72
A. Kesimpulan.....	72
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	12
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	36
Tabel 3.2 Jumlah Sampel	39
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Angket Partisipasi Aktif Belajar Siswa	40
Tabel 3.4 Pedoman Penskoran Angket Partisipasi Aktif Belajar Siswa.....	41
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Butir Kuisisioner Kelas A.....	43
Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Butir Kuisisioner Kelas B.....	45
Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas.....	47
Tabel 3.8 Kriteria hasil perhitungan N-Gain	50
Tabel 4.1 Jadwal dan Kegiatan Penelitian Kelas Eksperimen	54
Tabel 4.2 Jadwal dan Kegiatan Penelitian Kelas Kontrol.....	55
Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas	56
Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas.....	57
Tabel 4.5 Data Hasil Pre-Test dan Post-Test	57
Tabel 4.6 Hasil Uji Independent Test	58
Tabel 4.7 Uji N- Gain.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	35
------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penelitian.....	80
Lampiran 2. Surat Telah Menyelesaikan Penelitian	81
Lampiran 3. Perolehan Skor Pre Test Kelas Eksperimen (A).....	82
Lampiran 4. Perolehan Skor Post Test Kelas Eksperimen (A)	83
Lampiran 5. Perolehan Skor Pre Test Kelas Kontrol (B).....	84
Lampiran 6. Perolehan Skor Post Test Kelas Kontrol (B)	85
Lampiran 7. Instrumen Angket Partisipasi Aktif Siswa.....	86
Lampiran 8. Uji Validitas Intrumen kelas A.....	87
Lampiran 9. Uji validitas intrumen kelas B	88
Lampiran 10. Uji Reliabilitas	89
Lampiran 11. Uji Normalitas	89
Lampiran 12. Uji Homogenitas.....	89
Lampiran 13. Uji Paired Sample T Test.....	89
Lampiran 14. Uji Independent Test	90
Lampiran 15. Uji N-Gain Score	90
Lampiran 16. Soal Soal Saat Eksperimen	92
Lampiran 17. Dokumentasi.....	99

ABSTRAK

Salsabilla, Marsha 2026. *Efektivitas Media Stumble Guys Edukatif dengan Model Team Games Tournament (TGT) terhadap Partisipasi Aktif Siswa pada Pembelajaran IPS di SMP Assa'idiyyah Kepanjen*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A.

Kata Kunci: Media Stumble Guys Edukatif, Team Games Tournament (TGT), Partisipasi Aktif Siswa, Pembelajaran IPS.

Pembelajaran IPS di sekolah masih sering didominasi oleh metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru sehingga partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran belum optimal. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa kurang antusias, kurang berani mengemukakan pendapat, serta kurang terlibat dalam kegiatan diskusi dan kerja sama kelompok. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan media Stumble Guys edukatif yang dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT).

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui kondisi partisipasi aktif siswa pada pembelajaran IPS sebelum diterapkan media Stumble Guys edukatif dengan model TGT, dan (2) mengetahui efektivitas media Stumble Guys edukatif dengan model TGT dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa pada pembelajaran IPS di SMP Assa'idiyyah Kepanjen.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment dan desain *non-equivalent control group design*. Subjek penelitian terdiri atas kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan media Stumble Guys edukatif dengan model TGT dan kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional/ ceramah. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket partisipasi aktif siswa yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Analisis data dilakukan melalui uji prasyarat dan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Stumble Guys edukatif dengan model Team Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa pada pembelajaran IPS. Hasil uji *Independent Sample T-Test* memperoleh nilai t hitung sebesar 4,013 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,001 atau lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, diperoleh *mean difference* sebesar 8,433 yang menunjukkan bahwa rata-rata partisipasi aktif siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, media Stumble Guys edukatif yang dipadukan dengan model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan pada mata pelajaran IPS.

ABSTRACT

Salsabilla, Marsha 2026. *The Effectiveness of Educational Stumble Guys Media Integrated with the Team Games Tournament (TGT) Model on Students' Active Participation in Social Studies Learning at SMP Assa'idiyyah Kepanjen*. Thesis. Department of Social Studies Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Thesis Supervisor : Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A.

Keywords: Educational Stumble Guys Media, Team Games Tournament (TGT), Active Participation, Social Studies Learning.

Social Studies learning in schools is often dominated by conventional teacher-centered instructional methods, resulting in students' active participation not being optimally developed. This condition causes many students to show low enthusiasm, limited confidence in expressing opinions, and minimal involvement in discussions and collaborative activities. Therefore, innovative learning strategies are needed to enhance students' engagement in the learning process. One alternative is the use of educational Stumble Guys media integrated with the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model.

This study aimed to: (1) identify the level of students' active participation in Social Studies learning before the implementation of educational Stumble Guys media integrated with the TGT model, and (2) examine the effectiveness of educational Stumble Guys media integrated with the TGT model in improving students' active participation in Social Studies learning at SMP Assa'idiyyah Kepanjen.

This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The research subjects consisted of an experimental class that received instruction through educational Stumble Guys media integrated with the TGT model and a control class that received conventional instruction. Data were collected through a students' active participation questionnaire that had been tested for validity and reliability. The data were analyzed using prerequisite tests and hypothesis testing through the Independent Samples t-Test.

The results revealed that the implementation of educational Stumble Guys media integrated with the Team Games Tournament (TGT) model was effective in improving students' active participation in Social Studies learning. The Independent Samples t-Test showed a t-value of 4.013 with a significance value (Sig. 2-tailed) of less than 0.001, which was lower than 0.05. Therefore, the null hypothesis (H_0) was rejected and the alternative hypothesis (H_a) was accepted. In addition, the mean difference of 8.433 indicated that the average active participation score of students in the experimental class was higher than that of students in the control class. Thus, educational Stumble Guys media integrated with the TGT model proved to be effective in enhancing students' active participation and creating a more interactive, collaborative, and enjoyable learning environment in Social Studies classes.

الملخص

سالساييلا، مارشا 2026. فاعلية استخدام وسيلة لعبة *Stumble Guys* التعليمية مع نموذج التعلم التعاوني Team Games Tournament (TGT) في تنمية المشاركة النشطة لدى الطلاب في مادة الدراسات الاجتماعية (IPS) في مدرسة السعيدية كيبانجان. أطروحة. برنامج دراسة تعليم العلوم الاجتماعية، كلية العلوم التربوية والتربية، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرفة: الدكتورة أليانا يوليا إيفي يانتي، الماجستير.

الكلمات المفتاحية: وسيلة *Stumble Guys* التعليمية، نموذج Team Games Tournament (TGT) ، المشاركة النشطة للطلاب، مادة الدراسات الاجتماعية.

تُعد عملية تعلم مادة الدراسات الاجتماعية في المدارس غالبًا ما تزال تعتمد على الأساليب التقليدية التي تركز على المعلم، مما يؤدي إلى ضعف مشاركة الطلاب بشكل نشط في عملية التعلم. وينتج عن ذلك انخفاض حماس بعض الطلاب، وقلة جرأتهم في إبداء الرأي، وضعف مشاركتهم في النقاش والعمل الجماعي. وللتغلب على هذه المشكلة، هناك حاجة إلى ابتكار في أساليب التعلم قادر على زيادة مشاركة الطلاب بشكل فعال. ومن بين البدائل الممكنة استخدام وسيلة *Stumble Guys* التعليمية المدمجة مع نموذج التعلم التعاوني من نوع Team Games Tournament (TGT).

يهدف هذا البحث إلى: (1) معرفة مستوى المشاركة النشطة لدى الطلاب قبل تطبيق وسيلة *Stumble Guys* التعليمية مع نموذج TGT ، و(2) معرفة فاعلية استخدام وسيلة *Stumble Guys* التعليمية مع نموذج TGT في تحسين المشاركة النشطة لدى الطلاب في مادة الدراسات الاجتماعية في مدرسة السعيدية كيبانجان.

يستخدم هذا البحث المنهج الكمي بأسلوب شبه تجريبي (Quasi Experimental) بتصميم المجموعة الضابطة غير المتكافئة (Non-Equivalent Control Group Design) وتكونت عينة البحث من فصل تجريبي يُطبق فيه استخدام وسيلة *Stumble Guys* التعليمية مع نموذج TGT ، وفصل ضابط يتعلم بالطريقة التقليدية (المحاضرة). وتم جمع البيانات باستخدام استبانة المشاركة النشطة للطلاب بعد التحقق من صدقها وثباتها. كما تم تحليل البيانات باستخدام اختبارات الفرضيات، وبخاصة اختبار (Independent Sample T-Test).

أظهرت نتائج البحث أن استخدام وسيلة *Stumble Guys* التعليمية مع نموذج Team Games Tournament (TGT) فعال في تحسين المشاركة النشطة لدى الطلاب في مادة الدراسات الاجتماعية. وقد أظهر اختبار (Independent Sample T-Test) أن قيمة t المحسوبة بلغت 4.013 مع قيمة دلالة (Sig. 2-tailed) أقل من 0.001 وهي أقل من 0.05، مما يعني رفض الفرضية الصفرية (H_0) وقبول الفرضية البديلة (H_a). كما بلغت قيمة فرق المتوسط 8.433، مما يدل على أن متوسط مشاركة الطلاب في الصف التجريبي أعلى من الصف الضابط. وبناءً على ذلك، يتبين أن استخدام وسيلة *Stumble Guys* التعليمية مع نموذج TGT فعال في تنمية المشاركة النشطة لدى الطلاب، وخلق بيئة تعلم أكثر تفاعلية وتعاونية وممتعة في مادة الدراسات الاجتماعية.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

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

A. Huruf

ا = A	ز = Z	ق = Q
ب = B	س = S	ك = K
ت = T	ش = Sy	ل = L
ث = Ts	ص = Sh	م = M
ج = J	ض = Dl	ن = N
ح = H	ط = Th	و = W
خ = Kh	ظ = Zh	ه = H
د = D	ع = ‘	ء = ‘
ذ = Dz	غ = Gh	ي = Y
ر = R	ف = F	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â
Vokal (i) panjang = î
Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

اَوَ = aw
اَيَ = ay
اُأَ = û
إِإِ = î

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dapat dipahami sebagai proses sistematis yang dirancang secara matang untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif bagi pertumbuhan dan perkembangan individu secara utuh. Dalam pelaksanaannya, peserta didik didorong untuk berpartisipasi aktif dalam menggali, mengembangkan, serta memaksimalkan potensi yang dimiliki, mencakup dimensi spiritual, etika, intelektual, dan sosial. Konsep ini selaras dengan amanat dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menegaskan bahwa pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana guna menyelenggarakan pembelajaran sehingga peserta didik mampu membangun kekuatan religius, mengelola diri dengan baik, membentuk karakter, meningkatkan kecerdasan, menumbuhkan akhlak terpuji, serta menguasai keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.¹

Dengan demikian, pendidikan tidak semata-mata berperan sebagai sarana penyampaian ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai proses pembentukan karakter dan penguatan jati diri individu. Melalui pendidikan, seseorang memperoleh kesempatan untuk memperluas wawasan, meningkatkan kompetensi, serta membangun sikap dan nilai-nilai positif. Pada hakikatnya, pendidikan berperan sebagai landasan utama dalam membangun karakter individu yang bermoral serta kompeten. Melalui proses tersebut, seseorang diharapkan mampu terlibat secara produktif dalam kehidupan bermasyarakat dan memberikan kontribusi nyata bagi kemajuan bangsa, beretika, dan berkelanjutan.

Tujuan pendidikan di tingkat nasional tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 menegaskan pentingnya upaya memaksimalkan seluruh kemampuan dan potensi yang dimiliki oleh setiap peserta didik secara optimal, penguatan nilai-nilai karakter, serta pembinaan peradaban bangsa yang bermartabat demi terwujudnya kehidupan masyarakat yang lebih berkualitas.² Pendidikan memegang fungsi yang amat penting dalam proses

¹ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

² Dewi dan Fauzi, "Relevansi Tujuan Pendidikan Nasional," *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 12, no. 2 (2023).

pembentukan individu agar berkembang menjadi sosok yang matang, baik dari segi pengendalian emosi maupun kemampuan berpikirnya, sekaligus membekali individu dengan kompetensi yang selaras dengan kebutuhan dan tantangan bangsa.³ Oleh sebab itu, penyelenggaraan pendidikan harus responsif terhadap dinamika sosial dan berbagai fenomena yang berkembang di masyarakat agar tetap sejalan dengan perubahan dan perkembangan kehidupan sosial.⁴ Dalam upaya mencapai tujuan tersebut, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berperan penting karena bidang ilmu ini berfokus pada kajian tentang manusia sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dalam kehidupan bermasyarakat.⁵

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) disusun sebagai sarana pembelajaran yang bertujuan membekali siswa dengan wawasan serta penghayatan terhadap berbagai norma, pembentukan sikap, penguasaan pengetahuan, serta pengembangan keterampilan yang berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat.⁶ Melalui pembelajaran IPS, siswa diharapkan tidak hanya memahami konsep sosial, tetapi juga mampu berpartisipasi secara aktif dalam dinamika sosial serta menunjukkan kemampuan berpikir kritis ketika menghadapi berbagai permasalahan yang muncul di lingkungannya.⁷ Dari segi ruang lingkupnya, IPS bukanlah disiplin ilmu yang berdiri sendiri secara terpisah, melainkan suatu bidang kajian yang bersifat integratif. IPS memadukan berbagai aspek ilmu sosial untuk mengkaji fenomena-fenomena sosial yang terus berkembang dalam masyarakat, sejalan dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta pengaruh globalisasi.⁸

Sistem pendidikan di Indonesia saat ini menerapkan sistem Kurikulum Merdeka sebagai standar dalam pelaksanaan pembelajaran. Kurikulum ini dipahami sebagai seperangkat rencana yang dirancang secara sistematis untuk menunjang proses belajar mengajar serta mengarahkan peserta didik mencapai tujuan

³ Hidayat dan Aini, "Implementasi Nilai-Nilai Pendidikan Nasional," *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial Indonesia* 8, no. 1 (2024).

⁴ Purnamasari dan Wibowo, "Kontekstualisasi Pendidikan Nasional terhadap Fenomena Sosial," *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Kebudayaan* 6, no. 1 (2024).

⁵ Yuliani dan Rahmat, "Pendidikan IPS sebagai Wahana Pembentukan Wawasan Sosial," *Jurnal Pendidikan Karakter* 14, no. 1 (2023).

⁶ Rahayu dan Kurniawan, "Peran Pembelajaran IPS dalam Pengembangan Nilai dan Keterampilan Sosial Peserta Didik," *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial* 7, no. 2 (2023).

⁷ Pratiwi dan Hidayah, "Pembelajaran IPS sebagai Sarana Pembentukan Partisipasi Sosial Siswa," *Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial Humaniora* 5, no. 1 (2024).

⁸ Sari dan Wulandari, "Kajian Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Konteks Globalisasi dan Perubahan Sosial," *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Sosial* 11, no. 3 (2023).

pendidikan. Lembaga pendidikan bersama para pendidik memiliki tanggung jawab utama dalam membina dan mengembangkan potensi peserta didik sesuai prinsip yang dikemukakan oleh Nasution.⁹ Implementasi kurikulum berfungsi sebagai pedoman bagi guru dan siswa dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang efektif di sekolah, sehingga seluruh kegiatan pembelajaran dapat terlaksana secara selaras dengan tujuan serta fungsi pendidikan nasional sebagaimana yang telah ditetapkan.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peranan penting dalam susunan kurikulum pendidikan karena berfungsi memberikan wawasan kepada peserta didik tentang beragam peristiwa, dinamika, serta transformasi yang berlangsung di tengah kehidupan sosial. Oleh sebab itu, pelaksanaan pembelajaran IPS hendaknya dirancang dan dijalankan secara optimal agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara efektif, agar setiap materi dapat dipahami secara komprehensif oleh peserta didik. Tingkat keberhasilan pembelajaran tidak terlepas dari peran guru, terutama dalam merancang dan menghadirkan suasana belajar yang kondusif, kreatif, serta inovatif. Lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan akan membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif. Pada saat yang bersamaan, pendekatan pembelajaran yang variatif dan bersifat partisipatif diterapkan guna mendorong keterlibatan siswa secara lebih intens dalam setiap kegiatan belajar.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik ialah *Teams Games Tournament (TGT)*. Model ini merupakan strategi pembelajaran kooperatif yang memadukan kerja sama tim dengan aktivitas permainan yang tersusun secara sistematis.¹⁰ Dalam pelaksanaannya, setiap peserta didik dilibatkan secara aktif, baik ketika berdiskusi dalam kelompok maupun saat mengikuti permainan yang dirancang guna memperdalam pemahaman materi.

Setiap kelompok beranggotakan beberapa siswa yang memiliki peran dan tanggung jawab tertentu dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Melalui proses tersebut, terjadi interaksi antarsiswa yang memungkinkan terjadinya pertukaran gagasan serta saling berbagi pengetahuan di dalam kelompoknya. Adapun

⁹ Nasution, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran di Sekolah* (Jakarta: Bumi Aksara, 2020).

¹⁰ Prasetyo dan Nurhidayah, "Efektivitas Model *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 8, no. 1 (2024).

langkah-langkah dalam penerapan model TGT meliputi penyampaian materi oleh guru, pembentukan kelompok, pelaksanaan permainan atau turnamen, serta pemberian penghargaan berdasarkan capaian kelompok.¹¹ Dengan demikian, model ini menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran melalui kerja sama dan aktivitas kolektif yang terarah.

Salah satu permasalahan yang muncul dalam implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah bagaimana meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa secara optimal selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Model TGT menuntut keterlibatan langsung setiap peserta didik dalam kegiatan kelompok, sehingga tingkat partisipasi siswa sangat menentukan keberhasilan pelaksanaan pembelajaran. Partisipasi aktif terlihat ketika siswa berani mengemukakan pendapat, bekerja sama dalam tim, serta ikut berkontribusi dalam setiap tahapan turnamen akademik yang menjadi ciri khas model TGT. Bagi guru, kemampuan untuk mengelola dinamika kelompok dan memastikan semua anggota terlibat secara merata menjadi hal penting agar kegiatan belajar berjalan efektif. Situasi tersebut mengharuskan pendidik untuk merancang lingkungan pembelajaran yang memadukan unsur persaingan dan kerja sama secara seimbang, sehingga masing-masing peserta didik termotivasi untuk berpartisipasi aktif serta memberikan kontribusi dalam proses pembelajaran.¹²

Perkembangan teknologi digital membawa dampak signifikan dalam beragam bidang kehidupan manusia, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. Transformasi ini turut memengaruhi proses pelaksanaan pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di lingkungan sekolah. Situasi ini menuntut pendidik untuk melakukan penyesuaian peran, dari yang semula berfokus sebagai penyampai informasi menjadi pembimbing yang mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Melalui pemanfaatan perangkat dan aplikasi digital, guru dapat menyusun kegiatan belajar yang lebih variatif, kreatif, serta sesuai dengan karakteristik generasi peserta didik di era modern. Pemanfaatan sarana pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi digital

¹¹ Lestari, "Langkah-langkah Penerapan Model *Teams Games Tournament* dalam Pembelajaran IPS," *Jurnal Kajian Pendidikan Sosial* 7, no. 3 (2023).

¹² Wahyuni, "Aktivitas Belajar Siswa dalam Model Pembelajaran Kooperatif TGT," *Jurnal Kajian Pembelajaran* 9, no. 2 (2024).

memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan lebih partisipatif serta mengembangkan kemandirian dalam menelaah dan memahami materi yang dipelajari. Selain itu, teknologi juga mendorong terjadinya kolaborasi antarsiswa serta membantu mereka memahami fenomena sosial melalui visualisasi dan simulasi yang relevan dengan konteks kehidupan nyata. Berbagai sarana mulai dari tayangan audiovisual, game berbasis edukasi, hingga aplikasi digital yang bersifat interaktif, dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih nyata dan aplikatif. Dengan demikian, peserta didik tidak lagi bergantung semata-mata pada uraian teori, melainkan memperoleh pengalaman belajar yang lebih langsung dan bermakna, juga dapat mengaitkannya dengan realitas sosial yang mereka temui sehari-hari. Dengan demikian, perkembangan teknologi memegang peranan penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memperdalam penguasaan konsep IPS secara lebih bermakna.¹³

Media Stumble Guys edukatif merupakan hasil adaptasi dari permainan digital populer Stumble Guys yang pada awalnya dikembangkan sebagai game hiburan berbasis kompetisi daring. Dalam konteks pembelajaran, permainan ini dimodifikasi secara khusus agar sesuai dengan kebutuhan pendidikan, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Modifikasi dilakukan dengan mengganti tantangan dan rintangan dalam permainan menjadi aktivitas edukatif yang berkaitan dengan konsep-konsep sosial, seperti kerja sama, keadilan, peran sosial, dan tanggung jawab dalam kehidupan masyarakat. Melalui pendekatan ini, Stumble Guys tidak lagi berfungsi sekadar sebagai hiburan digital, tetapi berubah menjadi sarana pembelajaran yang interaktif, kompetitif, sekaligus menyenangkan bagi siswa. Guru bisa menggunakan permainan ini sebagai media untuk menyampaikan materi IPS secara lebih kontekstual. Dengan demikian, siswa dapat menangkap dan menguasai materi yang disampaikan dengan tingkat pemahaman yang lebih baik.

Penerapan media Stumble Guys edukatif dalam pembelajaran IPS merupakan bentuk inovasi yang mengintegrasikan teknologi permainan digital dengan prinsip pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT).¹⁴ Permainan ini

¹³ Sulastris dan Handoko, "Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran IPS di Era Digital," *Jurnal Inovasi Pendidikan* 7, no. 2 (2023).

