

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN  
TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) DALAM  
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI  
SUKORAMBI JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Sains  
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

JEMBER Oleh:

**Nada Febrianti Kusuma**  
**NIM. 202101090008**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
OKTOBER 2024**

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN  
TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) DALAM  
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI  
SUKORAMBI JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Sains  
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

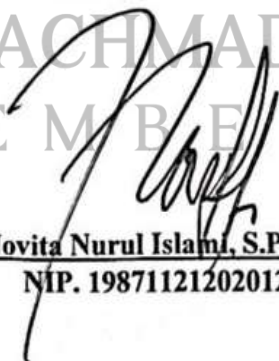
Oleh:

**Nada Febrianti Kusuma**  
NIM. 202101090008

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Disetujui Pembimbing

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

  
**Novita Nurul Islami, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 198711212020122002

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN  
TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) DALAM  
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI  
SUKORAMBI JEMBER**

**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Sains


Hari : Jum'at  
Tanggal : 25 oktober 2024

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

  
Fiqru Mafar M.IP  
NIP. 198407292019031004

  
Rachma Dini Fitria S.P., M.Si  
NIP.19940303200201220055

Anggota:

1. Dr. H. D. Fajar Ahwa, M.Pd.I
2. Novita Nurul Islami, M.Pd

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan



  
Dr. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si  
NIP.197304242000031005

## MOTTO

وَلِكُلِّ وِجْهَةٌ هُوَ مُوَلِّيٰهَا فَاسْتَبِقُوا الْحَيْرَاتِ ۚ اَيْنَ مَا تَكُونُوا يَأْتِ بِكُمْ اللهُ جَمِيعًا ۗ اِنَّ اللهَ عَلٰى كُلِّ شَيْءٍ قَدِيْرٌ ۝۱۴۸

Artinya: Dan setiap umat mempunyai kiblat yang dia menghadap kepadanya. Maka berlomba – lombalah kamu dalam kebaikan. Di mana saja kamu berada pasti Allah akan mengumpulkan semuanya. Sungguh, Allah Mahakuasa atas segala sesuatu. (QS. Al-Baqaroh 2:148).\*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

\* Al-Qur'an & Terjemah. Surat Al-Baqaroh (2:148). Kemenag RI

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil Alamin, segala puji bagi Allah SWT atas segala rahmat Nya karena telah memberikan nikmat karunia pertolongan tiada henti hingga saat ini.

Skripsi ini penulis persembahkan sebagai tanda bukti kepada:

1. Cinta pertama penulis, Ayah Budi Mariyono, Beliau menjadi inti tulang punggung keluarga. Meskipun belum sempat merasakan pendidikan di bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis menjadi wanita yang kuat dan tegar dalam segala rintangan, terus memberikan motivasi dan dukungan hingga penulis menyelesaikan studinya sampai sarjana. Terimakasih atas segala doa, materi dan nasihat yang diberikan selama ini. Terimakasih sudah memberikan inspirasi untuk terus melangkah maju.
2. Pintu surga penulis, Bunda Nami Selami, beliau juga belum sempat merasakan pendidikan di bangku perkuliahan, namun gigih dalam memanjatkan doa yang selalu beliau berikan tanpa henti di sepertiga malamnya. Terimakasih atas segala doa, kasih sayang dan semangat yang diberikan selama ini.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena rahmat, karunia, serta taufiq dan hidayah Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul Penerapan Metode Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII SMPN Sukorambi. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang memperkenalkan kita dengan ilmu pengetahuan. Keberhasilan ini penulis sadar bahwa hal tersebut di dapat karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, kesempatan kali ini penulis sampaikan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M.,CPEM., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan kemudahan birokrasi kepada penulis
3. Bapak Dr. Hartono, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Sains yang telah mengelola pendidikan dengan baik, sehingga memudahkan mahasiswa dalam menimba ilmu sesuai dengan program pendidikan yang ada di kampus.

4. Bapak Fiqru Mafar, M.IP., selaku Ketua Program Studi Tadris IPS yang telah memberi banyak nasihat dan arahan kepada kami
5. Ibu Novita Nurul Islami, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberi arahan dan nasihat, dan bersedia membimbing dalam proses penyusunan skripsi dari awal penelitian hingga selesainya penelitian ini.
6. Bapak Abd. Rozzaq, S.H.I., M.Pd., selaku Dosen Penasihat Akademik yang telah memberikan arahan dan bimbingan dengan baik selama perkuliahan ini
7. Ibu Anindya Fajarini S.Pd, M.Pd selaku validator instrumen dalam penelitian skripsi ini yang telah memvalidasi dan memberikan saran dalam instrumen penelitian
8. Bapak Mohammad Mahfudi S.Pd selaku Kepala Sekolah Menengah Pertama Negeri Sukorambi Jember yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian
9. Ibu Ita Iftitah S.Pd selaku guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII yang telah bersedia menjadi narasumber dalam penelitian skripsi
10. Sahabat-sahabat penulis, yang sudah banyak berperan dalam hidup penulis, memberikan bantuan dan kebersamai penulis. Terimakasih atas doa, *support*, waktu, dan kebaikan yang kalian berikan kepada penulis selama ini.

Penulis tidak bisa menyebutkan satu-satu orang yang berperan dalam penyusunan skripsi ini. Dalam penyusunannya skripsi ini masih jauh dari kata utuh. Oleh

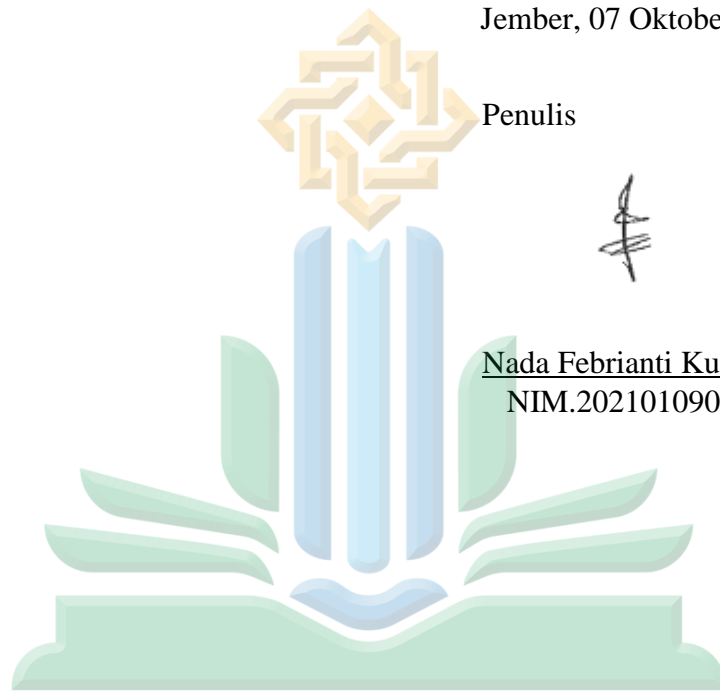
karena itu, kritik dan saran sangat penulis perlukan demi perbaikan penulisan-  
penulisan selanjutnya. Harapan terakhir penulis ialah semoga skripsi ini bisa  
bermanfaat dan barokah. Aamin Ya Robbal Alamiin.

Jember, 07 Oktober 2024

Penulis



Nada Febrianti Kusuma  
NIM.202101090008



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



## ABSTRAK

**Nada Febrianti Kusuma, 2024: Penerapan Metode Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri Sukorambi Jember**

**Kata Kunci: Metode Pembelajaran, Metode TGT (*Teams Games Tournament*), Pembelajaran IPS**

Pembelajaran adalah proses kegiatan yang melibatkan interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar. Guru diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan berkualitas serta menyesuaikan kegiatan mengajarnya dengan gaya belajar dan karakteristik peserta didik. Dengan menggunakan metode pembelajaran guru akan memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik salah satu metode pembelajaran di SMPN Sukorambi yaitu dengan menggunakan metode *TGT (Teams Games Tournament)*

Fokus penelitian yang diteliti dalam skripsi ini yaitu: 1. Bagaimana Perencanaan Metode Pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII SMPN Sukorambi Jember?, 2. Bagaimana Penerapan Metode Pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII SMPN Sukorambi Jember?, 3. Bagaimana Evaluasi Metode Pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII SMPN Sukorambi Jember?

Tujuan dalam skripsi ini yaitu: 1. Mendeskripsikan Perencanaan Metode Pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII SMPN Sukorambi Jember, 2. Mendeskripsikan Penerapan Metode Pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII SMPN Sukorambi Jember. 3. Mendeskripsikan Evaluasi Metode Pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII SMPN Sukorambi Jember

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Penentuan subyek menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Pengumpulan datanya menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis Data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data menggunakan triangulasi sumber yaitu untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data yang diperoleh melalui beberapa sumber dan Triangulasi teknik yaitu pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada.

Penelitian ini memperoleh kesimpulan yaitu: 1). Perencanaan pembelajaran metode *TGT (Teams Games Tournament)* guru menyiapkan modul ajar dan media yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa. 2) Penerapan pembelajaran guru membentuk kelompok dan bermain *game tournament* berbantuan aplikasi *wordwall*. 3) pada evaluasi guru melakukan evaluasi yang berkaitan dengan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan sosial peserta didik.

## DAFTAR ISI

COVER .....	i
HALAMAN SAMPUL .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI .....	iv
MOTTO .....	iv
PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK .....	ix
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Konteks Penelitian .....	1
B. Fokus Penelitian .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	7
E. Definisi Istilah .....	8
F. Sistematika Pembahasan .....	9

BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	11
A. Penelitian Terdahulu .....	11
B. Kajian Teori .....	21
BAB III METODE PENELITIAN.....	34
A. Pendekatan Penelitian dan Jenis penelitian.....	34
B. Lokasi Penelitian.....	34
C. Subyek Penelitian.....	35
D. Teknik Pengumpulan Data.....	36
E. Analisis Data .....	36
F. Keabsahan Data.....	38
G. Tahap-Tahap Penelitian .....	39
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS .....	41
A. Gambaran Obyek Penelitian .....	41
B. Penyajian Data dan Analisis Data.....	46
C. Pembahasan Temuan .....	61
BAB V PENUTUP.....	69
A. Kesimpulan .....	69
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA .....	71
LAMPIRAN.....	74

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	16
--------------------------------------	----



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Kertas Kerja Soal .....	53
Gambar 4.2 Foto Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Metode TGT ( <i>Teams Games Tournament</i> ).....	54



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Matriks Penelitian.....	74
Lampiran 2 Pedoman Wawancara Kepala Sekolah .....	75
Lampiran 3 Pedoman Wawancara Waka Kurikulum.....	76
Lampiran 4 Pedoman Wawancara Guru .....	77
Lampiran 5 Pedoman Wawancara Peserta Didik Kelas VII .....	78
Lampiran 6 Pedoman Observasi untuk Guru .....	79
Lampiran 7 Pedoman Observasi untuk Peserta Didik.....	81
Lampiran 8 Pedoman Dokumentasi .....	82
Lampiran 9 Instrumen Validasi.....	83
Lampiran 10 Data Guru dan Peserta Didik SMPN Sukorambi.....	89
Lampiran 11 Modul Ajar .....	91
Lampiran 12 Hasil Belajar Peserta didik Menggunakan Metode pembelajaran TGT ( <i>Teams Games Tournament</i> ) .....	98
Lampiran 13 Jurnal Kegiatan .....	99
Lampiran 14 Surat Izin Penelitian.....	100
Lampiran 15 Surat Selesai Penelitian .....	101
Lampiran 16 Pernyataan Keaslian Tulisan .....	102
Lampiran 17 Blanko Bimbingan.....	103
Lampiran 18 Dokumentasi Penelitian.....	104

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Permasalahan dalam pendidikan dan pengajaran merupakan persoalan yang cukup kompleks. Dikarenakan banyak faktor yang mempengaruhi seperti guru. Guru adalah faktor utama dalam proses pembelajaran. Karena keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh guru. Guru bertugas menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat. Agar peserta didik dapat memahami materi yang diberikan oleh guru.

Pendidikan merupakan landasan dalam meningkatkan taraf hidup, mengangkat harkat dan martabat suatu bangsa. Pentingnya peran pendidikan dalam kehidupan seseorang tidak dapat dipungkiri lagi. Sehingga, pemerintah saat ini lebih memperhatikan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Maka dari itu, salah satu aspek kehidupan yang *urgent* dan wajib diperhatikan oleh semua kalangan adalah Pendidikan. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 menyatakan “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan

menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab<sup>1</sup>. Sehingga, dengan adanya pendidikan kita dapat menentukan proses kehidupan dan kemajuan peradaban bangsa. Dan keberhasilan pendidikan dapat dilihat dari metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran di lembaga pendidikan baik formal maupun non formal.

Pembelajaran adalah proses kegiatan yang melibatkan interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar, semuanya berpedoman pada metode pembelajaran. Tujuannya adalah untuk membawa perubahan berkelanjutan dalam perilaku dan pemikiran siswa dalam lingkungan belajar. Peningkatan pengelolaan proses pembelajaran diperlukan dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu cara untuk meningkatkan belajar siswa adalah dengan meningkatkan aktivitas belajar siswa. Siswa diminta untuk berpartisipasi dalam semua proses pembelajaran untuk memastikan terjadinya komunikasi dua arah. Guru bukanlah satu-satunya pihak yang memberikan materi pembelajaran kepada siswa. Namun yang lebih penting, bagaimana guru membuat pembelajaran lebih mudah agar siswa aktif belajar. Karena guru adalah pemegang peran yang vital dalam proses pembelajaran, guru diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan berkualitas<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Putu, I yogik Suwara mahardi, I Nyoman urda, I Gede astawan, "Model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbasis kearifan lokal TRIKAYA PARISUDHA terhadap Pendidikan karakter gotong royong dan hasil belajar IPA," Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia 1, No. 1 (Bali 2019): 98-107. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20821>

<sup>2</sup> Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. S. 2020. "Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain". *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2): 146.



Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT, dalam QS. An Nahl (16):

125 yang berbunyi:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ  
أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ۝١٢٥

Artinya: Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk (QS. An;Nahl:125)<sup>3</sup>

Berdasarkan ayat Al-qur'an di atas menjelaskan bahwa manusia wajib melakukan pembelajaran yang sebaik-baiknya. Sehingga, hal ini menuntut guru untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta menyesuaikan kegiatan mengajarnya dengan gaya belajar dan karakteristik siswanya.

Dapat disimpulkan model pembelajaran merupakan salah satu faktor eksternal yang menentukan keberhasilan dalam belajar. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, yang artinya guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya. Penggunaan model pembelajaran yang tepat, maka akan mendorong aktivitas peserta didik. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, yang artinya guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya. Salah satu model pembelajaran yang mendukung terciptanya pembelajaran interaktif adalah model pembelajaran kooperatif

<sup>3</sup> Kementerian Agama republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahan 16:125*, (Jakarta: Al-Mihrab, 2017), 281.

metode *Teams Games Tournament*.<sup>4</sup> Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik belajar secara aktif dan partisipatif. Model pembelajaran kooperatif metode *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa, melibatkan belajar, kelompok, dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*.

Pada metode pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*), peserta didik ditempatkan dalam kelompok belajar dengan pengelompokan yang *heterogen* dengan tahapan pembelajaran seperti kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan. Metode pembelajaran TGT (*Teams Game Tournaments*) merupakan sebuah konsep yang melibatkan pembelajaran kelompok dan permainan, yang dihubungkan dengan bagaimana gaya belajar siswa yang relevansi, dan manfaat pembelajaran secara utuh.

Dalam TGT (*Teams Games Tournament*) peserta didik memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselengi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok. Permainan dalam TGT (*Teams Games Tournament*) dapat berupa pertanyaan-pertanyaan

---

<sup>4</sup> Ahmad Toifur dan wahyu Dwi Kurniawan, "Efeektivitas Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap kemampuan Komunikasi Siswa." *Jurnal Pendidikan Teknik mesin* Vol. No. 02 (Surabaya 2022): 147-153. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-mesin/article/view/47205>

yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka dan gambar kegiatan mengajarnya berdasarkan gaya dan karakteristik belajar siswa.<sup>5</sup>

Dari observasi yang telah dilakukan, peneliti melihat dari keterbiasaan guru mengajar di SMPN Sukorambi, masih menggunakan metode pembelajaran tradisional yang menitik beratkan pada metode ceramah, tidak melibatkan peserta didik aktif, peserta didik pasif cenderung sibuk sendiri berbicara dengan teman yang lain, tidak memperhatikan pembelajaran di kelas dengan baik, mengantuk dan bosan serta sebagian peserta didik tidak mau mengerjakan tugas pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Namun guru yang mengampu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial melakukan inovasi dalam pembelajaran. Sehingga, salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di SMPN Sukorambi tersebut guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menerapkan model pembelajaran kooperatif metode TGT (*Teams Games Tournament*). Maka dari itu, peneliti tertarik untuk meneliti tentang Penerapan Metode Pembelajaran TGT (*Teams games Tournament*) Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri Sukorambi Jember.

---

<sup>5</sup> Hamdani, M., Mawardi, S., & Wardani, K. W. Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* vol 3, No.4, ( Salatiga 2019 ): 440. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21778>

## B. Fokus Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana perencanaan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri Sukorambi Jember?
2. Bagaimana penerapan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri Sukorambi Jember?
3. Bagaimana evaluasi metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri Sukorambi Jember?

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana perencanaan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri Sukorambi Jember?
2. Bagaimana penerapan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri Sukorambi Jember?
3. Bagaimana evaluasi metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri Sukorambi Jember?

## D. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat membantu mengembangkan teori baru terkait dengan penerapan metode pembelajaran TGT dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Temuan yang ditemukan dari lapangan dapat memberikan sumbangan baru bagi literatur dan teori pendidikan.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi dokumen akademik yang tidak hanya sebagai syarat untuk memperoleh gelar akademik S.pd tetapi juga sebagai karya akademik yang berharga bagi kelanjutan jenjang pendidikan penulis.

#### b. Bagi Kalangan Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran bagi mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dan menambah keluasan wawasan khususnya mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan serta menjadi rujukan apabila dibutuhkan untuk melakukan kajian dan *research*.

