

**PENERAPAN METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
(TGT) DALAM MENGOPTIMALKAN HASIL BELAJAR  
BERBASIS KELOMPOK PEMBELAJARAN IPS SISWA  
KELAS VIII DI MTsN 3 JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Meperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan(S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Sains  
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



Oleh:  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
DELILATUR ROHMAH  
NIM. 202101090038

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

**PENERAPAN METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
(TGT) DALAM MENGOPTIMALKAN HASIL BELAJAR  
BERBASIS KELOMPOK PEMBELAJARAN IPS SISWA  
KELAS VIII DI MTsN 3 JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Meperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan(S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Sains  
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Oleh :

**DELILATUR ROHMAH**  
**NIM. 202101090038**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
Disetujui Pembimbing  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**MUHAMMAD EKA RAHMAN, SP.d, M.SEI**  
**NIP. 19871106 2023211016**

**PENERAPAN METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
(TGT) DALAM MENGOPTIMALKAN HASIL BELAJAR  
BERBASIS KELOMPOK PEMBELAJARAN IPS SISWA  
KELAS VIII DI MTsN 3 JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
Persyarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Sains  
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Hari : Selasa

Tanggal: 29 Oktober 2024

Tim Penguji:

Ketua

Sekretaris

  
Firda Mafar, M.IP.  
NIP: 198407292019031004.

  
Anindya Fajarini, S.Pd., M.Pd  
NIP: 199003012019032007

Anggota:

Dr. Sarwan, M.Pd

Muhammad Eka Rahman., S.Pd., M.S.E.I.

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



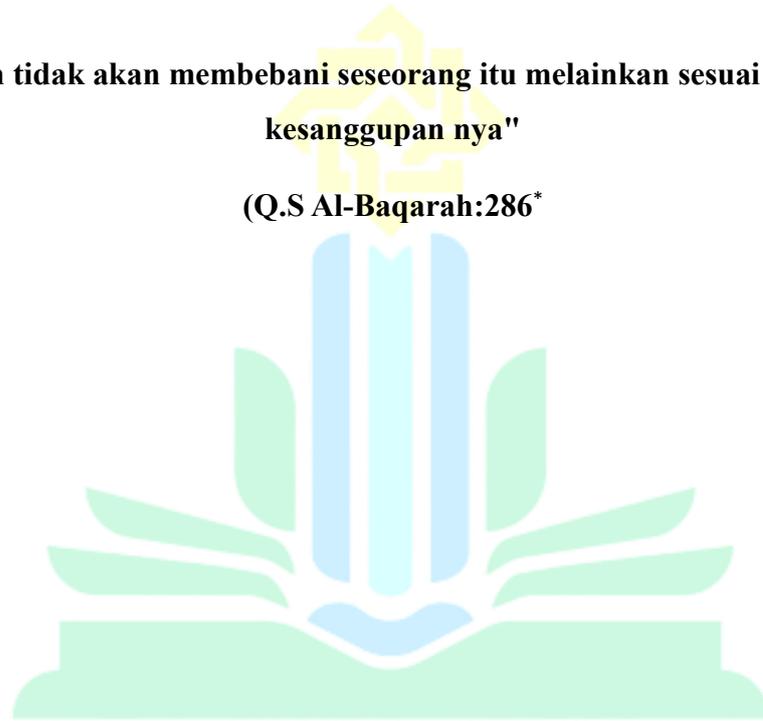
  
Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.  
NIP. 197304242000031005

## MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

"Allah tidak akan membebani seseorang itu melainkan sesuai dengan kesanggupannya"

(Q.S Al-Baqarah:286\*



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

---

\*Al-Qur'an dengan terjemahannya Edisi Penyempurnaan nya 2019, Juz 1-10 ( Q.S Al-Baqarah:286 )

## PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam, Alhamdulillah, penulis haturkan terima kasih kepada Allah SWT, Sang Maha Pencipta, atas segala petunjuk dan rahmat-Nya. Karya sederhana ini penulis persembahkan dengan penuh keikhlasan kepada:

- A. Kedua orangtua tercinta, Bapak Zainuddin dan Ibu Rummannah, sebagai bentuk penghargaan atas kepercayaan yang mereka berikan, serta atas kesabaran dan dukungan yang tiada henti. Terima kasih atas segala pengorbanan dan doa yang selalu menyertai langkahku.
- B. Kedua kakak- kakak saya, Nur Laily Riffqiyatul Kamilah dan Haqiqotul Masruroh yang selalu memberikan semangat dan dukungan penuh disetiap proses penyusunan skripsi saya
- C. Sepupu saya, Kamelia yang selalu menemani saya dari awal bimbingan hingga saya berada pada tahap ini
- D. Keluarga besar yang senantiasa memberikan dukungan dan doa.

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

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim.

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa memberi kasih sayang dan karunia. Sholawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, para sahabatnya, keluarganya, dan para pengikutnya. Dengan demikian, skripsi ini memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq Jember.

Skripsi ini ditulis sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dalam Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dengan judul "Penerapan Metode Teams Games Tournament (TGT) Dalam Mengoptimalkan Hasil Belajar Berbasis Kelompok Pembelajaran IPS Kelas VIII di MTsN 3 Jember".

Peneliti banyak memperoleh saran, motivasi, bimbingan, dan informasi dari berbagai sumber selama penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, atas fasilitas yang diberikan selama penulis menuntut ilmu
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, atas dukungan fasilitas dan pelayanan yang diberikan kepada penulis.
3. Bapak Dr. Hartono M.Pd., selaku Ketua Jurusan Sains Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan persetujuan pada skripsi ini.
4. Bapak Fiqru Mafar M.IP., selaku Koordinator Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, yang telah mempermudah proses persetujuan dan penyelesaian skripsi ini.

5. Bapak Muhammad Eka Rahman, S.Pd., M.SEI., selaku Dosen Pembimbing yang dengan sabar dan tulus meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan hingga skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Seluruh dosen dan tenaga pendidik di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan bantuan akademik selama masa perkuliahan.
7. Bapak Akhmad Makhin, M.Pd., selaku Kepala MTsN 03 Jember, yang telah memberikan izin untuk melaksanakan kegiatan penelitian.
8. Ibu Nurul Hayati, S.E., selaku Guru IPS kelas VIII, serta para guru MTsN 03 Jember yang telah membantu penulis selama pelaksanaan penelitian.
9. Terima kasih kepada siswa kelas VIII D di MTsN 03 Jember, khususnya pada Para informan yang telah bersedia memberikan informasi terkait data penelitian untuk skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini, sehingga penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya ini.

Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi para pembaca. Aamiin.

Jember, 23 Oktober 2024

Delilatur Rohmah  
202101090038

## ABSTRAK

Delilatur Rohmah,2024: *Penerapan Metode Teams Games Tournament (TGT) dalam Mengoptimalkan Hasil Belajar Berbasis Kelompok Pembelajaran IPS Siswa Kelas VIII di MTsN 3 Jember*

**Kata Kunci:** Metode Teams Games Tournament (TGT), Kinerja kelompok, Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS.

Teams Games Tournament adalah salah satu metode pembelajaran yang menggunakan permainan dalam kegiatan pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sebagai metode pembelajaran baru saat kegiatan pembelajaran berlangsung agar siswa lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, Penelitian ini menggunakan pendekatan kooperatif, dengan metode pengumpulan data melalui observasi, tes, angket dan dokumentasi, Penelitian ini bertujuan dalam mengoptimalkan hasil belajar berbasis kelompok mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menggunakan metode Team Games Tournament (TGT) di kelas VIII di MTsN 3 Jember. Metode Teams Games Tournament (TGT) dipilih karena dipercaya dapat memperbaiki interaksi dan kerjasama antar siswa dalam proses pembelajaran Teams Games Tournament merupakan salah satu metode pembelajaran dengan menggunakan permainan dalam kegiatan pembelajaran

Fokus penelitian ini adalah: (1). Bagaimana penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan kinerja kelompok pada pembelajaran IPS di kelas VIII MTsN 3 Jember? dan (2). Bagaimana metode Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan pemahaman materi IPS di kelas VIII di MTsN 3 Jember?

Tujuan penelitian ini adalah: (1). Mendeskripsikan efektivitas metode TGT dalam meningkatkan kinerja kelompok pada pembelajaran IPS di kelas VIII MTsN 3 Jember. (2). Mendeskripsikan bagaimana metode TGT dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPS di kelas VIII MTsN 3 Jember.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan pendekatan kooperatif. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan, yang meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian melibatkan 28 siswa kelas VIII D.

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kelas mengalami peningkatan minat belajar siswa, hasil angket pada siklus I menunjukkan minat belajar sebesar 21,52%, dan meningkat menjadi 22,92% pada siklus II. Dari hasil penelitian ini, menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa di kelas VIII D. yang menunjukkan bahwa metode Teams Games Tournament (TGT ) efektif dalam meningkatkan hasil belajar berbasis kelompok di kelas VIII di MTsN 3 Jember. Temuan ini memberikan implikasi penting bagi pendidik dalam memilih strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi aktif dan hasil belajar siswa.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar belakang masalah.....	1
B. Permasalahan.....	5
C. Cara pemecahan masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian .....	9
1. Manfaat teoritis.....	9
2. Manfaat praktis .....	10
G. Hipotesis tindakan .....	11
H. Sistematika penulisan .....	12
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>14</b>
A. Penelitian Terdahulu.....	14
B. Kajian Teori.....	23
1. Metode pembelajaran teams games tournament (TGT).....	23

2.	Strategi dan pendekatan pembelajaran IPS.....	26
3.	Pengertian minat belajar .....	26
4.	Pengertian hasil belajar .....	29
5.	Penilaian hasil belajar .....	30
6.	Pembelajaran IPS di MTS.....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>33</b>
A.	Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	33
B.	Lokasi, waktu dan subyek Penelitian.....	34
C.	Prosedur Penelitian.....	35
D.	Pelaksanaan siklus penelitian .....	41
E.	Teknik Pengumpulan Data.....	41
F.	Teknik Analisis Data.....	46
G.	Keabsahan Data.....	51
H.	Indikator kinerja.....	52
I.	Tim peneliti.....	54
J.	Jadwal penelitian.....	55
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>56</b>
A.	Gambar obyek penelitian.....	56
B.	Hasil penelitian .....	62
C.	Pembahasan .....	109
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>120</b>
A.	Kesimpulan.....	120
B.	Saran.....	121

**DAFTAR PUSTAKA.....123**

**LAMPIRAN .....125**

1. Pernyataan Keaslian Tulisan
2. Matriks Penelitian
3. Surat Permohonan Izin Penelitian
4. Surat Selesai Penelitian
5. Jurnal Kegiatan Penelitian
6. RPP
7. Soal Pre test
8. Soal Post test
9. Angket Minat Belajar
10. Hasil Keseluruhan Minat Belajar Siswa
11. Lembar Observasi Aktivitas Guru
12. Lembar Observasi Aktivitas Siswa
13. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian
14. Biodata Penulis



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

## DAFTAR TABEL

2.1 Persamaan dan Perbedaan Antara Penelitian Terdahulu Dengan Penelitian Yang Akan Dilaksanakan.....	22
3.1 Jadwal penelitian .....	38
3.2 Pelaksanaan siklus penelitian.....	41
3.3 Keriteria penilaian Aktivitas Guru.....	47
3.4 Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa .....	48
3.5 Keriteria penilaian Hasil Belajar Siswa .....	49
3.6 Jadwal penelitian.....	55
4.1 Hasil pre test .....	64
4.2 Hasil belajar Kelas (VIII D) siklus I.....	79
4.3 Refleksi Siklus I kelas (VIII D).....	84
4.4 Hasil belajar kelas (VIII D) siklus II.....	101
4.5 Refleksi Siklus II Kelas (VIII D).....	107
4.6 Peningkatan Persentase Angket Minat Belajar Siswa Kelas VIII D .....	111
4.7 Peningkatan hasil belajar siswa.....	115