¹⁴ ¹⁴ Fadhillah, "Inovasi Pembelajaran IPS melalui Game Edukatif Digital," *Jurnal Inovasi Pendidikan IPS* 5, no. 2 (2023).

dimodifikasi dari versi aslinya menjadi media edukatif yang menyisipkan konten pembelajaran IPS, seperti konsep kerja sama sosial, interaksi antarkelompok masyarakat, dan nilai kebersamaan. Dalam pelaksanaannya, pendidik menjalankan fungsi sebagai pembimbing yang mengoordinasikan alur permainan supaya tetap selaras dengan target pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan strategi tersebut, peserta didik didorong untuk berpartisipasi secara aktif dan komunikatif dalam proses belajar. Unsur persaingan antarkelompok dipadukan dengan kolaborasi internal tim, sehingga siswa bersama-sama mencari solusi atas berbagai permasalahan sosial yang dikemas dalam format tantangan berbasis permainan. Kegiatan tersebut menimbulkan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, mendorong keterlibatan aktif siswa, sekaligus menekan rasa bosan akibat penggunaan metode konvensional yang bersifat satu arah.¹⁵

Media *Stumble Guys* edukatif dikembangkan dengan memasukkan komponen pembelajaran pada setiap tahap permainannya, sehingga siswa dituntut untuk mengasah kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, serta berkolaborasi secara efektif. Dalam proses penerapannya, siswa dibagi menjadi sejumlah tim yang bekerja sama dan berdiskusi secara aktif guna menuntaskan pertanyaan maupun penugasan yang berhubungan dengan permasalahan sosial dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Setiap kelompok yang berhasil menyelesaikan tantangan akan memperoleh skor sebagai syarat untuk melanjutkan ke level berikutnya, sejalan dengan mekanisme kompetisi dalam model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Melalui kegiatan tersebut, siswa terlibat dalam proses belajar yang menumbuhkan komunikasi dua arah, interaksi sosial yang proporsional, serta kerja sama yang terstruktur di antara anggota tim.¹⁶ Selain menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, penerapan media *Stumble Guys* edukatif yang dipadukan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) turut memberikan dampak positif terhadap peningkatan keaktifan siswa dalam mata pelajaran IPS.

Pelaksanaan sistem kompetisi/turnamen dalam proses pembelajaran tersebut

¹⁵ Rahmawati dan Hidayat, "Integrasi Nilai Sosial dalam Media Game Edukatif," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 9, no. 1 (2024).

¹⁶ Ningsih, "Implementasi Model *Teams Games Tournament* dalam Pembelajaran IPS," *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial* 5, no. 2 (2023).

memberikan ruang bagi seluruh siswa untuk berpartisipasi aktif dan mengambil peran secara nyata dalam setiap tahapan kegiatan belajar, karena masing-masing anggota kelompok memiliki fungsi serta tanggung jawab tersendiri dalam mendukung pencapaian hasil terbaik bagi timnya. Siswa dilatih untuk berpikir kritis ketika mengambil keputusan, berkomunikasi secara efektif dengan anggota kelompok, serta mengembangkan keterampilan kolaboratif dalam menyelesaikan berbagai persoalan sosial. Media permainan ini menghadirkan suasana belajar yang kompetitif sekaligus kooperatif, di mana siswa terdorong untuk terlibat secara langsung, mengekspresikan ide, dan menunjukkan potensi terbaiknya selama proses pembelajaran berlangsung.¹⁷

SMP Assa'idiyyah Kepanjen berada di bawah naungan Pondok Pesantren Al-Qur'an Assa'idiyyah, di mana sebagian besar siswanya juga merupakan santri yang tinggal di lingkungan pesantren. Walaupun demikian, para siswa memiliki tingkat literasi digital yang baik dan sudah terbiasa menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi ini menjadi potensi bagi guru untuk mengintegrasikan media digital, seperti Stumble Guys edukatif, dalam proses belajar mengajar IPS. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPS dan pengurus pondok, diketahui bahwa pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan digital secara kolaboratif dianggap efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Hal ini karena metode tersebut sesuai dengan karakteristik siswa yang cenderung menyukai kegiatan yang interaktif dan bersifat kompetitif. Oleh sebab itu, penerapan media Stumble Guys edukatif yang dikombinasikan dengan model Team Games Tournament (TGT) dianggap relevan untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran IPS di kelas tersebut. Oleh karena itu, penulis ingin meneliti lebih mendalam tentang **“Efektivitas media Stumble Guys edukatif dengan model Team Games Tournament (TGT) terhadap partisipasi aktif siswa pada pembelajaran IPS di SMP Assa'idiyyah Kepanjen.”**

B. Rumusan Masalah/Fokus Penelitian

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan pada bagian latar belakang

¹⁷ Kurniawan, “Efektivitas Game Edukatif terhadap Partisipasi Belajar Siswa SMP,” *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran* 11, no. 1 (2024).

sebelumnya, peneliti menyusun sejumlah masalah penelitian yang sesuai dengan kondisi nyata yang terjadi di lapangan :

1. Bagaimana partisipasi siswa SMP dalam pembelajaran IPS sebelum dan sesudah diterapkannya media *Stumble Guys* Edukatif dengan model *Team Games Tournament (TGT)* ?
2. Bagaimana efektivitas media *Stumble Guys* Edukatif dengan model *Team Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa SMP pada pembelajaran IPS?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian tersebut dilakukan dengan maksud mencapai beberapa tujuan :

1. Untuk mengetahui partisipasi siswa SMP dalam pembelajaran IPS sebelum dan sesudah diterapkannya media *Stumble Guys* Edukatif dengan model *Team Games Tournament (TGT)*.
2. Untuk mengetahui Seberapa besar efektivitas media *Stumble Guys* Edukatif dengan model *Team Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa SMP pada pembelajaran IPS.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Pembaca

- a. Pemahaman tentang Implementasi Model *TGT* dengan Media *Stumble Guys* Edukatif :

Pembaca akan memperoleh pemahaman mendalam mengenai konsep dan teori penerapan *Team Games Tournament (TGT)* yang dikolaborasikan dengan media *Stumble Guys* edukatif dalam pembelajaran IPS. Pembahasan ini mencakup proses perencanaan, pelaksanaan dalam kegiatan pembelajaran, serta kemampuan model tersebut dalam membangun suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik.

- b. Peningkatan Partisipasi Aktif Siswa :

Temuan penelitian ini memberikan wawasan bagi pembaca mengenai implementasi media *Stumble Guys* yang bersifat edukatif dengan menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)*. Hasil penelitian mengungkap bahwa penggunaan media ini mampu meningkatkan tingkat

partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS. Penelitian menekankan keterlibatan peserta didik pada aspek kognitif, emosional, dan sosial, di mana mereka aktif mengikuti proses belajar melalui permainan edukatif yang dirancang untuk menumbuhkan rasa kompetisi sekaligus memperkuat kerja sama antar teman sekelas.

c. Rekomendasi Penerapan Media dan Model Pembelajaran Inovatif :

Penelitian ini memberikan rekomendasi bagi guru dan sekolah lain yang ingin mengembangkan metode pembelajaran kreatif berbasis media game. Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh pembaca sebagai sumber rujukan untuk menerapkan media digital interaktif dan model pembelajaran kooperatif guna meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa di berbagai mata pelajaran, khususnya IPS.

d. Pengembangan Strategi dan Kurikulum Pembelajaran Digital :

Bagi pengembang kurikulum dan praktisi pendidikan, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam merancang strategi pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi digital. Temuan penelitian ini diharapkan dapat mendorong inovasi dalam penyusunan kurikulum yang adaptif, kontekstual, dan mendukung pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) bagi siswa.

2. Bagi Peneliti

1. Pengembangan Keilmuan :

Penelitian ini memperkaya kajian ilmiah tentang efektivitas penerapan model *Team Games Tournament (TGT)* yang dipadukan dengan media digital interaktif, khususnya *Stumble Guys* edukatif, dalam pembelajaran IPS di tingkat SMP. Hasilnya dapat menjadi referensi baru dalam bidang pendidikan berbasis teknologi dan pembelajaran kooperatif.

2. Peningkatan Keterampilan Penelitian :

Dengan menjalankan penelitian ini, peneliti mendapatkan pengalaman langsung dalam merancang serta menerapkan metode pembelajaran kreatif yang memanfaatkan media permainan digital. Proses ini meningkatkan kemampuan peneliti dalam melakukan pengumpulan data, analisis hasil, serta interpretasi terhadap peningkatan partisipasi aktif siswa.

3. Pengalaman Praktis di Lapangan :

Penelitian ini memungkinkan peneliti untuk secara langsung menerapkan model pembelajaran TGT dengan dukungan media *Stumble Guys* edukatif dalam situasi kelas yang sebenarnya. Pengalaman tersebut menjadi modal penting untuk merancang praktik pembelajaran yang kreatif, efisien, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital

E. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Assa'iddiyyah Kepanjen dengan sasaran penelitian berupa siswa kelas VIII. Fokus kajian adalah materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), khususnya yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Penelitian ini menerapkan metode eksperimen yang bertujuan untuk menilai tingkat keberhasilan penggunaan media pembelajaran *Stumble Guys* berbasis edukatif yang dipadukan dengan model *Team Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan partisipasi aktif peserta didik pada kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

F. Orisinalitas Penelitian

Penelitian ini bertumpu pada berbagai studi sebelumnya yang berfungsi sebagai landasan teori. Beberapa penelitian yang relevan telah ditelaah untuk memperkuat dasar konseptual terkait penerapan media pembelajaran dan model *Team Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Temuan dari penelitian-penelitian tersebut dijadikan acuan utama dalam penyusunan kerangka teori serta penentuan arah penelitian ini. Berikut ini adalah penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan :

1. **Supiani (2022) meneliti** “Pengaruh Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Microsoft PowerPoint terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS kelas VIII MTS Sunan Kalijogo Kota Malang”.¹⁸ **Fokus penelitian ini** adalah pada keaktifan belajar siswa IPS ketika TGT digabungkan dengan media pembelajaran PowerPoint, berbeda dengan

¹⁸ Supiani (2023). *Pengaruh Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Microsoft PowerPoint terhadap Keaktifan Belajar Siswa IPS* – *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2(2). DOI: <https://doi.org/10.18860/dsjpips.v2i2.2577>

penelitian penulis yang memfokuskan pada partisipasi aktif siswa dengan penggunaan media Stumble Guys Edukatif. Variabel yang diteliti oleh Supiani adalah keaktifan belajar, sedangkan penelitian penulis menekankan efektivitas media game edukatif dalam memotivasi dan mengajak siswa terlibat aktif dalam pembelajaran IPS.

2. Tawakal & Purnomo (2025) dalam **“Analisis Tingkat Partisipasi Aktif Siswa dalam Pembelajaran IPS melalui Model TGT berbantuan Media Flash Card”**¹⁹ Menggambarkan bagaimana penerapan model TGT dapat meningkatkan tingkat partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran IPS. Dalam penelitian ini, indikator partisipasi seperti bertanya, menjawab, berdiskusi, bekerja sama dan antusiasme menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah penerapan TGT dengan media flash card, yang selaras dengan fokus penelitian penulis yaitu partisipasi aktif siswa, meskipun media yang digunakan berbeda.
3. Nuswantari, N., Kartika Sari, M., Hasirun, L. O., & Tyas, P. (2025) melakukan penelitian **“Team Games Tournament: Peningkatan Pemahaman Materi dan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran IPS”**²⁰ yang menunjukkan bahwa model TGT dapat menumbuhkan keaktifan siswa selama pembelajaran IPS, dengan peningkatan signifikan dari pra-siklus ke siklus kedua. Hasil kajian ini mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) mampu menghadirkan proses belajar yang lebih hidup serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Meskipun demikian, penelitian ini tetap menitikberatkan pada peningkatan partisipasi siswa dan penguasaan materi yang dipelajari.
4. Ni'matuzzuriyah & Ervina (2025) dalam jurnal **“Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Games TGT dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS”**²¹ Hasil penelitian mengindikasikan

¹⁹ Tawakal, L. & Purnomo, A. (2025). *Analisis Tingkat Partisipasi Aktif Siswa dalam Pembelajaran IPS melalui Model TGT berbantuan Media Flash Card* – SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS, 5(3). DOI: <https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6732>

²⁰ Nuswantari, N., Kartika Sari, M., Hasirun, L. O., & Tyas, P. (2025). *Team Games Tournament: Peningkatan Pemahaman Materi dan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran IPS*. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 17(2), 347–360.

²¹ i'matuzzuriyah, A., & Ervina, N. (2025). *Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Games TGT dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS*. *Jurnal Pendidikan PGSD*, 3(2), 45–56. <https://journal3.um.ac.id/index.php/ppg/article/view/5790>

bahwa penerapan model pembelajaran yang memanfaatkan permainan melalui pendekatan TGT dapat mendorong peningkatan keterlibatan siswa dalam pelajaran IPS. Walaupun penelitian ini tidak menggunakan permainan spesifik seperti *Stumble Guys*, temuan tersebut menegaskan bahwa strategi pembelajaran berbasis permainan efektif untuk membuat siswa lebih antusias dan partisipatif.

5. Permadi, Kartikowati & Rizka (2023) melakukan penelitian **“Efektivitas Penerapan Strategi Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa SMP”**.²² Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Selain menekankan pencapaian akademik, penerapan model TGT juga memberi kontribusi positif terhadap kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan, termasuk mendorong keterlibatan aktif dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti & Judul Penelitian, Penerbit & Tahun	Kelebihan	Kelemahan	Hasil Penelitian
1	Supriani, Pengaruh Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Microsoft PowerPoint terhadap Efektivitas Belajar Siswa pada Pelajaran IPS kelas III MTs Sunan Kalijogo Kota Malang (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022)	Metode yang sama menggunakan model TGT dalam konteks mata pelajaran IPS dan menekankan metode pembelajaran yang interaktif.	Media berbeda; Supriani meneliti aktivitas belajar, sedangkan penelitian ini meneliti partisipasi aktif siswa dengan media game edukatif Stumble Guys.	TGT dengan media PowerPoint meningkatkan aktivitas belajar siswa, terlihat dari partisipasi yang lebih aktif dalam bertanya, menjawab, dan berdiskusi dibandingkan kelas kontrol. (etheses.uin-salang.ac.id)
2	Antang Tawakal & Agus Arnomo – Analisis Tingkat Partisipasi Aktif Siswa dalam Pembelajaran IPS melalui Model TGT Berbantuan Media Flash Card (Jurnal, SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS, Universitas Negeri Malang, 2022)	Metode yang sama meneliti partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran IPS dengan model TGT	Media berbeda; penelitian ini menggunakan flash card, sedangkan penelitian ini menggunakan Stumble Guys edukatif.	TGT dengan flash card meningkatkan partisipasi aktif siswa signifikan; 25% aktif, 34,38% cukup aktif, 9,38% pasif. (jurnalp4i.com)

²² Permadi, Kartikowati & Rizka (2023) melakukan penelitian “Efektivitas Penerapan Strategi Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa SMP”

25)			
uswantari, Maya Kartika ri, La Ode Hasirun & ngky Tyas – <i>Team Games urnament: Peningkatan mahaman Materi da, eaktifan Siswa pada Mata elajaran IPS</i> (Jurnal, onstruktivism e: Jurnal ndidikan dan mbelajaran, 25)	ma-sama enggunak an odel TGT dalam mbelajaran IPS n menekankan eraksi tim serta mpetisi sehat.	kus berbeda; nelitian ini pada mahaman ateri dan aktifan umum, nelitian ini pada rtisipasi aktif swa dengan edia game ukatif.	GT meningkatkan aktifan siswa secara gnifikan dari pra-siklus ke klus kedua, menciptakan asana pembelajaran eraktif. journal.unisbablitar.ac)
'matuzzuriyah & Ervina – plementasi Model mbelajaran Berbasis ames TGT dalam eningkatan Partisipasi eserta Didik pada Mata elajaran IPS urnal, 2025)	ma-sama enekankan nerapan model GT berbasis rmainan untuk eningkatkan rtisipasi siswa S	nelitian ini enggunakan mes umum, dangkan nelitian saya enggunakan umble Guys lukatif.	GT berbasis games eningkatkan partisipasi swa; siswa lebih aktif rtanya, berdiskusi, dan kerjasama. (jurnalp4i.com)
rmadi, Kartikowati & zka – <i>Efektivitas nerapan Strategi Teams ames Tournament (TGT) rhadap Hasil Belajar Ilmu ngetahuan Sosial (IPS) swa SMP</i> (Jurnal, Journal Education esearch, 2023)	ma-sama enerapkan model GT dalam mbelajaran IPS n menekankan eraksi tim.	kus penelitian i pada hasil lajar siswa, nelitian saya da partisipasi tif siswa ngan media me edukatif.	GT efektif meningkatkan sil belajar siswa IPS; rata- ta skor meningkat dibanding belum penerapan TGT. umber: Jurnal indeks ndidikan)

G. Definisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian ini disampaikan agar maknanya lebih jelas, sehingga meminimalkan kemungkinan terjadinya salah penafsiran. Oleh karena itu, peneliti memberikan penegasan mengenai beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)

Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) adalah pendekatan kooperatif di mana peserta didik dibagi ke dalam beberapa tim untuk saling belajar secara bersama-sama, sekaligus berpartisipasi dalam kompetisi yang membangun semangat positif. Pendekatan ini menggabungkan elemen permainan, turnamen akademik, dan kerja tim, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan penuh energi. Dengan penerapan model ini, siswa tidak hanya fokus pada penguasaan materi, tetapi juga diasah kemampuan komunikasi, saling membantu, dan keterampilan sosial dalam konteks pembelajaran yang kolaboratif.

Proses pelaksanaan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dilakukan melalui beberapa langkah utama. Awalnya, guru memberikan penjelasan materi secara langsung di depan kelas, sementara para siswa menerima dan mencermati informasi yang disampaikan. Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil yang masing-masing terdiri dari 5–6 orang untuk melaksanakan kegiatan belajar secara kolaboratif. Pada tahap permainan, setiap kelompok akan menghadapi serangkaian pertanyaan yang telah disiapkan guru, dan kelompok yang mampu menjawab dengan tepat akan melaju ke babak berikutnya hingga mencapai tahap akhir atau penyelesaian permainan. Keempat, proses berlanjut ke sesi turnamen, di mana guru menata meja-meja kompetisi sebagai arena bagi perwakilan kelompok untuk bertanding menjawab soal. Pada tahap terakhir, setelah semua ronde berakhir, pendidik menyampaikan hasil perolehan nilai masing-masing tim, kemudian menetapkan kelompok dengan capaian angka paling tinggi serta memberikan bentuk penghormatan sebagai wujud apresiasi atas usaha mereka.

2. Media Stumble Guys

Media Stumble Guys edukatif merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang diadaptasi dari game Stumble Guys dan dimodifikasi sehingga sesuai dengan kebutuhan proses belajar mengajar. Dalam konteks pembelajaran IPS, media ini digunakan sebagai sarana penyampaian materi melalui aktivitas permainan yang menuntut siswa untuk menyelesaikan tantangan, menjawab soal, dan berkompetisi secara sehat. Media ini dirancang agar selaras dengan sintaks model Team Games Tournament (TGT), di mana siswa belajar melalui penyajian materi, bekerja dalam kelompok, mengikuti permainan berisi soal-soal akademik, serta melaju ke babak berikutnya apabila berhasil menjawab dengan benar hingga mencapai tahap akhir. Melalui penggunaan media ini, pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu mendorong partisipasi aktif siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

3. Mata Pelajaran IPS

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bidang studi yang mengkaji beragam aspek yang berhubungan dengan dinamika sosial dan aktivitas masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Dalam proses pembelajarannya, siswa

diajak untuk mengenali, menganalisis, serta mengembangkan kepekaan terhadap berbagai fenomena dan masalah sosial yang muncul di lingkungan mereka.

H. Sistematika Penulisan

Penyusunan sistematika penulisan dalam penelitian ini mengikuti kerangka yang terorganisir, sehingga berfungsi sebagai panduan dalam menyajikan pembahasan secara logis dan berurutan. Adapun sistematika penulisan yang digunakan adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan dasar-dasar dilakukannya penelitian, mencakup perumusan masalah, sasaran penelitian, serta manfaat yang diharapkan. Fokus penelitian ini adalah penerapan media edukatif Stumble Guys yang dikombinasikan dengan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT), dengan tujuan utama meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan dasar teori yang mendukung pelaksanaan penelitian. Pembahasan mencakup pengertian media pembelajaran, penerapan media Stumble Guys dalam konteks edukatif, pelaksanaan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT), serta pengertian dan indikator partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran IPS. Selain itu, bab ini menyajikan ringkasan temuan penelitian terdahulu yang relevan dan menyusun kerangka pemikiran sebagai pedoman bagi penelitian yang dilakukan.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian, termasuk pendekatan dan jenis penelitian, lokasi serta subjek penelitian, populasi dan sampel, variabel yang diteliti, teknik pengumpulan data, instrumen yang dipakai, dan metode analisis data. Semua aspek ini ditujukan untuk menilai sejauh mana penggunaan media Stumble Guys edukatif dikombinasikan dengan model Team Games Tournament (TGT) memengaruhi partisipasi aktif siswa.

BAB IV : PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

Bab IV menyajikan gambaran umum lokasi penelitian serta data yang diperoleh dari pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Stumble Guys edukatif dalam model Team Games Tournament (TGT). Bab ini juga memaparkan temuan penelitian yang

menunjukkan efektivitas kombinasi media dan model tersebut dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa pada mata pelajaran IPS.

BAB V : PEMBAHASAN

Bab V berfokus pada analisis dan interpretasi hasil penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian. Bagian ini menjelaskan sejauh mana penerapan media Stumble Guys edukatif dalam model Team Games Tournament (TGT) memberikan pengaruh terhadap tingkat partisipasi aktif siswa, termasuk pengujian hipotesis berdasarkan data penelitian.