#### c. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian kualitatif dapat digunakan sebagai bahan pelatihan untuk guru yang ingin menerapkan metode TGT (*Teams Games Tournament*) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Ini

dapat membantu guru dalam mempersiapkan diri, mengatasi tantangan, dan memaksimalkan potensi positif serta dapat memberikan inspirasi untuk inovasi dalam pendekatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Penelitian ini juga dapat memotivasi sekolah dan guru untuk mencoba metode baru atau mengadaptasi metode pembelajaran yang sudah ada

### **E. Definisi Istilah**

Adapun definisi istilah dalam penelitian ini yaitu:

#### 1. Metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

Metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) adalah suatu pembelajaran kooperatif yang diharapkan mampu membantu peserta didik dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Strategi pembelajarannya mengutamakan adanya kerjasama antar peserta didik dalam berkelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dibentuknya kelompok agar peserta didik terlibat aktif dalam proses berpikir. Metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) memasukkan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar dengan penggabungan tahapan belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan.

## 2. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu program pendidikan yang pada pokoknya mempersoalkan tentang manusia pada lingkungan sosialnya. Sehingga pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diharapkan dapat menyatukan perbedaan-perbedaan individu yang ada pada diri peserta didik.

### **F. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan bertujuan untuk memudahkan dalam memahami penyusunan skripsi yang berisikan tentang alur pembahasan skripsi dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup. Sistematika pembahasan akan dijelaskan oleh peneliti sesuai dengan bab yang ada pada penelitian ini, di antaranya:

Bab I berisikan tentang pendahuluan, yang memuat beberapa komponen dasar penelitian seperti, konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, dan sistematika pembahasan.

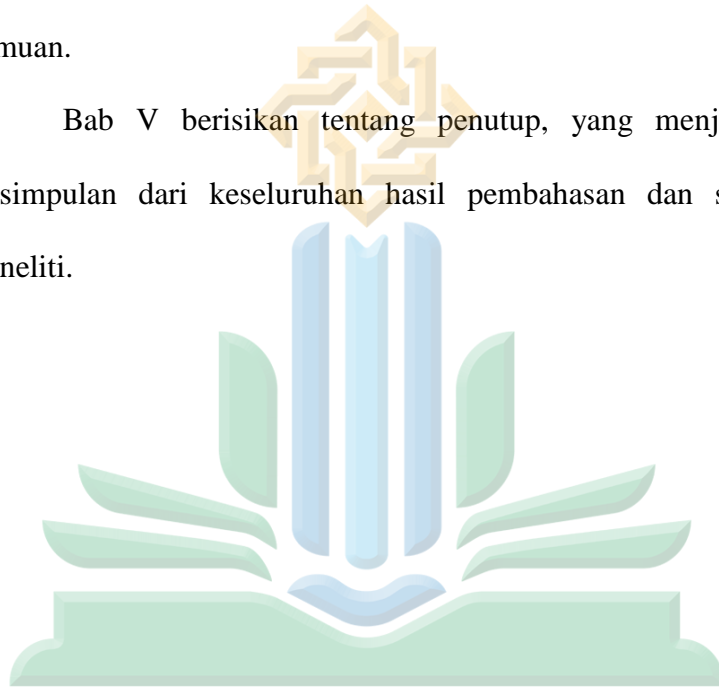
Bab II berisikan tentang kajian pustaka yang meliputi penelitian terdahulu dan kajian teori. Penelitian terdahulu menjelaskan tentang hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Sedangkan kajian teori menjelaskan tentang teori yang dijadikan acuan dalam melakukan penelitian yang telah disesuaikan dengan fokus penelitian.

Bab III berisikan tentang metode penelitian, seperti pendekatan penelitian dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subyek penelitian, teknik

pengambilan informan, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, dan tahap – tahap penelitian.

Bab IV berisikan tentang penyajian data dan analisis data, pada bab ini peneliti akan menjelaskan tentang hasil penelitian yang meliputi gambaran objek penelitian, penyajian data analisis, dan pembahasan temuan.

Bab V berisikan tentang penutup, yang menjelaskan tentang kesimpulan dari keseluruhan hasil pembahasan dan saran-saran dari peneliti.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Berikut beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yang telah dilakukan sebelumnya, antara lain penelitian dari:

1. Sindy Rahmawati dkk, Tahun 2023 dengan judul “Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournamen* (TGT) pada Pembelajaran Tematik Integratif”. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis keterlaksanaan, kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif TGT dalam pembelajaran tematik integratif yang diterapkan pada siswa kelas IV SDN Dawung 2 Sragen Tahun Pelajaran 2022/2023. Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan strategi studi kasus. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Keabsahan data penelitian menggunakan teknik triangulasi dengan teknik analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yang di aplikasikan dalam pembelajaran tematik integratif di kelas IV SD Negeri Dawung 2 Jenar Sragen berjalan cukup baik. Menurut peneliti kelebihan menggunakan model TGT dapat meningkatkan keberanian siswa dalam bertanya dan mengeluarkan pendapat. Namun peneliti juga menjelaskan kekurangan dari model pembelajaran TGT yang dilakukan di kelas IV SD Negeri Dawung adalah sulitnya guru dalam

menyetarakan tingkat kemampuan akademik siswa, siswa yang hanya bergantung pada teman dan terdapat siswa yang kurang mentaati peraturan sehingga kurangnya fokus pembelajaran.<sup>1</sup>

2. Ni Luh Sri Armidi. Tahun 2022 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD “. Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar IPS melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas VI SD. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Pengumpulan data menggunakan tes, dan data yang didapat di analisis menggunakan data deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas VI SD Negeri 3 Tukadmungga semester II tahun pelajaran 2018/2019. Dilihat adanya progress baik terhadap hasil belajar siswa di setiap siklusnya.<sup>2</sup>
3. Nila Ulil Husniyah. Tahun 2023 dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jenggawah Tahun Pelajaran 2022/2023”. Tujuan dari penelitian adalah untuk mendeskripsikn model pembelajaran TGT

---

<sup>1</sup> Sindy Rahmawati, Anita Trisiana, dan Mukhlis Mustofa, “Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) pada pembelajaran Tematik Integratif,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7 No. 1 (Surakarta 2023): 3826-3831. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5839>

<sup>2</sup> Ni Luh Armidi, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD,” *Journal of Education Action Research* 6 No. 2 (Bali 2022): 214-220 <https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.45825>

(*Teams Games Tournament*) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan hasil belajar ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Jenggawah. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Teknik analisis data menggunakan data *condensation*, data *display*, dan data *conclusions*. Hasil penelitian menunjukkan implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru dan juga peningkatan respon siswa yang aktif ketika belajar di kelas dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Peningkatan hasil belajar dalam ranah kognitif pada implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar diukur menggunakan penilaian harian yang berupa soal essay yang mencakup 2 aspek yaitu mengingat dan memahami. Dimana sebelumnya dari 35 siswa terdapat 30 siswa yang mencapai nilai KKM di atas 70, dan 5 siswa dinyatakan tidak tuntas. Namun, setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* 35 siswa keseluruhan mengalami peningkatan nilai di atas KKM. Dalam ranah afektif siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Jenggawah menghasilkan 3 tingkatan jenis perilaku menerima, menanggapi, dan menghargai. Dimana sebelumnya dari 35 siswa yang mendapat nilai A hanya 14 siswa, dan 15 siswa lainnya mendapat nilai B, setelahnya terjadi peningkatan 35 siswa secara keseluruhan mendapat nilai di atas KKM. Begitupula dalam ranah

psikomotorik siswa dinilai dari 2 tingkatan yaitu, kesiapan dan meniru, dimana sebelumnya dari 35 siswa terdapat 31 siswa yang mencapai nilai KKM di atas 70 dan 4 siswa yang dinyatakan tidak tuntas. Namun, setelahnya terjadi peningkatan 100% dari 35 siswa keseluruhan mencapai nilai di atas KKM.<sup>3</sup>

4. Ahmad zainal Tirmidzi. Tahun 2019 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam Pembelajaran Fiqih di MTS Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergepol Tulungagung”. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penyusunan perencanaan pembelajaran fiqih dengan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT, mendeskripsikan bagaimana penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT dalam pembelajaran fiqih mendeskripsikan evaluasi penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT dalam pembelajaran fiqh Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Keabsahan data dilakukan dengan cara triangulasi, perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan, dan pemeriksaan sejawat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan diterapkannya model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TGT oleh Guru Fiqih di MTS Darul Falah Bendiljati Kulon, mata pelajaran fiqih tidak lagi dianggap remeh oleh siswa. Sehingga, tidak ada lagi anggapan yang

---

<sup>3</sup> Nila Ulil Husniyah, “Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Jenggawah Tahun Pelajaran 2022/2023,” 2023, 110.

penting lulus atau hanya formalitas, karena penilaian yang diberikan guru tidak hanya nilai-nilai pengetahuan saja seperti ulangan harian, ulangan semester, dan ujian akhir, tetapi juga penilaian terhadap sikap, mental, sosial, dan keterampilan. Peserta didik pun juga semakin aktif, kreatif, inovatif dan produktif sehingga hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dan peserta didik berani mengeluarkan pendapat dan berpikir kritis.<sup>4</sup>

5. Indros Piliati, dkk. Tahun 2022 dengan judul “ Penggunaan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Peta di Sekolah Dasar” Tujuan penelitian ini adalah untuk Untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran Team Game Turnament (TGT) dalam meningkatkan hasil IPS Materi Peta pada siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 039 Pulau Tengah yang berjumlah 31 orang. Metode penelitian ini menggunakan Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan tahap refleksi. Data penelitian didapatkan dari hasil observasi dan juga tes hasil belajar siswa pada siklus I dan Siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SDN 008 Salo pada mata pelajaran materi peta dengan menggunakan model pembelajaran TGT dapat mendorong siswa untuk belajar berpikir kritis dengan memecahkan masalah yang terdapat dalam materi peta yang

---

<sup>4</sup> Ahmad Zainal Tirmidzi, “Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe TGT (*Teams Gammes Tournament*) Dalam Pembelajaran Fiqih Di MTS Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol TulungAgung,” (Skripsi, IAIN Tulungagung)

diberikan oleh guru. Dijelaskan sebelum menerapkan model pembelajaran TGT hanya 6 siswa atau 19.4% yang mencapai nilai ketuntasan. Kemudian setelah menerapkan model pembelajaran TGT pada siklus I, Hasil belajar siswa yang mencapai KKM meningkat 54.83%. Tetapi belum mencapai 70% sesuai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Pada siklus II capai hasil belajar siswa meningkat menjadi 83.87% yang artinya sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.<sup>5</sup>

Adapun persamaan dan perbedaan beberapa penelitian terdahulu di atas dengan penelitian yang akan dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2.1**  
**Daftar Penelitian Terdahulu**

NO	Nama, Tahun, Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Sindy Rahmawati dkk, Tahun 2023. Dengan judul “Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif <i>Teams Games Tournamen</i> (TGT) pada Pembelajaran	Penerapan pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT ( <i>Teams Games Tournament</i> ) yang di aplikasikan dalam pembelajaran tematik integratif di kelas IV SD Negeri Dawung 2 Jenar Sragen berjalan cukup baik. Menurut peneliti kelebihan menggunakan model	a. Metode penelitian yang menggunakan metode kualitatif b. Jenis penelitian studi kasus c. Penelitian sama-sama membahas tentang penerapan metode	a. Waktu dan tempat yang digunakan berbeda b. Penelitian terdahulu membahas pada pembelajaran tematik integratif sedangkan pada penelitian ini pembelajaran

<sup>5</sup> Indros Piliati, Musnar Indra Daulay, dan Ramdhan Witarasa. “Penggunaan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar materi Peta di Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6 No.1 (2022). <https://doi.org/1031004/jptam.v6i1.5615>

	Tematik Integratif	TGT dapat meningkatkan keberanian siswa dalam bertanya dan mengeluarkan pendapat. Namun peneliti juga menjelaskan kekurangan dari model pembelajaran TGT yang dilakukan di kelas IV SD Negeri Dawung adalah sulitnya guru dalam menyetarakan tingkat kemampuan akademik siswa, siswa yang hanya bergantung pada teman dan terdapat siswa yang kurang mentaati peraturan sehingga kurangnya fokus pembelajaran	pembelajaran TGT ( <i>Teams Games Tournament</i> )	
2.	Ni Luh Sri Armidi. Tahun 2022. Penerapan Model Pembelajaran Tipe <i>Teams Games Tournament</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD	Penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas VI SD Negeri 3 Tukadmungga semester II tahun pelajaran 2018/2019. Dilihat adanya progress baik terhadap hasil belajar siswa di setiap siklusnya.	a. Penelitian sama sama membahas tentang penerapan metode pembelajaran TGT. ( <i>Teams Games Tournament</i> ) b. Sama – sama meneliti pembelajaran IPS	a. Obyek, waktu dan tempat yang digunakan berbeda b. Penelitian terdahulu menggunakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif c. penelitian terdahulu mengukur peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD.
3.	Nila Ulil Husniyah. Tahun 2023. Implementasi Model Pembelajaran <i>Teams Games</i>	Implementasi model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> dalam pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran	a. Metode yang digunakan penelitian kualitatif b. Sama-sama membahas tentang model	a. Waktu dan tempat yang digunakan berbeda b. Penelitian terdahulu membahas mata pelajaran Pendidikan Agama



<p><i>Tournament</i> (TGT) pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jenggawah Tahun Pelajaran 2022/2023.</p>	<p>yang diberikan oleh guru dan juga peningkatan respon siswa yang aktif ketika belajar di kelas dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Peningkatan hasil belajar dalam ranah kognitif pada implementasi model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> dalam meningkatkan hasil belajar diukur menggunakan penilaian harian yang berupa soal essay yang mencakup 2 aspek yaitu mengingat dan memahami. Dimana sebelumnya dari 35 siswa terdapat 30 siswa yang mencapai nilai KKM di atas 70, dan 5 siswa dinyatakan tidak tuntas. Namun, setelah menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> 35 siswa keseluruhan mengalami peningkatan nilai di atas KKM. Dalam ranah afektif siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Jenggawah menghasilkan 3 tingkatan jenis perilaku menerima, menanggapi, dan menghargai. Dimana sebelumnya dari 35 siswa yang mendapat nilai A hanya 14 siswa, dan 15 siswa lainnya</p>	<p>pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) c.Obyek penelitian dilakukan pada siswa SMP</p>	<p>Islam c.Penelitian terdahulu mengukur peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas VIII SMP</p>
--	---	---	--



		<p>mendapat nilai B, setelahnya terjadi peningkatan 35 siswa secara keseluruhan mendapat nilai di atas KKM. Begitupula dalam ranah psikomotorik siswa dinilai dari 2 tingkatan yaitu, kesiapan dan meniru, dimana sebelumnya dari 35 siswa terdapat 31 siswa yang mencapai nilai KKM di atas 70 dan 4 siswa yang dinyatakan tidak tuntas. Namun, setelahnya terjadi peningkatan 100% dari 35 siswa keseluruhan mencapai nilai diatas KKM.</p>		
4.	<p>Ahmad zainal Tirmidzi. Tahun 2019 dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> Tipe TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) dalam Pembelajaran Fiqih di MTS Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergepol Tulungagung</p>	<p>Diterapkannya model pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> tipe TGT oleh Guru Fiqih di MTS Darul Falah Bendiljati Kulon, mata pelajaran fiqih tidak lagi dianggap remeh oleh siswa. Sehingga, tidak ada lagi anggapan yang penting lulus atau hanya formalitas, karena penilaian yang diberika guru tidak hanya nilai-nilai pengetahuan saja seperti ulangan harian, ulangan semester, dan ujian akhir, tetapi juga penilaian terhadap sikap, mental, sosial, dan keterampilan. Peserta didik pun juga</p>	<p>a.Sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif b.Sama-sama membahas tentang penerapan metode pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournamen</i>)</p>	<p>a.Obyek, waktu dan tempat berbeda b.Penelitian terdahulu membahas tentang pembelajaran Fiqih</p>

		semakin aktif, kreatif, inovatif dan produktif sehingga hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dan peserta didik berani mengeluarkan pendapat dan berpikir kritis.		
5.	Indros Piliati, dkk. Tahun 2022. Penggunaan Model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournamet</i> (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Peta di Sekolah Dasar.	Hasil belajar siswa kelas IV SDN 008 Salo pada mata pelajaran IPS materi peta dengan menggunakan model pembelajaran TGT dapat mendorong siswa untuk belajar berpikir kritis dengan memecahkan masalah yang terdapat dalam materi peta yang diberikan oleh guru. Dijelaskan sebelum menerapkan model pembelajaran TGT hanya 6 siswa atau 19.4% yang mencapai nilai ketuntasan. Kemudian setelah menerapkan model pembelajaran TGT pada siklus I, Hasil belajar siswa yang mencapai KKM meningkat 54.83%. Tetapi belum mencapai 70% sesuai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Pada siklus II capai hasil belajar siswa meningkat menjadi 83.87% yang artinya sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.	a.Sama – sama membahas tentang metode pembelajaran TGT ( <i>Teams Games Tournament</i> ) a.Sama – sama membahas tentang pembelajaran IPS	a.Obyek, waktu, dan tempat berbeda. b.Metode penelitian terdahulu menggunakan metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas) c.Penelitian terdahulu mengukur peningkatan hasil belajar materi peta di Sekolah Dasar

Kesimpulan dari penelitian-penelitian terdahulu yang telah dijelaskan dapat kita lihat dari hasil persamaan dan perbedaan dari penelitian tersebut. Persamaan dari penelitian ini membahas tentang metode pembelajaran TGT (*Teams games Tournament*). Pada penelitian terdahulu yang sudah dijelaskan tidak ada yang meneliti tentang pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di jenjang SMP dengan menggunakan metode pembelajaran TGT (*Teams games Tournament*) dalam pembelajaran Ilmu pengetahuan Sosial. Maka penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya baik dari segi obyek, waktu, dan tempat, metode penelitian, fokus penelitian, dan variabel penelitian. Sehingga, penelitian ini layak untuk dilakukan.

## **B. Kajian Teori**

### **1. Pengertian Metode Pembelajaran**

Metode merupakan suatu kata yang sering di dengar dalam dunia pendidikan. Karena setiap berlangsungnya proses pendidikan selalu menggunakan metode atau beberapa metode<sup>6</sup>.