## DAFTAR GAMBAR

4.1 grafik angket minat belajar siswa .....	111
4.2 grafik peningkatan hasil belajar siswa.....	115



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



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan Mata pelajaran ini bertujuan untuk mengajarkan siswa menjadi warga negara yang baik dengan membekali mereka pengetahuan, kepedulian sosial, serta keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri, masyarakat, dan negara. Dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), pendidikan karakter dapat ditanamkan, karena melalui IPS, guru dapat membentuk perilaku positif pada siswa yang diinginkan.<sup>1</sup>

Pembelajaran IPS bertujuan untuk membentuk warga negara yang memiliki kemampuan sosial serta keyakinan dalam menjalani kehidupannya di tengah kekuatan fisik dan sosial, sehingga pada akhirnya mereka menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab.<sup>2</sup>

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran di tingkat MTS Negeri yang menggabungkan berbagai disiplin ilmu sosial, seperti geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi. Fokus utama IPS adalah mengkaji realitas dan fenomena yang terjadi dalam masyarakat melalui pendekatan interdisipliner. Penerapan Sikap sosial dalam pembelajaran IPS terlihat dengan jelas dalam

---

<sup>1</sup> Ihda K. Wijang P.S.A.M husein A. Yona W. (2022) mengimplementasikan pendidikan karakter melalui Pembelajaran IPS di SD, Jurnal Pendidikan tambusai Vol 6. No 1 ISSN: 2614- 3097 hlm 4278

<sup>2</sup> Ali M. R. dan Darmiyati Z. membahas aktualisasi pendidikan karakter yang berbasis budaya sekolah dalam pembelajaran IPS di SMP dalam artikel berjudul "Harmoni Sosial" yang diterbitkan di Jurnal Pendidikan IPS, Vol. 5, No. 1, Maret.2018  
Http: // jurnal, uny. ac id/ index .php/hsjpi(79-92)

tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran tersebut. Sikap sosial yang dimiliki siswa diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa.<sup>3</sup>

Proses pembelajaran sering mengalami permasalahan, karena proses pembelajaran berkaitan dengan banyak hal, mulai dari siswa, sarana dan prasarana, guru, lingkungan sekolah, kurikulum, kebijakan pemerintah dan lain sebagainya. Agar pendidikan memiliki tujuan dan output yang sama, maka pemerintah Indonesia menetapkan sistem pendidikan nasional sebagai pedoman penyelenggaraan pendidikan berbentuk undang-undang. Sebagai seorang guru dalam proses pembelajaran harus mengikuti ketentuan yang tercantum dalam peraturan perundang-undangan yang sudah berlaku.

Guru berperan aktif dalam proses pembelajaran sebagai aktifitas aktif dalam proses pembelajaran sebagai suatu aktifitas inti dari sebuah pendidikan. Hal ini sesuai dengan Permendiknas No.41 tahun 2007 yang menyatakan bahwa kegiatan inti pembelajaran merupakan suatu proses pembelajaran untuk mencapai suatu kompetensi dasar yang dilakukan dengan cara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, yang mana dapat menarik peserta didik untuk ikut berpartisipasi secara aktif di dalamnya, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai bakat dan minat sesuai perkembangan fisik serta psikologis siswa, yang mana dapat kita artikan bahwasannya seorang guru disini bertindak sebagaimana manajer atau

---

<sup>3</sup> I.W Dite Kartih, & I N suastika Dampak Model Blended Learning yang menggunakan aplikasi goggle Classroom terhadap Sikap sosial Dan Hasil Belajar IPS, Jurnal Pendidikan IPS Indonesia Vol 6, No 1 April tahun 2022 ISSN-2686- 1925 hlm 2

pengelola dalam proses pembelajaran di sekolah. Untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan perlu adanya upaya dalam bentuk cara atau metode agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik sesuai dengan ketentuan dalam peraturan yang ada. Proses menggali prakarsa, kreativitas dan lain sebagainya merupakan suatu tugas besar untuk seorang guru agar peserta didik dapat memahami dengan baik apa yang telah disampaikan sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan.

Metode pembelajaran sering menjadi permasalahan karena ketepatan dan kebenaran serta kesesuaian antara metode dengan materi ajar, yang mana berdampak pada keberhasilan peserta didik untuk memahami dan mengerti materi apa yang sedang disampaikan. Bagi pendidikan metode pengajaran sering di jadikan suatu patokan keberhasilan menyampaikan materi-materi ajar sesuai kurikulum yang ada. Berbagai macam metode yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah di cerna dan di pahami oleh peserta didik.<sup>4</sup>

Pembelajaran pada umumnya adalah kegiatan sistematis yang terhubung dengan anak-anak, yang mana memicu terhadap proses pembelajaran. Guru dihadapkan pada berbagai tantangan, termasuk menarik partisipasi belajar siswa, seperti di MTsN 3 Jember. Partisipasi belajar siswa mencerminkan keterlibatan fisik selama proses pembelajaran.

---

<sup>4</sup> Sanusi, Penerapan metode teams games tournament (TGT) untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar ips siswa sekolah dasar, jurnal ilmu pendidikan sosial, sains dan humaniora, vol 3, no 2, juni 2017.hal 1-2

Dari Hasil observasi awal penulis di MTsN 3 JEMBER menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran di kelas, pendekatan yang diterapkan masih bersifat teoritis dan berpusat pada peran guru. Model pembelajaran yang digunakan cenderung bersifat konvensional, seperti ceramah dan diskusi, dengan siswa diminta untuk mencatat dan mendengarkan penjelasan. Sayangnya, pendekatan ini memiliki beberapa kelemahan, di mana keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar kurang optimal sehingga banyak siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran. Sementara itu, sebagian besar murid berinteraksi dengan teman sebangkunya mereka, dan kekurangan partisipasi aktif dalam pembelajaran mata pelajaran IPS dapat berdampak negatif pada pemahaman materi pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan hasil wawancara penulis dengan guru IPS Ibu Nurul Hayati, S.E di MTsN 3 JEMBER.<sup>5</sup>

Menerapkan materi pembelajaran perlu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Penerapan metode *Teams Games Tournaments (TGT)* bisa menjadi solusi efektif, mengingat *Teams Games Tournament (TGT)* adalah metode pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh siswa dalam peran tutor sebaya, tanpa membedakan status atau jenis kelamin.

Berdasarkan latar belakang tersebut *Team games tournament (TGT)* membentuk siswa ke dalam kelompok belajar yang beragam, mendorong kolaborasi dalam sebuah kelompok sekaligus melibatkan aktivitas dan kemampuan berfikir yang berbeda. Sebuah kelompok terdiri dari 7-8 individu

---

<sup>5</sup> Hasil observasi di kelas VIII D pada hari Kamis 28 Maret 2024

tanpa memperhatikan perbedaan status dan jenis kelamin dapat tidak hanya menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi. Dalam konteks Ilmu Pengetahuan Sosial, penguasaan keterampilan-keterampilan tersebut memberikan dukungan signifikan bagi pembentukan karakter sosial siswa, membuat metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* sangat sesuai untuk diterapkan dalam mata pelajaran IPS di sekolah.<sup>6</sup>

## **B. PERMASALAHAN**

Permasalahan yang dapat kita temukan dari latar belakang masalah di MTsN 3 Jember di atas dapat mencakup beberapa hal diantaranya:

1. Pendekatan pembelajaran yang diterapkan masih bersifat tradisional, yakni melibatkan ceramah dan instruksi yang mengharuskan siswa untuk mencatat dan mendengarkan penjelasan. Metode ini memiliki beberapa kekurangan yang dapat mempengaruhi kemampuan berpikir siswa serta dinamika proses belajar mengajar.
2. Sistem pembelajaran yang diterapkan masih menitik beratkan peran guru sebagai satu-satunya sumber informasi yang relevan.

---

<sup>6</sup> Nailul fauziah, Model Team Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar IPS Siswa, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, Volume 9, No 2, Oktober 2020, pp. 144-154 Hal 2-3

3. Siswa lebih cenderung berinteraksi dengan teman sekelas mereka daripada aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

### C. CARA PEMECAHAN MASALAH

Berikut adalah beberapa cara pemecahan masalah yang dirasa dapat mengatasi permasalahan yang diidentifikasi

1. Pengenalan Model Pembelajaran Aktif & Kreatif
  - a. Mengenalkan model pembelajaran aktif, seperti model pembelajaran kooperatif menggunakan metode *Teams games tournament (TGT)* berbasis Kelompok .
  - b. Memastikan bahwa pembelajaran lebih interaktif dan melibatkan semua siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.
2. Pemberdayaan Siswa sebagai Sumber Belajar
  - a. Mendorong siswa untuk menjadi sumber informasi mereka sendiri.
  - b. Memfasilitasi literasi informasi dan keterampilan penelitian sehingga siswa dapat mencari dan menyusun informasi secara mandiri.
3. Pembelajaran Kolaboratif
  - a. Mendorong pembelajaran kolaboratif antar siswa.
  - b. Mengintegrasikan aktivitas kelompok, atau diskusi yang memerlukan keterlibatan aktif dari setiap anggota kelompok.
4. Pertanyaan yang Mendukung Keterlibatan Siswa

- a. Membimbing guru dalam mengajukan pertanyaan yang merangsang pemikiran kritis dan berhubungan langsung dengan materi pembelajaran.

#### 5. Inovasi dalam Metode Evaluasi

- a. Menerapkan metode evaluasi yang lebih inovatif, seperti penugasan dalam bentuk games secara berkelompok

#### 6. Peningkatan Interaksi Siswa-Guru

- a. Membuat suasana kelas yang mendukung dan mendorong interaksi antara siswa dan guru.
- b. Melibatkan siswa secara aktif dalam dialog dan diskusi kelas.

#### 7. Pelatihan Guru dalam Pembelajaran Aktif & Kreatif

- a. Memberikan pelatihan kepada guru untuk mengembangkan keterampilan dan strategi dalam menerapkan model pembelajaran aktif.
- b. Mendorong partisipasi guru dalam kegiatan pengembangan profesional terkait inovasi pembelajaran.

Dengan mengimplementasikan langkah-langkah ini, diharapkan dapat dapat mengoptimalkan hasil belajar berbasis kelompok dalam pembelajaran IPS kelas VIII di MTsN 3 Jember, melalui penerapan metode TGT (*Team Games Tournament*). Metode TGT digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkuat kerjasama antar siswa, dan meningkatkan pemahaman materi.

#### **D. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan metode TGT (*Team Games Tournament*) dalam meningkatkan kinerja kelompok pada pembelajaran IPS di kelas VIII di MTsN 3 Jember?
2. Bagaimana penerapan metode TGT (*Team Games Tournament*) dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VIII di MTsN 3 Jember?
3. Bagaimana penerapan metode TGT (*team games tournament*) dapat meningkatkan pemahaman materi IPS di kelas VIII di MTsN 3 JEMBER?

#### **E. TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan penelitian ini merupakan gambaran tentang arah yang dituju dalam melakukan penelitian. Tujuan penelitian harus mengacu kepada masalah masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan efektivitas metode TGT (*Team Games Tournament*) dalam meningkatkan kinerja kelompok pada pembelajaran IPS di kelas VIII di MTsN 3 Jember?

2. Mendeskripsikan metode TGT (Teams Games Tournament) dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VIII di MTsN 3 Jember
3. Mendeskripsikan metode TGT (*team games tournament*) dapat meningkatkan pemahaman materi IPS di kelas VIII di MTsN 3 JEMBER?