BAB VI : PENUTUP

Bab VI memuat kesimpulan dari keseluruhan penelitian serta implikasinya terhadap pembelajaran IPS. Selain itu, bab ini menyajikan rekomendasi bagi pihak sekolah maupun peneliti selanjutnya sebagai pertimbangan untuk meningkatkan efektivitas penggunaan media dan model pembelajaran yang relevan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran Team Games Tournament dengan Media Stumble Guys

a. Pengertian Model Pembelajaran Team Games Tournament

Model pembelajaran kooperatif dengan tipe Teams Games Tournament (TGT) bertujuan untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik melalui kegiatan kelompok yang dipadukan dengan unsur kompetisi dan permainan edukatif. Metode ini menekankan kolaborasi antaranggota kelompok kecil yang heterogen, di mana setiap siswa memiliki tanggung jawab untuk membantu teman sekelompoknya memahami materi serta turut menyukseskan pencapaian kelompok secara menyeluruh. Pada penerapannya, TGT menggunakan mekanisme turnamen akademik yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait materi yang telah dipelajari. Skor yang diperoleh dari turnamen dikumpulkan sebagai nilai kelompok, sehingga menciptakan suasana persaingan yang sehat sekaligus memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif.²³

Sebagai salah satu bentuk pembelajaran kooperatif, model TGT fokus pada interaksi antar siswa, kerja sama tim, dan tanggung jawab bersama dalam kelompok. Pembelajaran tidak dilakukan secara individual, melainkan melalui kolaborasi dalam diskusi kelompok dan permainan akademik yang terstruktur. Unsur permainan dalam model ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa sepanjang proses belajar. Oleh karena itu, peserta didik tidak sekadar berperan sebagai penerima informasi, melainkan terlibat secara aktif dalam mengolah, membahas, serta memberikan respons terhadap berbagai pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Strategi tersebut menjadikan proses belajar lebih hidup, komunikatif, serta mampu

²³ Mohammad Rifqi, "Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Cooperative Learning Model Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik," *EduDikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 7, No. 1, 2022.

menciptakan suasana yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi.²⁴

Selain itu, pembelajaran dengan model Team Games Tournament (TGT) dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang mendukung, menumbuhkan rasa kompetitif, serta mendorong partisipasi aktif dari siswa. Melalui pelaksanaan turnamen akademik, peserta didik termotivasi untuk memperdalam penguasaan materi sekaligus berkolaborasi secara efektif dengan anggota kelompoknya. Dalam proses ini, peran guru lebih bersifat sebagai fasilitator, yang mengarahkan jalannya kegiatan, memberikan bimbingan, serta memastikan seluruh siswa terlibat secara aktif. Dengan demikian, fokus pembelajaran beralih dari guru sebagai pusat aktivitas (teacher-centered) menjadi siswa sebagai pusat kegiatan (student-centered), sehingga siswa memiliki kesempatan lebih besar untuk mengembangkan kemampuan berpikir, berkomunikasi, dan bekerjasama.²⁵

Model Team Games Tournament (TGT) ditandai dengan pengorganisasian peserta didik ke dalam tim yang bersifat majemuk. Keberagaman dalam setiap tim meliputi variasi tingkat prestasi belajar, perbedaan gender, serta latar belakang sosial yang berbeda-beda, sehingga tercipta kelompok yang seimbang dan saling melengkapi. Melalui kolaborasi dan kompetisi dalam bentuk permainan akademik, siswa dapat meningkatkan motivasi belajar, rasa tanggung jawab, serta keterampilan sosial, termasuk kemampuan bekerja sama, toleransi, dan sportivitas. Implementasi model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) menunjukkan dampak positif terhadap keterlibatan peserta didik di kelas. Pendekatan ini mampu mendorong peningkatan partisipasi aktif, menumbuhkan ketertarikan terhadap materi, serta memperbaiki capaian akademik siswa, karena kegiatan

²⁴ Eka Marwati, Andri Anugrahana, dan Patrisia Betris Yan Ariyanti, "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT)," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 7, No. 1, 2023.

²⁵ Wahyu Ningsih, Meilida Eka Sari, dan Heru Prasetyo, "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2025.

belajar dirancang secara interaktif, kompetitif, dan memberikan pengalaman yang berkesan.²⁶

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Team Games Tournament (TGT) adalah suatu pendekatan pembelajaran kooperatif yang menggabungkan aktivitas kelompok dengan unsur permainan dan kompetisi akademik. Model ini dirancang untuk mendorong partisipasi aktif siswa melalui kolaborasi, diskusi kelompok, serta kompetisi yang bersifat sehat. Dengan memasukkan elemen turnamen dan permainan, TGT menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, dan mempermudah pemahaman konsep materi. Selain itu, penerapan model ini juga menstimulasi pengembangan keterampilan sosial siswa, seperti kemampuan bekerja sama, rasa tanggung jawab, dan sikap toleransi, sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.²⁷

b. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

Kelebihan metode pembelajaran Team Games Tournament (TGT) antara lain:

- 1) Menyediakan kesempatan bagi siswa untuk salingberinteraksi, menyampaikan ide, dan berpartisipasi dalam diskusi secara aktif selama kegiatan belajar.
- 2) Meningkatkan rasa percaya diri peserta karena mereka terlibat secara langsung dalam diskusi kelompok dan kompetisi akademik..
- 3) Mengurangi perilaku negatif, seperti mengganggu teman, karena perhatian siswa lebih terfokus pada tugas kelompok dan aktivitas pembelajaran.
- 4) Mendorong motivasi belajar siswa melalui kegiatan yang dikemas dalam bentuk permainan dan kompetisi yang menantang.

²⁶ Citra Dewi Gustika, dkk., "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik," *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2024.

²⁷ Diana Ni'matul Khusna, Laila Nursafitri, dan Nur Indah Sari, "Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Tadarus Tarbawy: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan*, Vol. 6, No. 2, 2024.

- 5) Mengembangkan sikap kerjasama, toleransi, dan saling menghargai antar anggota kelompok.
- 6) Memberikan kesempatan untuk mengasah keterampilan berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi, serta meningkatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran.
- 7) Menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, menarik, dan mengurangi kebosanan di kelas.

Kekurangan metode pembelajaran teams games tournament (TGT) antara lain:

- 1) Membutuhkan waktu yang lebih lama dalam pelaksanaan karena melibatkan kegiatan diskusi kelompok dan turnamen.
- 2) Siswa yang memiliki kemampuan tinggi terkadang merasa terbebani karena harus membantu anggota kelompok lain.
- 3) Tidak semua siswa berpartisipasi secara aktif, karena sebagian siswa cenderung bergantung pada teman satu kelompoknya.
- 4) Berpotensi terjadi kesalahan pemahaman konsep jika siswa menerima penjelasan yang kurang tepat dari teman sekelompoknya.
- 5) Seorang pendidik dituntut mempunyai keterampilan yang memadai dalam mengendalikan suasana kelas serta mengoordinasikan proses belajar mengajar agar berlangsung secara efektif dan terarah.

c. Langkah-Langkah Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

Menurut Slavin yang dikutip oleh Rusman, pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) memiliki lima langkah utama yang menjadi rangkaian pelaksanaannya. Tahapan tersebut meliputi: penyampaian materi pembelajaran kepada siswa, pelaksanaan kegiatan belajar secara berkelompok, penyelenggaraan permainan, pelaksanaan turnamen antar kelompok, serta pemberian penghargaan bagi kelompok yang berprestasi. Setiap tahap memiliki peran strategis dalam mendukung efektivitas proses pembelajaran kooperatif. Adapun rincian tahapan-tahapan tersebut dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Penyampaian Materi

Tahap pertama dimulai dengan kegiatan penyampaian materi oleh guru kepada seluruh siswa. Pada tahap ini, guru menjelaskan materi pembelajaran secara sistematis agar siswa memperoleh pemahaman awal mengenai topik yang dipelajari. Siswa diharapkan memperhatikan penjelasan guru dengan baik, memahami konsep yang disampaikan, serta mencatat informasi penting. Pemahaman awal ini sangat diperlukan sebagai bekal bagi siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar kelompok dan mengikuti turnamen pada tahap berikutnya.

2) Belajar Kelompok

Pada tahap berikutnya, pendidik membagi peserta didik ke dalam sejumlah kelompok berukuran kecil. Setiap kelompok terdiri atas empat sampai lima orang yang memiliki karakteristik serta kemampuan yang bervariasi. Setiap kelompok kemudian bekerja secara kolaboratif untuk membahas materi pelajaran, saling bertukar ide, dan memberikan dukungan kepada teman yang mengalami kesulitan. Aktivitas ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sekaligus mempersiapkan mereka agar siap berpartisipasi dalam permainan dan kompetisi akademik.

3) Permainan

Tahap selanjutnya adalah kegiatan permainan yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Kegiatan permainan tersebut disusun sebagai sarana evaluasi untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah mereka pelajari pada pertemuan sebelumnya. Melalui kegiatan ini, siswa dapat mengasah kemampuan berpikir serta meningkatkan kesiapan mereka sebelum mengikuti tahap turnamen.

4) Turnamen atau Pertandingan

Tahap turnamen merupakan kegiatan kompetisi akademik yang dilakukan antar siswa sebagai perwakilan dari masing-masing kelompok. Dalam kegiatan ini, siswa menjawab pertanyaan yang diberikan untuk memperoleh skor bagi kelompoknya. Pelaksanaan turnamen dapat disesuaikan dengan kondisi kelas dan kreativitas guru, misalnya dengan menggunakan media

pembelajaran tertentu. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar serta partisipasi aktif siswa.

5) Penghargaan Kelompok

Langkah penutup dalam kegiatan ini adalah memberikan apresiasi kepada masing-masing kelompok berdasarkan poin yang berhasil dikumpulkan selama turnamen. Tugas guru mencakup perhitungan skor setiap kelompok, menyampaikan hasilnya kepada peserta, serta menyerahkan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh poin terbanyak. Pemberian penghargaan ini bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar siswa, mempererat kerja sama antar anggota kelompok, serta mengapresiasi usaha yang telah mereka lakukan sepanjang proses pembelajaran.²⁸

d. Pengertian Stumble Guys

Stumble Guys adalah sebuah permainan video multiplayer daring bergenre party battle royale yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Scopely. Game ini dapat dimainkan secara free-to-play pada berbagai platform termasuk Android, iOS, PC melalui Steam, dan konsol seperti Nintendo Switch, serta mendukung cross-play antar perangkat. Dalam permainan ini, hingga 32 pemain bersaing secara bersamaan di berbagai arena rintangan yang penuh tantangan dengan tujuan utama untuk mencapai garis finis atau menjadi pemain terakhir yang bertahan setelah beberapa putaran eliminasi.²⁹

Gameplay Stumble Guys dirancang dengan mekanik kontrol yang sederhana namun memicu aksi yang cepat dan lucu, di mana karakter pemain harus berlari, melompat, terjatuh, dan menghindari berbagai rintangan seperti platform berputar, palu besar, atau jebakan berjalan. Setiap pertandingan terdiri dari beberapa ronde, dan pemain yang tidak berhasil menyelesaikan rintangan atau gagal dalam bergabung dengan permainan akan dieliminasi, sehingga jumlah pemain berkurang hingga tersisa satu pemenang di ronde

²⁸ Rusman, Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru, (Jakarta : PT Raja Grafindo persada, 2018), hlm, 224.

²⁹ Store Steam – *Stumble Guys Description*: penjelasan gameplay, jumlah pemain maksimum, dan fitur fitur kompetitif.

akhir. Fiesta rintangan yang kacau dan interaksi antarpemain menciptakan pengalaman yang dinamis dan tak terduga di setiap pertandingan.³⁰

Selain aspek kompetitifnya, Stumble Guys juga menawarkan elemen kustomisasi karakter yang luas. Pemain dapat membuka dan menggunakan berbagai kostum, ekspresi (emotes), dan elemen kosmetik lainnya untuk mempersonalisasi avatar mereka, menciptakan gaya bermain yang unik untuk setiap pemain. Game ini juga secara berkala menghadirkan peta baru, mode permainan, dan acara khusus yang memperkaya variasi kompetisi dan mempertahankan keterlibatan komunitas pemain dari seluruh dunia.

Singkatnya, Stumble Guys adalah permainan kompetitif, sosial, dan penuh humor di mana pemain berlomba melalui serangkaian rintangan untuk bertahan sampai akhir. Kesederhanaan kontrol, elemen permainan yang ceria, dan dukungan multipemain membuatnya menjadi salah satu game yang populer di kalangan pemain casual maupun kompetitif.

e. Media Stumble Guys Sebagai media Pembelajaran

Dalam kegiatan belajar mengajar, pendidik kerap menemui hambatan ketika menjelaskan materi yang konsepnya tidak konkret atau cukup kompleks sehingga sulit dicerna oleh peserta didik. Untuk mengatasi hal ini, penggunaan media interaktif seperti Stumble Guys dapat dijadikan referensi inspiratif. Stumble Guys merupakan permainan kompetitif berbasis digital yang memadukan unsur visual, tantangan, dan interaksi antarpemain. Dalam konteks pembelajaran, mekanisme permainan ini dapat menginspirasi guru untuk membuat kegiatan belajar yang aktif, menarik, dan memotivasi siswa melalui konsep “tantangan dan kompetisi”.

Meskipun Stumble Guys menggunakan platform digital, dalam penelitian ini media tersebut tidak digunakan secara langsung. Sebagai gantinya, elemen inti permainan, kompetisi, tantangan, dan kolaborasi diadaptasi ke dalam media pembelajaran berbasis kertas. Guru menyusun soal-soal berbentuk kuis atau tantangan yang menyerupai rintangan dan

³⁰ *Scopely Official Page*: fitur permainan dan karakteristik multiplayer party battle royale.

tantangan dalam Stumble Guys, kemudian siswa mengerjakan soal tersebut di kertas jawaban secara individu atau berkelompok.

Pendekatan ini dirancang agar siswa tetap merasakan pengalaman kompetitif dan interaktif yang mirip dengan Stumble Guys, meskipun tanpa memanfaatkan perangkat digital. Setiap pertanyaan disusun untuk mendorong siswa berpikir cepat, memecahkan masalah, dan menguasai konsep secara aktif. Selain itu, penerapan model ini juga fokus pada keterlibatan aktif siswa, pengembangan kemampuan berpikir kritis, dan peningkatan motivasi belajar, sehingga sasaran pembelajaran dapat dicapai secara efektif.

Dengan cara ini, Stumble Guys tetap berperan sebagai referensi desain media pembelajaran, sementara implementasi aktual dalam eksperimen menggunakan soal kertas yang lebih praktis dan dapat diakses oleh seluruh siswa tanpa tergantung pada perangkat digital. Guru tetap perlu memperhatikan karakter siswa dan menyesuaikan tingkat kesulitan soal agar pembelajaran berlangsung efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

f. Langkah-Langkah Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Stumble Guys

1) Penyampaian Materi

Tahap awal dimulai dengan guru menyampaikan materi pelajaran kepada seluruh siswa secara menyeluruh dan sistematis. Guru memberikan penjelasan yang runtut agar siswa dapat menangkap konsep utama dan memahami inti materi. Pada tahap ini, siswa diharapkan fokus mendengarkan, mencatat poin penting, dan menyerap informasi yang diberikan. Pemahaman awal ini menjadi bekal bagi siswa agar dapat aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok serta siap menghadapi tantangan yang meniru elemen permainan Stumble Guys pada tahap berikutnya.

2) Belajar dalam Kelompok

Setelah memahami konsep dasar, peserta didik kemudian dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, masing-masing beranggotakan 4–5 orang dengan variasi kemampuan. Dalam setiap kelompok, mereka saling berdiskusi

mengenai materi, membantu teman yang mengalami kesulitan, serta bertukar gagasan dan ide. Tujuan tahap ini adalah untuk memperkuat pemahaman materi secara kolektif serta mempersiapkan siswa menghadapi tantangan yang dirancang menyerupai kompetisi atau rintangan dalam Stumble Guys.

3) Tantangan / Permainan Berbasis Kertas

Pada tahap ini, guru memberikan tantangan atau soal berbasis kertas yang meniru mekanisme rintangan dalam Stumble Guys. Soal disusun dengan tingkat kesulitan bertahap agar siswa dapat berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengembangkan strategi kelompok. Kegiatan ini bertujuan untuk mengasah kemampuan kognitif dan kolaborasi siswa, serta membiasakan mereka bekerja secara terstruktur sebelum mengikuti tahap turnamen.

4) Turnamen atau Kompetisi Antar Kelompok

Setelah menyelesaikan tantangan, guru mengadakan kompetisi antar kelompok. Setiap kelompok mengumpulkan jawaban mereka, yang kemudian diberikan skor sesuai kriteria yang telah ditentukan. Guru dapat menyesuaikan format turnamen, misalnya dengan beberapa ronde atau soal tambahan, untuk menjaga dinamika kelas. Tahap ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif siswa, serta menanamkan semangat kompetitif yang sehat dalam konteks pembelajaran.

5) Pemberian Penghargaan dan Refleksi

Langkah terakhir adalah memberikan penghargaan kepada kelompok yang meraih skor tertinggi. Bentuk apresiasi dapat berupa pujian, pemberian nilai tambahan, atau tanda penghargaan lainnya. Guru juga memfasilitasi diskusi refleksi untuk seluruh kelas, membahas strategi yang berhasil, kesalahan yang perlu diperbaiki, dan pemahaman konsep yang diperoleh. Kegiatan ini bertujuan untuk memotivasi siswa, menekankan kerja sama, serta meningkatkan pemahaman materi secara menyeluruh.

2. Partisipasi Aktif Belajar

a. Pengertian Partisipasi Aktif Belajar

Partisipasi aktif belajar siswa merupakan kondisi di mana siswa terlibat secara penuh dalam seluruh rangkaian proses pembelajaran.

Keterlibatan ini mencakup kegiatan fisik, mental, pemikiran, serta ekspresi emosional yang dilakukan siswa selama pembelajaran berlangsung. Pada hakikatnya, partisipasi aktif bukan sekadar kehadiran fisik di kelas, tetapi juga mencakup kemampuan siswa untuk berinteraksi, mengolah informasi, mengemukakan pendapat, bertanya, dan mencari pemahaman secara mandiri maupun dalam kelompok. Partisipasi aktif menjadi bagian penting dalam proses belajar karena membantu siswa untuk memproses materi secara mendalam, membangun makna, serta meningkatkan keterampilan berpikir yang berdampak pada pencapaian hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan sejumlah penelitian dalam ranah pendidikan mengungkapkan bahwa partisipasi aktif peserta didik selama kegiatan pembelajaran menandakan bahwa mereka tidak sekadar menjadi penerima materi, melainkan turut berperan secara langsung dan dominan dalam membangun pemahaman serta mengembangkan proses belajarnya sendiri. Sepanjang kegiatan belajar, siswa secara terus-menerus berpikir, bertindak, serta berinteraksi dengan lingkungan dan teman sekelas. Siswa yang aktif biasanya memiliki tingkat antusiasme yang tinggi, berani menyampaikan pendapat, dan mampu memberikan jawaban yang didasarkan pada pertimbangan logis dan analitis. Dengan demikian, partisipasi aktif mencerminkan keterlibatan siswa dari segi kognitif, emosional, dan sosial selama proses pembelajaran.³¹

Dalam proses pembelajaran, keaktifan siswa dapat diamati melalui berbagai perilaku, seperti mengajukan pertanyaan, memberikan jawaban, berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari. Tingkat partisipasi ini sangat berperan dalam pembentukan pemahaman, karena siswa tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga mampu mengaplikasikan, menganalisis, dan mengevaluasi konsep sesuai dengan situasi pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan belajar menjadi lebih bermakna, dinamis, dan fokus pada pengembangan kemampuan siswa secara menyeluruh.

³¹ I. Bkti Agustina, "Keaktifan Belajar Peserta Didik melalui Metode *Everyone Is a Teacher Here*," *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 10 No. 2, 2022

Keikutsertaan siswa secara aktif dalam proses belajar memiliki pengaruh positif terhadap tercapainya target pembelajaran. Siswa yang terlibat penuh dalam setiap aktivitas pembelajaran cenderung memiliki motivasi yang tinggi, kemampuan analisis dan pemecahan masalah yang lebih berkembang, serta keterampilan komunikasi yang meningkat. Selain itu, partisipasi aktif juga memperkuat hubungan sosial antara guru dengan siswa maupun antar teman sebaya, sehingga tercipta lingkungan kelas yang interaktif, kolaboratif, dan mendukung efektivitas pembelajaran secara menyeluruh.³²

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditegaskan bahwa partisipasi aktif dalam proses belajar mencerminkan keikutsertaan siswa secara langsung dan bermakna dalam setiap rangkaian kegiatan pembelajaran, mulai dari fisik, kognitif, hingga sosial emosional untuk mencapai tujuan belajar secara efektif, sehingga siswa memperoleh manfaat yang optimal dari setiap pengalaman pembelajaran yang dilakukan di kelas.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar siswa dipengaruhi oleh sejumlah faktor yang berasal dari tiga aspek utama, yaitu karakteristik individu siswa, kondisi lingkungan belajar, serta rancangan atau strategi pembelajaran yang diterapkan. Interaksi antara faktor-faktor ini menentukan tingkat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, baik dari segi kognitif, afektif, maupun sosial, sehingga berdampak pada pencapaian kompetensi yang diharapkan.

1) Faktor Internal Siswa

Faktor internal berhubungan dengan kondisi yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri.

- a. Kondisi Fisiologis : Kesehatan fisik, kebugaran tubuh, dan kondisi pancaindra siswa memengaruhi kemampuan mereka untuk berkonsentrasi dan mengikuti pembelajaran secara aktif.
- b. Aspek Psikologis : Motivasi, minat, perhatian, daya ingat, dan respon terhadap pembelajaran turut menentukan keaktifan siswa.

³² Rohmah Juwita Sari & Anjar Putro Utomo, "Peningkatan Keaktifan Siswa dan Hasil Belajar dengan Metode Pembelajaran Problem Based Learning pada Siswa SMPN 1 Mayang," *ScienceEdu: Jurnal Pendidikan*, 2019

Siswa dengan tingkat motivasi dan minat belajar yang tinggi biasanya menunjukkan partisipasi yang lebih aktif dalam proses pembelajaran.

2) Faktor Eksternal Lingkungan Belajar Faktor eksternal meliputi kondisi lingkungan fisik dan sosial di sekitar siswa:

- a. Peran Guru : Guru memegang peranan penting dalam membangun lingkungan pembelajaran yang mendorong siswa untuk selalu ingin tahu, berpartisipasi dalam diskusi, serta mengasah kemampuan berpikir kritis. Penggunaan metode yang beragam, pemilihan media yang tepat, serta komunikasi yang efektif dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa secara signifikan.
- b. Teman Sebaya : Interaksi dengan teman satu kelas dapat mempengaruhi keaktifan siswa. Teman yang aktif bisa menjadi pemicu siswa lain untuk ikut berpartisipasi dalam pembelajaran.
- c. Fasilitas dan Kondisi Kelas : Suasana ruang belajar yang kondusif serta tersedianya sarana dan prasarana pembelajaran yang lengkap mampu meningkatkan partisipasi siswa agar lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.³³

3) Faktor Pembelajaran dan Metode

Cara pembelajaran yang diterapkan guru juga sangat memengaruhi tingkat keaktifan siswa. Strategi pembelajaran yang mengedepankan keterlibatan siswa seperti diskusi kelompok, tanya jawab, pemecahan masalah, Pemanfaatan sarana pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan materi dan karakteristik peserta didik terbukti mampu mendorong keterlibatan siswa secara lebih optimal selama proses belajar berlangsung.