Ada dua kata majemuk yang digunakan dalam metode pembelajaran, yaitu metode dan pembelajaran. Dilihat dari aspek epimologi kata metode bersumber dari Bahasa Yunani, *Methodes* yang berasal dari dua suku kata meta yang bermakna melalui dan hodos yang bermakna cara. Dalam Bahasa inggris disebut method dan dalam Bahasa arab jika dihubungkan dalam pembelajaran dikenal dengan istilah طريقة (*thariqah*) atau أسلوب (*uslub*). Menurut KKBI, Metode adalah cara terstruktur yang

<sup>6</sup> Rusyidi Ananda. *Perencanaan Pembelajaran* (Medan: LPPI, 2019), 108

digunakan ketika melaksanakan suatu pekerjaan agar mudah tercapai sesuai dengan tujuan yang diinginkan.<sup>7</sup> Metode pembelajaran pada makna ini menekankan “suatu kerja yang terstruktur” yang harus dipersiapkan secara matang dan dengan pelaksanaan yang konsisten dan berkelanjutan.

Untuk lebih memahami pengertian metode pembelajaran dapat dilihat juga secara terminologi, karna tidak cukup jika dilihat dari segi epistemologi saja. Adapun pendapat beberapa para ahli, diantaranya adalah:

- a. Ahmad tafsir mendefinisikan metode pembelajaran adalah suatu cara yang paling tepat dan cepat dalam mengajarkan mata pelajaran.
- b. Omar Muhammad Al-Toumy AlSyaibany mendefinisikan segala kegiatan yang dilakukan oleh guru didasarkan pada kebutuhan mata pelajaran yang diajarkannya, karakteristik perkembangan peserta didik, dan suasana sekitarnya, dan bertujuan untuk membantu peserta didik mencapai proses belajar yang diinginkan dan perubahan tingkah laku yang diinginkan

Jadi, dapat dikatakan bahwa, metode pembelajaran adalah cara sistematis yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik untuk mencapai kompetensi dan indikator pembelajaran yang telah disusun secara rinci dalam perencanaan persiapan pembelajaran.<sup>8</sup>

<sup>7</sup> Ridwan Wirabumi. “Metode pembelajaran ceramah,” *Jurnal Annual Conference on Islamic Education and Thought* Vol 1, No 1 (Bogor 2020): 106. <https://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/aciet/article/view/660>

<sup>8</sup> Ayu Winda sari, Dina Natalia, dan Nurul hasanah, “Metode pembelajaran ditinjau dari filsafat Pendidikan islam,” *Jurnal suhuf* 32 No.1. (Riau 2020): 28-49 <https://doi.org/10.23917/suhuf.v32i1.11034>

## 2. Macam-Macam Metode Pembelajaran

### a. Metode pendekatan kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Metode pendekatan kontekstual adalah metode pembelajaran yang mengikat bahan ajar dalam situasi nyata oleh siswa. Hal ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dalam mendapatkan informasi untuk penerapan dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga atau masyarakat. Jadi CTL adalah metode pembelajaran yang menggunakan pendekatan untuk membantu siswa memahami maksud dan materi dengan mengaitkan pada kehidupan sehari-hari.

Karakteristik pendekatan kontekstual adalah kolaborasi, pembelajaran yang menyenangkan, menggunakan sumber berbeda, siswa dan guru harus aktif, kreatif, dan kritis, dinding kelas dan seluruh koridor hasil kerja siswa.

### b. Metode diskusi kelompok

Metode yang dapat diartikan sebagai suatu bentuk pembelajaran yang berpusat pada interaksi antar anggota kelompok untuk menyelesaikan suatu masalah. Tujuan dari metode diskusi kelompok untuk mengembangkan kemauan dan kemampuan siswa dalam bekerja sama, pengendalian pengaturan emosional, meningkatkan keaktifan sosial siswa, dan meningkatkan focus siswa dalam pembelajaran. Peran guru dalam metode diskusi kelompok sebagai fasilitator yang mengondisikan siswa, pengamat, pemerhati,

dan pendukung siswa apabila diperlukan dan sebagai pemberi saran dan penilaian tugas.

c. Metode Tanya Jawab

Metode yang mengharuskan adanya interaksi antara guru dan peserta didik ketika kegiatan pembelajaran untuk memperoleh jawaban secara lisan. Sehingga, peserta didik dapat membangun pengetahuan baru. Alasan guru menggunakan metode tanya jawab dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dikarenakan untuk meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap masalah yang dibahas dan mendorong minat peserta didik dalam memperoleh pengetahuan melalui proses pengajaran, dan pembelajaran, membangkitkan, mendorong, membimbing siswa untuk berpikir yang sistematis, kreatif, dan kritis.

d. Metode bermain peran

Metode bermain peran adalah cara untuk belajar melalui bermain peran yang dapat membantu peserta didik memahami dan menghayati nilai-nilai. Ketika peserta didik bermain peran, peserta didik memasukkan diri mereka dalam peran yang sudah di skenario. Metode bermain peran menekankan sifat pembelajaran sosial dan melihat bagaimana peserta didik bekerja sama untuk meningkatkan sosial dan intelektual<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Moch. Agus Krisno Budiyanto, Sintaks 45 Metode Pembelajaran dalam *Student Centered learning* (SCL) (Malang: UMM Press, 2016), 128

e. Metode Karyawisata

Metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik dibawa ke suatu tempat atau obyek diluar kelas untuk mengamati, mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan materi pelajaran untuk memberi siswa kesempatan dalam membandingkan materi pelajaran dengan yang mereka lihat dan lakukan di luar kelas. Ini juga dapat membantu siswa menghindari jenuh selama pelajaran di kelas. <sup>10</sup>

f. Metode TGT (*Teams Games Tournament*)

Metode TGT merupakan model pembelajaran kooperatif dimana peserta didik dikelompokkan dalam kelompok;kelompok kecil yang terdiri dari 3-5 peserta didik yang beragam dalam hal prestasi akademik, jenis kelamin, ras, dan etnis. Game dan akademik adalah inti dari metode pembelajaran TGT.

**3. Pengertian Metode Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)**

Metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) adalah metode pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran secara mandiri atau memberi mereka kesempatan untuk berkomunikasi dan bekerja sama dalam diskusi kelompok. Metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat membuat peserta didik berpartisipasi dalam proses pembelajaran karena peserta didik diminta untuk membuat kelompok mereka menjadi kelompok super, yang

<sup>10</sup> Ryan Prayogi, dkk, "Metode pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah dasar Negeri 019 Tambusai Utara kabupaten Rokan Hulu. Jurnal Pendidik Indonesia 2, No.1 (Riau 2021): 91-96 <http://dx.doi.org/10.61291/jpi.v2i1.37>

pada akhirnya akan menghasilkan peningkatan hasil belajar.<sup>11</sup> Metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu metode yang mudah digunakan. Shohimin mengatakan “metode pembelajaran TGT melibatkan semua peserta didik berpartisipasi dalam aktivitas tanpa memandang status. Metode ini juga menggabungkan permainan dengan penguatan”.<sup>12</sup> Menurut Slavin, metode TGT pada dasarnya sama dengan STAD, perbedaanya terletak pada format turnamennya, pada metode TGT menggunakan kuis-kuis serta sistem penilaian kemajuan individu dimana para peserta didik berkompetisi mewakili tim mereka dengan perwakilan tim lainnya.<sup>13</sup>

#### 4. Konsep Metode Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

Pada dasarnya, pendekatan pembelajaran TGT menggabungkan permainan kelas, diskusi, dan pembelajaran kelompok. Siswa diminta untuk berpartisipasi secara aktif dalam setiap proses pembelajaran. Dalam model pembelajaran ini, melibatkan keterlibatan fisik dan mental. Siswa akan mendapatkan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dengan bermain akademik seperti ini.

Slavin mengatakan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terdiri dari 5 tahapan:

<sup>11</sup> Buhari, “Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Teams games Tournament (TGT) untuk meningkatkan prestasi belajar materi globalisasi siswa kelas IX-U SMPN 1 Bolo Tahun Pelajaran 2022/2023,” *Jurnal Pendidikan dan pembelajaran Indonesia* 3, No.1 (NTB, 2023): 57-68 <https://doi.org/10.53299/jppi.v3i1.290>

<sup>12</sup> I putu yogik Suwara mahardi, I Nyoman urda, I Gede astawan, “Model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbasis kearifan lokal TRIKAYA PARISUDHA terhadap Pendidikan karakter gotong royong dan hasil belajar IPA,” *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia* 1, No. 1 (Bali 2019): 98-107. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20821>

<sup>13</sup> Robert. E. Slavin, *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*, terj. Narulita Yusron), (Bandung: Nusa Media, 2016 )



- a. Penyajian kelas (*Class presentation*)
- b. Belajar dalam kelompok (*Teams*)
- c. Permainan (*Games*)
- d. Pertandingan (*Tournament*)
- e. Penghargaan kelompok (*Team recognition*)<sup>14</sup>

Berdasarkan yang telah diungkapkan oleh Slavin, maka metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) memiliki ciri ciri sebagai berikut:

- a. Presentasi di kelas

Presentasi kelas adalah pengajaran langsung, seperti diskusi yang dipimpin oleh guru atau dengan media audio visual. Presentasi kelas harus berfokus pada unit TGT sehingga siswa memperhatikan materi. Hal ini dapat membantu mereka dalam game turnamen.

- b. Tim

Tim terdiri dari tiga sampai lima siswa yang mempunyai kemampuan, jenis kelamin, suku dan ras yang berbeda. Mereka bekerja sama untuk memastikan bahwa setiap anggota kelompoknya siap untuk bermain di meja turnamen. Skor kelompok dipengaruhi oleh skor turnamen setiap individu. Keberhasilan kelompok bergantung pada keberhasilan individu dalam tim. Belajar dalam tim biasanya terdiri dari membahas masalah, membandingkan jawaban,

<sup>14</sup> Zulfa Setiawan, Hari Anna Lastya, dan Sadrina, "Penerapan TGT ( Team Games Tournament ) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli." Jurnal Edukasi elektro Vol 05, No.2 ( Banda Aceh 2021 ): 133-134. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jee/oai>

dan mengoreksi masing-masing anggota tim. Dengan adanya campuran anggota kelompok diharap peserta didik memiliki motivasi saling membantu terhadap peserta didik yang kurang dalam menguasai materi pembelajaran. Hal ini menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran diri pada peserta didik bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan.

c. Permainan (*Game*).

Permainan dalam game terdiri dari materi yang berkaitan dengan materi yang telah disampaikan oleh guru di kelas. Tujuan dari permainan ini adalah untuk menguji pemahaman siswa tentang materi yang telah mereka peroleh selama presentasi

d. Turnamen

Turnamen adalah kumpulan *game* yang bermain di meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati 5-6 orang perwakilan kelompok.

Turnament diawali dengan aturan permainan.

e. Penghargaan kelompok

Pemberian penghargaan didasari oleh rata-rata poin yang telah diperoleh oleh kelompok ketika bermain. Penghargaan diberikan kepada kelompok yang memenuhi kategori.<sup>15</sup>

## 5. Kelebihan Metode Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

Kelebihan Metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*):

<sup>15</sup> Moch. Agus Krisno Budiyanto, Sintaks 45 Metode Pembelajaran dalam *Student Centered learning* (SCL) (Malang: UMM Press, 2016), 145

- a. Lebih memfokuskan pembagian waktu untuk tugas.
- b. Dapat menguasai materi secara mendalam dalam waktu singkat.
- c. Kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari peserta didik.
- d. Dapat melatih peserta didik bersosialisasi dengan orang lain.
- e. Dapat melatih peserta didik dalam menerima perbedaan individu.
- f. Motivasi dalam belajar lebih tinggi
- g. Peningkatan hasil belajar
- h. Meningkatkan kebaikan budi pekerti, kepekaan, dan toleransi<sup>16</sup>

## 6. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah usaha manusia yang penting dan bersifat kompleks. Karena melibatkan banyak faktor manusia dan nilai-nilai. Dikatan sangat penting karena pembelajaran adalah upaya untuk membentuk manusia yang baik. Pembelajaran yang tidak sesuai dapat merusak satu generasi. Ada yang memahami bahwa pembelajaran tidak sama dengan Pendidikan. Pembelajaran lebih sering didefinisikan sebagai kegiatan yang melatih kognitif dan psikomotor anak sehingga mereka menjadi lebih baik dalam berpikir kritis, sistematis, dan objektif serta memperoleh keterampilan yang diperlukan untuk melakukan berbagai tugas, seperti menulis, berenang, memperbaiki elektronik dan sebagainya<sup>17</sup>.

---

<sup>16</sup> Moch. Agus Krisno Budiyanto, Sintaks 45 Metode Pembelajaran dalam *Student Centered learning* (SCL) (Malang: UMM Press, 2016), 148

<sup>17</sup> Kusnul khotimah dan katon galih Setyawan, *Perencanaan Pembelajaran* (Jawa Tengah: Lakeisha, 2022): 2

Menurut Degeng pembelajaran adalah usaha untuk mengajarkan peserta didik. Dalam artian, secara implisit dalam pembelajaran termasuk kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil yang diinginkan. Pemilihan dan pengembangan metode ini didasari pada kondisi pembelajaran yang ada.<sup>18</sup>

Pembelajaran adalah proses yang dilakukan oleh guru saat membimbing peserta didik dan membantu peserta didik untuk memiliki pengalaman belajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses menyediakan pengalaman belajar bagi peserta didik.

Pembelajaran mencakup bagaimana guru mengajar dan bagaimana peserta didik belajar. Pembelajaran didefinisikan sebagai tindakan yang disadari dan direncanakan dengan yang mencakup tiga komponen: Perencanaan, Pelaksanaan, dan evaluasi.<sup>19</sup>

## **7. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial**

Ilmu pengetahuan Sosial adalah salah satu jenis mata pelajaran yang berada disetiap tingkatan SD, SMP/MTS, dan SMA/MA. Dilihat dari karakteristiknya termasuk pelajaran yang komprehensif, yaitu pembelajaran yang disusun dengan mengaitkan bahan-bahan dari disiplin ilmu dengan kehidupan nyata di masyarakat.<sup>20</sup>

---

<sup>18</sup> Moh. Sutomo, *Perencanaan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial* (Yogyakarta: Bildung, 2022): 2

<sup>19</sup> Rusyidi Ananda. *Perencanaan Pembelajaran* (Medan: LPPI, 2019), 108

<sup>20</sup> Moh. Sutomo, *Perencanaan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial* (Yogyakarta: Bildung, 2022): 2

Terdapat beberapa definisi dari Ilmu Pengetahuan Sosial, yaitu:

- a. Pusat kurikulum menyatakan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang berasal dari kehidupan sosial masyarakat.
- b. *National Council for the Social Studio (NSCC)* merumuskan Ilmu Pengetahuan Sosial studi terpadu dari ilmu; ilmu sosial dan humaniora untuk mempromosikan kompetensi kewarganegaraan. Dalam program sekolah, Ilmu Pengetahuan Sosial memberikan pembelajaran yang terkoordinasi dan sistematis dengan memanfaatkan bidang-bidang seperti, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama dan sosiologi, serta pembelajaran yang sesuai dari ilmu pengetahuan humaniora, matematika, dan Ilmu Pengetahuan Alam.
- c. Menurut Buchari alma, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu program pendidikan yang fokusnya mempersoalkan manusia dalam lingkungan sosialnya, dan bahannya berasal dari berbagai ilmu sosial, seperti geografi, ekonomi, dan antropologi.

Dasar dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah segala tingkah laku dan kebutuhan manusia. berkaitan dengan aturan manusia dalam memenuhi kebutuhannya, baik segi budaya dan kejiwaan serta kebutuhan lainnya yang termasuk dalam konteks sosial.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> Annisa Siregar, Ummi Kalsum, dan sehat Muda Rambe, "Pengaruh ruang lingkup terhadap perkembangan siswa di MTS PAB 2 Sampali," *Journal Research and education Studies* 01, No. 1 (Sumatera, 2022):1-10

Ruang lingkup mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ditingkat Sekolah Menengah Pertama meliputi:

- a. Manusia, tempat, dan lingkungan
- b. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan
- c. Sistem sosial budaya
- d. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan <sup>22</sup>

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ini harus diajarkan secara sistematis. Karena pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tidak hanya memberikan peserta didik materi yang akan mereka ingat tetapi juga untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam bermasyarakat. Oleh karena itu, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial harus mengandalkan materi yang bersumber dari masyarakat. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di tingkat Sekolah Menengah Pertama mempunyai peran penting dalam pembentukan karakter dan kepribadian peserta didik. Hal ini sesuai dengan materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di tingkat Sekolah Menengah Pertama kelas VII, seperti materi yang membahas tentang keberadaan diri dan keluarga, mengenal lokasi tempat tinggal, sosialisasi dalam bermasyarakat, nilai dan norma, dan lain-lain. Materi mengenai nilai dan norma merupakan salah satu komponen utama dalam kurikulum pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang dirancang agar membantu

---

<sup>22</sup> Musyarofah, Abdurrahman ahmad, dan Nasobi Niki suma. Konsep Dasar . (Komojoyo Press, 2021): 12

peserta didik dalam memahami dan menginternalisasi nilai-nilai yang berlaku di masyarakat

Nilai adalah sesuatu yang absolut, melekat pada objek, hadir dalam diri manusia dan identik dengan perilakunya. Notonagoro membagi jenis – jenis nilai menjadi 3 macam yaitu: nilai material, nilai vital, dan nilai kerohanian

Norma merupakan aturan yang sudah ditetapkan dalam bermasyarakat agar sesuai dengan nilai yang dianut oleh masyarakat setempat. Seperti contoh, norma ketika berpakaian. Seorang individu harus mengikuti dengan nilai yang dianut masyarakat setempat dalam berpakaian. Jenis-Jenis norma: norma agama, norma kesopanan, norma kesusilaan dan norma hukum.<sup>23</sup>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

<sup>23</sup> Nursa'ban, M, dkk. Ilmu Pengetahuan Sosial SMP kelas VII. (pusat kurikulum dan perbukuan badan penelitian dan pengembangan dan perbukuan kementerian Pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi,2021): 28-29

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan Penelitian dan Jenis penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan jenis penelitian studi kasus. Pengambilan data dikumpulkan melalui wawancara sebagai metode utama, observasi dan dokumentasi sebagai pendukung. Metode kualitatif adalah metode yang berfokus pada pemahaman fenomena atau konteks tertentu dengan menggunakan pendekatan deskriptif dan interpretatif. Fokus utama dalam metode kualitatif adalah untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang arti, persepsi, dan makna dari orang-orang yang terlibat dalam situasi penelitian.