## F. MANFAAT PENELITIAN

Hasil Penelitian Ini Diharapkan Dapat Bermanfaat Secara Teoritis dan Praktis yang di uraikan sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, menerapkan Metode TGT (*Team Games Tournament*) dalam pembelajaran IPS di kelas VIII di MTsN 3 Jember dapat memberikan sejumlah keuntungan berdasarkan prinsip-prinsip psikologi dan teori pembelajaran. Yang mana mencakup:

#### a. Teori Konstruktivisme

TGT mendorong pembelajaran yang aktif dan konstruktif di mana siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran mereka melalui diskusi kelompok, pemecahan masalah, dan pembentukan pemahaman bersama.

#### b. Teori Belajar Sosial

Dalam TGT, siswa belajar dari interaksi sosial dengan rekan tim mereka, mengamati strategi belajar yang efektif dari teman sebaya mereka, dan menerima umpan balik dari anggota tim lainnya.

#### c. Teori Motivasi

TGT dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa dengan memberikan tantangan dan tujuan yang jelas dalam bentuk permainan dan turnamen. Kompetisi yang sehat antar tim juga dapat meningkatkan motivasi intrinsik untuk belajar.

#### d. Teori Konsep Diri

Melalui partisipasi dalam TGT, siswa dapat meningkatkan konsep diri positif mereka melalui pencapaian dalam tim, penghargaan, dan pengakuan atas kontribusi mereka dalam pembelajaran kelompok.

#### e. Teori Kognitif

Dengan TGT, siswa dapat mengembangkan keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, dan analisis, karena mereka dihadapkan pada tantangan yang membutuhkan pemikiran yang kompleks dan strategi pemecahan masalah.

## 2. Manfaat Praktis

Secara Praktis Hasil penelitian Ini diharapkan dapat menghasilkan manfaat sebagai berikut:

### a. Bagi Peneliti

- 1) Memperluas pemahaman tentang penerapan metode TGT dalam pembelajaran IPS pada tingkat kelas VIII.
- 2) Mengumpulkan data empiris yang dapat menjadi dasar untuk penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas metode TGT dalam pembelajaran kelompok.

### b. Bagi Guru

- 1) Menyediakan alat yang terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar kelompok dalam pembelajaran IPS.
- 2) Mengembangkan repertoar metode pengajaran dengan merancang pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa.
- 3) Mengembangkan keterampilan dalam mengelola dinamika kelompok dan memfasilitasi kolaborasi antara siswa.

#### **c. Bagi Murid**

- 1) Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui kompetisi dan kerja sama dalam tim.
- 2) Mengembangkan Keterampilan sosial mencakup kemampuan dalam berkomunikasi, bekerja sama, dan memimpin.
- 3) Meningkatkan pemahaman materi IPS melalui diskusi dan kompetisi yang terstruktur.

#### **d. Bagi Sekolah**

- 1) Menkuatkan reputasi sekolah sebagai lembaga yang maju dalam menerapkan metode pembelajaran yang inovatif.
- 2) Mendorong kerja sama antara guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif.
- 3) Meningkatkan prestasi akademik siswa serta memperkuat lingkungan belajar di sekolah dengan menggunakan metode TGT yang terbukti berhasil.

### **G. HIPOTESIS TINDAKAN**

Berdasarkan teori pembelajaran dan hasil penelitian yang telah dijelaskan dalam latar belakang penelitian sebelumnya, peneliti dapat menyusun Hipotesis dari penelitian tindakan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Penerapan metode TGT (*team games tournament*) dapat memperbaiki interaksi dan kerjasama antar Siswa selama proses pembelajaran
- 2) Penerapan metode TGT (*team games tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa

#### **H. SISTEMATIKA PENULISAN**

Berikut adalah sistematika penulisan untuk laporan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul "Penerapan Metode TGT (*Team Games Tournament*) dalam Mengoptimalkan Hasil Belajar Berbasis Kelompok Pembelajaran IPS Kelas VIII di MTsN 3 Jember", Struktur penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab, yang diuraikan sebagai berikut:

Bab I :

Pendahuluan, yang mencakup: latar belakang masalah, permasalahan, cara pemecahan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis tindakan, dan sistematika pembahasan.

Bab II

Kajian pustaka, yang mencakup: penelitian terdahulu dan kajian teori.

Bab III

Metode penelitian, yang meliputi: pendekatan dan jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, subyek penelitian, prosedur penelitian, pelaksanaan siklus

penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, keabsahan data, indikator kinerja, tim peneliti, dan jadwal penelitian.

Bab IV

Hasil dan pembahasan, yang terdiri dari: gambaran obyek penelitian, hasil penelitian dan pembahasan.

Bab V

Penutup, yang mencakup: kesimpulan dan saran - saran.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. PENELITIAN TERDAHULU

Bagian penelitian terdahulu ini menjelaskan penelitian-penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya dan memiliki tema yang tidak jauh berbeda dengan tema penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Penelitian sebelumnya menjadi referensi bagi peneliti dan juga sebagai bentuk orisinalitas dari penelitian ini. Penelitian sebelumnya yang menjadi referensi merupakan penelitian terkait penerapan metode Teams games Tournament (TGT)

Disajikan beberapa penelitian terdahulu berupa jurnal yang berkaitan dengan Penerapan Metode Team Games Tournament (TGT) Dalam Mengoptimalkan Hasil Belajar siswa Berbasis Kelompok Pembelajaran Ips.

Penelitian terdahulu adalah area di mana peneliti menyajikan informasi mengenai studi-studi sebelumnya yang relevan yang berkaitan dengan topik yang akan diteliti. Melalui langkah ini, akan terlihat sejauh mana tingkat keaslian serta posisi penelitian yang akan dilakukan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Silvia jonita pada tahun 2017 yang berjudul skripsi ini adalah "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) dengan Bantuan Media Kotak Misterius (KOKAMI) pada Pembelajaran Biologi Kelas IX di MTsS Sikabau Dharmasraya," yang ditulis oleh Silvia Jonita, mahasiswa Jurusan Tadris Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri

(IAIN) Batusangkar, pada tahun ajaran 2017. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, dengan bantuan media kotak kartu misterius (KOKAMI), terhadap hasil belajar biologi siswa kelas IX di MTsS Sikabau Dharmasraya. Penelitian ini menerapkan pendekatan berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Model pembelajaran merujuk pada metode atau strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran, mencakup tujuan pengajaran, tahapan kegiatan, lingkungan belajar, serta pengelolaan kelas. Penerapan model pembelajaran bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam mengembangkan diri mereka, baik dari segi informasi, gagasan, keterampilan, nilai, dan pola berpikir. Model ini digunakan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar, sikap positif dalam belajar, kemampuan berpikir kritis, keterampilan sosial, serta pencapaian hasil belajar yang optimal.

Untuk mengatasi permasalahan yang telah disebutkan, perlu diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan bantuan media KOKAMI. Ini adalah salah satu strategi untuk mengurangi masalah yang muncul dalam proses pembelajaran yang belum optimal. Pembelajaran kooperatif melibatkan partisipasi semua siswa dalam proses belajar. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan rasa percaya diri dan menciptakan interaksi yang baik di dalam kelas. Hal ini disebabkan oleh adanya unsur permainan dan turnamen akademik dalam pembelajaran TGT, yang membuat proses belajar menjadi lebih menarik, terutama dengan bantuan media kotak kartu misterius.

Ketika proses pembelajaran berlangsung, gabungan permainan dan media KOKAMI dapat menarik perhatian siswa dan mendorong partisipasi aktif mereka. Model pembelajaran kooperatif (Cooperative Learning) adalah strategi pembelajaran yang memberikan peluang bagi siswa untuk bekerja sama dalam dalam kelompok-kelompok kecil agar menyelesaikan tugas-tugas terstruktur. Menurut Johnson & Johnson (1994), pembelajaran kooperatif melibatkan pengelompokan siswa dalam kelompok kecil agar mereka dapat berkolaborasi dengan kemampuan maksimal dan saling belajar satu sama lain.

Sementara itu, menurut Slavin, Model pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pendidikan yang melibatkan kelompok-kelompok kecil dengan mempertimbangkan keberagaman anggota kelompok, sebagai tempat siswa berkolaborasi dan memecahkan masalah melalui interaksi sosial dengan teman sebaya, memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar dengan baik sambil menjadi sumber informasi bagi teman-teman lainnya<sup>1</sup>

2. Penelitian yang dilakukan oleh Indah fajri hilmi, mai sri lena pada tahun 2022 yang berjudul tentang " peningkatan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model kooperatif tipe teams games tournament (TGT) di kelas V SDN 05 pasar baru" yang ditulis oleh indah fajri hilmi dan mai sri lena mahasiswa fakultas ilmu pendidikan

---

<sup>1</sup> Silvia jonita, Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (teams games tournament) dengan bantuan media kotak misterius (KOKAMI) pada pembelajaran biologi kelas IX di MTsS sikabau dhamasraya Skripsi tahun 2017

, universitas negeri padang tahun ajaran 2022. Penelitian ini bertujuan untuk menarik minat peserta didik sebagai fokus utama. Tujuan dari pembelajaran terpadu memungkinkan agar semua peserta didik belajar secara kolektif dan psikologis berpedoman kepada struktur pengetahuannya yang mana belum berani mengemukakan pendapat, memperoleh kesulitan pada saat mengungkapkan gagasan atau ide dalam bentuk lisan maupun tulisan hal itu disebabkan karena kesempatan peserta didik untuk berpikir kurang tercerna dengan baik

Guru perlu memiliki sikap manajemen yang optimal. Manajemen yang baik dan tepat akan mendukung guru dalam melaksanakan dan melatih tugas pengajarannya.. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan sebaiknya guru dapat menentukan metode atau model pembelajaran yang sesuai.

Berdasarkan pada permasalahan yang telah dijelaskan, solusi yang dapat diterapkan merupakan model pembelajaran yang partisipatif, efisien, inovatif dan aktif, sehingga siswa lebih menikmati proses belajar. Dalam konteks pembelajaran kooperatif, fokusnya adalah pada interaksi antar peserta didik, yang mendorong mereka untuk berkomunikasi secara aktif dengan teman-teman mereka. Komunikasi ini mempermudah siswa dalam memahami materi, karena tingkat pengetahuan dan cara berpikirnya disesuaikan sehingga siswa lebih mudah mengerti penjelasan dari teman sekelas dibandingkan penjelasan dari guru. Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif yang

sederhana dalam penerapannya, yang mengintegrasikan aktivitas untuk mengurangi perbedaan latar belakang melalui permainan dan melibatkan fungsi teman sebaya. Komponen dari TGT mencakup presentasi materi, pembentukan kelompok, permainan, turnamen, dan pemberian hadiah. Kegiatan pembelajaran berbasis permainan dikembangkan dengan model pembelajaran berbentuk kooperatif TGT menjadikan peserta didik untuk belajar dengan santai dan mempromosikan tanggung jawab, serta kolaborasi, persaingan yang sehat dan komitmen untuk belajar. Turnamen akademik beserta kuis digunakan dalam model pembelajaran kooperatif. Kuis diadakan di mana peserta didik mewakili tim mereka dan bersaing dengan anggota tim lain yang memiliki kemampuan akademik serupa. Kooperatif dalam konteks pembelajaran yang melibatkan siswa. Dengan menerapkan model kooperatif, siswa dapat meningkatkan pengetahuan, merangsang kreativitas selama proses pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang nyaman.<sup>2</sup>

3. Penelitian yang dilakukan oleh Noor muhammad, dadang kurnia pada tahun 2016 yang berjudul jurnal ini adalah "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) di Kelas V SDN 05 Pasar Baru," yang ditulis oleh Indah Fajri Hilmi dan Mai Sri Lena, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang, pada tahun ajaran

---

<sup>2</sup> Indah fajri hilmi' mai sri lena, Peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model kooperatif tipe teams games tournament (TGT) di kelas V SDN 05 pasar baru, Jurnal kajian pendidikan dasar, vol 7 no 2 juli 2022

2022. Penelitian ini bertujuan untuk menarik minat peserta didik sebagai fokus utama. Pembelajaran terpadu dirancang agar semua peserta didik dapat belajar secara kolektif dan psikologis berdasarkan struktur pengetahuan mereka, meskipun banyak dari mereka belum berani mengemukakan pendapat dan mengalami kesulitan saat menyampaikan gagasan atau ide baik secara lisan maupun tulisan. Ini disebabkan oleh minimnya kesempatan peserta didik untuk berpikir secara efektif.