Selain itu, tugas yang menantang dan relevan akan membuat siswa lebih termotivasi untuk berpikir, bekerja sama, dan terlibat secara emosional dan intelektual dalam kegiatan belajar. Keaktifan semacam ini

³³ Bayu Algozi, dkk., "Strategi Guru dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran IPA di SMPN 2 Jember," *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial*

menunjukkan kualitas pembelajaran yang mampu menggerakkan siswa untuk menjadi pembelajar sejati.³⁴

4) Interaksi Antara Faktor-faktor Tersebut

Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran tidak muncul karena satu penyebab saja, tetapi terbentuk melalui kombinasi berbagai unsur, seperti kondisi dari dalam diri peserta didik, pengaruh lingkungan sosial di sekitarnya, serta pendekatan atau metode mengajar yang diterapkan. Misalnya, siswa dengan motivasi tinggi namun berada dalam situasi pembelajaran yang monoton mungkin kurang aktif, sedangkan siswa dengan strategi pembelajaran yang dinamis cenderung lebih terlibat meskipun memiliki motivasi awal yang sedang.

c. Indikator Partisipasi Aktif

Partisipasi aktif belajar siswa merupakan keterlibatan nyata siswa dalam berbagai bentuk kegiatan pembelajaran yang mencerminkan respon intelektual, sosial, emosional, fisik, serta komunikasi dalam proses belajar mengajar. Tingkat partisipasi peserta didik dapat dinilai dari tindakan nyata yang mencerminkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Hal tersebut tampak ketika siswa tidak sekadar menjadi penerima informasi, melainkan turut terlibat secara aktif dalam berdiskusi, menanggapi materi, serta menjalin komunikasi dengan guru maupun rekan sekelas. Keaktifan ini penting karena terkait langsung dengan keberhasilan siswa dalam memahami materi dan keterlibatan mereka terhadap kegiatan kelas. Sejumlah penelitian pendidikan di Indonesia telah mengidentifikasi indikator-indikator perilaku siswa yang mencerminkan partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran.³⁵

1) Perhatian dan Pengamatan Visual

Siswa menunjukkan keterlibatan melalui kemampuan mereka memperhatikan penjelasan guru, mengamati media pembelajaran, membaca materi tertulis, dan menyimak contoh atau ilustrasi yang ditampilkan.

³⁴ Feni Farida Payon, dkk., "Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas III SD," *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*

³⁵ Maya Anggraini, Sri Mulyani, Deistamalina Musa, *Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Konkret*, *Jurnal Genta Mulia*

Indikator visual ini mencerminkan kesiapan siswa untuk menangkap informasi pembelajaran secara optimal.

2) Keterlibatan Lisan dalam Diskusi

Keaktifan tampak ketika siswa aktif berbicara dalam kelas seperti bertanya, mengemukakan pendapat, memberikan tanggapan terhadap pertanyaan, serta Interaksi lisan semacam ini menunjukkan bahwa siswa berpikir secara kritis dan berani mengekspresikan ide.

3) Kesiapan Mendengarkan Informasi

Ketika siswa secara aktif menyimak penjelasan guru, teman, atau materi audio dalam pembelajaran, hal tersebut menunjukkan mereka terlibat dalam proses menerima dan memproses informasi. Aktivitas mendengarkan merupakan indikator penting dari keterlibatan kognitif siswa.

4) Aktivitas Menulis atau Mencatat

Partisipasi aktif dapat diukur melalui keterampilan siswa dalam mencatat penjelasan materi, menyusun jawaban tertulis, atau menuliskan ringkasan pemahaman mereka. Perilaku menulis menunjukkan keterlibatan mental siswa dalam memproses materi pembelajaran.

5) Kegiatan Fisik atau Motorik Terkait Pembelajaran

Partisipasi peserta didik dapat diamati melalui kontribusi mereka dalam aktivitas pembelajaran yang menuntut adanya unsur gerak atau tindakan secara langsung, seperti eksperimen sederhana, manipulasi alat, atau aktivitas kelompok yang dilakukan secara aktif. Perilaku motorik ini mendukung pemahaman konsep secara praktis.

6) Keterlibatan dalam Penyelesaian Tugas dan Proyek

Siswa yang aktif menunjukkan antusiasme dalam mengerjakan tugas yang diberikan, menyelesaikan tantangan pembelajaran, atau berpartisipasi dalam proyek kolaboratif. Tingkat penyelesaian tugas yang baik mencerminkan motivasi dan komitmen siswa terhadap pembelajaran.

7) Interaksi Sosial Positif

Siswa aktif berinteraksi dengan teman sekelas selama diskusi, memberikan umpan balik kepada teman, serta bekerja sama dalam tugas kelompok.

Interaksi sosial semacam ini menunjukkan kemampuan siswa untuk berkolaborasi dan berbagi informasi dalam proses pembelajaran.

8) Emosi dan Motivasi Belajar

Aspek emosional seperti semangat belajar, antusias dalam mengikuti aktivitas kelas, minat terhadap materi, serta stabilitas emosi saat menerima tantangan juga menjadi indikator keaktifan siswa. Peserta didik yang memiliki kecenderungan perilaku konstruktif umumnya memperlihatkan partisipasi yang lebih tinggi serta mampu mengoptimalkan proses berpikirnya secara lebih efektif selama kegiatan belajar berlangsung.³⁶

Penelitian-penelitian pendidikan di Indonesia telah menggunakan berbagai perilaku tersebut sebagai indikator kegiatan belajar siswa yang aktif. Misalnya, sejumlah observasi dan lembar penilaian belajar menyertakan indikator seperti perhatian siswa, partisipasi verbal dalam diskusi, keterlibatan dalam tugas dan proyek, serta tindakan aktif yang terbukti meningkat setelah penggunaan media pembelajaran konkret atau model pembelajaran tertentu.³⁷

3. Mata pelajaran IPS

a. Pengertian pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bidang studi yang dirancang dengan memadukan berbagai cabang ilmu sosial, di antaranya geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi, serta disiplin sosial lainnya. Beragam bidang tersebut diintegrasikan dan disusun kembali secara lebih sederhana agar sesuai dengan tujuan serta kebutuhan pembelajaran di lingkungan pendidikan. IPS bertujuan membantu peserta didik memahami berbagai fenomena sosial dalam masyarakat serta meningkatkan kemampuan mereka untuk berinteraksi dan bersosialisasi.³⁸

³⁶ Ahmad Hariandi & Ayu Cahyani, *Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Inkuiri di Sekolah Dasar*, *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*

³⁷ Siti Mubarakah, Dwi Sulistyoningih, & Aden Roni, *Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model PBL Berbantuan LKPD*, *Journal of Lesson Study in Teacher Education*

³⁸ Sapriya, *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 20.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan membekali siswa dengan wawasan, pemahaman, serta kemampuan yang memadai untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Melalui kegiatan belajar tersebut, peserta didik diharapkan mampu menumbuhkan sikap sosial yang konstruktif dan positif, meningkatkan kepedulian terhadap lingkungan sosial, serta berperan aktif sebagai warga negara yang bertanggung jawab.³⁹

Di sekolah, IPS diajarkan dengan pendekatan terpadu, yang menggabungkan berbagai konsep dari disiplin ilmu sosial menjadi satu kesatuan materi pembelajaran. Pendekatan ini memberi kesempatan kepada siswa untuk memahami materi secara komprehensif, karena setiap konsep terhubung satu sama lain dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, siswa tidak hanya menghafal teori, tetapi juga dapat menerapkannya dalam konteks sosial di lingkungan sekitar.⁴⁰

Selain itu, pembelajaran IPS memberi peluang kepada siswa untuk mengalami proses belajar secara langsung melalui kegiatan seperti mengamati, berdiskusi, dan menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan kehidupan masyarakat. Aktivitas tersebut berkontribusi pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, meningkatkan keterlibatan aktif siswa, serta memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Dengan begitu, IPS memiliki peran strategis dalam membentuk pengetahuan, keterampilan sosial, dan sikap yang diperlukan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat.⁴¹

b. Tujuan Mata Pelajaran IPS

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) disusun dengan tujuan membekali siswa agar mampu menguasai dan menafsirkan beragam konsep yang berhubungan dengan realitas kehidupan bermasyarakat. Melalui

³⁹ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), hlm. 12.

⁴⁰ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 171.

⁴¹ National Council for the Social Studies, *National Curriculum Standards for Social Studies*, (Silver Spring: NCSS, 2010), hlm. 3.

pembelajaran ini, peserta didik diarahkan untuk memahami hubungan timbal balik antaranggota masyarakat, perubahan yang berlangsung dalam tatanan sosial, serta berbagai peristiwa sosial yang muncul dalam lingkungan sekitar mereka. Melalui kegiatan pembelajaran IPS, siswa dilatih untuk mengenali dan menilai peristiwa sosial secara terstruktur dan logis, sehingga mereka mampu menyesuaikan diri dengan kondisi sosial yang ada. Di samping itu, mata pelajaran IPS diarahkan untuk mengembangkan daya nalar peserta didik agar lebih kritis, runtut, dan mendalam dalam menganalisis berbagai persoalan. Melalui proses tersebut, siswa diharapkan mampu mengenali beragam fenomena sosial, menelaah latar belakang yang memengaruhinya, serta menyusun alternatif pemecahan masalah yang relevan dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari.⁴²

Selain fokus pada penguasaan materi, pembelajaran IPS juga menekankan pembentukan nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, seperti tanggung jawab, toleransi, kerja sama, serta kepedulian terhadap masyarakat. Dengan mengikuti IPS, peserta didik dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan interaksi sosial secara efektif. Dengan demikian, pelajaran IPS memiliki peran krusial dalam membentuk individu yang memiliki kesadaran sosial, terlibat secara aktif dalam kegiatan masyarakat, serta menginternalisasi perilaku dan sikap yang sesuai dengan prinsip demokrasi dan nilai-nilai kemanusiaan.⁴³

c. Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPS

Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi studi mengenai manusia beserta lingkungannya, hubungan sosial dalam masyarakat, evolusi sosial dan budaya seiring waktu, serta kegiatan ekonomi yang terkait dengan pemenuhan kebutuhan hidup. Pembelajaran IPS bertujuan agar peserta didik mampu menganalisis persoalan sosial di sekitar mereka dan mengembangkan kemampuan dalam menemukan solusi yang rasional dan bertanggung jawab. Selain itu, IPS menekankan pada pembentukan nilai-nilai, sikap, serta

⁴² Sapriya, *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017, hlm. 12.

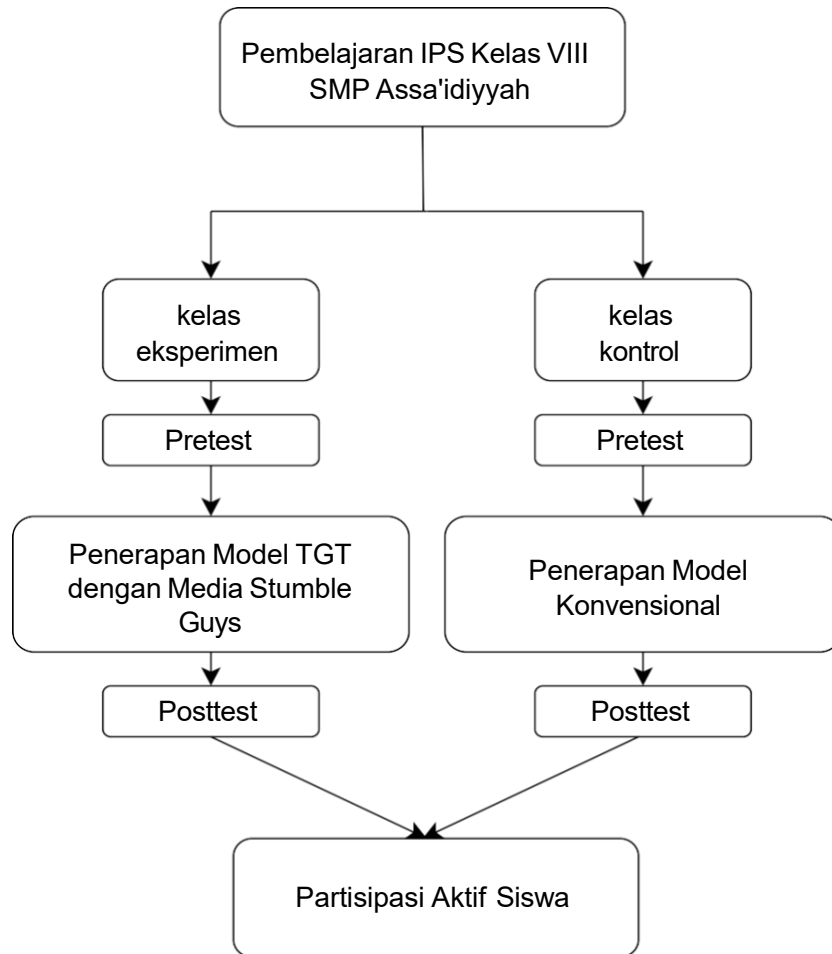
⁴³ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2016, hlm. 145.

partisipasi aktif dalam masyarakat sebagai bagian dari proses pendidikan kewargaan yang menyeluruh.⁴⁴

B. Kerangka Berpikir

Berikut adalah rumusan kerangka berpikir penelitian yang berjudul “Efektivitas Media Stumble Guys Edukatif dengan Model Team Games Tournament (TGT) terhadap Partisipasi Aktif Siswa pada Pembelajaran IPS di SMP Assa’idiyyah Kepanjen.”

⁴⁴ Numan Somantri, *Konsep Dasar Pendidikan IPS* (Bandung: UPI Press), serta Ahmadi & Nasution, “IPS sebagai Integrasi Ilmu Sosial,” *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif yang menitikberatkan pada perolehan data dalam wujud angka-angka. Seluruh temuan yang diperoleh kemudian dianalisis dan disajikan secara statistik sehingga hasilnya ditampilkan dalam format numerik. Data kuantitatif tersebut kemudian diolah dan dianalisis secara sistematis agar kesimpulan yang diambil berdasarkan fakta yang terukur, mencakup seluruh proses mulai dari pengumpulan, pengolahan, penyajian, hingga interpretasi data secara objektif.

Penelitian ini menerapkan pendekatan eksperimen semu (*quasi-experiment*) dengan tujuan mengevaluasi pengaruh suatu perlakuan terhadap hasil penelitian. Sebelum pelaksanaan penelitian utama, peneliti melakukan uji coba angket pada kelas VIII C untuk memastikan setiap pertanyaan dapat dipahami dengan baik. Uji coba ini juga bertujuan menilai validitas dan reliabilitas instrumen, sehingga angket yang digunakan benar-benar mampu mengukur variabel penelitian secara tepat. Setelah instrumen dinyatakan layak, perlakuan diberikan pada kelompok eksperimen, sementara kelompok kontrol tidak menerima perlakuan tersebut. Selanjutnya, perbedaan hasil antara kedua kelompok dianalisis untuk menilai sejauh mana perlakuan berpengaruh. Penelitian ini menggunakan desain *non-equivalent control group*, di mana kelas eksperimen dan kelas kontrol dibentuk secara alami oleh pihak sekolah. Dengan demikian, anggota kelompok tidak dipilih secara acak (*non-random assignment*), karena komposisi kelas telah ditentukan sebelumnya sesuai struktur kelas yang ada.⁴⁵

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	—	O4

⁴⁵ Muhammad, G.I. Kuasi-Eksperimen. (Lombok Tengah: Nashir Al-Kutub Indonesia, 2020), hlm,6

Keterangan :

- O1 : Pretest pada kelas eksperimen
- O2 : Posttest pada kelas eksperimen
- O3 : Pretest pada kelas kontrol akhir
- O4 : Posttest pada kelas kontrol akhir
- X : Perlakuan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *Stumble Guys*
- - : Tidak diberikan perlakuan (menggunakan metode pembelajaran konvensional / ceramah)

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Assa'idiyyah yang berlokasi di Jalan Lingkar Barat Ngadilangkung, Kecamatan Kepanjen, Kabupaten Malang, Jawa Timur. Pemilihan sekolah tersebut sebagai lokasi penelitian dilakukan karena sekolah ini sudah melaksanakan pembelajaran tatap muka secara penuh, sehingga memungkinkan penerapan metode pembelajaran yang bersifat interaktif dan langsung melibatkan partisipasi siswa. Hasil observasi awal serta wawancara dengan guru IPS menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) belum pernah digunakan di sekolah ini. Proses pembelajaran IPS selama ini lebih dominan menggunakan metode ceramah, dengan peran guru sebagai pusat kegiatan belajar, sedangkan siswa cenderung berperan sebagai penerima materi secara pasif. Situasi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa, ditandai dengan kurangnya perhatian, munculnya rasa jenuh, aktivitas berbicara di luar konteks pembelajaran, bahkan adanya siswa yang mengantuk saat kegiatan belajar berlangsung. Rendahnya partisipasi aktif tersebut berimplikasi pada kurang optimalnya pemahaman konsep IPS. Selain itu, penerapan alat bantu ajar yang cenderung tradisional serta tidak banyak mengalami variasi juga berdampak pada rendahnya ketertarikan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, khususnya bagi peserta didik yang cenderung menyukai aktivitas pembelajaran yang dinamis, menantang, dan menyenangkan.

Bertolak dari permasalahan tersebut, penelitian ini menerapkan media Stumble Guys edukatif yang diintegrasikan dengan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) sebagai upaya untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran IPS. Penggunaan media ini dirancang untuk menghadirkan suasana belajar yang lebih partisipatif, kolaboratif, dan kompetitif secara positif. Dengan menggunakan pendekatan ini, siswa didorong untuk tidak sekadar mendengarkan materi, melainkan aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok, berkolaborasi menyelesaikan berbagai tugas, serta mengikuti aktivitas kompetitif yang bersifat edukatif. Pendekatan ini bertujuan untuk merubah model pembelajaran dari yang berfokus pada guru menjadi lebih menitikberatkan pada peran siswa, sehingga dapat meningkatkan minat belajar sekaligus memperkuat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran IPS. Dengan demikian, pemahaman konsep dapat dicapai secara lebih efektif dan bermakna.

C. Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan variabel bebas dan variabel terikat.

Adapun variabel dalam penelitian ini adalah:

- 1) Variabel bebas (X) : Metode *Teams Games Tournament* dengan media Stumble Guys
- 2) Variabel terikat (Y) : Partisipasi Aktif Siswa

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Penelitian ini menggunakan populasi yang terbatas karena data yang dipakai memiliki jumlah pasti sehingga memungkinkan untuk dilakukan perhitungan secara langsung. Populasi yang dimaksud adalah siswa kelas VIII di SMP Assa'idiyyah.

2. Sampel

Dalam penelitian ini, sampel ditentukan menggunakan metode *Random Sampling*. Setelah berkoordinasi dengan guru mata pelajaran IPS, diputuskan bahwa penelitian akan dilaksanakan pada kelas VIII SMP Assa'idiyyah

Kepanjen, yakni kelas VIII A dan VIII B. Pemilihan kedua kelas tersebut didasarkan pada fakta bahwa keduanya diajar oleh guru yang sama, sehingga mempermudah observasi dan pengukuran partisipasi aktif siswa sebelum dan sesudah intervensi.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, dua kelas tersebut ditetapkan sebagai sampel penelitian. Kelas VIII A, yang terdiri dari 30 siswa, dijadikan kelas eksperimen dan diberikan perlakuan berupa penerapan media Stumble Guys edukatif dengan model Team Games Tournament (TGT). Sementara itu, kelas VIII B, juga berjumlah 30 siswa, berperan sebagai kelas kontrol dan mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional / ceramah. Dengan pembagian seperti ini, penelitian diharapkan dapat menilai secara tepat sejauh mana penggunaan media Stumble Guys edukatif dengan model TGT memengaruhi tingkat partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran IPS.

Tabel 3.2 Jumlah Sampel

No	Kelompok	Jumlah Siswa
1	Kelas Eksperimen	30
2	Kelas Kontrol	30
Total Siswa		60

E. Data dan Sumber Data

Dalam penelitian ini, pengumpulan data primer dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada siswa yang menjadi sampel penelitian, yakni siswa kelas VIII A, VIII B. Hasil dari pengisian kuesioner tersebut dijadikan sebagai sumber data primer.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berfungsi sebagai sarana untuk memperoleh data yang dibutuhkan demi mencapai sasaran penelitian. Pada studi ini, instrumen yang dipakai berupa kuesioner yang dibuat secara khusus untuk menilai sejauh mana siswa menunjukkan partisipasi aktif. Lembar angket disusun agar peserta didik dapat memberikan jawaban yang mencerminkan kondisi sebenarnya di kelas.

Setiap item pada angket dikembangkan berdasarkan indikator partisipasi aktif yang diadaptasi dari konsep Paul B. Diedrich, meliputi kegiatan oral, listening, menulis, motorik, mental, dan emosional. Indikator-indikator tersebut dipilih karena telah menjadi acuan dalam berbagai penelitian sebelumnya yang meneliti keaktifan belajar siswa, seperti penelitian oleh Nur Utami Latifah (2017), Anna Yusfin Ayurati (2012), dan Nugroho Wibowo (2021).

Item angket terdiri dari pernyataan positif maupun negatif dan dinilai menggunakan skala Likert untuk mengukur tingkat partisipasi aktif siswa. Angket ini dibagikan kepada siswa sebelum dan sesudah penerapan media edukatif Stumble Guys yang dikombinasikan dengan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada kelas eksperimen. Sementara itu, kelas kontrol tidak mendapatkan intervensi tersebut. Selanjutnya, data yang terkumpul dari kedua kelas dianalisis untuk menilai perbedaan dan mengetahui dampak penggunaan media edukatif Stumble Guys yang digabungkan dengan model TGT terhadap tingkat partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran IPS di SMP Assa'idiyyah Kepanjen. Selain itu, kisi-kisi angket disusun secara sistematis agar seluruh indikator partisipasi aktif siswa sesuai dengan kerangka penelitian dapat tercover dengan lengkap.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Angket Partisipasi Aktif Belajar Siswa

Variabel	No.	Indikator Keaktifan	Sub Indikator
Partisipasi Aktif Siswa	1	Oral Activities (Aktivitas Lisan)	Mengemukakan pendapat
			Bertanya saat pembelajaran
	2	Listening Activities (Aktivitas Mendengarkan)	Mendengarkan penjelasan guru
			Mendengarkan teman saat diskusi
	3	Writing Activities (Aktivitas Menulis)	Mencatat materi penting
			Menulis jawaban tugas/kuis
	4	Drawing/Visual Activities (Aktivitas Visual/ Menggambar)	Membuat ilustrasi atau catatan visual terkait materi
			Menggambar diagram atau peta konsep
	5	Motor Activities (Aktivitas Gerak/Praktik)	Mengikuti permainan edukatif
			Melakukan simulasi atau praktik
			Menganalisis pertanyaan

	6	Mental Activities (Aktivitas Berpikir/Analisis)	Memecahkan masalah atau tugas
	7	Emotional Activities (Aktivitas Emosional)	Menunjukkan minat dan antusiasme
			Termotivasi untuk belajar aktif

Untuk mengukur tingkat keaktifan belajar siswa, peneliti memanfaatkan instrumen berbasis skala Likert. Dalam penelitian ini, pemberian skor pada skala Likert dilakukan dengan mengikuti pedoman atau rentang nilai tertentu yang telah ditetapkan.