#### **B. Lokasi Penelitian**

Lokasi yang dijadikan penelitian adalah Sekolah Menengah Pertama Negeri Sukorambi Jember. Pemilihan lokasi penelitian dilakukan secara *Purposive*. *Purposive* yaitu penentuan atau pemilihan lokasi dengan sengaja berdasarkan pertimbangan tertentu yang disesuaikan dengan tujuan penelitian.<sup>1</sup> Adapun pertimbangan pemilihan lokasi penelitian yaitu karena penerapan metode pembelajaran TGT (*Teams games Tournament*) dalam pembelajaran IPS sudah pernah dilakukan di sekolah SMPN Sukorambi Jember.

---

<sup>1</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014): 373



### C. Subyek Penelitian

Pada subyek penelitian, penelitian ini menggunakan teknik *Purposive Sampling*, teknik yang dikenal sebagai pengambilan informan atau narasumber dengan tujuan tertentu sesuai dengan tema penelitian yang dianggap memiliki informasi yang diperlukan bagi peneliti<sup>2</sup>. Peneliti memilih informan yang dianggap mengetahui permasalahan yang dikaji, sehingga data penelitian yang didapat akan akurat.

Subyek penelitian ini merupakan sumber yang dapat memberikan informasi agar dapat mendukung data penelitian. Subyek dalam penelitian ini adalah Kepala sekolah, Waka Kurikulum, Guru Ilmu Pengetahuan Sosial, dan beberapa peserta didik kelas VII SMPN Sukorambi. Dengan pertimbangan kepala Sekolah sebagai pemimpin dan evaluator dalam sistem belajar mengajar di sekolah. Waka Kurikulum sebagai seseorang yang bertanggung jawab dalam penyusunan kurikulum di sekolah. Guru Ilmu Pengetahuan Sosial dan peserta didik kelas VII dipilih sebagai informan karena penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi nilai dan norma kelas VII.

Adapun subyek yang akan dijadikan informan dalam penelitian ini adalah:

1. Kepala Sekolah bapak Mohammad mahfudi
2. Waka Kurikulum Ibu Mutik urrohmah
3. Guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII Ibu Ita Iftitah

---

<sup>2</sup> Lexy J. Maleong, Metodologi Penelitian Kualitatif, (bandung: PT Remaja Rosda karya, 2013), 224

4. Peserta didik kelas VII A yakni:
  - a. Abd. Yudha Pratama
  - b. Cahya Elfaza Ghani
  - c. Nadira Dyajeng Dewi Kurniawan

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

1. Observasi partisipan:

Observasi langsung terhadap proses pembelajaran TGT pada mata pelajaran materi nilai dan norma untuk memahami interaksi siswa.

2. Wawancara

Wawancara dengan Kepala Sekolah, Waka Kurikulum, Guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan beberapa siswa kelas VII SMPN Sukorambi. Untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang penerapan metode TGT dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa profil sekolah, visi misi sekolah, data guru, foto kegiatan pembelajaran, dan modul pembelajaran guru pada saat menggunakan metode pembelajaran TGT (*Teams Games*

*Tournament*). J E M B E R

#### **E. Analisis Data**

Analisis adalah suatu usaha untuk mengurai suatu masalah atau fokus kajian menjadi bagian-bagian (*decomposition*) sehingga susunan atau tatanan

bentuk sesuatu yang diurai itu tampak dengan jelas dan karenanya bisa secara lebih terang ditangkap maknanya atau lebih dimengerti duduk perkaranya.<sup>3</sup>

Adapun langkah-langkah analisis yang peneliti akan lakukan di lapangan adalah:

1. Reduksi data (*Data Reduction*)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya.

2. Penyajian data (*Data display*)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data, sehingga data dapat terorganisasi dan dapat semakin mudah dipahami. Dengan mendisplay data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah difahami tersebut.

3. Penarikan kesimpulan (*conclution*)

Langkah ketiga adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi, kesimpulan awal yang ditemukan masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

---

<sup>3</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014): 373.

Data kualitatif dianalisis dengan menggunakan pendekatan induktif. Hasil diinterpretasikan untuk mengidentifikasi pola, tema dan pengalaman bersama.

#### **F. Keabsahan Data**

Keabsahan data dalam metode penelitian kualitatif merupakan usaha yang hendak dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh keabsahan data-data temuan dilapangan, untuk memperoleh temuan yang absah maka perlu diteliti kredibilitasnya. Oleh karena itu peneliti menggunakan teknik triangulasi uji validitas data.

Teknik triangulasi digunakan untuk mengecek data-data proses penerapan metode pembelajaran TGT (*Team games tournament*) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII SMPN Sukorambi. Data yang telah terkumpul, diperiksa dengan sumber yang berbeda untuk mengetahui kebenaran dan informasi yang telah dilakukan. Peneliti menggunakan teknik yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Peneliti menggunakan observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi untuk mendapatkan sumber data yang sama secara serempak.

Adapun triangulasi yang digunakan yaitu:

1. Triangulasi sumber, menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data yang diperoleh, mulai dari sumber primer maupun sekunder

2. Triangulasi Teknik Dalam Teknik pengumpulan data, triangulasi diartikan sebagai Teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada.

### **G. Tahap-Tahap Penelitian**

Dalam penelitian kualitatif ini, peneliti menggunakan tiga tahap

#### 1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan adalah tahap dimana peneliti akan menetapkan apa saja yang harus dilakukan sebelum penelitian

- a. Menyusun rancangan penelitian seperti judul penelitian, konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, objek penelitian, dan metode penelitian
- b. Observasi keadaan lapangan
- c. Pengurusan surat izin
- d. Menyiapkan perlengkapan penelitian, yang akan diperlukan untuk mengumpulkan data dengan menyusun instrument wawancara dan dokumentasi

#### 2. Tahap Pelaksanaan

Setelah persiapan dianggap matang, maka tahap selanjutnya terjun ke SMPN Sukorambi untuk melaksanakan penelitian. Dalam tahap ini peneliti mengumpulkan data-data yang diperlukan dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi

### 3. Tahap Pasca Penelitian

Setelah semua data didapatkan dan dianalisis, kemudian peneliti menyusun laporan penelitian yang akan diserahkan kepada dosen pembimbing.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB IV

### PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

#### A. Gambaran Obyek Penelitian

Pada sub bab ini akan mendeskripsikan bagaimana gambaran umum objek penelitian yang meliputi beberapa pembahasan yang telah disesuaikan dengan fokus penelitian yang bersumber pada dokumen hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di Sekolah Menengah Pertama Negeri Sukorambi. Adapun gambaran umum objek penelitian yaitu sebagai berikut:

##### 1. Profil SMP Negeri Sukorambi

Letak objek penelitian secara geografis Sekolah Menengah Pertama Negeri Sukorambi yaitu, terletak di Jl. Brigjen Syafiudin No. 09, Sukorambi, Kec. Sukorambi, Kab. Jember, Jawa Timur 68151.

Adapun profil identitas Sekolah Menengah Pertama Negeri Sukorambi yaitu sebagai berikut:

- a. Nama sekolah : Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Satuan Pendidikan SMPN Sukorambi
- b. NSPN : -
- c. Jenjang Pendidikan : SMP
- d. Status Sekolah : Negeri
- e. Alamat Sekolah : Jl. Brigjen Syafiudin No. 09
  - 1) RT / RW : 1 / 1
  - 2) Kode Pos : 68151
  - 3) Kelurahan : Sukorambi

- 4) Kecamatan : sukorambi
- 5) Kabupaten/kota : Jember
- 6) Provinsi : Jawa Timur
- 7) Negara : Indonesia
- f. Posisi Geografis : -8,1494 (Lintang)  
113,6647 (Bujur)
- g. SK pendirian Sekolah : 188.45/330/1.12/2015
- h. Tanggal SK Pendirian : 2015-09-29
- i. Status Kepemilikan : Pemerintah Daerah
- j. SK Izin Operasional : 34 Tahun 2018
- k. Tanggal SK Izin Operasional : 2018-11-26
- l. Nomor Telepon/Fax : 0331421930
- m. Email : [smpn\\_sukorambi\\_jember@yahoo.co.id](mailto:smpn_sukorambi_jember@yahoo.co.id)
- n. Website : <http://smksukorambi.blogspot.com>
- o. Waktu Penyelenggaraan : Pagi/6 hari

## 2. Visi, Misi, dan Tujuan SMP Negeri Sukorambi

### a. Visi SMP Negeri Sukorambi

Adapun visi Sekolah Menengah Pertama Negeri Sukorambi yaitu Terwujudnya lulusan yang berprestasi, peduli lingkungan, dan berkarakter profil pelajar pancasila. Dalam tercapainya visi sekolah, ada beberapa indikator yang dapat dilihat sebagai pertimbangan yaitu:

- 1) Terwujudnya kehidupan sekolah yang sopan, santun, dan berbudaya saling menghargai dan menghormati (S3TC)



- 2) Terlaksananya program berbagai kegiatan keragaman seperti, BTA, pesantren Kilat/Ramadhan, dan peringatan hari besar keagamaan.
- 3) Terwujudnya pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran yang terpusat pada siswa antara lain CTL, Paikom, dan bimbingan.
- 4) Memiliki guru yang menerapkan metode pengajaran yang bervariasi pada proses dan berbasis saintifik
- 5) Memperoleh nilai rata-rata diatas standar minimal Ujian Nasional
- 6) Meningkatkan nilai rata-rata Ujian Nasional
- 7) Menghasilkan lulusan yang mampu bersaing dalam memasuki jenjang pendidikan sekolah unggulan selanjutnya
- 8) Meraih kejuaraan lomba akademik
- 9) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menguasai teknologi, informasi dalam komunikasi
- 10) Terwujudnya lingkungan yang sehat, bersih, nyaman, dan kondusif untuk belajar
- 11) Meningkatkan kegiatan ekstrakurikuler yang efektif, efisien, berdaya guna untuk menumbuh kembangkan potensi dan bakat minat diri siswa
- 12) Terpenuhi semua sarana dan prasarana pembelajaran yang memenuhi standar pelayanan minimal untuk mendukung pembelajaran aktif, kreatif, serta berbasis lingkungan dan kewirausahaan.

**b. Misi SMP Negeri Sukorambi**

Adapun misi Sekolah Menengah Pertama Negeri Sukorambi yaitu:

- 1) Menyelenggarakan kegiatan belajar yang berorientasi terwujudnya siswa berprestasi, peduli lingkungan, dan berkarakter P3
- 2) Menyelenggarakan kegiatan ekstra yang berorientasi pada terwujudnya siswa berprestasi, peduli lingkungan, dan berkarakter P3.
- 3) Menyediakan sarana prasarana penunjang, terwujudnya siswa berprestasi, peduli lingkungan, dan berkarakter.

**c. Tujuan Sekolah SMP Negeri Sukorambi**

Pada tahun pelajaran 2023/2024 SMPN Sukorambi merumuskan tujuan pendidikan yang diharapkan yaitu:

- 1) Menyelenggarakan kegiatan yang memiliki nilai keagamaan sesuai dengan karakteristik peserta didik
- 2) Terlaksananya pembiasaan bersalaman atau salam hormat kepada pendidik/tenaga kependidikan, dan saat berakhirnya pembelajaran.
- 3) Terwujudnya pembiasaan senyum, salam sapa, terimakasih, dan cinta lingkungan antara peserta didik dengan pendidik/tenaga kependidikan.
- 4) Terlaksananya pembiasaan berbahasa yang sopan antara peserta didik dengan pendidik/tenaga kependidikan.

- 5) Terlaksananya kegiatan pembelajaran kontekstual dengan beragam model pembelajaran yang menyenangkan dan melaksanakan bimbingan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
- 6) Tercapainya hasil belajar peserta didik mencapai ketuntasan untuk seluruh mata pelajaran.
- 7) Tercapai kelulusan peserta didik 100% dan untuk semua mata pelajaran ujian sekolah rata-rata minimal 75.
- 8) Terlaksananya kegiatan pengembangan minat dan bakat peserta didik melalui kegiatan ekstrakurikuler.
- 9) Terlaksananya pembinaan rutin bagi peserta didik yang memiliki minat dan bakat dalam bidang akademik sebagai persiapan untuk kegiatan olimpiade.
- 10) Terlaksananya pengembangan sarana dan prasarana sekolah yang dapat mendukung terciptanya lingkungan belajar yang ramah anak, aman, dan nyaman.
- 11) Tercapainya peserta didik yang mengikuti kegiatan lomba baik dalam bidang akademik maupun non akademik minimal tingkat kecamatan dan memiliki prestasi minimal tingkat kecamatan.
- 12) Terlaksananya kegiatan proyek penguatan profil pelajar pancasila untuk seluruh peserta didik sebanyak 3 kali dalam setahun.
- 13) Terlaksananya pengintegrasian nilai profil pelajar pancasila dalam perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran untuk semua mata pelajaran.

14) Terlaksananya pengintegrasian nilai profil pelajar pancasila dalam kegiatan pembiasaan rutin dan budaya sekolah.<sup>1</sup>

### 3. Data Guru SMP Negeri Sukorambi

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, bahwasannya Sekolah Menengah Pertama Negeri Sukorambi memiliki 32 tenaga pendidik, yang di dalamnya terdiri dari kepala sekolah, guru kelas, dan staf. Sedangkan jumlah keseluruhan peserta didik Sekolah Menengah Pertama Negeri Sukorambi berdasarkan tingkat pendidikannya ialah 516 peserta didik. Adapun penggolongan data guru pendidik dan peserta didik di Sekolah Menengah Pertama Negeri Sukorambi bisa dilihat pada lampiran 10.

#### B. Penyajian Data dan Analisis Data

Penyajian dan analisis data berisikan tentang hasil temuan data yang telah peneliti peroleh selama penelitian di lapangan dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga dapat menjawab fokus penelitian terkait Penerapan Metode Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII SMPN Sukorambi. Berikut ini peneliti paparkan data penelitian yang telah diperoleh sebagai berikut:

---

<sup>1</sup> Dokumentasi SMPN Sukorambi Tahun Pelajaran 2024/2025

## 1. Perencanaan Metode Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

### Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII SMPN Sukorambi Jember

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang telah dilakukan oleh peneliti, SMPN Sukorambi merupakan sekolah yang mengutamakan pentingnya penguasaan Iptek melalui proses pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan standar proses sekolah dan ekstrakurikuler sesuai bakat, minat dan kebutuhan peserta didik. Dalam proses pembelajarannya guru menggunakan variasi metode pembelajaran yang berbeda agar pembelajaran tidak membosankan sehingga, peserta didik dapat memahami materi yang telah diajarkan. Salah satu metode pembelajaran yang digunakan ialah metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).

Kegiatan belajar mengajar di SMPN Sukorambi selalu memperhatikan model dan metode pembelajaran yang akan digunakan, karena mereka menginginkan pembelajaran yang tidak monoton, mudah dipahami, dan dapat menodorong peserta didik aktif ketika pembelajaran dilakukan. Sebagaimana penuturan yang telah disampaikan oleh Kepala Sekolah Bapak Mohammad Mahfudi, S.Pd bahwa:

“Guru di SMPN Sukorambi selalu menerapkan metode pembelajaran dalam perencanaan pembelajarannya sesuai dengan kebijakan pemerintah dalam implementasi kurikulum merdeka. Yang dimana guru diberi kebebasan dalam mengembangkan modul ajar sesuai dengan mata pelajaran dan kebutuhan belajar peserta didik”.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Mohammad Mahfudi, wawancara, Jember, 19 September 2024

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan oleh Kepala Sekolah Bapak Mohammad Mahfudi, S.Pd, selanjutnya juga dikuatkan dengan hasil wawancara oleh Waka Kurikulum SMPN Sukorambi Ibu Mutik Urrohmah, S.E.,Gr, beliau mengatakan bahwa:

“Dalam penerapan metode pembelajaran di SMPN Sukorambi ini nduk jenis kurikulum yang digunakan untuk peserta didik kelas VII dan VIII menggunakan Kurikulum Merdeka sedangkan kelas XI kita masih menggunakan Kurikulum 2013. Untuk guru mata pelajaran di SMPN Sukorambi ini harus S1 dan tersertifikasi bagi yang PNS (Pegawai Negeri Sipil) dan P3K. Setiap guru di SMPN Sukorambi berbeda dalam menerapkan metode pembelajaran untuk menciptakan suasana kelas menjadi aktif. Dan untuk perencanaan pembelajaran nduk guru di SMPN Sukorambi ini sebelum proses pembelajaran melakukan perencanaan terlebih dahulu sebelum melaksanakan pembelajaran di kelas, lalu mengimplementasikan kegiatan dikelas setelah itu guru akan merefleksikan perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan refleksi. Nanti juga biasanya kami adakan kegiatan supervisi untuk memperoleh proses belajar mengajar yang baik pada saat pembelajaran, yang bisa dilakukan oleh teman sejawat, kepala sekolah atau seseorang yang telah berserikat untuk melakukan supervisi ke kelas. Menurut saya guru yang menggunakan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) itu bagus, menarik dan sangat efektif apalagi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materinya banyak, anak juga terkadang malas untuk membaca namun dengan pembelajaran yang mengasikkan mereka akan menggugah pikiran, melihat, mau membaca dan berkolaborasi”<sup>3</sup>

Dari pernyataan di atas dapat dipahami bahwa SMPN Sukorambi selalu menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didiknya dan guru di SMPN Sukorambi sebelum melakukan pembelajaran akan membuat perencanaan pembelajaran terlebih dahulu agar guru mudah dalam melaksanakan pembelajaran dikelas sehingga peserta didik mendapatkan hasil belajar yang baik. Hal ini juga sesuai

---

<sup>3</sup> Mutik Urrohmah, wawancara, Jember, 04 September 2024

dengan pernyataan Ibu Ita Iftitah, S.Pd selaku guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII SMPN Sukorambi.