Guru perlu memiliki manajemen yang baik, karena manajemen yang memadai membantu guru dalam melaksanakan dan melatih tugas mengajarnya. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, penting bagi guru untuk menentukan metode atau model pembelajaran yang sesuai. model pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan permasalahan tersebut, salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran yang partisipatif, efektif, dan kreatif, sehingga siswa lebih senang belajar. Pembelajaran kooperatif menekankan pada interaksi antar peserta didik, sehingga mereka aktif berkomunikasi dengan teman-teman mereka. Komunikasi ini mempermudah siswa dalam memahami materi, karena tingkat pengetahuan dan cara berpikir mereka dapat disesuaikan, sehingga penjelasan teman lebih mudah dipahami dibandingkan penjelasan dari guru.

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang sederhana dalam penerapannya, menggabungkan kegiatan untuk mengurangi perbedaan latar belakang

melalui permainan serta melibatkan fungsi teman sebaya. Komponen TGT mencakup presentasi materi, kelompok, permainan, turnamen, dan hadiah. Kegiatan pembelajaran berbasis permainan yang dikembangkan dengan model kooperatif TGT memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan santai sambil mempromosikan tanggung jawab, kolaborasi, persaingan sehat, dan komitmen untuk belajar. Turnamen akademik dan kuis digunakan dalam model pembelajaran kooperatif, di mana peserta didik mewakili tim dan bersaing dengan anggota tim lain yang memiliki kemampuan akademik serupa. Pembelajaran kooperatif dalam konteks pengetahuan melibatkan peserta didik dalam upaya meningkatkan pengetahuan, kreativitas saat mengikuti pelajaran, dan menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dengan mengembangkan model kooperatif.<sup>3</sup>

4. Penelitian yang dilakukan oleh Sanusi pada tahun 2017 yang berjudul jurnal tentang " penerapan metode teams games tournament untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar ips siswa sekolah dasar" yang di tulis oleh sanusi kepala SD negeri 1 selat baru kec. Bantan kab. Bangkalis. Penelitian ini membahas tentang pembelajaran IPS SD yang cenderung menempatkan siswa sebagai pendengar saja kemudia merekam dan menyimpan materi yang disampaikan oleh guru, metode pembelajaran yang digunakan masih lebih banyak melibatkan peran guru dibandingkan peran siswa. Jadi penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran ips

---

<sup>3</sup> noor muhammad, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dengan berbantuan kartu soal bernomor untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ragam suku dan budaya, Jurnal pena ilmiah, vol 1, no 1, (2016)

siswa kelas V SDN 1 selat baru kec. Bantan kab.bangkalis .Penelitian ini menerapkan penelitian tindakan kelas (PTK), yang dapat diartikan sebagai proses pemeriksaan masalah pembelajaran di kelas melalui proses refleksi diri. Tujuan dari hal ini bertujuan untuk menyelesaikan masalah melalui serangkaian tindakan terorganisir dalam situasi yang nyata dan menganalisis efek dari tindakan tersebut.<sup>4</sup>

Dari ke empat penelitian diatas memiliki kesamaan dengan penelitian ini, yakni objek dari penelitian ini tentang penerapan metode TGT (taems games tournament) yang dapat dijadikan sebuah referensi oleh penulis dalam mendeskripsikan penerapan metode TGT tersebut pada bab selanjutnya. Penelitian ini membahas implementasi dan hasil dari penerapan metode TGT (Teams-Games-Tournament) pada pembelajaran materi IPS. Fokusnya terletak pada analisis efektivitas metode tersebut dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPS. Dengan menggunakan pendekatan PTK (Penelitian Tindakan Kelas), penelitian ini akan mengeksplorasi dampak metode TGT terhadap partisipasi siswa, pengembangan kemampuan berpikir kritis, dan interaksi kelompok dalam konteks pembelajaran IPS. Analisis data akan memberikan gambaran komprehensif tentang keberhasilan dan potensi perbaikan dari penerapan metode TGT pada materi IPS di lingkungan kelas. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah teknik penelitian tindakan kelas (PTK).

---

<sup>4</sup> Sanusi, penerapan metode teams games tournament untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar ips siswa sekolah dasar, Jurnal ilmu pendidikan sosial, sains, humaniora, vol 3, no 2, juni 2017

Tabel 2.1

**Persamaan dan Perbedaan Antara Penelitian Sebelumnya dengan Penelitian yang Akan Dilakukan**

No	Nama Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Silvia Jonita Tahun 2017	Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (teams games tournament) dengan bantuan media kotak misterius (KOKAMI) pada pembelajaran biologi kelas IX di MTsS sikabau dhamasraya	Membahas tentang team games tournament (TGT)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menggunakan Bantuan Media Kotak (KOKAMI)</li> <li>b. Lokasi Penelitian Berbeda</li> <li>c. Materi Yang dibahas</li> <li>d. Variabel Berbeda</li> </ul>
2.	Indah Fajri Hilmi Tahun 2022	Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu melalui penerapan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) di kelas V SDN 05 Pasar Baru.	Membahas tentang team games tournament (TGT)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Lokasi Penelitian Berbeda</li> <li>b. Materi Yang di bahas</li> <li>c. Variabel Berbeda</li> </ul>
3.	Noor Muhammad Tahun 2016	penerapan pembelajaran kooperatif tipe tames games tournament (TGT) dengan bantuan kartu soal bernomor untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi ragam suku dan budaya	Membahas tentang team games tournament (TGT)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menggunakan bantuan kartu soal bernomor</li> <li>b. Lokasi penelitian berbeda</li> <li>c. Variabel berbeda</li> <li>d. Materi yang di bahas</li> </ul>
4.	Sanusi Tahun 2017	Penerapan metode Teams Games Tournament untuk meningkatkan pemahaman dan	Membahas tentang team games tournament (TGT)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Lokasi penelitian berbeda</li> <li>b. Variabel berbeda</li> </ul>

	hasil belajar IPS siswa di sekolah dasar.		c. Materi yang dibahas
--	---	--	------------------------

## B. KAJIAN TEORI

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

Metode Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dan menciptakan proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Berikut adalah elemen-elemen utama dari metode TGT:

#### a. Presentasi Kelas:

Guru menyampaikan materi pelajaran kepada seluruh kelas untuk memastikan semua siswa memiliki pemahaman dasar yang sama tentang tema yang akan dibahas

#### b. Tim:

Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 3-4 orang. Kelompok-kelompok ini dibentuk secara heterogen, memperhatikan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan latar belakang etnis. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk membantu sesama anggota dalam memahami materi.

#### c. Permainan (Games):

Setelah belajar dalam kelompok, siswa berpartisipasi dalam permainan akademik yang dirancang untuk menguji pemahaman

mereka terhadap materi. Permainan ini biasanya berupa kuis atau tanya jawab, di mana setiap kelompok mengirimkan perwakilannya untuk bersaing.

**d. Turnamen:**

Kompetisi diadakan dalam bentuk turnamen, di mana setiap siswa berkompetisi dengan anggota dari kelompok lain yang memiliki tingkat kemampuan yang sama. Ini bertujuan untuk memberikan kesempatan yang adil bagi semua siswa untuk menang.

**e. Pengakuan Tim:**

Pada akhir turnamen, poin yang diperoleh oleh setiap anggota tim dijumlahkan. Tim dengan skor tertinggi diberikan penghargaan atau pengakuan untuk meningkatkan motivasi siswa dan menghargai usaha kolektif mereka.

Metode TGT menekankan pada kerjasama dan persaingan yang sehat, yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta mengembangkan keterampilan sosial dan akademik mereka.

Team Games Tournament (TGT) adalah sebuah strategi pembelajaran yang mengajak siswa terlibat dalam permainan kelompok dengan tujuan memotivasi kerja sama tim dan pembelajaran kolaboratif. Dalam TGT, siswa dikelompokkan ke dalam tim kecil, di mana mereka bekerja sama untuk mencapai target tertentu, dan setelahnya, hasilnya dinilai bersama. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga

mendorong kerjasama dan saling bantu dalam pembelajaran. adapun pengertian menurut beberapa tokoh diantaranya:

Robert E. Slavin menyatakan bahwa TGT (Teams-Games-Tournament) merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan turnamen akademik dan kuis sebagai bagian dari proses pembelajarannya. Dalam model ini, siswa bersaing sebagai perwakilan tim mereka, dengan anggota tim lain yang memiliki kinerja akademik setara. Nur Asma menambahkan bahwa model TGT melibatkan guru memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa, yang kemudian dibahas dan diselesaikan oleh siswa dalam kelompok masing-masing sebagai pengganti tes tertulis.

Trianto mencatat bahwa dalam model TGT, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil (6-7 orang) untuk bermain permainan dengan anggota tim lain, mendapatkan poin tambahan untuk skor tim mereka. Model TGT pertama kali dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards sebagai metode pembelajaran yang berasal dari John Hopkins. Model ini memiliki kesamaan dengan STAD, tetapi TGT menghadirkan dimensi kegembiraan dengan mengganti kuis pada STAD menjadi permainan atau turnamen.

Menurut Miftahul Huda, TGT memberikan pengalaman turnamen yang menyenangkan bagi siswa, karena mereka bersaing dengan kelompok yang memiliki kemampuan setara, menciptakan perasaan keadilan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kompetisi dalam pembelajaran tradisional. Secara keseluruhan, model TGT dapat dianggap sebagai

pendekatan pembelajaran kelompok di mana anggota tim dibagi berdasarkan kemampuan, menggunakan permainan atau turnamen untuk mencapai nilai yang ditentukan dan menghasilkan skor keunggulan kelompok.<sup>5</sup>

## **2. Strategi dan Pendekatan Pembelajaran**

Strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara kolaboratif guna mencapai tujuan bersama, seperti yang diungkapkan oleh Eggen dan Kauchak dalam Trianto, dapat diidentifikasi sebagai pembelajaran kooperatif. Pendekatan ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi

## **3. Pengertian Minat Belajar**

Menurut Santrock, minat adalah proses yang memberikan energi, arahan, dan ketekunan pada perilaku seseorang. Dengan kata lain, perilaku yang didorong oleh motivasi adalah perilaku yang penuh semangat, terfokus, dan bertahan lama. Dalam konteks belajar, motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan internal pada diri siswa yang mendorong kegiatan belajar, menjamin keberlanjutan proses belajar, serta memberikan arah sehingga tujuan belajar dapat tercapai.

Minat menjadi faktor penting bagi seseorang dalam menjalankan suatu aktivitas. Melalui minat, seseorang akan berusaha mencapai tujuan yang diinginkan. Oleh karena itu, minat dianggap sebagai salah satu aspek psikologis manusia yang dapat mendorong tercapainya suatu tujuan.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup>Humaniora, Sanusi penerapan metode teams games tournament untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar ips siswa sekolah dasar, Jurnal ilmu pendidikan sosial, sains, vol 3, no 2, tahun 2017 hal 5

<sup>6</sup>Nurhasanah, sobandi. . Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar. Jurnal pendidikan

Minat memiliki dua aspek utama, yaitu aspek kognitif dan aspek afektif. Aspek kognitif berkaitan dengan pemahaman bahwa minat selalu didahului oleh pengetahuan, pemahaman, dan konsep yang diperoleh serta dikembangkan melalui pengalaman atau hasil interaksi dengan lingkungan. Sedangkan aspek afektif mengacu pada tingkat emosi yang diungkapkan dalam bentuk proses penilaian untuk memilih kegiatan yang disukai. Dengan demikian, jika seseorang memiliki minat yang kuat terhadap suatu aktivitas, ia akan memberikan perhatian yang besar pada aktivitas tersebut.