Tabel 3.4 Pedoman Penskoran Angket Partisipasi Aktif Belajar Siswa

No	Item	Skor Pernyataan Positif	Skor Pernyataan Negatif
1	Sangat Setuju (SS)	4	1
2	Setuju (S)	3	2
3	Tidak Setuju (TS)	2	3
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Pemilihan skala Likert dengan empat kategori respons dimaksudkan agar tidak tersedia opsi jawaban “Undecided” atau pilihan tengah. Hal ini dilakukan karena pilihan tersebut sering menimbulkan ambiguitas, apakah responden benar-benar belum dapat menetapkan sikap atau sekadar mengambil posisi netral tanpa kecenderungan tertentu. Pemberian opsi jawaban netral dapat menimbulkan efek kecenderungan tengah (central tendency effect), di mana banyak responden memilih jawaban tengah tanpa memberikan informasi yang sesungguhnya. Jika kategori netral disediakan, hal ini dapat menyebabkan hilangnya sejumlah data penting, sehingga informasi yang diperoleh dari responden menjadi berkurang dan hasil penelitian kurang optimal.

G. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dalam menguji hipotesis terkait pengaruh penerapan media Stumble Guys edukatif yang dikombinasikan dengan model Team Games Tournament (TGT) terhadap partisipasi aktif siswa pada pembelajaran IPS. Penilaian terhadap derajat keaktifan peserta didik dilakukan dengan memanfaatkan angket yang dirancang secara sistematis sesuai dengan kebutuhan penelitian. Pemilihan angket sebagai teknik pengumpulan data dianggap praktis dan efektif karena memungkinkan pengukuran secara kuantitatif terhadap sikap maupun keterlibatan responden terhadap variabel yang diteliti. Instrumen angket tersebut memuat sejumlah pernyataan yang harus dijawab oleh siswa berdasarkan kondisi nyata mereka selama mengikuti pembelajaran IPS dengan media dan metode yang digunakan.⁴⁶

Penggunaan angket dipilih karena beberapa pertimbangan. Pertama, angket sesuai dengan rekomendasi penelitian pendidikan sebagai alat untuk menilai partisipasi atau respons siswa terhadap strategi pembelajaran secara sistematis, terutama ketika aspek yang diukur berupa sikap, motivasi, dan keterlibatan belajar. Skala Likert yang digunakan memungkinkan kajian terhadap intensitas respon siswa sehingga data menjadi lebih terukur dan objektif.⁴⁷ Kedua, dibandingkan dengan instrumen seperti lembar observasi yang sering kali bergantung pada subjektivitas penilai, angket memiliki keunggulan dalam mengurangi bias karena respon diisi langsung oleh siswa sebagai subjek penelitian.⁴⁸ Oleh karena itu, peneliti mengembangkan instrumen angket yang telah dirancang berdasarkan indikator partisipasi aktif siswa dan diuji validitas serta reliabilitasnya sebelum digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data sebelum dan sesudah pemberian perlakuan.

H. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas Instrumen

⁴⁶ Nia Erni Wahyuni, dkk., "Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Think Pair Share," *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*

⁴⁷ ntan Wulan Septiyani Zebua & Suhandi Astuti, "Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Disiplin Siswa SD," *Jurnal Basicedu*

⁴⁸ *Adaptif: Jurnal Pendidikan Profesi Guru* — contoh pengembangan angket keaktifan belajar dengan uji validitas isi dan reliabilitas sebagai instrumen penelitian pendidikan.

Validitas merupakan ukuran yang menunjukkan sejauh mana suatu instrumen mampu mengukur variabel yang menjadi fokus penelitian secara tepat dan akurat. Menurut Suharsimi Arikunto, validitas adalah tingkat ketepatan suatu instrumen dalam mengukur apa yang seharusnya diukur sehingga data yang diperoleh benar-benar mencerminkan kondisi yang diteliti.⁴⁹ Suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu menghasilkan data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Dengan demikian, instrumen yang valid akan efektif dalam mengukur tingkat partisipasi aktif siswa pada pembelajaran IPS melalui penggunaan media Stumble Guys Edukatif dengan penerapan model Team Games Tournament (TGT) di SMP Assa'idiyyah Kepanjen.

Dalam penelitian ini, angket yang telah disusun terlebih dahulu ditelaah oleh ahli (expert judgment), yaitu dosen Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yakni Ibu Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA yang memiliki kompetensi dalam bidang evaluasi pembelajaran dan penelitian pendidikan. Penelaahan ahli dilakukan untuk memastikan kesesuaian isi instrumen dengan indikator partisipasi aktif siswa, kejelasan bahasa, serta relevansi setiap butir pernyataan terhadap tujuan penelitian. Setelah melalui tahap validasi ahli dan dinyatakan layak, angket diuji cobakan kepada 60 siswa sebagai responden penelitian. Analisis validitas dilakukan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS Statistics versi 29.0 dengan teknik korelasi Product Moment pada taraf signifikansi 5%. Suatu butir pernyataan dinyatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar daripada r tabel ($r_{hitung} > r_{tabel}$), sedangkan apabila nilai r hitung lebih kecil daripada r tabel ($r_{hitung} < r_{tabel}$), maka butir tersebut dinyatakan tidak valid. Melalui uji validitas ini, setiap pernyataan dalam angket dapat dipastikan memiliki kemampuan yang baik dalam mengukur partisipasi aktif siswa sehingga data yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Butir Kuisioner Kelas A

Item Pertanyaan	Sig.	r hitung	r tabel	Keterangan
----------------------------	-------------	-----------------	----------------	-------------------

⁴⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Edisi Revisi (Jakarta: Rineka Cipta, 2019), hlm. 211.

Hasil Pretest Kelas A				
Pertanyaan 1	<.001	0.730	0.361	Valid
Pertanyaan 2	<.001	0.772	0.361	Valid
Pertanyaan 3	<.001	0.757	0.361	Valid
Pertanyaan 4	<.001	0.715	0.361	Valid
Pertanyaan 5	<.001	0.805	0.361	Valid
Pertanyaan 6	<.001	0.687	0.361	Valid
Pertanyaan 7	<.001	0.589	0.361	Valid
Pertanyaan 8	0.011	0.456	0.361	Valid
Pertanyaan 9	<.001	0.793	0.361	Valid
Pertanyaan 10	<.001	0.812	0.361	Valid
Pertanyaan 11	<.001	0.778	0.361	Valid
Pertanyaan 12	<.001	0.722	0.361	Valid
Pertanyaan 13	<.001	0.800	0.361	Valid
Pertanyaan 14	<.001	0.827	0.361	Valid
Hasil Posttest Kelas A				
Pertanyaan 1	<.001	0.729	0.361	Valid
Pertanyaan 2	<.001	0.761	0.361	Valid
Pertanyaan 3	<.001	0.716	0.361	Valid
Pertanyaan 4	<.001	0.843	0.361	Valid
Pertanyaan 5	<.001	0.807	0.361	Valid
Pertanyaan 6	<.001	0.846	0.361	Valid
Pertanyaan 7	<.001	0.85	0.361	Valid
Pertanyaan 8	<.001	0.84	0.361	Valid
Pertanyaan 9	<.001	0.77	0.361	Valid
Pertanyaan 10	<.001	0.807	0.361	Valid
Pertanyaan 11	<.001	0.702	0.361	Valid
Pertanyaan 12	<.001	0.701	0.361	Valid
Pertanyaan 13	<.001	0.609	0.361	Valid
Pertanyaan 14	<.001	0.77	0.361	Valid

Seluruh item pertanyaan pada pretest dan posttest Kelas A memiliki nilai rhitung > r tabel (0,361) dan Sig. < 0,05, sehingga seluruh item dinyatakan valid.

Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Butir Kuisisioner Kelas B

Item Pertanyaan	Sig.	r hitung	r tabel	Keterangan
Hasil Pretest Kelas B				
Pertanyaan 1	<.001	0.695	0.361	Valid
Pertanyaan 2	<.001	0.725	0.361	Valid
Pertanyaan 3	<.001	0.746	0.361	Valid
Pertanyaan 4	<.001	0.777	0.361	Valid
Pertanyaan 5	<.001	0.693	0.361	Valid
Pertanyaan 6	<.001	0.711	0.361	Valid
Pertanyaan 7	<.001	0.791	0.361	Valid
Pertanyaan 8	<.001	0.88	0.361	Valid
Pertanyaan 9	<.001	0.837	0.361	Valid
Pertanyaan 10	<.001	0.845	0.361	Valid
Pertanyaan 11	<.001	0.765	0.361	Valid
Pertanyaan 12	<.001	0.822	0.361	Valid
Pertanyaan 13	<.001	0.79	0.361	Valid
Pertanyaan 14	<.001	0.821	0.361	Valid
Hasil Posttest Kelas B				
Pertanyaan 1	<.001	0.71	0.361	Valid
Pertanyaan 2	<.001	0.845	0.361	Valid
Pertanyaan 3	<.001	0.787	0.361	Valid
Pertanyaan 4	<.001	0.852	0.361	Valid
Pertanyaan 5	<.001	0.854	0.361	Valid
Pertanyaan 6	<.001	0.798	0.361	Valid
Pertanyaan 7	<.001	0.615	0.361	Valid
Pertanyaan 8	<.001	0.635	0.361	Valid
Pertanyaan 9	<.001	0.662	0.361	Valid

Pertanyaan 10	<.001	0.772	0.361	Valid
Pertanyaan 11	<.001	0.811	0.361	Valid
Pertanyaan 12	<.001	0.821	0.361	Valid
Pertanyaan 13	<.001	0.83	0.361	Valid
Pertanyaan 14	<.001	0.778	0.361	Valid

Seluruh item pertanyaan pada pretest dan posttest Kelas B memiliki nilai r hitung $> r$ tabel (0,361) dan $\text{Sig.} < 0,05$, sehingga seluruh item dinyatakan valid.

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana setiap butir soal mampu mengukur aspek yang seharusnya diukur dalam penelitian. Berdasarkan hasil pengujian validitas pada instrumen pretest dan posttest Kelas A, seluruh butir pertanyaan memperoleh nilai signifikansi kurang dari 0,05 dan nilai r hitung lebih besar daripada r tabel sebesar 0,361. Nilai r hitung berkisar antara 0,456 hingga 0,850. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh item soal memiliki hubungan yang kuat dengan skor total sehingga dapat dinyatakan valid. Dengan demikian, seluruh butir pertanyaan mampu mengukur hasil belajar siswa sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan dan layak digunakan dalam proses pengumpulan data penelitian.

Pada instrumen pretest dan posttest Kelas B juga diperoleh hasil yang serupa. Seluruh item pertanyaan memiliki nilai signifikansi di bawah 0,05 dan nilai r hitung yang lebih tinggi dibandingkan r tabel sebesar 0,361. Nilai r hitung berada pada rentang 0,615 hingga 0,880 yang menunjukkan tingkat korelasi yang baik antara setiap butir soal dengan skor total. Oleh karena itu, seluruh item instrumen pada Kelas B dinyatakan valid dan mampu merepresentasikan variabel hasil belajar yang diteliti. Hasil ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian telah memenuhi syarat validitas sehingga data yang diperoleh dapat dipercaya untuk digunakan dalam analisis lebih lanjut.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas berfungsi untuk menilai sejauh mana suatu instrumen penelitian dapat dipercaya dalam menghasilkan pengukuran yang konsisten terhadap variabel tertentu. Dengan kata lain, instrumen harus mampu memberikan data yang stabil apabila digunakan berulang kali dalam kondisi serupa. Dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas angket dilakukan dengan menghitung nilai

Cronbach's Alpha menggunakan perangkat lunak *SPSS IBM versi 29.0*. Suatu instrumen dianggap reliabel dan dapat dipakai jika nilai *Cronbach's Alpha* lebih dari 0,60, sehingga layak digunakan untuk menilai partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran IPS yang memanfaatkan media *Stumble Guys* edukatif dan model *Team Games Tournament (TGT)* di SMP Assa'idiyyah Kepanjen.

Sebelum reliabilitas diuji, semua item dalam angket harus terlebih dahulu lolos uji validitas. Hal ini dilakukan agar instrumen tidak hanya konsisten, tetapi juga benar-benar mampu mengukur variabel yang diteliti secara tepat, sehingga data yang diperoleh memiliki dasar ilmiah yang sah dan dapat dipertanggungjawabkan.

Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Batas Nilai	Keterangan
Hasil Pretest Kelas A	0.931	0.7	Reliabel
Hasil Posttest Kelas A	0.945	0.7	Reliabel
Hasil Pretest Kelas B	0.950	0.7	Reliabel
Hasil Posttest Kelas B	0.946	0.7	Reliabel

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian dalam mengukur variabel yang sama apabila digunakan berulang kali. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan Cronbach's Alpha, diperoleh nilai reliabilitas pretest Kelas A sebesar 0,931 dan posttest Kelas A sebesar 0,945. Sementara itu, pada Kelas B diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,950 untuk pretest dan 0,946 untuk posttest. Seluruh nilai tersebut berada jauh di atas batas minimum reliabilitas yaitu 0,70. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat konsistensi yang sangat tinggi. Dengan demikian, instrumen yang digunakan dapat menghasilkan data yang stabil, akurat, dan dapat dipercaya untuk mengukur hasil belajar siswa pada kedua kelas penelitian.

I. Analisis Data

Setelah semua data berhasil dikumpulkan, peneliti akan melakukan pengolahan dan analisis menggunakan teknik statistik. Tahap ini bertujuan untuk mengonversi data mentah menjadi informasi yang terorganisir dan dapat dianalisis secara kuantitatif

Berikut teknik analisis data yang akan digunakan pada penelitian ini:

1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif merupakan metode untuk menyajikan data secara sistematis tanpa menarik kesimpulan inferensial, melainkan sekadar menggambarkan kondisi atau karakteristik data yang ada. Tahapan analisis dilakukan melalui serangkaian langkah yang sistematis, dimulai dari menghimpun informasi, kemudian menata dan mengolahnya, hingga menginterpretasikan hasilnya. Selanjutnya, data disajikan dalam wujud tabel, bagan, maupun grafik agar kecenderungan serta hubungan yang muncul dapat terlihat secara lebih terang dan mudah dipahami.⁵⁰ Pada penelitian ini, analisis deskriptif diterapkan untuk menggambarkan karakteristik partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran IPS yang menggunakan media Stumble Guys edukatif serta model Team Games Tournament (TGT) di SMP Assa'idiyyah Kepanjen.

2. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data mengikuti distribusi normal dengan bantuan program SPSS. Penentuan hasil pengujian mengacu pada nilai signifikansi (sig.) yang diperoleh. Apabila nilai signifikansi menunjukkan angka di atas 0,05, maka data dinilai memiliki distribusi normal. Namun, jika nilai tersebut berada di bawah 0,05, maka data dinyatakan tidak memenuhi asumsi distribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varians dari setiap kelompok sampel dalam penelitian memiliki tingkat keseragaman. Analisis ini dilakukan dengan bantuan program SPSS pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Apabila hasil uji menunjukkan nilai signifikansi melebihi 0,05, maka varians antar kelompok dinyatakan seragam sehingga prosedur penentuan sampel dapat dikatakan sesuai. Sebaliknya, jika nilai signifikansi berada di bawah 0,05, maka varians antar kelompok dianggap tidak sama atau tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

⁵⁰ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 132.

Uji hipotesis digunakan untuk menilai apakah terdapat perbedaan yang bermakna antara rata-rata nilai siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam penelitian ini, analisis dilakukan dengan menggunakan *Independent Sample T-Test*

1. Menentukan Hipotesis

Hipotesis penelitian ini bertujuan untuk menilai pengaruh penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) yang dikombinasikan dengan media edukatif Stumble Guys terhadap tingkat keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran IPS di SMP Assa'idiyyah Kepanjen. Rumusan hipotesisnya adalah sebagai berikut:

- a) H_0 (Hipotesis nol): Penerapan metode TGT dengan media Stumble Guys edukatif tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap partisipasi aktif siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIII SMP Assa'idiyyah Kepanjen.
- b) H_a (Hipotesis alternatif): Penerapan metode TGT dengan media Stumble Guys edukatif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap partisipasi aktif siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIII SMP Assa'idiyyah Kepanjen.

2. Dasar Pengambilan Keputusan

Berdasarkan nilai signifikansi (p-value)

- a) Jika nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- b) Jika nilai sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Berdasarkan nilai t-hitung

- a) Jika t-hitung $> t$ -tabel, maka H_a diterima dan H_0 ditolak.
- b) Jika t-hitung $< t$ -tabel, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

a. Uji Independent Sample T-test

Hasil pengujian hipotesis dapat ditentukan dengan melihat nilai signifikansi (2-tailed) sebagai berikut:

- a) Apabila nilai signifikansi (2-tailed) berada di bawah 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang menandakan adanya perbedaan yang bermakna pada tingkat keaktifan siswa antara kelas

eksperimen yang menerapkan media edukatif Stumble Guys dengan model pembelajaran TGT dan kelas kontrol.

- b) Apabila hasil nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) menunjukkan angka lebih besar dari 0,05, maka hipotesis nol (H_0) dinyatakan diterima, sedangkan hipotesis alternatif (H_a) tidak dapat diterima. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa tidak ditemukan perbedaan yang bermakna secara statistik terhadap tingkat keaktifan peserta didik di antara dua kelompok kelas yang dibandingkan.

Selain itu, keputusan uji t juga dapat dilakukan dengan membandingkan nilai t-hitung dan t-tabel, dengan ketentuan sebagai berikut:

- a) Jika $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- b) Jika $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

J. Uji N-Gain

Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan partisipasi aktif siswa setelah diberikan perlakuan dalam proses pembelajaran. Analisis N-Gain dilakukan dengan membandingkan skor pretest dan posttest sehingga dapat diketahui efektivitas penggunaan media Stumble Guys Edukatif dengan model Team Games Tournament (TGT) terhadap partisipasi aktif siswa. Perhitungan N-Gain dilakukan menggunakan rumus sebagai berikut:

Gambar 3.1 Rumus N-Gain

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

Keterangan:

- N-Gain = nilai peningkatan yang dinormalisasi
- Skor Posttest = skor setelah perlakuan
- Skor Pretest = skor sebelum perlakuan
- Skor Maksimum = skor tertinggi yang dapat dicapai

Hasil perhitungan N-Gain kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria yang dikemukakan oleh Hake (1999), yaitu:

Tabel 3.8 Kriteria hasil perhitungan N-Gain

Interval N-Gain	Kategori
$g \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

K. Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan

- a) Mengurus izin penelitian kepada pihak SMP Assa'idiyyah Kepanjen sebagai tempat dilaksanakannya penelitian.
- b) Melakukan koordinasi dan konsultasi dengan guru IPS untuk mendapatkan informasi mengenai proses belajar-mengajar serta kondisi kelas yang menjadi fokus penelitian.
- c) Menyiapkan serta menguji validitas dan reliabilitas kuesioner yang akan digunakan untuk menilai tingkat partisipasi aktif siswa.
- d) Mempersiapkan seluruh kelengkapan pembelajaran yang terdiri atas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), buku ajar, serta media pembelajaran berbasis *Stumble Guys* edukatif yang digunakan untuk mendukung implementasi model *Team Games Tournament* (TGT).
- e) Mempersiapkan perlengkapan dokumentasi yang diperlukan, seperti alat tulis, kamera, dan perangkat pendukung lainnya.

2. Tahap Pelaksanaan

- a) Kegiatan belajar pada kelompok eksperimen diterapkan dengan model *Team Games Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan pemanfaatan media permainan *Stumble Guys* berbasis edukasi. Sebaliknya, kelompok kontrol tetap memperoleh pembelajaran melalui cara konvensional sebagaimana biasanya tanpa penggunaan model maupun media tersebut.
- b) Data mengenai tingkat partisipasi aktif siswa dikumpulkan melalui angket yang telah disusun sebelumnya. Setelah seluruh data terkumpul, peneliti melakukan pengolahan dan persiapan data untuk dianalisis lebih lanjut

3. Tahap Pengolahan dan Analisis Data

- a) Melaksanakan pemeriksaan prasyarat analisis, termasuk uji normalitas serta uji homogenitas data.
- b) Menggunakan uji hipotesis Independent Sample t-test untuk mengevaluasi pengaruh penerapan media Stumble Guys edukatif yang dikombinasikan dengan model TGT terhadap tingkat partisipasi aktif siswa.
- c) Menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis data.

4. Tahap Penulisan Laporan

Langkah terakhir dalam penelitian adalah menyusun laporan secara terstruktur. Proses ini memiliki peran penting untuk memastikan bahwa temuan penelitian terdokumentasi dengan rapi dan dapat dimanfaatkan sebagai sumber acuan atau bahan penilaian.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. PAPARAN DATA

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Assa'idiyyah Kepanjen, sebuah institusi pendidikan menengah pertama swasta yang terletak di Kecamatan Kepanjen, Kabupaten Malang, Provinsi Jawa Timur. SMP Assa'idiyyah resmi didirikan pada 14 September 2020 berdasarkan Surat Keputusan Nomor 420/279/35.07.101/2020 dan berada di bawah pengawasan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Pemilihan sekolah ini sebagai lokasi penelitian dilakukan karena pembelajaran telah dilaksanakan secara tatap muka penuh, yang mendukung pelaksanaan penelitian secara langsung dan efektif.

Hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa metode pembelajaran IPS di SMP Assa'idiyyah Kepanjen masih dominan menggunakan pendekatan tradisional, terutama melalui ceramah yang jarang dipadu dengan sesi tanya jawab. Model pembelajaran tersebut mengakibatkan siswa belum berpartisipasi secara maksimal dalam proses belajar mengajar. Temuan ini didukung oleh hasil wawancara dengan guru IPS yang menjelaskan bahwa metode ceramah tetap menjadi pilihan utama dalam penyampaian materi, karena dianggap praktis dan mampu mencakup seluruh materi pembelajaran dalam waktu yang ada. Namun, dominasi pengajar dalam proses pembelajaran menyebabkan interaksi belajar menjadi kurang beragam, sehingga peluang siswa untuk berpartisipasi secara aktif masih terbatas. Selama proses belajar, terdeteksi beberapa siswa yang tidak memperhatikan materi yang diajarkan, berkomunikasi dengan teman sebelah, serta menunjukkan partisipasi yang minim dalam diskusi maupun pengungkapan pendapat.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti berminat untuk mengevaluasi efektivitas pemanfaatan media Stumble Guys Edukatif yang diintegrasikan dengan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa pada pelajaran IPS. Pemanfaatan media

permainan edukatif yang digabungkan dengan model pembelajaran kooperatif diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, siswa diharapkan bisa berperan lebih aktif selama proses belajar, baik dalam mengikuti aktivitas kelas, berdiskusi, maupun berkolaborasi dengan anggota kelompoknya. Penelitian ini telah memperoleh izin dari pihak sekolah dan mendapatkan dukungan dari guru IPS untuk dilaksanakan di SMP Assa'idiyyah Kepanjen.