“Biasanya saya sebelum melakukan pembelajaran, saya membuat modul ajar terlebih dahulu mbak, Saya biasa menerapkan metode pembelajaran TGT, PBL atau STAD yang dapat membuat peserta didik lebih aktif, berpikir kritis, kolaboratif, komunikatif ketika pembelajaran. Nanti saya selang – seling penggunaan metodenya agar mereka tidak bosan. Biasanya peserta didik merasa senang ketika saya menggunakan metode pembelajaran TGT (*Teams games Tournament*) karena seru dan ada hadiahnya”.<sup>4</sup>

Dari pernyataan ibu Ita dapat dipahami bahwa guru harus kreatif dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Sehingga, guru harus memilih metode pembelajaran yang menarik dan dapat menciptakan suasana kelas belajar yang kondusif dan menyenangkan agar peserta didik lebih cepat memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Ibu Ita mengungkapkan perencanaan penerapan pembelajaran metode TGT (*Teams Games Tournament*).

“Perencanaan yang saya lakukan sebelum proses pembelajaran ketika menerapkan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pastinya yang sangat wajib, saya akan menyiapkan modul ajar lalu saya menyiapkan media pembelajaran yang akan saya gunakan sesuai materi yang akan diberikan yaitu materi nilai dan norma”.<sup>5</sup>

Dari pernyataan yang ibu Ita ungkapkan dapat dilihat bahwa perencanaan yang Ibu Ita siapkan pertama yaitu modul ajar lalu, ibu Ita akan menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan materi nilai dan norma dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Ibu Ita juga mengatakan.

---

<sup>4</sup> Ita Iftitah, Wawancara, 04 September 2024

<sup>5</sup> Ita Iftitah, Wawancara, 04 September 2024

“Media yang saya gunakan yaitu PPT materi, Video youtube animasi tentang pelanggaran nilai dan norma, buku peserta didik Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII, laptop dan apk wordwall. Saya memilih menggunakan media yang dapat membuat peserta didik antusias mbak, apalagi kelas VII ini peranjakan dari SD jadi pemikirannya masih seperti anak kecil maka dari itu, saya memilih media pembelajaran yang tidak membosankan mbak”.

Berikut ungkapan Ibu Ita dalam proses perencanaan pembelajarannya ketika menerapkan metode pembelajaran TGT (*teams games Tournament*). Beliau, bukan hanya menyiapkan modul saja tetapi juga memilih media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan.

Perencanaan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yang telah dijelaskan oleh peneliti merupakan perencanaan berupa modul ajar yang peneliti dapatkan dari guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII yaitu ibu Ita Iftitah, S.Pd. Adapun dokumentasi modul ajar tersebut akan peneliti lampirkan di lampiran skripsi ini (*Lampiran 11*).

## **2. Penerapan Metode Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)**

**Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII SMPN Sukorambi Jember**

Penerapan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diawali dengan memberikan sebuah pertanyaan pemantik yang bersangkutan dengan materi yang akan dipelajari agar meningkatkan motivasi peserta didik dan membuat suasana



belajar yang menyenangkan dan peserta didik dapat fokus dalam pembelajaran.

Guru mengajak peserta didik untuk berdoa terlebih dahulu sesuai keyakinan masing-masing sebelum memulai pembelajaran, kemudian guru melakukan absensi kepada peserta didik sebagai bentuk ke disiplinan. Lalu, guru menyampaikan apersepsi dengan menanyakan kepada peserta didik tentang materi yang sudah dipelajari dan dikaitkan dengan pembelajaran akan diberikan. Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas VII A, pada pukul 12.10 pada materi nilai dan norma. Bahwasannya Ibu Ita sebelum pembelajaran dimulai mengajak peserta didik untuk berdoa terlebih dahulu, kemudian melakukan absensi dengan menanyakan siapa saja yang tidak masuk, lalu ibu Ita melakukan apersepsi dengan mengaitkan materi yang sudah didapatkan yaitu materi sosialisasi dengan materi nilai dan norma yang akan dipelajari. Setelah mengaitkan materi, ibu Ita menjelaskan tujuan pembelajaran pada materi nilai dan norma kepada peserta didik.

Ketika memasuki kegiatan inti pembelajaran, Ibu Ita memutar video youtube berupa video animasi tentang pelanggaran lalu lintas yang dapat diakses pada link <https://youtu.be/-4x2rFZzs?si=Ium3zqVY7IvHWDJy> dan bu Ita memberikan kesempatan dan kebebasan kepada peserta didik untuk mengamati video yang ditayangkan tersebut. Hal ini sesuai dengan pernyataan ibu Ita selaku guru

mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ketika wawancara dengan peneliti, bahwa:

“Saat proses pembelajaran mbak, saya akan memberikan pertanyaan terlebih dahulu berupa pertanyaan yang dapat memotivasi peserta didik dan mengajak peserta didik mengaitkan materi pelajaran yang sudah dipelajari dengan materi yang akan didapat dan saya juga menginformasikan tujuan pembelajaran yang sedang berlangsung. Lalu, saya menampilkan video yang berkaitan dengan materi supaya peserta didik dapat lebih cepat memahami materi yang akan dipelajari dan memberikan sebuah dorongan kepada peserta didik agar mengajukan pertanyaan tentang nilai dan norma”.<sup>6</sup>

Setelah guru menampilkan video youtube animasi dan memberikan kebebasan peserta didik untuk bertanya, guru menampilkan PPT tentang materi nilai dan norma yang telah dibuat oleh guru. Diawal kegiatan metode pembelajaran TGT (*Teams games Tournament*) guru membagikan kertas yang berisikan nomer 1-5 lalu, peserta didik mengambil kertas tersebut dan nomer kertas yang peserta didik dapatkan adalah nomer kelompok mereka dalam bermain *game* turnamen. Setelah peserta didik berkumpul dengan kelompoknya masing-masing, guru membagikan 1 kertas untuk 1 kelompok yang berisi gambar berikut:



(Kertas 1)



(Kertas 2)

<sup>6</sup> Ita Iftitah, wawancara, Jember



(Kertas 3)

(Kertas 4)



(Kertas 5)

#### **Gambar 4.1** **Kertas Soal Kerja**

Gambar di atas harus didiskusikan dengan kelompoknya masing-masing sesuai dengan gambar yang didapat. Guru membimbing peserta didik dalam pengerjaan soal yang diberikan dan memberikan bantuan terhadap kelompok yang mengalami kesulitan, lalu guru mengecek jawaban hasil diskusi dari setiap kelompok. Setelah melakukan diskusi kelompok, guru memulai permainan turnamen dan memberikan penjelasan tentang tata cara permainan menggunakan bantuan aplikasi wordwall.



**Gambar 4.2**  
**Foto Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Metode TGT**  
*(Teams Games Tournament)*

Sesuai dengan Foto dokumentasi di atas yang didapatkan pada saat observasi, peneliti melihat peserta didik antusias dalam kegiatan pembelajaran menggunakan metode TGT (*Teams games Tournament*), mereka bersungguh-sungguh dalam bermain quiz yang diberikan oleh guru. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Yudha salah satu peserta didik SMPN Sukorambi kelas VII pada wawancara yang peneliti lakukan. Yudha mengatakan:

“Pembelajarannya asik, seru, saya jadi lebih mudah paham materinya, bu ita juga setiap ngajar selalu memberikan video animasi jadi kita tidak bosan apalagi tadi ada quiz nya jadi kita dag dig dug dan berlomba-lomba agar mendapatkan hadiah dari bu Ita”<sup>7</sup>

Hal Tersebut serupa dengan yang disampaikan oleh Cahya

“pembelajarannya hari ini sangat seru dan saya jadi paham apa contoh-contoh nilai dan norma di sekeliling saya, saya dan kelompok sangat memperhatikan ketika bu Ita menjelaskan materi, agar saya dan kelompok bisa berebut menjawab pertanyaan dan mendapatkan poin”<sup>8</sup>

Dari hasil wawancara diatas dapat dipahami bahwa peserta didik merasa sangat semangat dalam memahami materi yang mereka dapat

<sup>7</sup> Yudha, peserta didik kelas VII A, Wawancara, 20 September 2024

<sup>8</sup> Cahya, peserta didik kelas VII a, Wawancara, 20 September 2024

ketika proses pembelajaran dengan menggunakan metode TGT (*Teams Game Tournament*), Ibu ita selaku guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial juga mengungkapkan

“Dengan menggunakan metode TGT (*Teams Games Tournamet*) ini mbak, peserta didik lebih cepat paham ke materi yang saya ajarkan, apalagi diawal saya infokan akan ada quiz setelah materi dan yang bisa menjawab akan mendapat hadiah/penghargaan, hal ini membuat peserta didik saya tergugah dalam memahami materi yang saya berikan”.<sup>9</sup>

Dapat dipahami bahwa ibu Ita melalukan inovasi dalam pembelajarannya, pembelajaran yang membuat peserta didik merasa bosan, dan sulit dalam memahami materi yang diberikan, diubah sedemikian rupa. Sehingga, peserta didik aktif dalam pembelajaran. Nadira mengungkapkan bahwa:

“Dengan pembelajaran yang seperti ini, sangat membuat kami tidak merasa bosan, pembagian kelompoknya juga secara acak membuat kami bisa berinteraksi dengan semua nya tanpa membeda-bedakan. Pembelajaran seperti ini membuat kami juga aktif dan semangat apalagi IPS itu pelajaran yang membuat kami malas membaca karna banyak materinya”<sup>10</sup>

Dari pernyataan di atas dapat dipahami, bahwa penerapan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) ini dapat memotivasi peserta didik untuk giat belajar, memahami materi pelajaran dan sangat efektif diterapkan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMPN Sukorambi.

Langkah-langkah dalam metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yang diterapkan oleh Ibu Ita iftitah selaku guru mata

<sup>9</sup> Ita Iftitah, wawancara, 19 September 2024

<sup>10</sup> Nadira, peserta didik kelas VII A, Wawancara 20 September 2024

pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti yaitu:

“Untuk langkah-langkah metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) ini mbak, saya menyiapkan kartu yang berisikan nomer 1-5, lalu saya mengarahkan peserta didik untuk mengambil nomer tersebut. Nomer yang peserta didik dapatkan adalah nomer kelompok mereka dan saya mengarahkan peserta didik untuk berpindah tempat sesuai dengan nomer meja kelompok. Setelah peserta didik duduk bersama dengan kelompoknya masing-masing, saya membagikan 1 kertas untuk 1 kelompok dengan soal yang berbeda setiap kelompoknya. Saya membimbing mereka untuk berdiskusi dengan kelompoknya dan memberikan bantuan terbatas kepada kelompok yang mengalami kesulitan setelah itu, saya mengecek hasil dari diskusi mereka di meja masing-masing. Setelah diskusi, saya menyiapkan quiz dengan berbantuan aplikasi wordwall dan mengondisikan peserta didik untuk bermain quiz. Sebelum bermain quiz saya menjelaskan aturan cara bermain quiz tersebut, setiap soal yang keluar di layar, mereka akan berebut menjawab dengan mengacungkan tangan setiap perwakilan kelompoknya. Setiap kelompok yang bisa menjawab akan mendapatkan 1 poin. Poin nanti akan saya akumulasikan untuk mengetahui siapa pemenang dalam *game tournament* ini. Kelompok yang poinnya terbanyak akan mendapatkan hadiah dari saya mbak”.<sup>11</sup>

Berdasarkan pemaparan yang dijelaskan oleh Ibu Iftitah dari awal,

dapat diketahui langkah-langkah penerapan metode pembelajaran TGT

(*Teams Games Tournament*) sebagai berikut:

- a. Membaca doa
- b. Melakukan absensi
- c. Melakukan apersepsi
- d. Menginformasikan tujuan pembelajaran

<sup>11</sup> Ita Iftitah, Wawancara, 19 September 2024



- e. Guru menayangkan video youtube animasi tentang pelanggaran lalu lintas yang dapat diakses pada link <https://youtu.be/-4x2rFZzs?si=Ium3zqVY7IvHWDJy>
- f. Guru memberikan kebebasan peserta didik untuk mengamati video yang disajikan
- g. Guru mengajak peserta didik untuk mengajukan pertanyaan terkait nilai dan norma
- h. Guru menampilkan materi nilai dan norma
- i. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengambil kartu yang berisikan nomer 1-5
- j. Guru mengarahkan peserta didik duduk dengan kelompoknya sesuai nomer kartu yang didapat
- k. Guru membagikan kertas gambar pada setiap kelompok
- l. Guru mengarahkan peserta didik untuk berdiskusi dengan kelompoknya
- m. Guru memberikan bantuan terbatas apabila ada kelompok yang mengalami kesulitan
- n. Guru mengecek hasil diskusi kelompok di meja masing-masing
- o. Guru menyiapkan quiz dengan berbantuan aplikasi wordwall
- p. Peserta didik dikondisikan untuk bermain quiz dengan kelompok
- q. Peserta didik memperhatikan aturan bermain quiz
- r. Guru membimbing jalannya quiz
- s. Guru mengakumulasikan poin yang didapat setiap kelompok

- t. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang poinnya paling besar.<sup>12</sup>

### **3. Evaluasi Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII SMPN Sukorambi Jember**

Evaluasi dalam metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) ini sangat penting, agar dapat melihat seberapa jauh pembelajaran ini digunakan. Setiap pembelajaran pasti ada kekurangan yang harus diperhatikan dan dievaluasi supaya, pembelajaran berjalan dengan baik. Sesuai dengan observasi yang dilakukan oleh peneliti, pada evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh ibu Ita Iftitah selaku guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan sosial, Ibu Iftitah melakukan refleksi kepada peserta didik seperti yang diungkapkan oleh Ibu iftitah dalam wawancara:

“saya memberikan waktu mbak untuk peserta didik melakukan evaluasi seperti mendorong siswa untuk melakukan evaluasi yang berkaitan dengan sikap, pengetahuan, keterampilan dan sosial peserta didik supaya, peserta didik benar-benar paham dalam pemahaman materi yang diberikan menggunakan metode TGT (*Teams Games Tournament*) dan dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran.”<sup>13</sup>

Adapun pernyataan dari Ibu Ita dibenarkan juga oleh Nadira peserta didik SMPN Sukorambi kelas VII A yaitu:

“Biasanya ketika Ibu Ita ngajar itu mbak diakhir pelajaran dengan metode TGT (*Teams Games Tournament*), Bu Ita mengarahkan kita untuk melakukan evaluasi jadi setiap anak akan ditanyai satu persatu, seperti apakah kamu sudah melakukan pembelajaran dengan bertanggung jawab, atau apakah kamu ketika pembelajaran

<sup>12</sup> Ita iftitah, Wawancara, 19 September 2024

<sup>13</sup> Ita Iftitah, Wawancara, 19 September 2024



memahami materi dengan baik?, apakah kamu sudah berkolaborasi dengan kelompok mu?, apakah kamu melakukan performa yang baik ketika turnamen? Seperti itulah mbak kurang lebihnya yang ditanyakan oleh Bu Ita”<sup>14</sup>

Dapat disimpulkan bahwa evaluasi yang diterapkan oleh Ibu Ita Iftitah selaku guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu dengan mengajak peserta didik mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan. Tujuannya untuk membuat peserta didik paham apa yang sudah dipelajari, peserta didik dapat berkolaborasi dengan temannya, dan peserta didik dapat bertanggung jawab atas pembelajaran yang telah diberikan. Ibu Ita Iftitah juga mengungkapkan bahwa:

“Evaluasi pembelajaran itu sangat penting mbak, dengan melakukan evaluasi kita dapat mengukur pemahaman peserta didik. Jadi peserta didik tidak hanya mengetahui definisi nilai dan norma tetapi juga bagaimana nilai dan norma diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui evaluasi juga mbak, saya dapat melihat bagaimana peserta didik dapat berkolaborasi dalam kelompok apakah mereka mampu menghargai pendapat orang lain, mematuhi aturan kelompok dan menunjukkan sikap sosial. Dengan evaluasi saya juga bisa melihat sejauh mana efektifitas TGT (*Teams Games Tournament*) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Jika evaluasi menunjukkan sebgaiian peserta didik belum mencapai tujuan pembelajaran, saya akan menyesuaikan metode atau memberikan bimbingan tambahan”<sup>15</sup>

Berikut ungkapan Ibu Ita Iftitah selaku guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII bahwa evaluasi pembelajaran perlu dilakukan kepada peserta didik untuk mengetahui seberapa pemahaman materi yang peserta didik dapatkan dan juga dapat melihat bagaimana

<sup>14</sup> Nadira, Peserta didik Kelas VII A, Wawancara 20 September 2024

<sup>15</sup> Ita Iftitah, wawancara, 19 September 2024

perkembangan kemampuan sosial, sikap, keterampilan dan berfikir kritis peserta didik.

Evaluasi pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII terhadap hasil belajar peserta didik, Ibu Ita Iftitah mengungkapkan bahwa:

“Evaluasi materi saya lakukan dengan mengadakan ulangan harian dan juga penilaian sikap, sosial, dan keterampilan peserta didik. Setelah itu saya akan memasukkan hasil nilai tersebut kedalam buku nilai sebagai penilaian akhir dari kegiatan pembelajaran peserta didik menggunakan metode TGT (*Teams Games Tournament*) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Nilai dan Norma. Untuk peserta didik yang aktif mendapatkan nilai yang memuaskan, peserta didik yang pasif dia akan memperoleh nilai yang cukup, peserta didik yang biasa-biasa maka ia akan mendapatkan nilai yang standar.”<sup>16</sup>

Dapat disimpulkan dengan adanya penerapan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII A pada materi nilai dan norma yang dilakukan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ini mata pelajaran Ilmu pengetahuan sosial tidak lagi diremehkan oleh peserta didik. Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti. Evaluasi sikap dan sosial sangat penting untuk dilakukan untuk mengetahui bagaimana peserta didik bersikap dalam kesehariannya. Evaluasi materi diadakan dengan pemberian ulangan harian sehingga penerapan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam peningkatan hasil belajar peserta didik mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII SMPN Sukorambi

---

<sup>16</sup> Ita Iftitah, Wawancara, 19 September 2024

jember ialah meningkatkan pengetahuan melalui pengalaman belajar yang dilakukan secara mandiri/berkelompok. Peserta didik semakin antusias, aktif dan cepat memahami materi yang diajarkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini akan dibuktikan dengan dokumentasi yang akan dilampirkan dimana peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar setelah menerapkan metode pembelajaran TGT (*Temas Games Tournament*) dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi nilai dan norma. Data hasil belajar yang diperoleh peserta didik menggunakan metode ceramah melalui *pre-test* dan sesudah menerapkan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) melalui *post-test* (*Lampiran 12*).