Minat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran fikih, misalnya, dapat menjadi dasar dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan memenuhi keinginan siswa untuk belajar dengan perhatian yang lebih besar.

Minat belajar adalah dorongan internal dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan belajar guna meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman. Minat ini berkembang karena adanya keinginan untuk mengetahui dan memahami sesuatu, yang pada akhirnya mengarahkan dan memperkuat kesungguhan siswa dalam belajar.<sup>7</sup>

Minat memiliki pengaruh besar terhadap proses belajar karena minat siswa adalah faktor utama yang menentukan tingkat keaktifan mereka. Jika materi yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, mereka cenderung

---

manajemen perkantoran Vol. 1 No. 1 agustus tahun 2017. Hal 131-132

<sup>7</sup> Andi Achru P. Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. Jurnal Idaarah, vol. III, No. 2 (Desember 2019): 205-215

tidak akan belajar secara optimal, karena tidak ada daya tarik bagi mereka. Untuk itu, guru sebaiknya berusaha menciptakan kondisi tertentu yang dapat membuat siswa merasa perlu dan terdorong untuk terus belajar. Hal ini bisa dilakukan dengan menumbuhkan minat belajar yang besar, misalnya melalui penjelasan yang menarik dan variasi dalam metode mengajar. Dengan variasi ini, siswa akan merasa lebih senang dan puas dalam proses belajar.

Minat juga mengandung unsur kognitif (pengetahuan), emosi (perasaan), dan konasi (kehendak), sehingga minat dapat dianggap sebagai respons yang disadari oleh individu; tanpa kesadaran ini, minat tidak akan memiliki makna.<sup>8</sup>

Minat memiliki dampak besar pada pembelajaran, karena jika materi pelajaran tidak sesuai dengan minat siswa, mereka cenderung tidak akan belajar dengan optimal karena kurangnya daya tarik. Sebaliknya, jika materi pelajaran menarik bagi siswa, proses belajar menjadi lebih mudah dan informasi akan lebih mudah diingat, yang pada gilirannya meningkatkan minat dalam kegiatan belajar mengajar.

Dalam pembelajaran, minat berfungsi terutama sebagai dorongan bagi siswa untuk belajar. Siswa yang tertarik pada mata pelajaran tertentu cenderung lebih tekun, berbeda dengan siswa yang hanya sekadar menerima pelajaran tanpa dorongan yang kuat, sehingga sulit bagi mereka

---

<sup>8</sup> Erlando Doni S. Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. Jurnal Formatif 6(1): 35-43, 2016ISSN: 2088-351X

untuk bersikap tekun. Agar hasil belajar optimal, siswa perlu memiliki minat terhadap pelajaran, karena minat ini akan mendorong mereka untuk terus belajar.<sup>9</sup>

#### 4. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Annurrahman, hasil belajar merupakan keputusan akhir yang mencerminkan tingkat nilai yang diperoleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar dianggap tinggi jika terjadi peningkatan kemampuan siswa dibandingkan hasil sebelumnya. Pada akhirnya, proses belajar mengajar menghasilkan kemampuan siswa yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dengan kata lain, perubahan kemampuan ini menjadi indikator untuk menilai prestasi belajar siswa.

Hasil belajar memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Penilaian terhadap hasil belajar memberikan informasi kepada pendidik mengenai perkembangan siswa dalam mencapai tujuan belajarnya melalui berbagai kegiatan pembelajaran.<sup>10</sup>

Hasil belajar adalah aspek penting dalam proses pembelajaran yang harus dicapai. Pencapaian tersebut dapat berupa perubahan dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperoleh setelah menjalani proses pembelajaran. Menurut pandangan lain, hasil belajar mencakup semua perubahan dalam kemampuan kognitif, sikap, dan psikomotorik yang

---

<sup>9</sup> Andi Achru P. Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. Jurnal Idaarah, vol. III, No. 2 (Desember 2019): 205-215

<sup>10</sup> Zukira, Dkk, Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar Alkhairaat Towera Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together (NHT) Pada Mata Pelajaran Pkn, Jurnal Kreatif Tadulako Online, Vol.3 No.4

dialami siswa melalui proses pembelajaran, baik secara tertulis maupun lisan. Dengan adanya pembelajaran ini, diharapkan terjadi peningkatan dalam tingkat kemampuan siswa.<sup>11</sup>

## 5. Penilaian Hasil Belajar

Hasil belajar merujuk pada pencapaian pembelajaran individu yang berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungan sekitarnya. Menurut Oemar Hamalik, hasil belajar terjadi ketika individu mengalami perubahan perilaku setelah proses belajar. Winkel menambahkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan internal yang dimiliki seseorang, yang memungkinkan individu tersebut untuk bertindak sesuai dengan kemampuannya. Nana Sudjana menyatakan bahwa hasil belajar mencerminkan kompetensi atau keterampilan yang dapat dicapai siswa setelah terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di sekolah dan kelas tertentu. Gagne dan Briggs juga menyebutkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek: ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), ranah sintesis (C5), dan ranah penilaian (C6). Dengan demikian, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah

---

<sup>11</sup> Hazmiwati, H. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 178. 2018. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v7i1.5359>

mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>12</sup>

## 6. Pembelajaran IPS di MTs

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran pada tingkat sekolah menengah pertama/ madrasah Tsanawiyah. Pembelajaran IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan berdasarkan realitas dan fenomena sosial yang menciptakan pendekatan interdisipliner dari berbagai aspek dan cabang ilmu sosial. Kualitas pembelajaran IPS sangat bergantung pada cara guru mengelola proses pembelajaran tersebut. Berangkat dari hal tersebut, maka dapat dirumuskan mutu pembelajaran IPS di SD sangat menentukan mutu dan kualitas siswa dalam penguasaan materi IPS dan manfaatnya di masyarakat. Pembelajaran yang berkualitas bermanfaat untuk mengembangkan keterampilan dan sikap sosial siswa, sehingga dapat mencapai standar mutu dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran IPS banyak diperlukan variasi dalam penggunaan model pembelajaran, baik dalam model pembelajaran, media, maupun sumber belajar. Penerapan model pembelajaran yang beragam dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi siswa. Keberhasilan pembelajaran IPS tergantung dari keberhasilan dalam memotivasi siswa untuk secara

---

<sup>12</sup> Teni Nurrita. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Misykat, Volume 03, Nomor 01, Juni tahun 2018 Hlm. 174-175

intensif mengikuti proses belajar mengajar. Sedangkan proses belajar mengajar tidak akan berhasil tanpa adanya sarana prasarana, kurikulum, media, dan sumber belajar.

Motivasi belajar yang baik yaitu motivasi yang tumbuh dalam diri siswa dan disadari oleh siswa. Namun motivasi dari dalam diri, tidak terlepas dari cara yang dapat memberikan dorongan dari luar. Menurut Sardiman untuk memperkuat motivasi belajar, yaitu melalui pemberian nilai atau penghargaan untuk persaingan/kompetisi, ego-involvement, memberikan tanggapan, memahami hasil kerja, pujian, sanksi, keinginan untuk belajar, minat, dan tujuan yang diakui.

Secara teori, karakteristik peserta didik yang memiliki motivasi tinggi ditandai oleh berbagai aspek, seperti ketekunan dalam menghadapi tugas dan kesulitan, menunjukkan minat dan perhatian yang besar, lebih suka bekerja secara mandiri, cepat merasa bosan dengan tugas-tugas yang monoton, memiliki rasa percaya diri, semangat dan tanggung jawab yang tinggi, serta rasa ingin tahu yang besar.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Norma Cayani, meningkatkan motivasi pembelajaran ips melalui model TGT ktaems games tournament) pada siswa kelas IV, Jurnal pendidikan guru sekolah dasar, universitas negeri yogyakarta, tahun 2019 edisi 5

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. PENDEKATAN DAN JENIS PENELITIAN

penelitian tindakan kelas merupakan bagian dari penelitian tindakan. Menurut Arikunto, penelitian tindakan kelas adalah sebuah pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran yang melibatkan tindakan-tindakan yang sengaja diterapkan dan terjadi secara bersamaan di dalam kelas.<sup>1</sup> Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang umumnya dikenal sebagai penelitian tindakan kelas, karena metode ini dapat memberikan pendekatan dan prosedur yang memiliki dampak langsung dalam hal Peningkatan dan pengembangan profesionalisme guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran di kelas.<sup>2</sup>

Penelitian ini menggunakan pendekatan kooperatif dalam proses belajar, yang mana biasanya guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 7-8 siswa.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas untuk menggambarkan secara jelas penerapan metode pembelajaran Team Games Tournament (TGT) memperbaiki interaksi dan kerjasama antar siswa dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di MTs negeri 3 Jember

---

<sup>1</sup> Arikunto, dkk. Penelitian Tindakan Kelas, (Jakarta: Bumi Aksara,2014) Hal 5.

<sup>2</sup> Purnama N, Vanny M. T, Baharuddin H, Irwan S. Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Untuk Guru SD. Jurnal Pengabdian Pendidikan MIPA Vol. 1 No.1 November tahun 2022 Hlm. 1-3

## **B. LOKASI, WAKTU DAN SUBYEK PENELITIAN**

### **1. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di MTsN 3 Jember merupakan sebuah lembaga pendidikan islam yang terletak di Jl. Argopuro No. 5 Manggis, Manggis Kecamatan Tanggul, Kabupaten Jember Jawa Timur, sekolah ini berstatus akreditasi A.

Peneliti mengambil lokasi penelitian di lembaga pendidikan MTs Negeri 3 Jember yang dilaksanakan pada tanggal 28 Maret 2024, penelitian ini dilaksanakan dengan beberapa pertimbangan, antara lain sebagai berikut:

- a. Pendekatan pembelajaran yang diterapkan di MTsN 3 Jember masih bersifat tradisional, yakni melibatkan ceramah dan instruksi yang mengharuskan siswa untuk mencatat dan mendengarkan penjelasan. Metode ini memiliki beberapa kekurangan yang dapat mempengaruhi kemampuan berpikir siswa serta dinamika proses belajar mengajar.
- b. Sistem pembelajaran yang diterapkan masih menitik beratkan peran guru sebagai satu-satunya sumber informasi yang relevan.
- c. Siswa lebih cenderung berinteraksi dengan teman sekelas mereka daripada aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

### **2. Subyek Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan pada kelas VIII di MTs negeri 3 Jember pada Tahun Ajaran 2023/2024. Subyek penelitian tindakan kelas (PTK) diantaranya:

- 1) Kepala sekolah MTsN 3 Jember, bapak Akhmad makhin, S.Pd
- 2) Guru IPS kelas VIII di MTsN 3 Jember, ibu Nurul Hayati S.E
- 3) Siswa Kelas VIII D di MTs negeri 3 Jember yang berjumlah 28 siswa.