B. HASIL PENELITIAN

1. Pelaksanaan Penelitian Kelas Eksperimen

Dalam pertemuan yang berlangsung pada Selasa, 19 Mei 2026, di kelas eksperimen, peneliti awalnya memberikan pretest berupa kuesioner untuk menilai tingkat partisipasi aktif siswa sebelum proses pembelajaran dimulai. Seluruh siswa mengisi kuesioner itu berdasarkan pengalaman dan keadaan mereka saat mengikuti pelajaran IPS. Setelah angket selesai, kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan penerapan media Stumble Guys Edukatif yang digabungkan dengan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Dalam proses belajar, siswa terlibat dalam berbagai kegiatan yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan aktif, seperti diskusi kelompok, kolaborasi tim, menjawab pertanyaan, serta ikut serta dalam permainan dan turnamen edukatif yang disesuaikan dengan materi IPS. Penggunaan media dan model pembelajaran ini bertujuan menciptakan atmosfer belajar yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa, sehingga mendorong mereka untuk lebih terlibat. Setelah serangkaian pembelajaran selesai, peneliti mengadakan posttest dengan angket partisipasi aktif siswa untuk mengukur perubahan tingkat keaktifan setelah perlakuan diberikan. Data yang dikumpulkan dari pretest dan posttest selanjutnya digunakan untuk menganalisis efektivitas pemanfaatan media Stumble Guys Edukatif dengan model Team Games Tournament (TGT) terhadap keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran IPS di SMP Assa'idiyyah Kepanjen.

Tabel 4.1 Jadwal dan Kegiatan Penelitian Kelas Eksperimen

Pertemuan	Hari/Tanggal	Jam Pelajaran	Sub Pokok Pembahasan
-----------	--------------	---------------	----------------------

1	Selasa, 19/05/2026	2-3	1. Pretest 2. Perdagangan internasional 3. Kerja sama ekonomi antarnegara 4. Masa pendudukan Jepang di Indonesia 5. Pergerakan nasional Indonesia 6. Posttest
---	--------------------	-----	--

2. Pelaksanaan Penelitian Kelas Kontrol

Dalam pertemuan yang diadakan pada Rabu, 20 Mei 2026 di kelas kontrol, kegiatan diawali dengan pemberian pretest kepada siswa sebelum proses pembelajaran dimulai. Pretest itu berupa kuesioner mengenai partisipasi aktif yang diisi oleh siswa selama kurang lebih 10 menit berdasarkan situasi dan pengalaman mereka dalam pelajaran IPS. Kuesioner yang digunakan terdiri dari 14 pernyataan yang mencakup 7 indikator partisipasi siswa dalam belajar. Setelah semua murid selesai mengisi kuesioner, guru melanjutkan pembelajaran di kelas VIII B dengan menggunakan metode tradisional seperti yang biasanya diterapkan di kelas kontrol. Di akhir sesi pembelajaran pada pertemuan itu, peneliti kembali membagikan posttest dengan menggunakan angket serupa untuk mengukur tingkat partisipasi aktif siswa setelah mengikuti pembelajaran. Peserta diminta untuk mengisi kuesioner tersebut berdasarkan keadaan mereka setelah pembelajaran selesai. Data dari pretest dan posttest yang didapatkan pada pertemuan tersebut selanjutnya digunakan untuk menganalisis tingkat partisipasi aktif siswa di kelas kontrol dalam pelajaran IPS di SMP Assa'idiyyah Kepanjen.

Tabel 4.2 Jadwal dan Kegiatan Penelitian Kelas Kontrol

Pertemuan	Hari/Tanggal	Jam Pelajaran	Sub Pokok Pembahasan
1	Rabu, 20/05/2026	1-2	1. Pretest 2. Perdagangan internasional 3. Kerja sama ekonomi antarnegara 4. Masa pendudukan Jepang di Indonesia 5. Pergerakan nasional Indonesia 6. Posttest

3. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan terhadap data hasil angket partisipasi aktif siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media Stumble Guys Edukatif dengan model Team Games Tournament (TGT) serta kelas kontrol yang menerapkan metode konvensional. Pengujian dilakukan pada data *pretest* dan *posttest* dengan taraf signifikansi 0,05 menggunakan bantuan aplikasi SPSS 29.00

Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Pretest Kelas A	.163	30	.040	.933	30	.058
Hasil Posttest Kelas A	.100	30	.200*	.967	30	.466
Hasil Pretest Kelas B	.114	30	.200*	.938	30	.080
Hasil Posttest Kelas B	.127	30	.200*	.974	30	.642
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 responden. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi pretest Kelas A sebesar 0,058, posttest Kelas A sebesar 0,466, pretest Kelas B sebesar 0,080, dan posttest Kelas B sebesar 0,642. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa seluruh data hasil belajar pada kedua kelas memenuhi asumsi normalitas. Kondisi ini menunjukkan bahwa penyebaran data relatif seimbang dan tidak mengalami penyimpangan yang berarti, sehingga data layak digunakan dalam pengujian hipotesis menggunakan statistik parametrik.

4. Uji Homogenitas

Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Partisipasi Aktif Siswa	Based on Mean	.838	3	116	.476
	Based on Median	.759	3	116	.519
	Based on Median and with adjusted df	.759	3	114.810	.519
	Based on trimmed mean	.822	3	116	.484

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data pada kelompok yang dibandingkan memiliki tingkat kesamaan atau homogen. Berdasarkan hasil Levene's Test diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,476. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa varians data hasil belajar antara Kelas A dan Kelas B bersifat homogen. Kesamaan varians ini menunjukkan bahwa kedua kelompok penelitian memiliki karakteristik yang relatif sebanding sehingga perbandingan hasil belajar antara kedua kelas dapat dilakukan secara adil dan objektif. Terpenuhinya asumsi homogenitas juga menjadi syarat penting dalam pelaksanaan uji Independent Sample T-Test.

5. Analisis Deskriptif Partisipasi Aktif Siswa

Hasil keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen diperoleh dari kelas VIII A yang diterapkan pembelajaran menggunakan media *Stumble Guys Edukatif dengan model Team Games Tournament (TGT)*. Sedangkan hasil keaktifan belajar siswa pada kelas kontrol diperoleh dari kelas VIII B yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Tabel 4.5 Data Hasil Pre-Test dan Post-Test

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Hasil Pretest Kelas A	30	26	59	43.60	7.224
Hasil Posttest Kelas A	30	35	70	52.23	8.406
Hasil Pretest Kelas B	30	29	60	41.03	8.775

Hasil Posttest Kelas B	30	28	58	43.80	7.863
Valid N (listwise)	30				

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, diketahui bahwa jumlah responden pada masing-masing kelas adalah 30 siswa. Pada Kelas A (kelas eksperimen), nilai rata-rata pretest sebesar 43,60 dengan nilai minimum 26 dan maksimum 59. Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model Team Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan media Stumble Guys edukatif, rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 52,23 dengan nilai minimum 35 dan maksimum 70. Peningkatan rata-rata sebesar 8,63 poin menunjukkan adanya perkembangan kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran. Sementara itu, pada Kelas B (kelas kontrol), rata-rata nilai pretest sebesar 41,03 dengan nilai minimum 29 dan maksimum 60, kemudian meningkat menjadi 43,80 pada posttest dengan nilai minimum 28 dan maksimum 58. Meskipun kedua kelas mengalami peningkatan hasil belajar, peningkatan pada Kelas A terlihat lebih besar dibandingkan Kelas B. Temuan ini memberikan indikasi awal bahwa penggunaan model TGT berbantuan media Stumble Guys edukatif mampu memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

6. Uji Hipotesis

a. Uji Independent Test

Tabel 4.6 Hasil Uji Independent Test

Independent Samples Test										
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	T	df	Significance		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					One-Sided p	Two-Sided p			Lower	Upper
Kelas Eksperimen	.098	.755	4.013	58	<.001	<.001	8.433	2.101	4.227	12.640

Kelas Kontrol			4.013	57.743	<.001	<.001	8.433	2.101	4.226	12.640
---------------	--	--	-------	--------	-------	-------	-------	-------	-------	--------

Uji Independent Sample T-Test dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara Kelas A yang menggunakan model TGT berbantuan media Stumble Guys edukatif dan Kelas B yang menggunakan pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai t hitung sebesar 4,013 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) kurang dari 0,001. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu, diperoleh mean difference sebesar 8,433 yang menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada Kelas A lebih tinggi dibandingkan Kelas B. Hasil ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, penggunaan model Team Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan media Stumble Guys edukatif terbukti lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang melibatkan unsur permainan, kompetisi kelompok, dan interaksi aktif dapat meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran IPS.

b. Uji N- Gain

Pretest A	Posttest A	Pretest B	Posttest B	Post - Pre A	Post - Pre B	Ideal - Pre A	Ideal - Pre B	N-Gain A	N-Gain B
46	47	42	51	1	9	54	58	0,02	0,16
44	47	53	48	3	-5	56	47	0,05	-0,11
48	48	44	47	0	3	52	56	0,00	0,05
47	50	50	54	3	4	53	50	0,06	0,08
48	52	38	37	4	-1	52	62	0,08	-0,02
48	45	35	43	-3	8	52	65	-0,06	0,12
46	42	32	34	-4	2	54	68	-0,07	0,03

46	44	45	47	-2	2	54	55	-0,04	0,04
47	43	48	46	-4	-2	53	52	-0,08	-0,04
48	46	52	45	-2	-7	52	48	-0,04	-0,15
40	55	34	51	15	17	60	66	0,25	0,26
41	51	57	53	10	-4	59	43	0,17	-0,09
27	44	38	50	17	12	73	62	0,23	0,19
48	56	30	49	8	19	52	70	0,15	0,27
41	64	45	47	23	2	59	55	0,39	0,04
43	62	45	48	19	3	57	55	0,33	0,05
47	57	29	34	10	5	53	71	0,19	0,07
36	47	32	33	11	1	64	68	0,17	0,01
54	70	38	41	16	3	46	62	0,35	0,05
42	54	31	30	12	-1	58	69	0,21	-0,01
50	56	40	41	6	1	50	60	0,12	0,02
46	56	60	58	10	-2	54	40	0,19	-0,05
26	35	57	57	9	0	74	43	0,12	0,00
50	66	33	33	16	0	50	67	0,32	0,00
44	51	44	45	7	1	56	56	0,13	0,02
33	49	40	45	16	5	67	60	0,24	0,08
38	57	31	28	19	-3	62	69	0,31	-0,04
59	69	33	38	10	5	41	67	0,24	0,07
42	59	36	41	17	5	58	64	0,29	0,08
33	45	39	40	12	1	67	61	0,18	0,02

Tabel 4.7 Uji N- Gain

rata-rata	0,15	0,04
minimum	-0,08	-0,15
maksimum	0,39	0,27

Analisis N-Gain dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media Stumble Guys Edukatif dengan model Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa pada pembelajaran IPS. Perhitungan N-Gain dilakukan dengan membandingkan skor pretest dan posttest setiap siswa menggunakan rumus N-Gain. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,332 yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Stumble Guys Edukatif dengan model Team Games Tournament (TGT) mampu memberikan peningkatan partisipasi aktif siswa pada tingkat yang cukup efektif. Sebagian besar siswa pada kelas eksperimen memperoleh nilai N-Gain dalam kategori sedang, yang menandakan adanya peningkatan partisipasi aktif setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran tersebut.

Sementara itu, pada kelas kontrol diperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,063 yang termasuk dalam kategori rendah. Nilai tersebut menunjukkan bahwa peningkatan partisipasi aktif siswa pada kelas yang tidak menggunakan media Stumble Guys Edukatif relatif kecil. Rendahnya nilai N-Gain pada kelas kontrol mengindikasikan bahwa pembelajaran yang dilakukan belum mampu memberikan peningkatan partisipasi aktif siswa secara optimal dibandingkan dengan kelas eksperimen.

Perbandingan nilai N-Gain antara kedua kelas menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki peningkatan yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selisih rata-rata N-Gain sebesar 0,269 menunjukkan bahwa penggunaan media Stumble Guys Edukatif dengan model Team Games Tournament (TGT) memberikan kontribusi yang positif terhadap peningkatan partisipasi aktif siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Stumble Guys Edukatif dengan model Team Games Tournament (TGT) efektif digunakan dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa SMP Assa'idiyyah Kepanjen.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Partisipasi Siswa SMP dalam Pembelajaran IPS Sebelum dan Sesudah Diterapkannya Media Stumble Guys Edukatif dengan Model Team Games Tournament (TGT)

Partisipasi aktif siswa merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran karena menunjukkan tingkat keterlibatan peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung. Partisipasi aktif tidak hanya diukur dari kehadiran siswa di kelas, tetapi juga dari keterlibatan mereka dalam berbagai aktivitas pembelajaran seperti memperhatikan penjelasan guru, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, mengikuti diskusi kelompok, bekerja sama dengan teman, serta berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Menurut Mulyasa, partisipasi aktif siswa menjadi indikator keberhasilan pembelajaran karena semakin tinggi keterlibatan siswa, maka semakin besar peluang tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.⁵¹

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMP Assa'idiyyah Kepanjen, diketahui bahwa tingkat partisipasi aktif siswa sebelum diterapkannya media Stumble Guys Edukatif dengan model Team Games Tournament (TGT) masih tergolong rendah. Kondisi tersebut terlihat dari hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran IPS berlangsung. Siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru tanpa memberikan tanggapan maupun pertanyaan terkait materi yang disampaikan. Aktivitas diskusi juga belum berjalan secara optimal karena hanya beberapa siswa yang aktif berinteraksi, sedangkan siswa lainnya lebih memilih diam dan menunggu arahan guru.

Rendahnya partisipasi aktif siswa sebelum perlakuan tidak terlepas dari karakteristik pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah. Dalam pembelajaran tersebut, guru menjadi pusat informasi (teacher centered learning) sehingga interaksi yang terjadi di kelas bersifat satu arah. Menurut Hamalik, pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru dapat menyebabkan siswa menjadi

⁵¹ E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), hlm. 100.

kurang aktif karena kesempatan mereka untuk berinteraksi, berdiskusi, dan mengemukakan pendapat menjadi terbatas.⁵² Akibatnya, siswa hanya berperan sebagai penerima informasi tanpa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa kurang memperhatikan penjelasan guru secara penuh. Beberapa siswa terlihat berbicara dengan teman sebangku, kurang fokus terhadap materi yang dipelajari, bahkan menunjukkan tanda-tanda kejenuhan selama pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan belum mampu menarik perhatian siswa secara maksimal. Padahal dalam pembelajaran IPS, keterlibatan aktif siswa sangat diperlukan karena materi IPS tidak hanya menuntut penguasaan konsep, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kerja sama, dan pemecahan masalah sosial.⁵³

Rendahnya partisipasi siswa sebelum perlakuan juga tercermin dari minimnya keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan maupun menyampaikan pendapat ketika guru memberikan kesempatan berdiskusi. Sebagian besar siswa masih merasa kurang percaya diri untuk mengungkapkan gagasannya di depan kelas. Menurut Sardiman, rasa percaya diri yang rendah sering menjadi faktor penghambat partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keberanian siswa untuk berinteraksi.⁵⁴

Setelah diterapkannya media Stumble Guys Edukatif yang dipadukan dengan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT), terjadi perubahan yang cukup signifikan terhadap partisipasi aktif siswa. Pembelajaran yang sebelumnya bersifat pasif berubah menjadi lebih interaktif, komunikatif, dan berpusat pada siswa (*student centered learning*). Penggunaan media yang mengadaptasi konsep permainan digital membuat siswa merasa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran karena suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional.

⁵² Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), hlm. 171.

⁵³ Sapriya, *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2020), hlm. 25.

⁵⁴ Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2018), hlm. 96.

Peningkatan partisipasi siswa terlihat pada hampir seluruh indikator partisipasi aktif yang diamati dalam penelitian. Siswa mulai menunjukkan perhatian yang lebih baik terhadap penjelasan guru karena merasa penasaran dengan mekanisme permainan yang akan dilakukan. Selain itu, siswa juga lebih aktif dalam mengikuti diskusi kelompok untuk memahami materi yang akan digunakan dalam turnamen akademik. Kondisi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.⁵⁵

Partisipasi aktif siswa juga terlihat dari meningkatnya keberanian mereka dalam mengajukan pertanyaan dan menyampaikan pendapat selama kegiatan diskusi. Jika sebelumnya hanya beberapa siswa yang berani berbicara, setelah penerapan media Stumble Guys Edukatif jumlah siswa yang aktif berkomunikasi meningkat secara signifikan. Hal ini terjadi karena suasana belajar yang lebih santai dan menyenangkan mampu mengurangi rasa takut siswa untuk melakukan kesalahan ketika menyampaikan pendapat.

Selain itu, model Team Games Tournament (TGT) memberikan kesempatan kepada seluruh anggota kelompok untuk berpartisipasi secara aktif. Dalam model ini setiap siswa memiliki tanggung jawab untuk memahami materi karena keberhasilan kelompok ditentukan oleh kontribusi seluruh anggota tim. Menurut Slavin, TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang efektif meningkatkan partisipasi siswa karena menggabungkan kerja sama kelompok dengan kompetisi akademik yang sehat.⁵⁶ Melalui kegiatan turnamen, siswa termotivasi untuk belajar lebih serius sekaligus berusaha memberikan kontribusi terbaik bagi kelompoknya.

Peningkatan partisipasi aktif siswa juga tampak dari kemampuan mereka dalam bekerja sama selama proses pembelajaran. Sebelum perlakuan, interaksi antar siswa masih terbatas. Namun setelah diterapkannya model TGT, siswa lebih sering berdiskusi, saling membantu memahami materi, bertukar informasi, dan memberikan dukungan kepada anggota kelompok lainnya. Aktivitas tersebut

⁵⁵ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2019), hlm. 61.

⁵⁶ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (Boston: Allyn and Bacon, 2015), hlm. 143.

menunjukkan berkembangnya keterampilan sosial siswa yang menjadi salah satu tujuan penting pembelajaran IPS.⁵⁷

Dari perspektif teori konstruktivisme, peningkatan partisipasi aktif siswa dapat dijelaskan karena siswa terlibat secara langsung dalam proses membangun pengetahuan mereka sendiri. Menurut Piaget, pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru kepada siswa, tetapi harus dikonstruksi secara aktif melalui pengalaman belajar yang bermakna.⁵⁸ Dalam penelitian ini, pengalaman belajar tersebut diperoleh melalui aktivitas diskusi kelompok, permainan edukatif, dan turnamen akademik yang memungkinkan siswa berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran.

Temuan penelitian ini juga memperkuat teori pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang menyatakan bahwa unsur tantangan, kompetisi, penghargaan, dan kesenangan dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Melalui media *Stumble Guys Edukatif*, siswa tidak hanya belajar memahami materi IPS, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang menarik sehingga mereka lebih terdorong untuk berpartisipasi secara aktif selama pembelajaran berlangsung.⁵⁹

Hasil penelitian ini memiliki beberapa perbedaan dengan penelitian terdahulu. Penelitian sebelumnya umumnya hanya berfokus pada pengaruh model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar atau motivasi belajar siswa. Selain itu, sebagian besar penelitian menggunakan media pembelajaran konvensional seperti kartu soal, kuis tertulis, atau permainan sederhana yang dilakukan secara manual. Sementara itu, penelitian ini menghadirkan inovasi baru berupa penggunaan media *Stumble Guys Edukatif* yang dikembangkan berdasarkan konsep permainan digital populer dan dipadukan dengan model TGT untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa pada pembelajaran IPS. Dengan demikian, fokus penelitian ini tidak hanya pada hasil belajar, tetapi juga pada keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

⁵⁷ Etin Solihatin dan Raharjo, *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), hlm. 72.

⁵⁸ Jean Piaget, *The Psychology of Intelligence* (London: Routledge, 2001), hlm. 18.

⁵⁹ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning* (New York: Cambridge University Press, 2021), hlm. 87.

Keunggulan lain dari penelitian ini terletak pada objek penelitian yang secara khusus menyoroti partisipasi aktif siswa sebagai variabel utama. Banyak penelitian terdahulu lebih menitikberatkan pada peningkatan prestasi akademik, sedangkan penelitian ini memberikan perhatian pada proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Oleh karena itu, hasil penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam pengembangan strategi pembelajaran IPS yang tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna bagi siswa.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa partisipasi aktif siswa SMP Assa'idiyyah Kepanjen mengalami peningkatan setelah diterapkannya media Stumble Guys Edukatif dengan model Team Games Tournament (TGT). Sebelum perlakuan diberikan, siswa cenderung pasif, kurang berani berpendapat, kurang aktif dalam diskusi, dan kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Namun setelah penerapan media dan model pembelajaran tersebut, siswa menunjukkan peningkatan keterlibatan dalam berbagai aktivitas belajar, baik secara individu maupun kelompok. Hal ini membuktikan bahwa media Stumble Guys Edukatif yang dipadukan dengan model TGT mampu menjadi inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa pada mata pelajaran IPS.

B. Efektivitas Media Stumble Guys Edukatif dengan Model Team Games Tournament dalam Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa SMP pada Pembelajaran IPS

Efektivitas suatu media pembelajaran dapat dilihat dari sejauh mana media tersebut mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini, tujuan utama yang ingin dicapai adalah meningkatkan partisipasi aktif siswa pada pembelajaran IPS melalui penggunaan media Stumble Guys Edukatif yang dipadukan dengan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, diperoleh bukti bahwa media Stumble Guys Edukatif dengan model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa SMP Assa'idiyyah Kepanjen.

Efektivitas tersebut dibuktikan melalui hasil pengujian hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test. Hasil analisis menunjukkan nilai t hitung sebesar 4,013 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) kurang dari 0,001.

Nilai signifikansi tersebut lebih kecil daripada taraf signifikansi yang digunakan dalam penelitian, yaitu 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.⁶⁰ Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara partisipasi aktif siswa yang belajar menggunakan media Stumble Guys Edukatif dengan model TGT dan siswa yang belajar menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Secara statistik, hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan partisipasi aktif siswa pada kelas eksperimen bukan terjadi karena faktor kebetulan, melainkan merupakan dampak dari perlakuan yang diberikan selama penelitian. Dalam penelitian kuantitatif eksperimen, nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan memiliki pengaruh nyata terhadap variabel yang diteliti.⁶¹ Oleh karena itu, penggunaan media Stumble Guys Edukatif dapat dinyatakan berhasil memberikan kontribusi terhadap peningkatan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran IPS.