### **C. Pembahasan Temuan**

Pada bagian ini akan membahas tentang temuan-temuan yang peneliti dapatkan setelah melakukan semua proses penelitian di SMPN Sukorambi kelas VII tentang penerapan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yang diterapkan oleh Ibu Ita Iftitah, S.Pd selaku guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII. Temuan-temuan ini peneliti dapatkan setelah melakukan proses observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Berikut pembahasan temuan yang didapatkan dari hasil penelitian.

## **1. Perencanaan Metode Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII A SMPN Sukorambi Jember**

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan kepada Ibu Ita Iftitah selaku guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang pertama adalah menyiapkan perencanaan berupa modul ajar yang dibuat sebelum melakukan pembelajaran, lalu Ibu Ita menyiapkan media pembelajaran sesuai dengan yang dicantumkan di modul ajar seperti LCD, lembar kerja, laptop, jaringan internet, aplikasi wordwall, PPT materi nilai dan norma, dan video animasi nilai dan norma. Ibu Ita memperhatikan media pembelajaran yang digunakan agar dapat menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan.

Tujuan perencanaan pembelajaran adalah memahami sepenuhnya bahan dan materi ajar, metode, dan penggunaan alat serta perlengkapan pembelajaran, menyesuaikan dengan kurikulum, alokasi waktu yang tersedia, dan sesuai dengan tujuan peserta didik yang telah diprogramkan. Dari teori Sagala di atas dapat diketahui hasil temuan yang peneliti dapatkan berkaitan dengan teori Sagala yaitu tujuan adanya perencanaan pembelajaran adalah untuk mempersiapkan guru dalam memahami bahan dan materi ajar agar mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan peserta didik dikelas.<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> Moh, Sutomo. Perencanaan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Yogyakarta: Bildung, 2022):19

Dengan adanya perencanaan pembelajaran dapat membantu guru untuk mengarahkan proses pembelajaran. Sehingga, guru akan lebih siap dalam menghadapi kondisi kelas karena guru sudah mengetahui materi, metode, dan media pembelajaran yang akan digunakan. Dengan perencanaan yang matang, juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Hal ini juga sesuai dengan teori dari Sanjaya bahwa melalui perencanaan yang matang maka guru akan melakukan pembelajaran setahap demi tahap untuk memperoleh perkembangan yang diinginkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.<sup>18</sup>

Hasil temuan yang peneliti dapatkan dalam penyusunan perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh ibu Ita juga sudah sesuai dengan karakteristik penyusunan perencanaan pembelajaran dilihat dari konsep pendekatan sistem berdasarkan teori dari Sanjaya bahwa perencanaan pembelajaran meliputi komponen tujuan pembelajaran yaitu peserta didik mampu menjelaskan, mengidentifikasi dan menganalisis nilai dan norma, komponen bahan pembelajaran yaitu ibu Ita menggunakan kurikulum merdeka, komponen metode pembelajaran dengan memilih menggunakan metode TGT (*Teams Games Tournament*), Komponen media pembelajaran menggunakan LCD, laptop, PPT materi dan Video animasi, Komponen sumber belajar, dan Komponen penilaian hasil belajar dengan melakukan evaluasi terhadap peserta didik.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> Rusydi Ananda. Perencanaan Pembelajaran (Medan:LPPPI 2019):16

<sup>19</sup> Rusydi Ananda. Perencanaan Pembelajaran (Medan:LPPPI 2019):27-30

## **2. Penerapan Metode Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII A SMPN Sukorambi Jember**

Penerapan Metode Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) diawali dengan memberikan sebuah pertanyaan yang bersangkutan dengan materi yang akan diberikan untuk meningkatkan motivasi peserta didik dan memusatkan fokus peserta didik pada pembelajaran. Peserta didik diminta memperhatikan video animasi pelanggaran lalu lintas yang telah ditayangkan oleh guru, peserta didik diberikan kebebasan dalam mengamati video tersebut untuk mendorong peserta didik mengajukan berbagai pertanyaan sebelum guru menjelaskan materi nilai dan norma pada PPT yang telah disiapkan. Setelah pemahaman materi peserta didik dikelompokkan menjadi 5 kelompok yang berisikan 5-6 orang sesuai dengan nomer kartu yang telah didapatkan.

Guru memberikan kertas yang berisikan tentang pelanggaran nilai dan norma. Setiap kelompok diminta untuk mendeskripsikan gambar yang sudah didapat dengan bahasa sendiri dan bagaimana upaya pencegahan pelanggaran nilai dan norma tersebut. Setelah mengerjakan tugas kelompok yang diberikan guru menyiapkan quiz dengan aplikasi wordwall, quiz berisikan tentang materi nilai dan norma yang sudah diajarkan. Guru mengkondisikan peserta didik untuk bermain quiz dengan kelompok dan memberikan aturan permainan sebelum bermain quiz.

Dalam permainan *game tournament* ini kelompok yang dapat menjawab pertanyaan yang sudah tersedia akan mendapatkan poin, diakhir permainan guru akan mengakumulasikan poin yang telah diperoleh masing-masing kelompok. Peraih poin terbanyak adalah kelompok pemenang yang berhak mendapatkan hadiah. Peserta didik sangat antusias dan semangat dalam proses pembelajaran, disini peneliti menyimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran menggunakan metode TGT (*Teams Games Tournament*) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII SMPN Sukorambi efektif dilakukan karena semua peserta didik dapat memahami materi dengan cepat dan antusias pada saat pembelajaran berlangsung.

Dalam pembelajaran dengan metode TGT (*Teams Games Tournament*) peserta didik didorong untuk membuat kelompok mereka menjadi aktif dan super sehingga dapat menghasilkan hasil belajar yang baik, dalam jurnal yang ditulis oleh Buhari, metode TGT (*teams Games Tournament*) adalah metode pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran secara mandiri atau memberi mereka untuk berkomunikasi dan bekerja sama dalam diskusi kelompok.<sup>20</sup>

Sesuai juga dengan teori Shohimin Metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) melibatkan peserta didik berpartisipasi dalam aktivitas

---

<sup>20</sup> Buhari, "Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Teams games Tournament (TGT) untuk meningkatkan prestasi belajar materi globalisasi siswa kelas IX-U SMPN 1 Bolo Tahun Pelajaran 2022/2023," Jurnal Pendidikan dan pembelajaran Indonesia 3, No.1 (NTB, 20203): 57-68 <https://doi.org/10.53299/jppi.v3i1.290>

tanpa memandang status, metode ini juga menggabungkan permainan dengan penguatan.<sup>21</sup>

Hal tersebut berkaitan dengan temuan peneliti yaitu dalam proses penerapan metode TGT (*Teams Games Tournament*) bahwa peserta didik dalam proses pembelajarannya dituntut untuk bekerjasama dengan kelompok yang sudah didapatkan berdasarkan kartu yang dipilih, tanpa membedakan status. Dan pembelajaran yang dilakukan juga menggunakan game dalam meningkatkan pemahaman materi peserta didik.

### **3. Evaluasi Metode Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII A SMPN Sukorambi**

Evaluasi dalam metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) ini sangat penting, agar dapat melihat seberapa jauh pembelajaran ini digunakan, setiap pembelajaran pasti ada kekurangan yang harus diperhatikan dan dievaluasi, supaya pembelajaran berjalan dengan baik.

Sesuai dengan observasi yang dilakukan oleh peneliti, pada evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh ibu Ita Iftitah selaku guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan sosial, guru melakukan evaluasi yang berkaitan dengan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan sosial peserta didik. Untuk mengetahui pemahaman materi peserta didik dan keaktifan serta

---

<sup>21</sup>I putu yogik Suwara mahardi, I Nyoman urda, I Gede astawan, "Model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbasis kearifan lokal TRIKAYA PARISUDHA terhadap Pendidikan karakter gotong royong dan hasil belajar IPA," Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia 1, No. 1 (Bali 2019): 98-107. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20821>



ketanggapan peserta didik dalam pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah dibuat.

Hal tersebut sesuai dengan teori R.L. Linn dan N.E. Grondland, evaluasi pembelajaran ialah proses yang tersusun untuk mengumpulkan data dan informasi guna mengevaluasi perkembangan peserta didik terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.<sup>22</sup>

Proses evaluasi yang dilakukan oleh ibu Ita dengan mengajak peserta didik melakukan evaluasi pembelajaran yang telah dilakukan sesuai dengan teori dari Ralph W. Tyler, John B. Carrol, dan Lee J. Cronbach tentang model evaluasi pembelajaran menggunakan model kesesuaian, bahwa model ini mengevaluasi keadaan peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran dilakukan dengan melihat perkembangan peserta didik.<sup>23</sup>

Menurut Arief dan Cut Eva yang ditulis dalam buku evaluasi pembelajaran, tujuan dari evaluasi pembelajaran yaitu untuk mengetahui efisiensi dan efektivitas pembelajaran yang dilakukan seperti tujuan, metode, konsep bahan ajar, media, sumber ajar, dan suasana belajar.<sup>24</sup> Hal ini senada dengan tujuan evaluasi yang dilakukan oleh ibu Ita yaitu untuk melihat seberapa paham peserta didik dalam menerima materi pembelajaran dan bagaimana suasana pembelajaran dengan melihat keaktifan peserta didik dalam berkolaborasi dengan temannya.

---

<sup>22</sup> Moch. Rizal Fuady, "Evaluasi Pembelajaran Sebuah Studi Literatur". *Jurnal Pendidikan Islam* Vol.3 No. 1 (Tulungagung 2021); 2579-3683

<sup>23</sup> Resdianto, Eko, dan Icha. *Evaluasi Pembelajaran* (Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2022): 10

<sup>24</sup> Arief Aulia Rahman dan Cut Eva Nasryah. *Evaluasi Pembelajaran* (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019): 8

Menurut Hasana, dkk yang ditulis dalam artikel jurnal pendidikan, menjelaskan dengan melakukan evaluasi dapat membuat peserta didik meningkatkan motivasi belajar, dan mendorong perbaikan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.<sup>25</sup>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

<sup>25</sup> Hasana, dkk, "Pengaruh Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Terhadap Kualitas Peserta Didik," Jurna; Pendidikan Vol. 02, No. 01 (Medan, 2023): 2985-5357 <https://ummaspul.e-journal.id/Sublim>

## **BAB V**

### **PENUTUP**

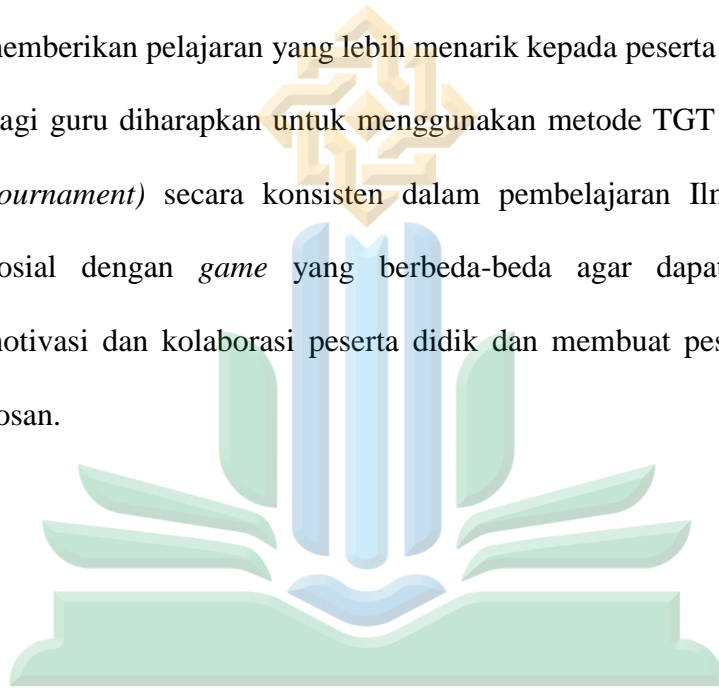
#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Perencanaan yang telah dilakukan oleh Ibu ita Iftitah, S.Pd selaku guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu dengan membuat modul ajar dan menyiapkan media pembelajaran seperti Laptop, LCD, lembar kerja, jaringan internet, aplikasi wordwall, PPT Materi nilai dan norma guna membantu siswa lebih paham materi yang diberikan dan membuat pembelajaran yang menyenangkan.
2. Penerapan metode TGT (*Teams Games Tournamet*) sangat efektif dilakukan karena dapat meningkatkan kualitas peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII, peserta didik dapat berkolaborasi dengan temannya tanpa membedakan status, peserta didik lebih antusias dalam proses pembelajaran dan lebih cepat dalam memahami materi.
3. Evaluasi yang telah dilakukan oleh guru Ilmu Pengetahuan Sosial dengan mendorong peserta didik melakukan evaluasi yang berkaitan dengan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan sosial peserta didik seperti, menanyakan tentang materi, bentuk tanggung jawab dalam pembelajaran, kolaborasi yang telah dilakukan dengan temannya, dan antusias dalam mengikuti turnamen.

## B. Saran

1. Bagi sekolah diharapkan untuk lebih memfasilitasi guru terkait media pembelajaran seperti LCD atau layar proyektor dan memberikan pelatihan untuk guru dalam menerapkan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) agar guru dapat optimal dalam proses penerapannya dan memberikan pelajaran yang lebih menarik kepada peserta didik.
2. Bagi guru diharapkan untuk menggunakan metode TGT (*Teams Games Tournament*) secara konsisten dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan *game* yang berbeda-beda agar dapat meningkatkan motivasi dan kolaborasi peserta didik dan membuat peserta didik tidak bosan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Moch. Krisno Budiyo, Sintaks 45 Metode Pembelajaran dalam *Student Centered learning* (SCL) (Malang: UMM Press, 2016), 128
- Ahmad Toifur dan wahyu Dwi Kurniawan, “Efeektivitas Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap kemampuan Komunikasi Siswa.” *Jurnal Pendidikan Teknik mesin* Vol. No. 02 (Surabaya 2022): 147-153. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-mesin/article/view/47205>
- Arief Aulia Rahman dan Cut Eva Nasryah. *Evaluasi Pembelajaran* (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019): 8
- Buhari, “Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan prestasi belajar materi globalisasi siswa kelas IX-U SMPN 1 Bolo Tahun Pelajaran 2022/2023,” *Jurnal Pendidikan dan pembelajaran Indonesia* 3, No.1 (NTB, 20203): 57-68 <https://doi.org/10.53299/jppi.v3i1.290>
- Edi Irwanto, Puji Setyaningsih, dan Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Univeritas PGRI Banyuwangi, “Metode Pembelajaran Langsung dan Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Pada hasil Pembelajaran Pasing Bawah Bola Voli,” *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi* 06 No. 1 (Banyuwangi 2020): 9-17. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3661563>
- Hamdani, M., Mawardi, S., & Wardani, K. W. Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* vol 3, No.4, (Salatiga 2019): 440. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21778>
- Hasana, dkk, “Pengaruh Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Terhadap Kualitas Peserta Didik,” *Jurna; Pendidikan* Vol. 02, No. 01 (Medan, 2023): 2985-5357 [https://ummaspul.e-journal.id/Sublim\\_Jumanta](https://ummaspul.e-journal.id/Sublim_Jumanta) Hamdayama. *Metodologi Pengajaran*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2016)
- Khotimah, Kusnul dan katon galih Setyawan, *Perencanaan Pembelajaran* (Jawa Tengah: Lakeisha, 2022): 2
- Luh, Ni Armidi, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD,” *Journal of Education Action Research* 6 No. 2 (Bali 2022): 214-220 <https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.45825>

- Musyarofah, Abdurrahman ahmad, dan Nasobi Niki suma. Konsep Dasar . (Komojoyo Press, 2021): 12
- Nursa'ban. M, dkk. Ilmu Pengetahuan Sosial SMP kelas VII. (pusat kurikulum dan perbukuan badan penelitian dan pengembangan dan perbukuan kementerian Pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi,2021): 28-29
- Piliati. Indros, Musnar Indra Daulay, dan Ramdhan Witarsa. "Penggunaan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar materi Peta di Sekolah Dasar," Jurnal Pendidikan Tambusai 6 No.1 (2022). <https://doi.org/1031004/jptam.v6i1.5615>
- Prayogi, Ryan. dkk, "Metode pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah dasar Negeri 019 Tambusai Utaa kabupaten Rokan Hulu. Jurnal Pendidik Indonesia 2, No.1 (Riau 2021): 91-96 <http://dx.doi.org/10.61291/jpi.v2i1.37>
- Putu, I yogik Suwara mahardi, I Nyoman urda, I Gede astawan, "Model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbasis kearifan lokal TRIKAYA PARISUDHA terhadap Pendidikan karakter gotong royong dan hasil belajar IPA," Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia 1, No. 1 (Bali 2019): 98-107. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20821>
- Rahmawati. Sindy, Anita Trisiana, dan Mukhlis Mustofa, "Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) pada pembelajaran Tematik Integratif," Jurnal Pendidikan Tambusai 7 No. 1 (Surakarta 2023): 3826-3831. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5839>
- Resdianto,Eko, dan Icha. Evaluasi Pembelajaran (Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2022): 10
- Ridwan Wirabumi. "Metode pembelajaran ceramah," Jurnal *Annual Conference on Islamic Education and Thought* Vol 1, No 1 (Bogor 2020): 106. <https://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/aciet/article/view/660>
- Rindy Dwi Atika Sitorus dan Safrida Napitupulu "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* Dengan Menggunakan Media Permainan Ludo Pada Pmbelajaran Kelas V SD Negeri 101966 Pertanggunghan," EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 01, No, 2 ( Medan 2022 ): 148, <https://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1187>
- Rizal, Moch Fuady, "Evaluasi Pembelajaran Sebuah Studi Literatur". Jurnal Pendidikan Islam Vol.3 No. 1 (Tulungagung 2021); 2579-3683