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan sebanyak dua siklus untuk memperbaiki interaksi dan kerjasama antar siswa dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa

## **C. PROSEDUR PENELITIAN**

### **1. Tahap perencanaan (planning)**

- a) Melakukan observasi di MTsN 3 Jember
  - 1) Observasi wawancara kepada kepala sekolah bapak Akhmad makhin,S.Pd di MTsN 3 Jember
  - 2) Observasi wawancara kepada guru mata pelajaran IPS Ibu Nurul Hayati,S.E di MTsN 3 Jember
  - 3) Observasi wawancara dengan perwakilan siswa kelas VIII D di MTsN 3 Jember
- b) Mengajukan surat permohonan penelitian
- c) Melakukan wawancara terhadap guru dan murid
  - 1) Guru:
    - a. Berikut adalah contoh daftar pertanyaan wawancara kepada guru untuk memahami berbagai kendala yang mungkin dihadapi selama proses pembelajaran berlangsung:

- b. Seperti apa tingkat partisipasi siswa dalam mengikuti pelajaran di kelas? Apakah ada siswa yang cenderung pasif atau kurang terlibat?
- c. Kesulitan apa saja yang biasanya Ibu/Bapak temui saat menyampaikan materi kepada siswa?
- d. Bagaimana reaksi siswa terhadap metode atau pendekatan pembelajaran yang Ibu/Bapak gunakan selama ini?
- e. Apakah terdapat perbedaan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran? Jika ada, bagaimana Ibu/Bapak mengatasi perbedaan ini?
- f. Kendala apa saja yang biasanya muncul saat melakukan pembelajaran kelompok di kelas?
- g. Apakah ada materi atau topik tertentu yang seringkali sulit dipahami siswa? Jika iya, pelajaran atau topik apa saja yang biasanya menimbulkan kesulitan?
- h. Bagaimana motivasi belajar siswa secara keseluruhan? Apakah ada siswa yang kurang berminat untuk belajar?
- i. Apakah Ibu/Bapak sering menghadapi masalah kedisiplinan saat pembelajaran berlangsung? Bagaimana cara Ibu/Bapak mengatasinya?
- j. Apakah fasilitas atau sumber belajar yang tersedia di sekolah sudah cukup memadai untuk mendukung

pembelajaran? Jika belum, aspek apa yang menurut Ibu/Bapak masih kurang?

- k. Bagaimana pandangan Ibu/Bapak tentang penerapan metode baru yang lebih interaktif dan menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa?

2) Siswa:

- a. Bagaimana pendapatmu tentang cara guru mengajar di kelas?
- b. Apakah kamu merasa mudah atau sulit untuk memahami materi yang disampaikan? Apa alasannya?
- c. Apakah metode ini membuatmu termotivasi untuk belajar? Mengapa atau mengapa tidak?
- d. Apakah kamu merasa memiliki cukup waktu untuk bertanya atau berdiskusi selama di kelas?
- e. Apa yang paling kamu sukai dari pembelajaran dengan metode ini?
- f. Apakah ada tantangan atau kesulitan yang kamu alami selama proses belajar di kelas?
- g. Bagaimana peran guru dalam memudahkan kamu memahami materi pelajaran?
- h. Apakah kamu lebih nyaman belajar dengan cara ini, atau ada metode lain yang menurutmu lebih efektif?

- i. Bagaimana caramu dalam menyelesaikan tugas atau latihan yang diberikan selama di kelas?
  - j. Apa pandanganmu tentang partisipasi teman-teman di kelas? Apakah suasana kelas sudah mendukung proses belajar?
- d) Mempelajari materi IPS kelas VIII sesuai materi yang diajarkan oleh guru
- e) Menentukan populasi dan sampel
- f) Menetapkan jadwal penelitian

**Tabel 3.1**

**Jadwal penelitian di kelas VIII D**

No	Kegiatan	Kelas eksperimen	Kelas kontrol
1.	<b>Pertemuan pertama</b>	Perencanaan	Perencanaan
2.	<b>Pertemuan kedua</b>	Pelaksanaan	Pelaksanaan
3.	<b>Pertemuan ketiga</b>	Pengamatan	Pengamatan
4.	<b>Pertemuan terakhir</b>	Refleksi	Refleksi

- g) Menetapkan kelas yang akan dijadikan subjek penelitian
- h) Mempersiapkan prangkat pembelajaran (RPP) untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum penelitian di laksanakan, terlebih dahulu RPP divalidasi oleh validator. RPP setelah divalidasi dapat dilihat pada lampiran

- i) Mempersiapkan soal kelompok nountuk metode teams games tournament yang terlebih dahulu fi validasi
- j) Merancang kisi- kisi soal tes uji coba
- k) Melakukan validasi kisi-kisi soal uji coba kepada validator
- l) Melakukan tes uji coba soal dan menganalisis soal yang telah di uji
- m) Mempersiapkan instrumen tes hasil belajar yang sudah di uji coba dan divalidasi
- n) Mempersiapkan lembar penilaian
- o) Mengumpulkan hasil dan evaluasi siswa

## **2. Tahap Pelaksanaan atau tindakan (acting)**

Tahapan pelaksanaan tindakan yaitu dengan mengimplementasikan rencana pembelajaran yang telah disusun. Menurut Kunandar, tindakan dalam penelitian tindakan kelas adalah tindakan yang dilakukan secara sadar dan terkontrol, mencakup variasi praktik yang teliti dan bijaksana.

Aktivitas yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

### **A. Siklus I**

Pada Siklus I, kegiatan belajar mengajar terdiri dari dua pertemuan, yaitu pembelajaran 1 dan pembelajaran 2, dengan setiap sesi berlangsung selama 2 x 40 menit. Setiap langkah pembelajaran diatur sesuai dengan metode Teams Games Tournament (TGT). Jika Siklus I belum mencapai hasil yang diinginkan, maka dilakukan perbaikan berdasarkan refleksi dari hasil siklus ini yang akan dijadikan acuan untuk melaksanakan Siklus II.

## B. Siklus II

Siklus II mencakup dua sesi pembelajaran, yaitu pembelajaran 3 dan pembelajaran 4, masing-masing berlangsung selama 2 x 40 menit. Langkah-langkah dalam siklus ini juga mengikuti metode Teams Games Tournament (TGT) . Jika hasil Siklus II sudah di rasa sudah memadai, maka selesai di Siklus ke II

### 3. Tahap pengamatan (observing)

Setelah melakukan tahapan di atas, selanjutnya peneliti melakukan tahap selanjutnya yaitu:

- a) Melakukan ujian akhir pada kelas sampel untuk menilai pencapaian belajar siswa pada kelas sampel dalam aspek kognitif.
- b) Proses pengolahan data dari kelas sampel dilakukan.
- c) Membuat kesimpulan berdasarkan hasil yang diperoleh sesuai dengan teknik analisis data.

### 4. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan mempertimbangkan atau meninjau kembali secara mendalam pengalaman, kejadian, atau tindakan yang telah dilakukan.

Proses ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih jelas mengenai apa yang sudah terjadi, menilai tindakan yang diambil, serta memetik pelajaran atau wawasan yang bisa diterapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Refleksi sering digunakan dalam pembelajaran, pengembangan pribadi, atau saat mengambil keputusan.

#### D. PELAKSANAAN SIKLUS PENELITIAN

Proses pembelajaran IPS menggunakan metode Team Games Tournament (TGT) ini pelaksanaannya menggunakan dua siklus penelitian untuk mencapai perbaikan dan peningkatan berkelanjutan yang mana meliputi:

PTK ini dilaksanakan dalam 3 siklus untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) melalui metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) kelas VIII D di MTsN 3 Jember

**Tabel 3.2**  
**Pelaksanaan Siklus Penelitian di Kelas VIII D**

No	Pelaksanaan	Hari/Tanggal
1	Pra Siklus	Rabu, 24 Mei 2024
2	Siklus I Pertemuan I	Rabu, 1 Mei 2024
3	Siklus I Pertemuan II	Rabu, 8 Mei 2024
4	Siklus II Pertemuan I	Rabu, 15 Mei 2024
5	Siklus II Pertemuan I	Selesai, 22 Mei 2024

#### E. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Pengumpulan data adalah kegiatan mengumpulkan informasi di lapangan yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Teknik pengumpulan data yang tepat akan menghasilkan data yang akurat. Proses ini bertujuan untuk memperoleh informasi atau data yang digunakan dalam

menguji hipotesis serta menjawab masalah penelitian. Menurut teori pengumpulan data dari Arikunto, proses ini adalah usaha peneliti untuk menggali fenomena, situasi, atau kondisi yang relevan dengan lingkup penelitian.

Berdasarkan teori tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa desain pengumpulan data adalah sebuah proses atau teknik yang digunakan untuk mengidentifikasi dan merekam fenomena, lokasi, atau situasi penelitian guna memperoleh data yang dibutuhkan. Tanpa pemahaman yang baik mengenai teknik pengumpulan data, penelitian tidak akan menghasilkan data yang sesuai dengan standar yang diperlukan. Oleh karena itu, peneliti membuat rancangan pengumpulan data untuk memenuhi kebutuhan informasi dalam penelitian tindakan kelas di MTsN 3 Jember.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa instrumen sebagai berikut:

### **1. Observasi (Pengamatan)**

Observasi adalah proses mengamati secara aktif dan penuh perhatian dalam rangka pengumpulan data untuk penelitian. Ini mencakup pengamatan sistematis terhadap fenomena sosial dan gejala psikis tertentu.

Dalam konteks ini, peneliti melakukan observasi langsung di lapangan untuk mengamati perilaku atau kegiatan yang terjadi selama proses pembelajaran di kelas VIII D di MTsN 3 Jember. Proses observasi ini melibatkan pencatatan aktivitas guru dan siswa yang dilakukan oleh pengamat melalui lembar observasi.

a. Observasi Guru

Pengamatan dilakukan langsung terhadap guru sebagai objek penelitian. Lembar observasi yang digunakan mencatat aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan metode Teams Games Tournament (TGT).

b. Observasi Siswa

Lembar observasi mencatat aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan metode Teams Games Tournament ( TGT ).<sup>3</sup>

## 2. Tes

Pemberian tes dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa, terutama dalam aspek kognitif. Menurut Suharsimi Arikunto, tes adalah serangkaian pertanyaan, latihan, atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat individu atau kelompok. Tes hasil belajar dilakukan sebelum dan sesudah peneliti menerapkan metode TGT (Team Games Tournament). Lembaran tes berbentuk uraian yang terdiri dari 7 soal untuk masing-masing siklus dan dikerjakan secara berkelompok dalam waktu yang telah ditentukan. Tes yang dilakukan oleh peneliti disini adalah pre test dan Post-test digunakan untuk mengukur dan mengetahui hasil belajar setelah penerapan metode TGT (Team Games Tournament) dalam pelajaran ips.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Mardalis, Metode Penelitian, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hal. 28.

<sup>4</sup> Arikunto S. suhardjono, supardi Penelitian tindakan kelas ( Jakarta, bumi, aksara 2017)

Menurut Zainal dan Mulyana, tes adalah serangkaian pertanyaan atau tugas yang dirancang untuk mendapatkan informasi mengenai aspek tertentu dari pendidikan atau psikologi, di mana setiap soal memiliki jawaban atau ketentuan tertentu. Jika jawaban tidak sesuai dengan ketentuan, maka dianggap salah. Dari sini, dapat disimpulkan bahwa tes adalah serangkaian pertanyaan atau tugas yang bertujuan untuk mengukur keberhasilan atau pencapaian hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Tes dibuat berdasarkan tujuan yang hendak dicapai.

### **1. Lembar Evaluasi (Pre-test dan Post-test)**

Pre-test adalah lembar soal yang digunakan untuk mengevaluasi pemahaman awal siswa terhadap materi yang akan diajarkan. Post-test, sebaliknya, adalah lembar soal evaluasi untuk menilai hasil belajar siswa dan untuk mengetahui apakah mereka telah memahami materi yang telah disampaikan.