Selain ditunjukkan oleh hasil uji hipotesis, efektivitas media juga terlihat dari nilai mean difference sebesar 8,433. Nilai tersebut menunjukkan bahwa rata-rata skor partisipasi aktif siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata skor partisipasi aktif siswa pada kelas kontrol. Selisih rata-rata yang cukup besar tersebut memperlihatkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media Stumble Guys Edukatif memperoleh pengalaman belajar yang lebih mampu mendorong keterlibatan mereka dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.⁶²

Peningkatan partisipasi aktif siswa pada kelas eksperimen tidak hanya terlihat dari data statistik, tetapi juga dapat diamati melalui perubahan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sebelum perlakuan diberikan, sebagian besar siswa cenderung pasif, kurang berani mengemukakan pendapat, serta kurang terlibat dalam kegiatan diskusi kelompok. Namun setelah penggunaan media Stumble Guys Edukatif, siswa menunjukkan perubahan yang cukup signifikan. Mereka menjadi lebih aktif bertanya, lebih berani menjawab pertanyaan

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2023), hlm. 287.

⁶¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2019), hlm. 349.

⁶² Nana Sudjana, *Metode Statistika* (Bandung: Tarsito, 2018), hlm. 124.

guru, lebih antusias mengikuti diskusi kelompok, serta lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas pembelajaran. Perubahan perilaku tersebut menunjukkan bahwa media yang digunakan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.⁶³

Efektivitas media Stumble Guys Edukatif dapat dijelaskan melalui teori motivasi belajar. Menurut Sardiman, motivasi memiliki peran penting dalam menentukan tingkat keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Semakin tinggi motivasi belajar yang dimiliki siswa, maka semakin tinggi pula partisipasi mereka dalam proses pembelajaran.⁶⁴ Media Stumble Guys Edukatif menghadirkan unsur permainan yang mampu menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan motivasi intrinsik mereka untuk mengikuti pembelajaran. Ketika siswa merasa senang dan tertarik terhadap kegiatan belajar, mereka akan lebih terdorong untuk berpartisipasi secara aktif.

Selain meningkatkan motivasi belajar, media Stumble Guys Edukatif juga memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Generasi siswa saat ini tumbuh dalam lingkungan yang dekat dengan teknologi digital dan permainan interaktif. Oleh karena itu, penggunaan media yang mengadopsi konsep permainan digital menjadi lebih relevan dibandingkan penggunaan metode pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah. Menurut Mayer, media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur visual, interaktif, dan pengalaman belajar yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.⁶⁵

Efektivitas media dalam penelitian ini juga tidak dapat dipisahkan dari penerapan model Team Games Tournament (TGT). Model TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama kelompok dan kompetisi akademik yang sehat. Menurut Slavin, pembelajaran kooperatif tipe TGT dirancang untuk memberikan kesempatan yang sama kepada seluruh siswa untuk

⁶³ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), hlm. 171.

⁶⁴ Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2018), hlm. 85.

⁶⁵ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning* (New York: Cambridge University Press, 2021), hlm. 92.

berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar.⁶⁶ Dalam model ini, setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab untuk memahami materi karena hasil individu akan memengaruhi skor kelompok. Kondisi tersebut mendorong siswa untuk terlibat lebih aktif dibandingkan pembelajaran konvensional / ceramah.

Peningkatan partisipasi aktif siswa juga dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget. Teori konstruktivisme menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui interaksi dengan lingkungan belajar.⁶⁷ Dalam pembelajaran menggunakan media Stumble Guys Edukatif, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga berpartisipasi dalam berbagai aktivitas seperti diskusi kelompok, menjawab pertanyaan, memecahkan masalah, dan mengikuti turnamen akademik. Aktivitas tersebut memungkinkan siswa membangun pemahamannya sendiri sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Dari sudut pandang pembelajaran IPS, peningkatan partisipasi aktif siswa merupakan hasil yang sangat penting. Pembelajaran IPS tidak hanya bertujuan mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga aspek sosial, afektif, dan keterampilan berkomunikasi. Menurut Sapriya, pembelajaran IPS harus mampu mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, berkomunikasi, dan berpartisipasi dalam kehidupan sosial.⁶⁸ Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa memiliki relevansi yang tinggi dengan tujuan pembelajaran IPS.

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa model Team Games Tournament (TGT) mampu meningkatkan aktivitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Beberapa penelitian sebelumnya menemukan bahwa penggunaan TGT dapat meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar, dan keaktifan siswa karena adanya kerja sama kelompok dan kompetisi akademik yang sehat.⁶⁹ Selain itu, penelitian

⁶⁶ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (Boston: Allyn and Bacon, 2015), hlm. 143.

⁶⁷ Jean Piaget, *The Psychology of Intelligence* (London: Routledge, 2001), hlm. 27.

⁶⁸ Sapriya, *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2020), hlm. 56.

⁶⁹ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), hlm. 197.

lain juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) mampu meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.⁷⁰

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa perbedaan yang menjadi nilai kebaruan (novelty) dibandingkan penelitian terdahulu. Pertama, sebagian besar penelitian sebelumnya hanya meneliti pengaruh model Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar atau motivasi belajar siswa. Sementara itu, penelitian ini secara khusus memfokuskan kajian pada partisipasi aktif siswa sebagai variabel utama. Fokus tersebut penting karena partisipasi aktif merupakan salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran yang sering kali belum mendapatkan perhatian secara mendalam dalam penelitian sebelumnya.

Kedua, penelitian terdahulu umumnya menggunakan media pembelajaran konvensional seperti kartu soal, papan permainan, kuis tertulis, atau media presentasi sederhana. Sebaliknya, penelitian ini menggunakan media Stumble Guys Edukatif yang dikembangkan dengan mengadaptasi konsep permainan digital yang populer di kalangan siswa. Penggunaan media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih dekat dengan dunia peserta didik sehingga mampu meningkatkan ketertarikan mereka terhadap pembelajaran IPS.

Ketiga, penelitian ini mengintegrasikan media Stumble Guys Edukatif dengan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Kombinasi antara media berbasis permainan digital dan model pembelajaran kooperatif belum banyak ditemukan dalam penelitian sebelumnya, khususnya pada mata pelajaran IPS tingkat SMP. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik masa kini.

Keempat, penelitian ini dilakukan pada konteks pembelajaran IPS di SMP Assa'idiyyah Kepanjen yang memiliki karakteristik peserta didik dan lingkungan belajar yang berbeda dengan penelitian terdahulu. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat memperkaya kajian empiris mengenai efektivitas media

⁷⁰ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), hlm. 203.

pembelajaran berbasis permainan digital dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa pada pembelajaran IPS.

Berdasarkan seluruh hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media Stumble Guys Edukatif dengan model Team Games Tournament (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa pada pembelajaran IPS di SMP Assa'idiyyah Kepanjen. Efektivitas tersebut dibuktikan melalui hasil uji statistik yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, nilai rata-rata partisipasi aktif yang lebih tinggi pada kelas eksperimen, serta perubahan perilaku siswa yang menjadi lebih aktif, komunikatif, kolaboratif, dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media Stumble Guys Edukatif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga menjadi inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS secara keseluruhan.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas media Stumble Guys Edukatif dengan model Team Games Tournament (TGT) terhadap partisipasi aktif siswa pada pembelajaran IPS di SMP Assa'idiyyah Kepanjen, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Partisipasi aktif siswa pada pembelajaran IPS mengalami peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya media Stumble Guys Edukatif dengan model Team Games Tournament (TGT). Sebelum penerapan media dan model pembelajaran tersebut, proses pembelajaran IPS cenderung didominasi oleh guru sehingga keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar masih rendah. Sebagian siswa kurang berani menyampaikan pendapat, kurang aktif dalam diskusi kelompok, serta belum menunjukkan antusiasme yang optimal selama pembelajaran berlangsung. Setelah diterapkan media Stumble Guys Edukatif yang dipadukan dengan model TGT, siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini terlihat dari meningkatnya keberanian siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan, kemampuan bekerja sama dalam kelompok, keaktifan dalam mengikuti diskusi, serta meningkatnya antusiasme siswa ketika mengikuti turnamen akademik yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat mampu mendorong siswa untuk terlibat secara maksimal dalam setiap tahapan pembelajaran IPS.
2. Penerapan media Stumble Guys Edukatif dengan model Team Games Tournament (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa pada pembelajaran IPS. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan rata-rata skor partisipasi aktif siswa pada kelas eksperimen dari 43,60 pada saat pretest menjadi 52,23 pada saat posttest dengan peningkatan sebesar 8,63 poin. Selain itu, hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test memperoleh nilai t hitung sebesar 4,013 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $< 0,001$ atau lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a

diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media Stumble Guys Edukatif dengan model Team Games Tournament (TGT) terhadap partisipasi aktif siswa. Efektivitas penggunaan media tersebut juga diperkuat oleh nilai mean difference sebesar 8,433 serta rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,332 yang termasuk kategori sedang, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,063 dengan kategori rendah. Dengan demikian, media Stumble Guys Edukatif yang dipadukan dengan model Team Games Tournament (TGT) mampu menciptakan pembelajaran IPS yang lebih interaktif, kolaboratif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa sehingga dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa secara signifikan.

3. Media Stumble Guys Edukatif yang diintegrasikan dengan model Team Games Tournament (TGT) mampu menciptakan proses pembelajaran IPS yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga mendukung terciptanya pembelajaran yang berpusat pada siswa. Penggunaan media permainan edukatif memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan metode pembelajaran konvensional / ceramah. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran karena adanya unsur permainan, tantangan, dan penghargaan yang diberikan selama kegiatan berlangsung. Selain meningkatkan partisipasi aktif, penerapan media ini juga membantu mengembangkan keterampilan sosial siswa seperti kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, menghargai pendapat teman, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap tugas kelompok. Dengan demikian, media Stumble Guys Edukatif yang dipadukan dengan model TGT dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran inovatif yang relevan untuk diterapkan pada mata pelajaran IPS di era digital saat ini.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru, disarankan untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memilih serta mengembangkan media dan model pembelajaran yang mampu

meningkatkan partisipasi aktif siswa. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media Stumble Guys Edukatif yang dipadukan dengan model Team Games Tournament (TGT). Guru perlu memanfaatkan perkembangan teknologi digital sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini. Selain itu, guru juga diharapkan mampu merancang kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk berpartisipasi aktif sehingga proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi lebih berorientasi pada keterlibatan siswa dalam menemukan dan memahami konsep pembelajaran secara mandiri maupun kelompok.

2. Bagi Sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan yang lebih optimal terhadap penerapan pembelajaran berbasis teknologi dan inovasi pembelajaran di kelas. Dukungan tersebut dapat diwujudkan melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, seperti jaringan internet yang stabil, perangkat multimedia, proyektor, serta fasilitas pendukung lainnya yang dapat menunjang penggunaan media pembelajaran digital. Selain itu, sekolah juga perlu memberikan kesempatan kepada guru untuk mengikuti pelatihan, workshop, maupun kegiatan pengembangan profesional lainnya yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Dengan adanya dukungan tersebut, guru akan lebih siap dalam mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan efektif sehingga kualitas proses pembelajaran di sekolah dapat terus meningkat.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan kajian yang lebih luas mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis game edukatif dalam dunia pendidikan. Penelitian selanjutnya diharapkan tidak hanya berfokus pada partisipasi aktif siswa, tetapi juga dapat mengkaji pengaruh media Stumble Guys Edukatif terhadap variabel lain seperti hasil belajar, motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, keterampilan kolaborasi, maupun kemampuan pemecahan masalah siswa. Selain itu, penelitian juga dapat dilakukan pada jenjang pendidikan yang berbeda, mata pelajaran lain, atau menggunakan desain penelitian

yang lebih beragam sehingga diperoleh hasil yang lebih komprehensif dan dapat memperkaya khazanah penelitian dalam bidang pendidikan, khususnya terkait pemanfaatan media digital dan pembelajaran berbasis permainan edukatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Dewi dan Fauzi. (2023). "Relevansi Tujuan Pendidikan Nasional." *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 12(2).
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- Lie, Anita. *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo, 2010.
- Mayer, Richard E. *Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press, 2021.
- Slavin, Robert E. *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn and Bacon, 2005.
- Slavin, Robert E. *Educational Psychology: Theory and Practice*. Boston: Pearson Education, 2018.
- Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2019.
- Prasetyo, dan Nurhidayah. "Efektivitas Model Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 8, no. 1 (2024).
- Wahyuni. "Aktivitas Belajar Siswa dalam Model Pembelajaran Kooperatif TGT." *Jurnal Kajian Pembelajaran* 9, no. 2 (2024).
- Sulastri, dan Handoko. "Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran IPS di Era Digital." *Jurnal Inovasi Pendidikan* 7, no. 2 (2023).
- Fadhilah. "Inovasi Pembelajaran IPS melalui Game Edukatif Digital." *Jurnal Inovasi Pendidikan IPS* 5, no. 2 (2023).
- Hidayat dan Aini. (2024). "Implementasi Nilai-Nilai Pendidikan Nasional." *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial Indonesia*, 8(1).
- Purnamasari dan Wibowo. (2024). "Kontekstualisasi Pendidikan Nasional terhadap Fenomena Sosial." *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(1).
- Yuliani dan Rahmat. (2023). "Pendidikan IPS sebagai Wahana Pembentukan Wawasan Sosial." *Jurnal Pendidikan Karakter*, 14(1).
- Rahayu dan Kurniawan. (2023). "Peran Pembelajaran IPS dalam Pengembangan Nilai dan Keterampilan Sosial Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 7(2).
- Pratiwi dan Hidayah. (2024). "Pembelajaran IPS sebagai Sarana Pembentukan Partisipasi Sosial Siswa." *Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 5(1).
- Sari dan Wulandari. (2023). "Kajian Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Konteks Globalisasi dan Perubahan Sosial." *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Sosial*, 11(3).
- Nasution. (2020). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran di Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prasetyo dan Nurhidayah. (2024). "Efektivitas Model Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1).
- Lestari. (2023). "Langkah-langkah Penerapan Model Teams Games Tournament dalam Pembelajaran IPS." *Jurnal Kajian Pendidikan Sosial*, 7(3).
- Wahyuni. (2024). "Aktivitas Belajar Siswa dalam Model Pembelajaran Kooperatif TGT." *Jurnal Kajian Pembelajaran*, 9(2).

- Sulastris dan Handoko. (2023). "Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran IPS di Era Digital." *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(2).
- Fadhilah. (2023). "Inovasi Pembelajaran IPS melalui Game Edukatif Digital." *Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2).
- Rahmawati dan Hidayat. (2024). "Integrasi Nilai Sosial dalam Media Game Edukatif." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1).
- Ningsih. (2023). "Implementasi Model Teams Games Tournament dalam Pembelajaran IPS." *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial*, 5(2).
- Kurniawan. (2024). "Efektivitas Game Edukatif terhadap Partisipasi Belajar Siswa SMP." *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 11(1).
- Supiani. (2023). "Pengaruh Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Microsoft PowerPoint terhadap Keaktifan Belajar Siswa IPS." *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2(2). DOI: <https://doi.org/10.18860/dsjpips.v2i2.2577>
- Tawakal, L. & Purnomo, A. (2025). "Analisis Tingkat Partisipasi Aktif Siswa dalam Pembelajaran IPS melalui Model TGT berbantuan Media Flash Card." *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3). DOI: <https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6732>
- Nuswantari, N., Kartika Sari, M., Hasirun, L. O., & Tyas, P. (2025). "Team Games Tournament: Peningkatan Pemahaman Materi dan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran IPS." *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 17(2), 347–360.
- Ni'matuzzuriyah, A., & Ervina, N. (2025). "Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Games TGT dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS." *Jurnal Pendidikan PGSD*, 3(2), 45–56. URL: <https://journal3.um.ac.id/index.php/ppg/article/view/5790>
- Mohammad Rifqi. (2022). "Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Cooperative Learning Model Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik." *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1).
- Eka Marwati, Andri Anugrahana, dan Patrisia Betris Yan Ariyanti. (2023). "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT)." *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1).
- Wahyu Ningsih, Meilida Eka Sari, dan Heru Prasetyo. (2025). "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Citra Dewi Gustika, dkk. (2024). "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik." *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Diana Ni'matul Khusna, Laila Nursafitri, dan Nur Indah Sari. (2024). "Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Tadarus Tarbawy: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan*, 6(2).
- Rusman. (2018). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Store Steam. "Stumble Guys Description: Penjelasan Gameplay, Jumlah Pemain

- Maksimum, dan Fitur Kompetitif." [Online].
- Scopely Official Page. "Fitur Permainan dan Karakteristik Multiplayer Party Battle Royale." [Online].
- Agustina, I. B. (2022). "Keaktifan Belajar Peserta Didik melalui Metode Everyone Is a Teacher Here." *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2).
- Sari, R. J. & Utomo, A. P. (2019). "Peningkatan Keaktifan Siswa dan Hasil Belajar dengan Metode Pembelajaran Problem Based Learning pada Siswa SMPN 1 Mayang." *ScienceEdu: Jurnal Pendidikan*.
- Algozi, B., dkk. "Strategi Guru dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran IPA di SMPN 2 Jember." *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial*.
- Payon, F. F., dkk. "Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas III SD." *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*.
- Anggraini, M., Mulyani, S., & Musa, D. "Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Konkret." *Jurnal Genta Mulia*.
- Hariandi, A. & Cahyani, A. "Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Inkuiri di Sekolah Dasar." *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*.
- Hamalik, Oemar. 2017. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mayer, Richard E. 2021. *Multimedia Learning*. Third Edition. New York: Cambridge University Press.
- Mulyasa, E. 2019. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Piaget, Jean. 2001. *The Psychology of Intelligence*. London: Routledge.
- Sapriya. 2020. *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sardiman A.M. 2018. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Slavin, Robert E. 2015. *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn and Bacon.
- Solihatin, Etin, dan Raharjo. 2018. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, Nana. 2019. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Mubarokah, S., Sulistyoningih, D., & Roni, A. "Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model PBL Berbantuan LKPD." *Journal of Lesson Study in Teacher Education*.
- Sapriya. (2017). *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- National Council for the Social Studies. (2010). *National Curriculum Standards for Social Studies*. Silver Spring: NCSS.
- Susanto, A. (2016). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Somantri, N. *Konsep Dasar Pendidikan IPS*. Bandung: UPI Press.
- Ahmadi & Nasution. "IPS sebagai Integrasi Ilmu Sosial." *Jurnal Pendidikan IPS*

Indonesia.

Muhammad, G. I. (2020). *Kuasi-Eksperimen*. Lombok Tengah: Nashir Al-Kutub Indonesia.

Wahyuni, N. E., dkk. "Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Think Pair Share." *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*.

Zebua, I. W. S. & Astuti, S. "Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Disiplin Siswa SD." *Jurnal Basicedu*.

Adaptif: Jurnal Pendidikan Profesi Guru. "Contoh Pengembangan Angket Keaktifan Belajar dengan Uji Validitas Isi dan Reliabilitas sebagai Instrumen Penelitian Pendidikan."

Wiratna, S. V. (2014). *SPSS untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
Sugiono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat 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 : 1117/Un.03.1/TL.01.04/05/2026
Lampiran : -
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

13 Mei 2026

Kepada Yth.
Kepala SMP Assa'idiyyah, Kepanjen, Kabupaten Malang
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

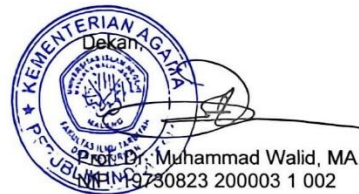
Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Marsha Salsabilla
NIM : 220102110088
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2025/2026
Judul Skripsi : Efektivitas Media Stumble Guys Edukatif Dengan Model Team Games Tournament (TGT) Terhadap Partisipasi Aktif Siswa pada Pembelajaran IPS di SMP Assa'idiyyah Kepanjen
Lama Penelitian : Mei 2026 sampai dengan Juli 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.


Prof. Dr. Muhammad Walid, MA
NIM 9730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

Lampiran 2. Surat Telah Menyelesaikan Penelitian



YAYASAN MBAH HAJI SAID SALIM
SMP ASSA'IDIYYAH
 Jl. Dr. Ir. Soekarno (Jaliber) Ngadilangkung, Kec. Kepanjen Kab. Malang kode 65163
 Telp : 0823 1777 7020 / Email : smp.assaidiyyah20@gmail.com
 NPSN : 70005355



SURAT KETERANGAN

Nomor : 149/SMP.70005355/D/VI/2026

Berdasarkan surat dari Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Nomor 1117/Un.03.1/TL.01.04/05/2026 Tanggal 13 Mei 2026 tentang permohonan izin Penelitian, maka Kepala Sekolah SMP Assa'idiyyah dengan ini menerangkan mahasisiwi dibawah ini:

Nama : Marsha Salsabila
 NIM : 220102110088
 Fakultas : FITK
 Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
 Jenjang : Strata 1

Benar telah melakukan penelitian di SMP ASSA'IDIYYAH pada bulan Mei 2026 – Juli 2026.