- Robert. E. Slavin, *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*, terj. Narulita Yusron), (Bandung: Nusa Media, 2016)
- Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. S. 2020. "Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain". *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2): 146
- Rusyidi Ananda. *Perencanaan Pembelajaran* (Medan: LPPI, 2019), 108
- Siregar, Annisa, Ummi Kalsum, dan sehat Muda Rambe, "Pengaruh ruang lingkup terhadap perkembangan siswa di MTS PAB 2 Sampali," *Journal Research and education Studies* 01, No. 1 (sumatera, 2022):1-10
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014): 373.
- Sutomo, Moh. *Perencanaan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial* (Yogyakarta: Bildung, 2022): 2
- Ulil, Nila Husniyah, "Implementasi Model Pembelajaran *Teams games tournament* (TGT) pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jenggawah Tahun Pelajaran 2022/2023
- Winda, Ayu sari, Dina Natalia, dan Nurul hasanah, "Metode pembelajaran ditinjau dari filsafat Pendidikan islam," *Jurnal suhuf* 32 No.1. (Riau 2020): 28-49 <https://doi.org/10.23917/suhuf.v32i1.11034>
- Zainal, Ahmad Tirmidzi, "Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Dalam Pembelajaran Fiqih Di MTS Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol TulungAgung," (Skri, IAIN Tulungagung)
- Zulfa Setiawan, Hari Anna Lastya, dan Sadrina, "Penerapan TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli." *Jurnal Edukasi elektro* Vol 05, No.2 (Banda Aceh 2021): 133-134. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jee/oai>

## Lampiran 1

## Matriks Penelitian

JUDUL	VARIBEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS MASALAH
Penerapan Metode Pembelajaran TGT ( <i>Teams Games Tournament</i> ) Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII SMPN Sukorambi	<ol style="list-style-type: none"> <li>Metode pembelajaran TGT</li> <li>Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial</li> </ol>	<p>Metode TGT</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pengertian metode pembelajaran</li> <li>Macam – macam metode pembelajaran</li> <li>Pengertian metode pembelajaran TGT</li> <li>Konsep metode pembelajaran TGT</li> <li>Kelebihan metode pembelajaran TGT</li> </ol> <p>Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pengertian pembelajaran</li> <li>Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial</li> </ol>	<p>Data Primer: Wawancara Kepala sekolah, Waka Kurikulum, Guru Ilmu Pengetahuan Sosial dan peserta didik kelas VII</p> <p>Data sekunder: Observasi dan dokumentasi</p>	<p><b>Pendekatan Penelitian:</b> Kualitatif</p> <p><b>Jenis penelitian:</b> Studi kasus</p> <p><b>Lokasi Penelitian:</b> SMPN Sukorambi</p> <p><b>Teknik Pengumpulan Data:</b> Observasi, wawancara, dan dokumentasi</p> <p><b>Analisis Data:</b> Pendekatan induktif</p> <p><b>Keabsahan Data:</b> Triangulasi Teknik dan triangulasi sumber</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Bagaimana perencanaan metode pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di SMPN Sukorambi?</li> <li>Bagaimana pelaksanaan metode pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di SMPN Sukorambi?</li> <li>Bagaimana efektivitas metode pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di SMPN Sukorambi?</li> </ol>



## Lampiran 2

**PEDOMAN WAWANCARA KEPALA SEKOLAH**

Judul Penelitian : Penerapan Metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sekolah Kelas VII SMPN Sukorambi

Nama Peneliti : Nada Febrianti Kusuma

Tempat Penelitian : SMPN Sukorambi

Kepala sekolah : Mohamad Mahfudi S.Pd

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Apakah setiap guru di SMPN Sukorambi menerapkan sebuah metode pembelajaran dalam perencanaan pembelajarannya?	
2.	Apakah ada kebijakan atau aturan untuk guru membuat modul ajar sebelum pembelajaran dimulai? Dengan bentuk aturan yang seperti apa?	
3.	Bagaimana kepala sekolah mendukung guru dalam menerapkan metode pembelajaran?	
4.	Bagaimana menurut anda tentang guru yang menggunakan metode pembelajaran TGT ( <i>Teams Games Tournament</i> ) dalam proses pembelajarannya?	
5.	Menurut anda indikator apa saja yang digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan metode TGT ( <i>Teams Games Tournament</i> )?	

## Lampiran 3

**PEDOMAN WAWANCARA WAKA KURIKULUM**

Judul Penelitian : Penerapan Metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sekolah Kelas VII SMPN Sukorambi

Nama Peneliti : Nada Febrianti Kusuma

Tempat Penelitian : SMPN Sukorambi

Waka Kurikulum : Mutik Urrohmah, SE

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Jenis kurikulum apa yang digunakan di SMPN Sukorambi pada peserta didik kelas VII?	
2.	Bagaimana kondisi kualifikasi dan kompetensi guru di SMPN Sukorambi?	
3.	Bagaimana kondisi latar belakang dan perkembangan peserta didik SMPN Sukorambi?	
4.	Seberapa pentingkah seorang guru menerapkan metode pembelajaran di SMPN Sukorambi?	
5.	Apakah semua guru di SMPN Sukorambi sudah menerapkan metode pembelajaran di setiap pelaksanaan pembelajarannya?	
6.	Bagaimana proses perencanaan pembelajaran di SMPN Sukorambi dilakukan?	
7.	Apakah ada kegiatan supervisi dari bagian kurikulum pada saat pembelajaran untuk memperoleh proses belajar mengajar yang baik?	
8.	Bagaimana menurut anda tentang guru yang menggunakan metode pembelajaran TGT ( <i>Teams Games Tournament</i> ) dalam proses pembelajarannya?	
9.	Seberapa efektifitas metode pembelajaran TGT ( <i>Teams Games Tournament</i> )? Digunakan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial?	

## Lampiran 4

**PEDOMAN WAWANCARA GURU**

Judul Penelitian : Penerapan Metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sekolah Kelas VII SMPN Sukorambi

Nama Peneliti : Nada Febrianti Kusuma

Tempat Penelitian : SMPN Sukorambi

Guru : Ita Iftitah, S.Pd

No	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Bagaimana pendapat ibu tentang metode pembelajaran TGT ( <i>Teams Games Tournament</i> )?	
2.	Bagaimana perencanaan ibu ketika ingin menerapkan metode pembelajaran TGT ( <i>Teams Games Tournament</i> )?	
3.	Bagaimana penerapan metode pembelajaran TGT ( <i>Teams Games Tournament</i> ) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di dalam kelas?	
4.	Bagaimana suasana proses pembelajaran di kelas saat ibu menggunakan metode pembelajaran TGT ( <i>Teams Games Tournament</i> )? tersebut?	
5.	Menurut pendapat ibu seberapa efektif penerapan metode TGT ( <i>Teams Games Tournament</i> )? untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman peserta didik?	

## Lampiran 5

**PEDOMAN WAWANCARA PESERTA DIDIK KELAS VII**

Judul Penelitian : Penerapan Metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sekolah Kelas VII SMPN Sukorambi

Nama Peneliti : Nada febrianti Kusuma

Tempat Penelitian : SMPN Sukorambi

Nama Siswa :

1.	Bagaimana guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial melaksanakan proses pembelajaran di kelas?	
2.	Apakah terkadang masih merasa belum memahami materi pembelajaran di kelas?	
3.	Bagaimana langkah-langkah guru ketika menerapkan metode pembelajaran TGT ( <i>Teams Games Tournament</i> )?	
4.	Bagaimana tanggapan kalian ketika guru menggunakan metode pembelajaran TGT ( <i>Teams Games Tournament</i> ) dalam pembelajaran IPS di kelas?	
5.	Apakah dengan menggunakan metode pembelajaran TGT ( <i>Teams Games Tournament</i> ) Dapat memudahkan kalian memahami materi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial?	

## Lampiran 6

**PEDOMAN OBSERVASI UNTUK GURU**

Nama Observer : Nada Febrianti Kusuma  
 Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial  
 Lembaga : SMPN Sukorambi  
 Hari, Tanggal :

Berikut ini daftar pengelolaan pembelajaran dengan metode pembelajaran TGT (*Teams games Tournament*) yang dilakukan oleh guru dalam kelas. Berikan penilaian anda dengan memberikan tanda cek (v) pada kolom yang sesuai. keterangan pemberian skor descriptor:

Skor 4 diberikan jika semua descriptor Nampak

Skor 3 diberikan jika 3 descriptor Nampak

Skor 2 diberikan jika 2 deskriptor Nampak

Skor 1 diberikan jika 1 atau tidak ada descriptor nampak

NO	ASPEK OBSERVASI	PENILAIAN				
		1	2	3	4	KATEGORI
1.	Memotivasi peserta didik dalam belajar					
2.	Menyampaikan tujuan pembelajaran					
3.	Menyampaikan manfaat pembelajaran					
4.	Pemberian apersepsi kepada peserta didik					
5.	Mengaitkan materi yang akan dibahas dengan materi sebelumnya					
6.	Menyampaikan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					
7.	Pengaturan peserta didik dalam membentuk kelompok					
8.	Memberikan turnamen sesuai langkah pembelajaran					

9.	Memantau aktivitas peserta didik dalam diskusi kelompok					
10.	Pendampingan peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung					
11.	Mengarahkan peserta didik untuk bertanya materi yang belum dimengerti					
12.	Memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mempresentasikan soal-soal yang telah dikerjakan Bersama tim masing-masing					
13.	Menjelaskan hasil dari penyelesaian soal yang belum dimengerti dan menyamakan konsep dari masing-masing kelompok					
14.	Guru Bersama peserta didik menyimpulkan materi yang dibahas					

Jember, .... Juli 2024

OBSERVER

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 Nada Febrianti Kusum  
 J E M B E R

## Lampiran 7

**PEDOMAN OBSERVASI UNTUK PESERTA DIDIK**

Nama Observer : Nada Febrianti Kusuma  
 Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial  
 Kelas :VII  
 Sekolah : SMPN Sukorambi  
 Jumlah Peserta Didik :  
 Hari, Tanggal :

**PETUNJUK:**

1. Amati dengan cermat kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung, fokuskan pada keaktifan.
2. Nilailah kemampuan peserta didik tersebut dengan memberikan tanda (V) pada kolom yang sesuai.
3. Nilailah keaktifan peserta didik secara jujur dan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya Aspek keaktifan peserta didik yang diamati.

No	Aspek Yang Diamati	Baik	Cukup	Kurang
1.	Ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran.			
2.	Keaktifan peserta didik dalam melakukan diskusi kelompok			
3.	Kerjasama peserta didik dalam tournament pembelajaran.			
4.	Interaksi dengan sesama teman dan guru selama pembelajaran berlangsung.			
5.	Ketepatan peserta didik dalam menjawab kuis			
6.	Keberanian Peserta didik Dalam Bertanya.			

Jember, .... Juli 2024  
 OBSERVER

Nada Febrianti Kusum

## Lampiran 8

**PEDOMAN DOKUMENTASI**

Peneliti : Nada febrianti Kusuma  
 Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial  
 Kelas :VII  
 Sekolah : SMPN Sukorambi

NO	DATA
1.	Profil sekolah SMPN Sukorambi
2.	Data guru SMP Negeri Sukorambi
3.	Modul ajar guru Ilmu Pengetahuan Sosial saat menggunakan metode pembelajaran TGT ( <i>Teams Games Tournament</i> )
4.	Foto pembelajaran di kelas saat menggunakan metode pembelajaran TGT ( <i>Teams Games Tournament</i> ) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Jember, .... Juli 2024

PENELITI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R  
 Nada Febrianti Kusuma



## Lampiran 9 Instrumen Validasi

**LEMBAR VALIDASI PENILAIAN PEDOMAN WAWANCARA**

**Data Validator**  
 Nama : Anindya Fajarini, S.Pd., M.Pd  
 NIP : 199003012019032007  
 Instansi : Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi tentang instrumen validitas yang akan digunakan dalam menilai instrumen penelitian yang berjudul "Penerapan Metode Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII SMPN Sukorambi". Dengan petunjuk penilaian sebagai berikut:

Memberikan skor dengan cara memberi tanda *checlist* (√) pada kolom yang telah disesuaikan dengan kriteria:

Sangat Sesuai	4
Sesuai	3
Tidak Sesuai	2
Sangat tidak sesuai	1

Bapak/Ibu di mohon untuk memberikan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan

NO	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian pertanyaan wawancara dengan tujuan wawancara			√	
2.	Pertanyaan wawancara mudah dipahami oleh informan			√	
3.	Bahasa yang digunakan tidak mengandung makna ganda			√	
4.	Maksud dari pertanyaan dirumuskan dengan singkat dan jelas.			√	

5.	Informasi yang didapat sesuai dengan kebutuhan peneliti			V
----	---	--	--	---

Saran  
*Analisis pertemuan pada kelas penelitian*

Jember, 26 Juni 2024

Validator,



Anindya Fajriani, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199003032019032007



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

### LEMBAR VALIDASI PENILAIAN PEDOMAN DOKUMENTASI

#### Data Validator

Nama : Anindya Fajarini, S.Pd, M.Pd

NIP : 199003012019032007

Instansi : Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi tentang instrumen validitas yang akan digunakan dalam menilai instrumen penelitian yang berjudul "Penerapan Metode Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII SMPN Sukorambi". Dengan petunjuk penilaian sebagai berikut:

Memberikan skor dengan cara memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disesuaikan dengan kriteria:

Sangat Sesuai	4
Sesuai	3
Tidak Sesuai	2
Sangat tidak sesuai	1

Bapak/Ibu di mohon untuk memberikan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan

NO	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Format dokumentasi mudah dimengerti			✓	
2.	Kesesuaian data dokumentasi dengan tujuan dokumentasi				

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

5.	Keakuratan data dokumentasi dengan fakta yang disajikan				✓
----	---	--	--	--	---

Saran

- Lem no 5 ditaji ulang
- Beberapa dokumen di cek lagi

Jember, 26 Juni 2024

Validator,



Anindya Fajarini, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199003032019032907



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## LEMBAR VALIDASI PENILAIAN PEDOMAN OBSERVASI

### Data Validator

Nama : Anindya Fajarini, S.Pd., M.Pd

NIP : 199003012019032007

Instansi : Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi tentang instrumen validitas yang akan digunakan dalam menilai instrumen penelitian yang berjudul "Penerapan Metode Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII SMPN Sukorambi". Dengan petunjuk penilaian sebagai berikut:

Memberikan skor dengan cara memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disesuaikan dengan kriteria:

Sangat Sesuai	4
Sesuai	3
Tidak Sesuai	2
Sangat tidak sesuai	1

Bapak/Ibu di mohon untuk memberikan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan

NO	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Format bahasa mudah dimengerti			✓	
2.	Format pedoman observasi mempermudah peneliti dalam mencatat hasil pengamatan			✓	
3.	Kesesuaian pedoman observasi dengan tujuan Observasi			✓	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Saran

.....  
.....  
.....

Jember, 26 Juni 2024

Validator,



Anindya Fajarini, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199003032019032007



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 10 Data Guru dan Peserta Didik SMPN Sukorambi Jember

**DATA GURU SMP NEGERI SUKORAMBI**

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>NIP</b>	<b>MAPEL</b>
1.	Abdul Aziz S.Pd	196708061998021005	IPA
2.	Abdul Qodir	-	Staff
3.	Achmad Ghozali S.Pd	199606192023211002	Matematika/Mulok Bahasa Daerah
4.	Achmat Sutijoso Sp.PM, M.Sej, S.Pd	197011181997031003	Bahasa Inggris
5.	Ahmad Ali Yasin	-	Staff
6.	Andi Hidayat	-	Staff
7.	Bambang Suyitno S.Pd	196805201998021002	PJOK
8.	Briyan Selestiano carrisa S.Pd	-	PPKN/PJOk
9.	Erni Andriani S.Pd	198003272023212005	Staff
10.	Esti Komariya	-	Staff
11.	Gusti Ngurah Wijana S.Pd	196504211988031016	Matematika
12.	Halimatus Sa'diyah S.Pd	-	IPA
13.	Hari Purwanto S.Pd	196504111988031013	Bahasa Inggris
14.	Hartoyo S.Pd	196501181989031004	Bahasa Indonesia
15.	Hery Soeprajitno S.Pd	196504051988031016	Bahasa Inggris
16.	Husnul maulidiyah S.Pd.I	-	Pendidikan Agama/BTA
17.	Ika Fitri Wulandari S.Pd	-	Bahasa Indonesia
18.	Imam Suparto S.Pd	196510181991031007	IPA
19.	Ita Iftitah S.Pd	197006232003122003	IPS
20.	Luluk Unafisah S.Pd	198402142023212016	Prakarya
21.	Mega Rita santi Wardhani S.Pd	198408222010012013	IPS
22.	Mohamad Mahfudi	197008242002121006	Kepala Sekolah
23.	Mutik Urrohmah S.E.	197603202022212009	IPS
24.	Ninik Darwati S.PD	196603051995122003	BK
26.	Puji Budi Yudawati S.PD	196809171994032006	PPKN
27.	Ricky maulana S.Pd	-	Seni Budaya/Prakarya
28.	Rofiq S.Pd.I	-	Pendidikan Agama/BTA
29.	Rohman suffitra	-	Staff
30.	Sanirun	-	Staff

31.	Suci Anggarini	196812242002122005	Matematika
32.	Wiwik Kusumawati S.Pd	197408181998022002	Matematika
33.	Zubayri	-	Informatika/BTA

**Data Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama Negeri Sukorambi**

<b>Tingkat Pendidikan</b>	<b>L</b>	<b>P</b>	<b>TOTAL</b>
Tingkat 7	100	77	177
Tingkat 8	85	70	155
Tingkat 9	100	74	174
Belum masuk rombel	6	4	10
<b>TOTAL</b>	291	225	516



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



## Lampiran 11 Modul Ajar

## Modul Ajar

Nama Penyusun  
Instansi  
Mata Pelajaran  
Kelas/Semester  
Tema Utama  
Alokasi Waktu



Ita Ifritah, S.Pd  
SMP Negeri Sukorambi  
Ilmu Pengetahuan Sosial  
VII/Gasal  
Nilai dan Norma  
3 X 40 menit

## A. Informasi Umum

Kompetensi Awal	Materi yang harus dipahami sebelum mempelajari materi nilai dan norma adalah pemahaman bagi murid bahwa nilai dan norma ada sebagai salah satu pengendali tingkah laku
Profil Pelajar Pancasila	Komunikasi, berfikir kritis, kreatif, dan kolaboratif dalam penggambaran objek atau peristiwa secara jelas dan terperinci
Sarana dan Prasarana	Ruang kelas, Lembar kerja, LCD Laptop, jaringan internet, apk wordwall, PPT materi nilai dan norma, Video animasi nilai dan norma
Target Peserta Didik	Peserta didik reguler/tipikal umum tidak mengalami kesulitan dalam memaparkan objek (nilai dan norma) atau peristiwa terpenting Peserta didik dengan pencapaian tinggi mencerna dan memahami materi dengan cepat
Model Pembelajaran	Discovery learning dan Teams Games Tournament (TGT)
Daftar Pustaka	Nursa'ban, M dkk. 2021. Buku Murid Ilmu Pengetahuan Sosial SMP Kelas VII. Kementrian Pendidikan

	Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, Jakarta hal. 34 – 38
--	---

### B. Capaian Pembelajaran

Peserta didik memahami proses interaksi sosial, lembaga sosial dinamika sosial dan perubahan sistem sosial budaya dalam masyarakat yang majemuk untuk mewujudkan integrasi bangsa dengan prinsip kebinekaan.