### **3. Angket**

Angket atau kuesioner adalah alat yang digunakan dalam teknik komunikasi tidak langsung. Dengan alat ini, data yang dikumpulkan bersifat informatif, baik dengan penjelasan maupun tanpa interpretasi, yang mencakup pendapat, pemikiran, penilaian, perasaan, dan lainnya. Teknik pengumpulan data yang

akan dilakukan adalah dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.<sup>5</sup>

#### 4. Dokumentasi

Menurut Sugiyono, dokumentasi adalah catatan mengenai peristiwa yang telah terjadi. Dokumen dapat berupa teks tertulis, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen dapat berupa tulisan, seperti catatan harian, sejarah kehidupan, cerita, biografi, peraturan, dan kebijakan. Selain itu, dokumen juga dapat berbentuk gambar, seperti foto, gambar bergerak, sketsa, dan sejenisnya. Selain itu, ada juga dokumen yang berupa karya, seperti karya seni yang mencakup Dokumen dalam bentuk karya seni dapat berupa gambar, patung, film, dan sejenisnya. Hasil penelitian yang berasal dari observasi atau wawancara akan lebih kredibel dan dapat dipercaya jika didukung oleh sejarah pribadi, seperti kehidupan masa kecil, pengalaman di sekolah, di tempat kerja, di masyarakat, serta autobiografi. Hal ini bertujuan untuk mendokumentasikan semua aktivitas yang berlangsung selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, foto-foto yang diambil dicetak sebagai bukti fisik yang sah bahwa penelitian ini telah dilaksanakan. Metode ini menghasilkan dokumentasi hasil sebagai berikut:

Pada tahap metode dokumentasi ini, peneliti melihat, mengkaji, dan mempelajari data-data yang terkait pada instansi penelitian, seperti arsip, laporan, dokumen yang ada di MTsN 3 Jember, Metode ini menghasilkan:

---

<sup>5</sup> Arikunto S. suhardjono, supardi Penelitian tindakan kelas ( Jakarta, bumi, aksara 2017)

1. Data RPP tentang atau langkah-langkah pembelajaran ips melalui penerapan metode Teams games tournament (TGT);
2. Foto kondisi kelas saat kegiatan pembelajaran berlangsung
3. Foto wawancara dengan kepala sekolah dan guru mata pelajaran IPS kelas VIII

## F. TEKNIK ANALISIS DATA

Instrumen yang berupa tes telah diberikan kepada siswa dipergunakan untuk menilai hasil pembelajaran IPS, kemudian akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan mencari rata-rata.

Peneliti akan menganalisis data secara kualitatif. Setelah data diperoleh melalui wawancara dan dokumentasi, peneliti akan mengubah bahasa lisan menjadi tulisan agar lebih mudah dipahami dan untuk menjelaskan hasil penelitian tersebut.

### 1. Analisis Data Aktivitas Guru

Data mengenai aktivitas guru dikumpulkan dari lembar pengamatan yang diisi selama proses pembelajaran berlangsung. Tujuan dari analisis ini adalah untuk menilai apakah penerapan “Teams Games Tournament (TGT) oleh guru yang mana telah sesuai dengan rencana yang telah disusun. Analisis dilakukan menggunakan perhitungan persentase, yang didasarkan pada skor rata-rata dari hasil pengamatan.

Hasil ini berguna untuk evaluasi efektivitas penerapan metode tersebut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

**Keterangan:**

P= Angka presentase

F= Jumlah skor aktivitas guru

N= Skor maksimum aktivitas guru

**Tabel 3.3**

**Kriteria Penilaian Aktivitas Guru**

NO	RENTANG NILAI	NILAI	KETERANGAN
1.	85 - 100	A	Sangat Baik
2.	70 - 84	B	Baik
3.	55 - 69	C	Sedang
4.	40 - 54	D	Kurang
5.	<40	E	Sangat Kurang

Rumus di atas menjelaskan tahapan-tahapan dalam mendapatkan data aktivitas guru. Untuk memperoleh data tersebut, perlu dilakukan observasi terhadap aktivitas guru. Hasil dari pengamatan ini akan menghasilkan skor rata-rata guru dalam mengelola pembelajaran di setiap siklus.<sup>6</sup>

<sup>6</sup> Satriani, Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Rantai Makanan Dengan Menggunakan Metode Picture And Picture Di Kelas Iv Sdn I Labuan Lobo Kabupaten Tolitoli. Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 4 No. 9. Hlm 125

## 2. Analisis Data Aktivitas Siswa

Data aktivitas siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran dianalisis dengan menggunakan persentase. Adapun rumus persentase menurut Sudijono adalah:

Analisis ini dilakukan dengan menerapkan rumus persentase:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

### Keterangan:

P= Angka presentase

F= Jumlah skor aktivitas siswa

N= Skor maksimum aktivitas siswa

**Tabel 3.4**

### Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa

NO	RENTANG NILAI	NILAI	KETERANGAN
1.	85 - 100	A	Sangat Baik
2.	70 - 84	B	Baik
3.	55 - 69	C	Sedang
4.	40 - 54	D	Kurang
5.	<40	E	Sangat Kurang

Rumus di atas menjelaskan langkah-langkah untuk mendapatkan data aktivitas siswa. Untuk memperoleh data ini, diperlukan observasi terhadap aktivitas siswa. Hasil dari observasi tersebut akan menghasilkan skor rata-rata guru dalam mengelola pembelajaran di setiap siklus.

### 3. Analisis data hasil belajar siswa

dilakukan secara deskriptif dengan tujuan untuk menggambarkan ketuntasan belajar siswa. Data yang dianalisis merupakan hasil tes belajar siswa pada setiap siklus untuk menggambarkan ketuntasan. Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SMP Negeri 5 Jember, seorang siswa dianggap tuntas belajar (ketuntasan individu) jika nilainya mencapai 75. Siswa dianggap tuntas jika memiliki daya serap minimal 75%. Sementara itu, ketuntasan klasikal tercapai jika  $\geq 85\%$  siswa di kelas telah tuntas. Nilai tes tersebut akan digunakan sebagai data penelitian, dan setelah terkumpul, data akan disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi.

**Tabel 3.5**  
**Kriteria Penilaian Hasil Belajar Siswa**

NO	RENTANG NILAI	NILAI	KETERANGAN
1.	85 - 100	A	Sangat Baik
2.	70 - 84	B	Baik
3.	55 - 69	C	Sedang
4.	40 - 54	D	Kurang

5.	<40	E	Sangat Kurang
----	-----	---	---------------

Setelah mendapatkan hasil belajar, langkah berikutnya adalah menghitung rata-rata nilai seluruh siswa.

Rata-rata ini dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$KS = \frac{ST \text{ (Jumlah Siswa yang tuntas)}}{N \text{ (Jumlah Siswa Keseluruhan)}} \times 100\%$$

**Keterangan:**

KS= Ketuntasan klasikal

ST= Jumlah siswa yang tuntas

N= Jumlah siswa keseluruhan

#### 4. Analisis Hasil Angket

Pengolahan data yang diperoleh dari angket dilakukan dengan cara menganalisis hasil data yang telah dikumpulkan. Analisis Hasil Angket yang sudah didapatkan. Selanjutnya, hasil penelaahan tersebut akan digunakan sebagai salah satu referensi untuk menentukan kesimpulan mengenai apakah penelitian ini telah berhasil atau belum.

Persentase hasil angket, didapatkan dengan cara berikut:

$$N = \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Data mentah diperoleh dari berbagai instrumen penelitian ini, termasuk wawancara, observasi, hasil belajar, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara berkelanjutan sepanjang penelitian, mulai dari awal hingga akhir pelaksanaan tindakan.

## G. KEABSAHAN DATA

Pengujian keabsahan data merupakan suatu proses evaluasi terhadap sejauh mana data yang terkumpul dapat diandalkan dan valid. Dalam lingkup penelitian, tujuan dari pengujian keabsahan adalah memastikan bahwa data yang diperoleh melalui instrumen atau metode penelitian mencerminkan konsep atau fenomena yang diteliti dengan akurat. Dalam konteks penerapan metode TGT (*Team Games Tournament*) guna meningkatkan hasil belajar berbasis kelompok dalam mata pelajaran IPS untuk siswa kelas VIII di MTsN 3 Jember, pengujian keabsahan data dapat mencakup beberapa aspek:

### 1. Validitas Instrumen:

Mengevaluasi sejauh mana instrumen pengukuran yang digunakan, seperti tes atau kuesioner, mencerminkan dengan akurat konsep atau keterampilan yang hendak diukur.

### 2. Reliabilitas Instrumen:

Mengukur sejauh mana hasil pengukuran dari instrumen tersebut konsisten, contohnya dengan uji ulang (*test-retest*) atau melalui konsistensi internal.

### 3. Validitas Internal:

Menilai apakah penerapan metode TGT secara konsisten mencapai tujuan yang diinginkan dalam meningkatkan hasil belajar berbasis kelompok.

### 4. Validitas Eksternal:

Mengevaluasi sejauh mana temuan dapat diterapkan pada situasi atau populasi lain di luar lingkungan MTsN 3 Jember.

#### 5. Triangulasi Data:

Menggunakan berbagai sumber data atau metode pengumpulan, seperti observasi kelas, wawancara, atau analisis hasil tes, untuk memperkuat validitas temuan yang diperoleh.

### H. INDIKATOR KINERJA

Beberapa indikator kinerja yang dapat digunakan untuk mengevaluasi penerapan metode Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar berbasis kelompok pada mata pelajaran IPS untuk siswa kelas VIII di MTsN 3 Jember termasuk:

#### 1. Aktivitas Siswa dalam Kelompok:

Tingkat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran kelompok menggunakan metode TGT.

#### 2. Kolaborasi dan Interaksi:

Tingkat kerjasama dan interaksi antar anggota kelompok selama kegiatan pembelajaran.

#### 3. Pemahaman Materi:

Derajat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran IPS setelah menerapkan metode TGT.

#### 4. Capaian Tujuan Pembelajaran:

Sejauh mana siswa mencapai target pembelajaran yang telah ditetapkan melalui penggunaan TGT.

5. Prestasi Akademik:

Progress prestasi akademik siswa dalam mata pelajaran IPS setelah menerapkan metode TGT.

6. Retensi Informasi:

Kemampuan siswa untuk mempertahankan dan mengingat informasi yang diperoleh dalam kurun waktu tertentu setelah menggunakan metode TGT.

7. Kemampuan Berpikir Kritis:

Pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa melalui partisipasi dalam diskusi dan kolaborasi kelompok.

8. Respon Siswa terhadap Metode:

Tanggapan siswa terhadap pengalaman belajar menggunakan metode TGT.

Penilaian menggunakan kriteria-kriteria ini dapat memberikan gambaran holistik mengenai efektivitas penerapan metode TGT dalam meningkatkan hasil belajar berbasis kelompok pada mata pelajaran IPS di MTsN 3 Jember.

## I. TIM PENELITI

Tim peneliti dalam laporan penelitian berbasis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul "Penerapan Metode TGT (*Team Games Tournament*) dalam mengoptimalkan Hasil Belajar Berbasis Kelompok Mata Pelajaran IPS untuk "Siswa kelas VIII di MTsN 3 Jember" terdiri dari beberapa anggota kelompok yang memiliki tugas masing-masing. Berikut adalah contoh paragraf yang menyajikan deskripsi tim peneliti:

Tim peneliti terdiri dari tiga anggota yang bekerja sama untuk mengeksplorasi efektivitas penerapan metode TGT (*Team Games Tournament*) dalam meningkatkan hasil belajar berbasis kelompok pada mata pelajaran IPS untuk siswa kelas VIII MTsN 3 Jember. Yang mana terdiri dari

- a) Penulis utama Delilatur Rohmah, sebagai pemimpin penelitian, memiliki tanggung jawab dalam perencanaan penelitian, pelaksanaan TGT, dan analisis data.
- b) Dosen pembimbing bapak Muhammad Eka Rahman S.Pd. M.SEI., sebagai anggota tim penelitian, memberikan bimbingan metodologis, arahan analisis, dan wawasan teoritis yang mendukung. Dan yang terakhir
- c) Guru mata pelajaran IPS di MTsN 3 Jember, Ibu Nurul Hayati S.E., juga turut serta dalam tim, memberikan sudut pandang praktis dari kelas serta memberikan kontribusi dalam pengumpulan data dan kegiatan observasi. Melalui kerjasama ketiga anggota tim, diharapkan akan muncul temuan yang holistik dan relevan untuk mendukung peningkatan pembelajaran di lingkungan sekolah.