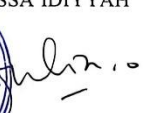
Guna melengkapi data-data penyusunan skripsi yang berjudul:

“Efektivitas Media Stumble Guys Edukatif Dengan Model Team Games Tournament (TGT) Terhadap Partisipasi Aktif Siswa pada Pembelajaran IPS di SMP Assa'idiyyah Kepanjen”

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 15 Juni 2026

Kepala SMP ASSA'IDIYYAH


Julia Ratna Sari, M.Pd

Lampiran 3. Perolehan Skor Pre Test Kelas Eksperimen (A)

Responden	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P1 0	P1 1	P1 2	P1 3	P1 4	TOTAL
1	3	3	4	3	4	4	2	2	4	4	3	3	3	4	46
2	3	3	3	3	4	4	2	2	4	3	3	3	3	4	44
3	4	4	4	3	3	2	2	2	4	4	4	4	4	4	48
4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	47
5	3	3	3	3	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	48
6	4	3	4	4	4	3	3	2	3	4	4	3	4	3	48
7	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46
8	4	4	3	3	4	3	2	2	3	3	3	4	4	4	46
9	4	4	4	3	3	3	3	2	3	4	4	3	3	4	47
10	4	4	3	3	4	4	2	2	4	3	3	4	4	4	48
11	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	40
12	3	3	3	2	3	2	3	2	3	4	3	4	3	3	41
13	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	27
14	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	48
15	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	41
16	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	43
17	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	47
18	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	36
19	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	54
20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
21	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	50
22	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	46
23	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	26
24	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	50
25	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	44
26	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	33
27	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	38
28	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	59
29	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
30	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	33

Lampiran 4. Perolehan Skor Post Test Kelas Eksperimen (A)

Re sp on de n	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P1 0	P1 1	P1 2	P1 3	P1 4	T O T A L
1	2	3	4	4	4	4	2	2	4	3	4	4	3	4	47
2	2	4	4	3	3	4	2	2	4	4	4	4	4	3	47
3	4	3	4	4	4	4	3	2	4	3	3	3	3	4	48
4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	50
5	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	52
6	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	3	3	45
7	4	3	4	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	4	42
8	3	4	4	4	3	3	2	2	2	3	4	3	4	3	44
9	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	4	4	4	4	43
10	4	3	3	3	3	3	3	2	2	4	4	4	4	4	46
11	4	4	3	5	4	4	4	3	5	4	4	3	4	4	55
12	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	51
13	4	2	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	44
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56
15	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	64
16	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	3	5	62
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	57
18	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	5	3	47
19	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	70
20	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	54
21	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56
22	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	56
23	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	35
24	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	66
25	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	51
26	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	49
27	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	57
28	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	69
29	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	59
30	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	45

Lampiran 5. Perolehan Skor Pre Test Kelas Kontrol (B)

Re sp on de n	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P1 0	P1 1	P1 2	P1 3	P1 4	T O T A L
1	4	3	3	4	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	42
2	3	4	4	5	3	4	4	4	4	3	4	5	3	3	53
3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	44
4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	5	3	50
5	3	2	3	2	4	2	3	3	3	3	2	3	3	2	38
6	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	35
7	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	1	2	2	32
8	2	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	45
9	4	3	2	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	48
10	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	52
11	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	34
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	57
13	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	38
14	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	30
15	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	45
16	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	45
17	2	1	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	29
18	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	32
19	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	38
20	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	31
21	3	4	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	40
22	4	4	5	4	5	3	4	5	4	5	4	5	4	4	60
23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	57
24	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	33
25	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	44
26	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	40
27	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	31
28	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	33
29	3	2	3	2	3	2	2	3	4	3	2	3	2	2	36
30	3	3	2	4	2	4	4	3	3	2	2	2	2	3	39

Lampiran 6. Perolehan Skor Post Test Kelas Kontrol (B)

Re sp on de n	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P1 0	P1 1	P1 2	P1 3	P1 4	T O T A L
1	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	51
2	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	48
3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	47
4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	54
5	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	37
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	43
7	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	34
8	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	47
9	2	3	3	4	4	4	3	2	4	3	4	3	3	4	46
10	3	3	4	3	3	3	3	2	3	4	3	4	4	3	45
11	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	51
12	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	53
13	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	3	4	3	4	50
14	4	3	4	3	3	4	2	4	3	3	4	4	4	4	49
15	4	4	3	4	3	4	2	2	4	3	3	3	4	4	47
16	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	48
17	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	34
18	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	33
19	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	41
20	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	30
21	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	41
22	4	5	4	4	4	5	4	4	3	5	4	4	4	4	58
23	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	57
24	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	33
25	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	45
26	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	45
27	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28
28	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	38
29	3	2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	41
30	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	40

Lampiran 7. Instrumen Angket Partisipasi Aktif Siswa

Instrumen Angket Partisipasi Aktif Siswa

Nama : _____
 Kelas : _____
 Tanggal : _____

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti.
2. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan dirimu selama mengikuti pembelajaran.
3. Tidak ada jawaban benar atau salah. Jawablah dengan jujur sesuai kondisi yang sebenarnya.

Skor	Keterangan
4	Sangat Setuju (SS)
3	Setuju (S)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

Angket Partisipasi Aktif Siswa

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya berani mengemukakan pendapat saat pembelajaran berlangsung.				
2	Saya aktif bertanya kepada guru ketika ada materi yang belum dipahami.				
3	Saya mendengarkan penjelasan guru dengan baik selama pembelajaran.				
4	Saya memperhatikan teman ketika sedang berdiskusi atau menyampaikan pendapat.				
5	Saya mencatat materi penting yang dijelaskan guru.				
6	Saya menulis jawaban tugas atau kuis dengan sungguh-sungguh.				
7	Saya membuat catatan visual atau ilustrasi agar materi lebih mudah dipahami.				
8	Saya membuat diagram atau peta konsep dari materi pembelajaran.				
9	Saya aktif mengikuti permainan edukatif yang diberikan guru.				
10	Saya ikut melakukan simulasi atau praktik pembelajaran dengan baik.				
11	Saya mampu menganalisis pertanyaan yang diberikan guru.				
12	Saya berusaha menyelesaikan masalah atau tugas yang diberikan saat pembelajaran.				
13	Saya menunjukkan minat dan antusiasme selama mengikuti pembelajaran.				
14	Saya termotivasi untuk belajar aktif di kelas.				

Lampiran 8. Uji Validitas Instrumen kelas A

Item Pertanyaan	Sig.	r hitung	r tabel	Keterangan
Hasil Pretest Kelas A				
Pertanyaan 1	<.001	0.730	0.361	Valid
Pertanyaan 2	<.001	0.772	0.361	Valid
Pertanyaan 3	<.001	0.757	0.361	Valid
Pertanyaan 4	<.001	0.715	0.361	Valid
Pertanyaan 5	<.001	0.805	0.361	Valid
Pertanyaan 6	<.001	0.687	0.361	Valid
Pertanyaan 7	<.001	0.589	0.361	Valid
Pertanyaan 8	0.011	0.456	0.361	Valid
Pertanyaan 9	<.001	0.793	0.361	Valid
Pertanyaan 10	<.001	0.812	0.361	Valid
Pertanyaan 11	<.001	0.778	0.361	Valid
Pertanyaan 12	<.001	0.722	0.361	Valid
Pertanyaan 13	<.001	0.800	0.361	Valid
Pertanyaan 14	<.001	0.827	0.361	Valid
Hasil Posttest Kelas A				
Pertanyaan 1	<.001	0.729	0.361	Valid
Pertanyaan 2	<.001	0.761	0.361	Valid
Pertanyaan 3	<.001	0.716	0.361	Valid
Pertanyaan 4	<.001	0.843	0.361	Valid
Pertanyaan 5	<.001	0.807	0.361	Valid
Pertanyaan 6	<.001	0.846	0.361	Valid
Pertanyaan 7	<.001	0.85	0.361	Valid
Pertanyaan 8	<.001	0.84	0.361	Valid
Pertanyaan 9	<.001	0.77	0.361	Valid
Pertanyaan 10	<.001	0.807	0.361	Valid
Pertanyaan 11	<.001	0.702	0.361	Valid
Pertanyaan 12	<.001	0.701	0.361	Valid
Pertanyaan 13	<.001	0.609	0.361	Valid
Pertanyaan 14	<.001	0.77	0.361	Valid

Lampiran 9. Uji validitas instrumen kelas B

Item Pertanyaan	Sig.	r hitung	r tabel	Keterangan
Hasil Pretest Kelas B				
Pertanyaan 1	<.001	0.695	0.361	Valid
Pertanyaan 2	<.001	0.725	0.361	Valid
Pertanyaan 3	<.001	0.746	0.361	Valid
Pertanyaan 4	<.001	0.777	0.361	Valid
Pertanyaan 5	<.001	0.693	0.361	Valid
Pertanyaan 6	<.001	0.711	0.361	Valid
Pertanyaan 7	<.001	0.791	0.361	Valid
Pertanyaan 8	<.001	0.88	0.361	Valid
Pertanyaan 9	<.001	0.837	0.361	Valid
Pertanyaan 10	<.001	0.845	0.361	Valid
Pertanyaan 11	<.001	0.765	0.361	Valid
Pertanyaan 12	<.001	0.822	0.361	Valid
Pertanyaan 13	<.001	0.79	0.361	Valid
Pertanyaan 14	<.001	0.821	0.361	Valid
Hasil Posttest Kelas B				
Pertanyaan 1	<.001	0.71	0.361	Valid
Pertanyaan 2	<.001	0.845	0.361	Valid
Pertanyaan 3	<.001	0.787	0.361	Valid
Pertanyaan 4	<.001	0.852	0.361	Valid
Pertanyaan 5	<.001	0.854	0.361	Valid
Pertanyaan 6	<.001	0.798	0.361	Valid
Pertanyaan 7	<.001	0.615	0.361	Valid
Pertanyaan 8	<.001	0.635	0.361	Valid
Pertanyaan 9	<.001	0.662	0.361	Valid
Pertanyaan 10	<.001	0.772	0.361	Valid
Pertanyaan 11	<.001	0.811	0.361	Valid
Pertanyaan 12	<.001	0.821	0.361	Valid
Pertanyaan 13	<.001	0.83	0.361	Valid
Pertanyaan 14	<.001	0.778	0.361	Valid

Lampiran 10. Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Batas Nilai	Keterangan
Hasil Pretest Kelas A	0.931	0.7	Reliabel
Hasil Posttest Kelas A	0.945	0.7	Reliabel
Hasil Pretest Kelas B	0.950	0.7	Reliabel
Hasil Posttest Kelas B	0.946	0.7	Reliabel

Lampiran 11. Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Pretest Kelas A	.163	30	.040	.933	30	.058
Hasil Posttest Kelas A	.100	30	.200*	.967	30	.466
Hasil Pretest Kelas B	.114	30	.200*	.938	30	.080
Hasil Posttest Kelas B	.127	30	.200*	.974	30	.642
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Lampiran 12. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.838	3	116	.476
	Based on Median	.759	3	116	.519
	Based on Median and with adjusted df	.759	3	114.810	.519
	Based on trimmed mean	.822	3	116	.484

Lampiran 13. Uji Paired Sample T Test

Paired Samples Test										
		Paired Differences					t	df	Significance	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	Hasil Posttest Kelas A - Hasil Pretest Kelas A	8.633	7.677	1.402	5.767	11.500	6.160	29	<.001	<.001

Lampiran 14. Uji Independent Test

Independent Samples Test													
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means									
		F	Sig.	T	Df	Significance		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference			
						One-Sided p	Two-Sided p					Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.098	.755	4.013	58	<.001	<.001	8.433	2.101	4.227	12.640		
	Equal variances not assumed			4.013	57.743	<.001	<.001	8.433	2.101	4.226	12.640		

Lampiran 15. Uji N-Gain Score

Pretest A	Posttest A	Pretest B	Posttest B	Post - Pre A	Post - Pre B	Ideal - Pre A	Ideal - Pre B	N-Gain A	N-Gain B
46	47	42	51	1	9	54	58	0,02	0,16
44	47	53	48	3	-5	56	47	0,05	-0,11
48	48	44	47	0	3	52	56	0,00	0,05
47	50	50	54	3	4	53	50	0,06	0,08
48	52	38	37	4	-1	52	62	0,08	-0,02
48	45	35	43	-3	8	52	65	-0,06	0,12
46	42	32	34	-4	2	54	68	-0,07	0,03
46	44	45	47	-2	2	54	55	-0,04	0,04
47	43	48	46	-4	-2	53	52	-0,08	-0,04
48	46	52	45	-2	-7	52	48	-0,04	-0,15
40	55	34	51	15	17	60	66	0,25	0,26
41	51	57	53	10	-4	59	43	0,17	-0,09
27	44	38	50	17	12	73	62	0,23	0,19
48	56	30	49	8	19	52	70	0,15	0,27

41	64	45	47	23	2	59	55	0,39	0,04
43	62	45	48	19	3	57	55	0,33	0,05
47	57	29	34	10	5	53	71	0,19	0,07
36	47	32	33	11	1	64	68	0,17	0,01
54	70	38	41	16	3	46	62	0,35	0,05
42	54	31	30	12	-1	58	69	0,21	-0,01
50	56	40	41	6	1	50	60	0,12	0,02
46	56	60	58	10	-2	54	40	0,19	-0,05
26	35	57	57	9	0	74	43	0,12	0,00
50	66	33	33	16	0	50	67	0,32	0,00
44	51	44	45	7	1	56	56	0,13	0,02
33	49	40	45	16	5	67	60	0,24	0,08
38	57	31	28	19	-3	62	69	0,31	-0,04
59	69	33	38	10	5	41	67	0,24	0,07
42	59	36	41	17	5	58	64	0,29	0,08
33	45	39	40	12	1	67	61	0,18	0,02

rata-rata	0,15	0,04
minimum	-0,08	-0,15
maksimum	0,39	0,27

Lampiran 16. Soal Soal Saat Eksperimen

Bagaimana peran perusahaan multinasional dalam memicu globalisasi ?

Mengapa batas wilayah antarnegara menjadi kabur dalam era globalisasi ?

Apa hubungan antara globalisasi dengan penguatan konektivitas dunia ?

Apa keuntungan dan tantangan dari perkembangan teknologi transportasi dalam globalisasi ?

Apa peran revolusi industri dalam meningkatkan keterhubungan dunia ?

Apa risiko ketergantungan terhadap perusahaan multinasional dalam era globalisasi ?

Bagaimana perkembangan teknologi internet memperluas pengaruh globalisasi ?

Jelaskan dampak perusahaan multinasional terhadap budaya lokal !

Bagaimana teknologi komunikasi mempercepat proses globalisasi ?

Apa dampak negatif dari dominasi perusahaan multinasional terhadap ekonomi lokal ?

KONSEP PERMINTAAN

Isilah kolom berikut dengan jawaban yang benar !

SOAL	JAWABAN
APA YANG DIMAKSUD DENGAN PERMINTAAN?	
APA YANG DIMAKSUD DENGAN PERMINTAAN INDIVIDU?	
FAKTOR UTAMA YANG MEMPENGARUHI PERMINTAAN?	
APA YANG DIMAKSUD DENGAN PERMINTAAN EFEKTIF?	
APA YANG DIMAKSUD DENGAN PERMINTAAN ABSOLUT?	

ROUND 1**Pilihan Ganda**

1. Kegiatan menjual barang atau jasa dari dalam negeri ke luar negeri disebut...
 - a. Impor
 - b. Ekspor
 - c. Perdagangan regional
 - d. Konsumsi
2. Orang atau badan usaha yang melakukan kegiatan ekspor disebut...
 - a. Importir
 - b. Konsumen
 - c. Eksportir
 - d. Produsen
3. Mata uang asing yang diterima eksportir dan penting bagi negara disebut...
 - a. Rupiah
 - b. Devisa
 - c. Dolar
 - d. Yen
4. Kegiatan membeli barang atau jasa dari luar negeri ke dalam negeri disebut...
 - a. Ekspor
 - b. Impor
 - c. Distribusi
 - d. Produksi
5. Orang atau badan usaha yang melakukan kegiatan impor disebut...
 - a. Eksportir
 - b. Distributor
 - c. Importir
 - d. Konsumen
6. Salah satu contoh barang impor non-migas Indonesia adalah...
 - a. Bensin
 - b. Solar
 - c. Alat-alat elektronik
 - d. Elpiji
7. Cara pembayaran dalam perdagangan internasional di mana pembeli membayar sebelum barang dikirim disebut...
 - a. Open account
 - b. Commercial bills of exchange
 - c. Cash payment
 - d. Letter of credit
8. Surat perintah pembayaran dari bank domestik kepada bank di luar negeri disebut...
 - a. Travelers check
 - b. Cek perorangan
 - c. Wesel bank atas tunjuk
 - d. Telegraphic transfer
9. Transfer dana elektronik melalui jaringan telekomunikasi bank disebut...
 - a. Wesel bank
 - b. Letter of credit
 - c. Telegraphic transfer (T/T)
 - d. Travelers check
10. Metode pembayaran yang melibatkan bank sebagai perantara dan memberikan kepastian

pembayaran kepada eksportir adalah...

- a. Pembukaan rekening
- b. Surat wesel dagang
- c. Letter of credit (L/C)
- d. Cek perorangan

11. Alat pembayaran yang umumnya digunakan oleh wisatawan adalah...

- a. Cek perorangan
- b. Wesel bank
- c. Travelers check
- d. Surat wesel dagang

12. Surat perintah tertulis dari eksportir kepada importir untuk membayar sejumlah uang pada tanggal tertentu adalah...

- a. Letter of credit
- b. Wesel bank
- c. Telegraphic transfer
- d. Surat wesel dagang

13. Cara pembayaran dengan mengirimkan barang terlebih dahulu sebelum pembayaran diterima disebut...

- a. Cash payment
- b. Letter of credit
- c. Open account
- d. Telegraphic transfer

14. Salah satu faktor pendorong perdagangan internasional adalah...

- a. Kesamaan sumber daya alam
- b. Penghematan biaya produksi
- c. Tidak adanya perbedaan teknologi
- d. Pemenuhan seluruh kebutuhan nasional oleh produksi sendiri

15. Negara yang kaya akan hasil perkebunan seperti kelapa sawit dan karet adalah...

- a. Jepang
- b. Amerika Serikat
- c. Indonesia
- d. Thailand

16. Negara yang unggul dalam sumber daya manusia dan teknologi adalah contohnya...

- a. Indonesia
- b. Thailand
- c. Jepang
- d. Vietnam

17. Hambatan dalam perdagangan internasional yang disebabkan oleh nilai mata uang yang berbeda adalah...

- a. Kebijakan tiap negara
- b. Konflik dan peperangan
- c. Perbedaan mata uang
- d. Biaya transportasi

18. Pajak yang dikenakan atas barang-barang impor disebut...

- a. Subsidi
- b. Premi
- c. Tarif
- d. Kuota

19. Kebijakan untuk membatasi jumlah barang impor yang masuk ke dalam negeri disebut...

- a. Tarif

- b. Subsidi
 - c. Kuota impor
 - d. Premi
20. Kebijakan pemerintah untuk melarang perdagangan barang tertentu disebut...
- a. Subsidi
 - b. Tarif
 - c. Larangan ekspor dan impor
 - d. Premi
21. Bantuan keuangan yang diberikan pemerintah kepada produsen dalam negeri disebut...
- a. Tarif
 - b. Kuota
 - c. Subsidi
 - d. Premi
22. Pemberian insentif kepada produsen yang berhasil mencapai target ekspor disebut...
- a. Tarif
 - b. Subsidi
 - c. Kuota
 - d. Premi
23. Kerja sama ekonomi antarnegara bertujuan untuk...
- a. Meningkatkan hambatan ekonomi
 - b. Menciptakan integrasi ekonomi kawasan
 - c. Membatasi pemasaran produk
 - d. Menurunkan produktivitas
24. Salah satu tujuan kerja sama ekonomi antarnegara adalah...
- a. Mempersempit pasar
 - b. Menurunkan pertumbuhan ekonomi
 - c. Memperluas pemasaran
 - d. Meningkatkan keterbelakangan ekonomi
25. Organisasi kerja sama ekonomi di kawasan Asia Tenggara adalah...
- a. APEC
 - b. ADB
 - c. ASEAN
 - d. IMF
26. Pembentukan Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) bertujuan untuk...
- a. Meningkatkan hambatan perdagangan
 - b. Menciptakan sistem perdagangan bebas di Asia Tenggara
 - c. Membatasi investasi antar negara ASEAN
 - d. Menurunkan kerja sama ekonomi
27. Organisasi kerja sama ekonomi yang beranggotakan negara-negara di kawasan Asia Pasifik adalah...
- a. ASEAN
 - b. ADB
 - c. APEC
 - d. WTO
28. Lembaga keuangan yang membantu negara-negara Asia yang sedang membangun adalah...
- a. IMF
 - b. Bank Dunia
 - c. ADB
 - d. WTO

29. Lembaga keuangan internasional di bawah naungan PBB yang bertujuan menciptakan stabilitas keuangan adalah...
- Bank Dunia
 - WTO
 - IMF
 - FAO
30. Organisasi internasional yang bertugas menata dan memfasilitasi perdagangan antarnegara adalah...
- IMF
 - Bank Dunia
 - WTO
 - ILO
31. Organisasi PBB yang bertujuan meningkatkan jumlah dan mutu pangan adalah...
- WHO
 - UNESCO
 - FAO
 - UNICEF
32. Organisasi buruh dunia di bawah PBB adalah...
- UNDP
 - ILO
 - UNHCR
 - UNEP
33. Badan PBB yang memberikan sumbangan untuk program pembangunan adalah...
- UNICEF
 - WHO
 - UNDP
 - UNESCO
34. Salah satu manfaat kerja sama ekonomi adalah...
- Menurunkan investasi
 - Menciptakan lapangan pekerjaan
 - Menurunkan kualitas produk
 - Membatasi pasar
35. Dampak negatif kerja sama ekonomi jika produk dalam negeri kalah bersaing adalah...
- Meningkatnya ekspor
 - Meningkatnya lapangan kerja
 - Produk dalam negeri tidak laku
 - Meningkatnya investasi

ROUND 2

Kumpulan mata uang asing yang dimiliki negara disebut devisa .
Alat pembayaran tunai dalam perdagangan internasional yang berupa perintah bayar dari bank adalah wesel bank .
Transfer uang elektronik antar bank dalam perdagangan internasional dikenal sebagai telegraphic transfer .
Kebijakan pemerintah untuk mengenakan pajak pada barang impor disebut tarif .
Pembatasan jumlah barang impor yang boleh masuk disebut kuota impor .
Bantuan keuangan dari pemerintah untuk produsen dalam negeri disebut subsidi .
Kerja sama ekonomi antarnegara di kawasan Asia Tenggara terwujud dalam

organisasi **ASEAN** .
 Lembaga keuangan internasional di bawah PBB yang fokus pada stabilitas keuangan
 adalah **IMF** .
 Organisasi perdagangan dunia yang mengatur lalu lintas perdagangan antarnegara
 adalah **WTO** .
 Kerja sama ekonomi dapat menarik **investasi** asing ke suatu negara.

ROUND 3

1. Jelaskan latar belakang kedatangan Jepang ke Indonesia dan bagaimana mereka bisa mengalahkan Belanda dengan cepat!
2. Jelaskan tujuan utama Jepang dalam menduduki Indonesia dan bagaimana kebijakan mereka mempengaruhi kondisi sosial masyarakat!
3. Sebutkan dan jelaskan dua organisasi militer yang dibentuk Jepang di Indonesia beserta tujuannya!
4. Apa peran organisasi seperti Jawa Hokokai dan Nagyo Kumiai dalam kebijakan ekonomi Jepang di Indonesia!
5. Jelaskan dampak positif dan negatif pendudukan Jepang terhadap perjuangan kemerdekaan Indonesia!

ROUND 4

Cepat jawab, poin langsung didapat!

1. Jelaskan dampak positif dari Politik Etis bagi pergerakan nasional Indonesia !
2. Bagaimana peran golongan terpelajar dalam membangkitkan kesadaran nasionalisme di Indonesia? Berikan contoh tokoh yang berperan dalam proses ini!
3. Mengapa perjuangan bangsa Indonesia sebelum abad ke-20 sering mengalami kegagalan? Jelaskan dengan menyebutkan empat faktor utama!
4. Sebutkan dan jelaskan empat organisasi modern yang lahir akibat kesadaran nasionalisme!
5. Mengapa pendidikan dianggap sebagai kunci dalam membangun kepemimpinan masa depan bagi bangsa Indonesia?

Lampiran 17. Dokumentasi