#### 1. Tujuan Pembelajaran

Mengidentifikasi berbagai interaksi sosial

#### 2. Alur Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu mengidentifikasi berbagai intraksi sosial

#### 3. Pemahaman Bermakna

- a. Peserta didik mampu memiliki pemahaman nilai dan norma, mengidentifikasi jenis-jenis nilai dan norma dan menganalisis peranan nilai dan norma dalam kehidupan, mengidentifikasi berbagai kegiatan ekonomi dan interaksi sosial;
- b. Peserta didik mampu mengeksplorasi kondisi sosial lingkungan sekitar dalam kerangka kronologis dan menghubungkan dengan kondisi saat ini.


#### 4. Pertanyaan Pemantik

Disajikan tayangan video animasi pelanggaran Lalu Lintas

- a. .Apa saja yang menarik dari video tersebut?
- b. Apa hikmah/ nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam tayangan di atas?

#### 5. Persiapan Pembelajaran

Menyiapkan materi, modul, bahan ajar, dan sarana prasarana yang akan dipakai dalam kegiatan pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Waktu
Pembuka	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru dan peserta didik menyampaikan salam dan berdoa</li> <li>2. Guru melakukan absensi</li> <li>3. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan kepada peserta didik tentang materi yang sudah dipelajari dan dikaitkan dengan materi pembelajaran hari ini</li> <li>4. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Menjelaskan nilai dan norma</li> <li>b. Mengidentifikasi jenis jenis nilai dan norma</li> <li>c. Menganalisis peranan nilai dan norma dalam kehidupan</li> </ol> </li> </ol>	10
Keigatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Guru memutarakan video youtube animasi tentang pelanggaran lalu lintas Guru melakukan tanya jawab mengapa meski berbagai aturan sudah dikeluarkan untuk membuat situasi lalu lintas tetap kondusif, pada kenyataannya masih saja banyak pengguna jalan yang tidak mengindahkan aturan-aturan tersebut. Video dapat diakses pada link <a href="https://youtu.be/-X4Cx2rFZzs?si=IUm3zqVY7lvHWDJy">https://youtu.be/-X4Cx2rFZzs?si=IUm3zqVY7lvHWDJy</a></li> <li>6. Guru memberikan kesempatan dan kebebasan pada murid untuk mengamati video youtube yang disajikan</li> <li>7. Guru mendorong peserta didik mengajukan berbagai pertanyaan yang mengarah pada HOTS. <i>Beberapa pertanyaan yang diajukan misalnya: Mengapa norma dibuat ?</i></li> <li>8. Guru menampilkan PPT materi nilai dan norma</li> <li>9. Guru mengarahkan peserta didik untuk membentuk 5 kelompok dengan anggota 5 – 6 orang.</li> <li>10. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengambil kartu yang berisikan nomer 1-5</li> <li>11. Guru mengarahkan peserta didik duduk dengan kelompoknya sesuai nomer kartu yang didapat</li> <li>12. Guru membagikan kertas kepada setiap kelompok Gambar 1 ( Norma Agama)</li> </ol>  <p style="text-align: center;">Gambar 2 ( Norma Kesusilaan )</p>	55



Gambar 3 ( Norma Hukum )



Gambar 4 ( Norma Kesopanan )



Gambar 5 ( Norma Hukum )

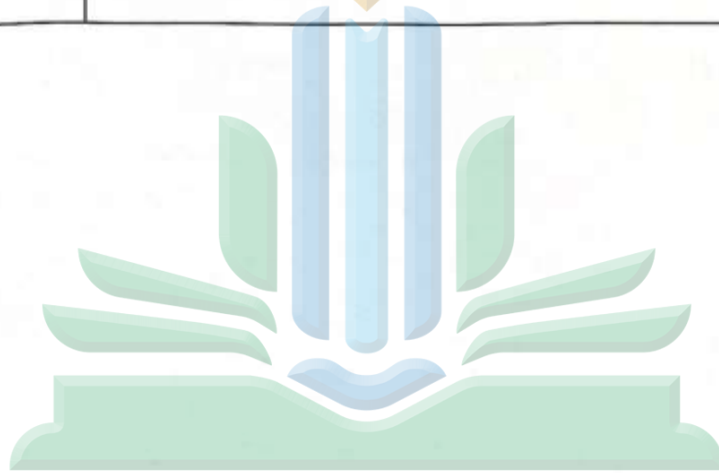


13. Peserta didik diminta untuk mendeskripsikan gambar yang ada pada kertas dengan bahasa sendiri, menjelaskan pengertian norma yang didapat, dan bagaimana upaya mencegah terjadinya pelanggaran nilai dan norma
14. Peserta didik saling bekerja sama mendeskripsikan gambar pada kertas serta mendiskusikan bagaimana penerapan norma dalam kehidupan sehari hari.



	<ol style="list-style-type: none"> <li>15. Guru memberikan bantuan terbatas apabila ada kelompok yang mengalami kesulitan</li> <li>16. Guru mengecek hasil diskusi kelompok di meja masing-masing</li> <li>17. Guru menyiapkan quiz dengan berbantuan aplikasi wordwall</li> <li>18. Peserta didik dikondisikan untuk bermain quiz dengan kelompok</li> <li>19. Peserta didik memperhatikan aturan bermain quiz</li> <li>20. Guru membimbing jalannya quiz</li> <li>21. Guru mengakumulasikan poin yang didapat setiap kelompok</li> <li>22. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang poinnya paling besar.</li> <li>23. Guru memfasilitasi peserta didik menemukan kesimpulan pembelajaran</li> <li>24. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pendapat atau pertanyaan</li> <li>25. Penguatan dan pengayaan dilakukan untuk mengembangkan kompetensi murid</li> </ol>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik melakukan refleksi pembelajaran berkaitan dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.             <p>Sikap</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Apakah aku sudah melakukan pembelajaran secara bertanggung jawab?</li> <li>b. Apakah aku sudah mengumpulkan tugas secara tepat waktu?</li> <li>c. Apakah aku aktif dalam pembelajaran?</li> <li>d. Apakah aku mentaati aturan permainan pembelajaran?</li> <li>e. Apakah aku sudah mampu berkolaborasi dengan baik bersama teman-temanku? Inspirasi dari pembelajaran yaitu upaya untuk mencegah terjadinya pelanggaran nilai dan norma.</li> </ol> <p>Pengetahuan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Apa perbedaan nilai dan norma?</li> <li>b. Apa saja jenis-jenis nilai dan norma?</li> <li>c. Bagaimana peranan nilai dan norma dalam kehidupan?</li> </ol> </li> </ol>	15

	<p>Keterampilan</p> <p>Apakah aku sudah berhasil mengidentifikasi tindakan pencegahan terjadinya pelanggaran norma?</p> <ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="517 629 1302 757">2. Tindak lanjut dilakukan dengan mendorong murid mempelajari lebih lanjut dan informasi pembelajaran berikutnya tentang Interaksi Antarwilayah.</li><li data-bbox="517 757 1302 878">3. Doa dan penutup</li></ol>	
--	---	--



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**C. Asesmen**

## 1. Penilaian sikap

Teknik	:	Observasi/pengamatan
Bentuk Instrument	:	Jurnal/Lembar pengamatan selama pembelajaran

## 1. Penilaian Keterampilan

Teknik	:	Unjuk kerja
Bentuk Instrument	:	Diskusi

**D. Refleksi Peserta didik dan Guru**

## 1. Refleksi Murid

Terdapat pada setiap refleksi diri yang disampaikan di setiap akhir pembelajaran

- Apakah aku sudah mengetahui dan memahami perbedaan nilai dan norma, jenis-jenis nilai dan norma serta peranan nilai dan norma dalam kehidupan?
- Apakah aku sudah mampu menjalani hidup sesuai dengan norma yang berlaku?

## 2. Refleksi Guru

- Apakah murid mampu menunjukkan pemahaman konsep dengan baik?
- Apakah murid mampu berpikir kreatif dan aktif dengan baik?
- Jika murid mengalami kesulitan bagaimana guru akan menindaklanjutinya?

Jember, 02 September 2024

Guru Mata Pelajaran IPS

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 Ita Iftitah, S.Pd  
 J E M B E R NIP. 1970062320031220

Lampiran 12 hasil Belajar menggunakan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

TABEL NILAI PRE-TEST DAN POST-TEST SISWA SEBELUM DAN SESUDAH  
MENGUNAKAN METODE TEAMS GAMES TOURNAMNET

NAMA	NILAI PRE-TEST	NILAI POST-TEST	KENAIKAN NILAI
ABD. YUDHA PRATAMA	60	80	20
AGIL NUR SYAHFITRA	55	78	23
AILSA VELVA ISTIQOMAH	68	85	23
AINUNIZA CHICHILIA KHARIMAH	58	82	24
ALISHA NUR AINI	50	75	25
ANINDIA KHOLILA RAHMANIA	65	87	24
AVICHA ANGELINA LUTFIA AZZAHRA	60	83	23
BELQIS DIMA GENDISSETYA	61	81	20
BIMA SANDY MAHENDRA	59	87	28
CAHYA ELFAZA GHANI	71	84	13
DANIAL RADHITYA SISWANDONO	63	88	25
DEWI ISNAINI FATIMAH	58	86	28
DIANDRA DIMAZ ADITYA	61	83	22
EGA RAMDHAN FIRJATULLAH	64	65	21
ELVITA KHOIRUN NISAK	62	87	25
HABIBAH AURA SANSABILA	57	77	20
HANNI LARASSATI SANUBA	60	82	22
IRFAN MAULANA FIRMANSYAH	61	86	25
IRGI FAHREZA	55	84	29
KEYSA NUR SAFA	61	83	22
MOH IVAN FEBRIAN	56	88	30
MOH. IQBAL TRI SUGIARTO	64	86	22
MOHAMAD ANUGRAH BIMANTARA	69	89	20
MUHAMMAD ANDREAN	61	83	22
MUHAMMAD FIKRI	61	83	22
NADIRA DYAJENG DEWI KURNIAWAN	70	90	20
NINDI APRILIA WARDANI	58	81	23
NURFAIDA	63	84	21
PITA LOKA WIJAYANTI	65	86	21
REYHAN HIKAM ARDIAYANTO	60	85	25
SAMSUL ARIFIN	57	80	23



## Lampiran 13 Jurnal Kegiatan

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN**  
**SMP NEGERI SUKORAMBI**

NO	Hari/Tanggal	Kegiatan	Paraf
1.	Senin, 12 Agustus 2024	Penyerahan surat ijin penelitian dari Kampus kepada Kepala sekolah SMPN Sukorambi	
2.	Senin, 02 September 2024	Observasi lokasi, letak geografis, mengenai kondisi di SMPN Sukorambi	
3.	Selasa, 03 September 2024	Observasi kondisi guru dan siswa di SMPN Sukorambi	
4.	Rabu, 04 September 2024	Wawancara dengan Guru IPS kelas VII SMPN Sukorambi Ibu Ita Iftitah, S.Pd	
5.	Rabu, 04 September 2024	Wawancara dengan Waka Kurikulum SMPN Sukorambi Ibu Mutik Urrohmah, S.E	
6.	Rabu, 18 September 2024	Observasi kegiatan Penerapan metode pembelajaran TGT di Kelas VII SMPN Sukorambi	
7.	Kamis, 19 September 2024	Wawancara dengan Kepala Sekolah SMPN Sukorambi Bapak Mohamad Mahfudi, S.Pd	
8.	Jumat, 20 September 2024	Wawancara dengan peserta didik kelas VII SMPN Sukorambi	
9.	Sabtu, 28 September	Peneliti meminta surat keterangan sebagai bukti selesai melakukan penelitian	

Jember, 28 September 2024  
Kepala Sekolah

  
  
Mohamad Mahfudi, S.Pd  
NIP. 19700824 200212 1 006

**UNIVERSITAS ISLAM JEMBER**  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**  
**J E M B E R**

## Lampiran 14 Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
 Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-8062/In.20/3.a/PP.009/08/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMPN SUKORAMBI

Jl. Brigjen Syafiudin No. 09 Sukorambi Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 202101090008  
 Nama : NADA FEBRIANTI KUSUMA  
 Semester : Semester sembilan  
 Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
 untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS VII SMPN SUKORAMBI" selama 30 ( tiga puluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Mohamad Mahfudi S.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.


Jember, 12 Agustus 2024

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 JEMBER



KHOTIBUL UMAM

## Lampiran 15 Surat Selesai Penelitian

	<p><b>PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER</b>  <b>SMPN SUKORAMBI</b>          Jl. Brigjen Syafudin No. 9, Sukorambi, Jember, Jawa Timur 68151          Telepon (0331) 421930</p>	
Nomor	: 400.3/181/35.09.1.31.20523878/2024	
Lampiran	: -	
Perihal	: Selesai Penelitian	
<b><u>SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN</u></b>		
Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMP Negeri Sukorambi, menerangkan bahwa :		
Nama	: NADA FEBRIANTI KUSUMA	
NIM	: 202101090008	
Program Studi	: Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial	
<p>Berdasarkan surat dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember tanggal 12 Agustus 2024, Nomor : B-8058/In.20/3.a/PP.009/2024 bahwa nama tersebut diatas benar-benar telah mengadakan penelitian untuk penyusunan skripsi dengan judul "Penerapan Metode Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Dalam Pembelajaran ILMU PENGETAHUAN SOSIAL Kelas VII SMPN Sukorambi". Di SMP Negeri Sukorambi selama 30 hari.</p>		
Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.		
<p>Jember, 01 Oktober 2024          Kepala Sekolah</p>   <b>M. MAHFUDI, S.Pd</b> 19700824200212 1 006		

## Lampiran 16 Pernyataan keaslian Tulisan

**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Bahwa yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nada Febrianti Kusuma

NIM : 202101090008

Jurusan/Prodi : Tadris IPS

Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini yang berjudul "Penerapan Metode Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII SMPN Sukorambi" merupakan hasil penelitian dari karya saya sendiri kecuali pada bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian surat pernyataan saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia dituntut dimuka pengadilan sesuai hukum yang berlaku.

Jember, 09 Oktober 2024

Yang Menyatakan,



Nada Febrianti Kusuma

NIM. 202101090008

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



## Lampiran 17 Blanko Bimbingan

**KARTU KONSULTASI**  
**BIMBINGAN SKRIPSI PROGRAM S1**  
**FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**

Nama : Nada Febrianti Kusuma  
 No. Induk Mahasiswa : 202101090008  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Jurusan/Prodi : Pedris IPS  
 Judul Skripsi : Penerapan Metode pembelajaran Tarbiyah (Team Games Tournament) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial  
 Pembimbing : Novita Nurul Islami, S.Pd, M.Pd  
 Tanggal Persetujuan : \_\_\_\_\_

NO.	KONSULTASI PADA TANGGAL	MASALAH YANG DIBICARAKAN	TANDA TANGAN PEMBIMBING
1.	20-12-2023	Mengantar surat dan matriks Penelitian	<i>[Signature]</i>
2.	24-01-2024	Revisi matriks penelitian	<i>[Signature]</i>
3.	05-06-2024	Revisi Pembahasan	<i>[Signature]</i>
4.	25-06-2024	Revisi pedoman dan Format	<i>[Signature]</i>
5.	26-06-2024	Revisi pedoman kepala sekolah	<i>[Signature]</i>
6.	27-06-2024	Lembar validasi	<i>[Signature]</i>
7.	03-07-2024	Ace Seminar proposal	<i>[Signature]</i>
8.	01-10-2024	Revisi Penyajian data	<i>[Signature]</i>
9.	04-10-2024	Penambahan teori yang relevan	<i>[Signature]</i>
10.	07-10-2024	Penambahan gambar di bab IV	<i>[Signature]</i>
11.	09-10-2024	Revisi Lampiran	<i>[Signature]</i>
12.	10-10-2024	Ace sidang	<i>[Signature]</i>
13.			
14.			
15.			

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Jember,  
Koordinator Program Studi  
*[Signature]*

Catatan : Kartu Konsultasi ini Harap Dibawa Pada Saat Konsultasi Dengan Dosen Pembimbing Skripsi

### Lampiran 18 Dokumentasi Penelitian



Gambar 1. Wawancara Dengan bapak kepala sekolah Bapak Mohamad Mahfudi, S.Pd



Gambar 2. Wawancara dengan Ibu Ita Ifitah selaku guru mata pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial



Gambar 3. Wawancara dengan Waka Kurikulum Ibu Mutik Urrohmah, S.E



Gambar 4. Wawancara peserta didik kelas VII SMPN Sukorambi



Gambar 5. Dokumentasi kegiatan pembelajaran menggunakan metode TGT  
(*Teams Games Tournament*)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



**BIODATA PENULIS**

Nama Lengkap : Nada Febrianti Kusuma  
 NIM : 202101090008  
 Tempat, Tanggal Lahir : Lumajang, 17 Februari 2002  
 Alamat : Dsn mertosari, Kunir, Kunir Kidul, Lumajang,  
 Jawa Timur  
 Telp/HP : 085780814665  
 Email : [nadafebrianti093@gmail.com](mailto:nadafebrianti093@gmail.com)  
 Riwayat Pendidikan : MI Al-Azhar Bali (2008-2024)  
 SMP Ibrahimy 1 Sukorejo (2014-2017)  
 SMA Ibrahimy 1 Sukorejo (2017-2020)  
 UIN Khas Jember (2020-2024)

Riwayat Organisasi : OSIS SMP Ibrahimy (2016-2017)  
 OSIS SMA Ibrahimy (2018-2019)  
 Ketua Bidang Kaderisasi (2021-2022)  
 HMPS IPS  
 Komisi D Advokasi SEMA (2022-2023)  
 FTIK  
 Sekretaris Kaderisasi Kopri (2022-2023)  
 PMII Rayon FTIK UIN  
 KHAS Jember  
 Sekretaris Umum IKMASS (2021-2022)  
 Jember



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R