## J. JADWAL PENELITIAN

**Tabel 3.6**  
**Jadwal penelitian**

NO	JENIS KEGIATAN	PEKAN KEGIATAN						
		1	2	3	4	5	6	7
<b>1.</b>	<b>PERSIAPAN</b>							
	a. Menyusun konsep persiapan	✓	✓					
	b. Menyusun instrumen			✓				
<b>2.</b>	<b>PELAKSANAAN</b>							
	a. Melakukan tindakan siklus 1				✓			
	b. Melakukan tindakan siklus 2					✓		
<b>3.</b>	<b>MENYUSUN LAPORAN</b>							
	a. Menyusun draf laporan						✓	
	b. Menyelesaikan laporan							✓

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. GAMBARAN OBYEK PENELITIAN

Dalam bab ini, peneliti berusaha menyajikan gambaran mengenai objek penelitian, yaitu di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember. Berdasarkan sejumlah data yang telah diperoleh, objek penelitian yang dimaksud adalah.

##### 1. Sejarah Pendirian Madrasah Tsawawiyah Negeri 3 Jember

Riwayat berdirinya MTsN 3 Jember, Menurut keterangan dari tokoh masyarakat setempat, sebelum berdirinya MTsN 3 Jember, sekitar pertengahan tahun 1967, Persatuan Guru Nahdlatul Ulama (PERGUNU) mendirikan sebuah sekolah berbasis Islam bernama PGA NU, dengan masa pendidikan selama 4 tahun.

Pada tahun 1969, meskipun belum memiliki gedung sendiri, pihak pengurus dan Dewan Guru memutuskan untuk mulai menerima siswa baru. Kepala sekolah pertama adalah Bapak Abdul Halim Adim, dan sekolah sementara menempati gedung SDN Hayam Wuruk yang terletak di belakang kantor Kecamatan Tanggul. Beberapa bulan kemudian, sekolah dipindahkan ke SDN Patemon, dekat dengan Batalyon 515, dan kepemimpinan sekolah beralih kepada Bapak Moh. Yasir, seorang guru SD, menggantikan Bapak Abdul Halim Adim yang diangkat sebagai staf Pendais Departemen Agama Jember.

Pada tahun 1970, PGA NU berpindah lokasi ke gedung Partai yang berada di depan kantor Pengairan Tanggul. Kepala sekolah saat itu adalah Bapak Moh Adjib, Sekretaris Desa Tanggul Wetan, yang menggantikan almarhum Bapak Moh. Yasir. Pada tahun 1971, sekolah tetap beroperasi di gedung Partai, namun kepemimpinan beralih kepada Bapak Yazid Bustomi. Setahun kemudian, pada 1972, kepala sekolah kembali diganti oleh Bapak Ghozi Amin. Pada masa kepemimpinan Bapak Ghozi, PGA NU diubah menjadi PGA Persiapan, dan sekolah beberapa kali pindah lokasi, mulai dari Tanggul Wetan di Jalan Mangga, kemudian ke Gembongan Tanggul Kulon, dan akhirnya kembali lagi ke SDN Patemon hingga tahun 1975.

Pada 26 Februari 1975, kepala sekolah dijabat oleh Bapak Drs. Ach. Dimiyati, dan nama PGA Persiapan diubah menjadi PGAL (Pendidikan Guru Agama Lengkap) dengan durasi pendidikan 6 tahun, yang berlangsung hingga tahun 1979. Pada bulan Juli tahun itu, PGA 6 tahun Tanggul resmi beroperasi berubah status menjadi MTs. AL. Pada 22 September 1980, dengan nomor Kep/E.II/73/1980, MTs. AL. Tanggul bertransformasi menjadi MTsN Filial Jember II.

Pada tanggal 31 Mei 1980, melalui SK Menteri Agama RI Nomor: 17/Tahun 1980, MTs. Filial Tanggul resmi berubah menjadi MTs Negeri Jember III yang berlokasi di Kecamatan Tanggul. Pada 1 Juli 1993, posisi kepala sekolah dijabat oleh Drs. Hamdani, yang kemudian digantikan oleh Drs. H. Ach. Makmur, SH, pada 8 Februari 1995. Dua tahun kemudian, pada 1997, kepemimpinan sekolah beralih kepada Drs. H. Sudjijono. Pada

bulan Desember 2002, Drs. H. Sudjijono digantikan oleh Drs. Kamsiri, dan pada 1 April 2005, Drs. Kamsiri diganti oleh Drs. Moh. Sholeh, yang sebelumnya menjabat sebagai kepala sekolah di MTsN Kencong.<sup>1</sup>

## 2. Visi Dan Misi

### a) Visi

Terbentuknya intelektual yang mandiri dan berprestasi

### b) Misi

Menyediakan pendidikan yang bermutu, baik dalam bidang akademik maupun non-akademik dengan mewujudkan:

1. Mendorong pemahaman dan penerapan ajaran Islam serta budaya bangsa sebagai sumber kebijaksanaan dan tindakan.
2. Mendorong pemahaman dan penerapan ajaran Islam serta budaya bangsa sebagai sumber kebijaksanaan dan tindakan.
3. Mengoptimalkan pengidentifikasian potensi akademik dan nonakademik peserta didik.

## 3. Identitas profil

---

<sup>1</sup> Buku program kerja MTsN 3 Jember, hal.12

- A. Nama Madrasah : MTs Negeri 3 Jember
- B. Nomor Kode Satker : 425695
- C. Nomor Kode Madrasah : 0575
- D. Nomor Statistik Madrasah (NSM) : 121135090003
- E. NPSN (Nomor Pokok Sekolah Nasional) : 20581599

**4. Alamat Madrasah**

1). Jalan dan Nomor : Argopuro 5

2). RT/RW : RT 1 / RW 4

3). Dusun : Krajan

4). Desa : Manggisan

5). Kecamatan : Tanggul

6). Kabupaten : Tanggul

7). Nomor Telepon : 0336-441481

8). Kode Pos : 68155

9). Provinsi : Jawa Timur

G. Tahun Berdiri : 1967

H. Tahun Operasional : 1969

- I. Proses Perubahan Status Madrasah : Swasta Tahun 1969 Filial  
Tahun 1980 Negeri Tahun 1980
- J. Status Madrasah : Negeri
- K. Surat Keputusan/SK Penegerian : SK Menteri Agama Republik  
Indonesia (RI) Nomor: 27/Tahun 1980
- L. Penerbit SK Penegerian : Menteri Agama Republik Indonesia (RI)
- M. Organisasi/Lembaga Penyelenggara : Pemerintah
- N. Status Akreditasi : Terakreditasi
- O. Nilai Akreditasi : 91 (A)
- P. Tahun Akreditasi : 2017

#### **5. Jumlah Tenaga Pendidik dan Tenaga Pendidik**

- A. Guru PNS : 20
- B. Guru Non PNS : 7
- C. Kependidikan/Staf PNS : 6
- D. Kependidikan Non PNS : 5

#### **6. Sarana dan Prasarana**

Perencanaan sarana dan prasarana pendidikan adalah sebuah proses yang melibatkan analisis dan penentuan kebutuhan yang diperlukan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini, muncul istilah kebutuhan

utama (primer) dan kebutuhan pendukung yang juga berperan dalam menunjang proses tersebut.<sup>2</sup>

Adapun sarana dan prasarana di MTsN 3 Jember , di antaranya sebagai berikut:

- a. Tersedianya ruang kelas belajar yang memadai;
- b. Tersedianya laboratorium computer yang memadai;
- c. Sarana dan prasarana Perpustakaan;
- d. Tersedianya fasilitas ruang yang baik dan lengkap;
- e. Sarana dan prasarana laboratorium IPA;
- f. Kebutuhan komputer dan printer terpenuhi;
- g. Tersedianya musholla di madrasah;
- h. Penyediaan air bersih;
- i. Tersedianya ruang kesenian;
- j. Tersedianya ruang kelas dengan fasilitas intranet;
- k. Tersedianya ruang kelas standard;
- l. Tersedianya jaringan internet (wifi);

Berbagai fasilitas yang tersedia di madrasah meliputi ruang untuk kepala madrasah, ruang wakil kepala madrasah, ruang guru, ruang administrasi,

---

<sup>2</sup> Buku program kerja MTsN 3 Jember, hal. 21

ruang bimbingan dan penyuluhan (BP), ruang pelayanan teknis, kantin, toilet untuk guru dan siswa, halaman madrasah yang luas, taman, pagar tembok yang kokoh, serta gudang madrasah.

## **B. HASIL PENELITIAN**

Berikut adalah hasil penelitian yang dilakukan dalam dua siklus berdasarkan pengamatan aktivitas guru pada kelas VIII MTsN 3 Jember. RPP digunakan sebagai perangkat utama untuk menunjang proses pembelajaran.

### **Tahap Pra Siklus**

Kelas VIII D: Dilaksanakan pada Rabu, 24 April 2024.

### **Siklus I**

Pertemuan 1:

- a) Kelas VIII D: Dilaksanakan pada Rabu, 1 Mei 2024.

Pertemuan 2:

- a) Kelas VIII D: Dilaksanakan pada Rabu, 8 Mei 2024.

### **Siklus II**

Pertemuan 1:

- a) Kelas VIII D: Dilaksanakan pada Rabu, 15 Mei 2024.

Pertemuan 2

- a) Kelas VIII D: Dilaksanakan Pada Rabu, 22 Mei 2024

Selama setiap pertemuan dalam kedua siklus tersebut, aktivitas guru diamati dengan cermat untuk mengevaluasi peningkatan kinerja kelompok dan hasil

belajar siswa kelas VIII D, dengan tujuan memahami dampak metode pembelajaran yang diterapkan menggunakan RPP.

### **1. Hasil Pre Tes ( Tes Awal)**

Sebelum dimulainya siklus I, peneliti melakukan penelitian untuk mengevaluasi situasi awal siswa kelas VIII D sebelum mereka menerima instruksi atau pembelajaran baru dalam konteks penerapan metode pembelajaran, Dari observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, proses pembelajaran kebanyakan dipimpin oleh guru yang berperan sebagai pengajar. Siswa terlihat kurang aktif selama proses pembelajaran, beberapa di antaranya bahkan bermain dan bercanda dengan teman sebangkunya saat peneliti sedang menjelaskan materi. Secara umum, guru sering menggunakan metode ceramah dalam pembelajarannya sehingga siswa kurang tertarik untuk memperhatikan materi yang disampaikan. Hal ini berdampak signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Untuk mengumpulkan data awal mengenai hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS, peneliti melakukan pre tes terlebih dahulu. Kepada kelas D yang akan menggunakan metode baru dalam pembelajaran yakni metode Teams games tournament (TGT), Soal pre tes terdiri dari 7 soal uraian secara berkelompok. Hasil dari pre tes siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.1**  
**Hasil pre-test kelas VIII D**

NO	NAMA	JENIS		KETERANGAN
		Skor	KKM	
1.	AHMAD FARIS AL FARIZI	60	75	Tidak tuntas
2.	AKBAR MAULANA	80	75	Tuntas
3.	ANDIRA DAMAI YANTI	80	75	Tuntas
4.	AMANDA FENELLA	60	75	Tidak tuntas
5.	AZALIA SACHI FANYA DEWI	70	75	Tidak tuntas
6.	CITRA NAURA MUFIDA	70	75	Tidak tuntas
7.	FARHAN APRIANSYAH	80	75	Tuntas
8.	FATHIR IRFANSYAH	60	75	Tidak tuntas
9.	FATIN HADINSYAH HILMI	70	75	Tidak tuntas
10.	FIRMANSYAH	60	75	Tidak tuntas
11.	HALIMATUS SAKDIYAH	80	75	Tuntas
12.	ILYAS PRAMANA	60	75	Tidak tuntas
13.	KENZIE LAVAS NISCALA	60	75	Tidak tuntas

14.	LUTFI RAUDATUL JANNAH	60	75	Tidak tuntas
15.	M.EDI YANTO	70	75	Tidak tuntas
16.	M.RISKY	80	75	Tuntas
17.	M. DIMAS MAULIBI	60	75	Tidak tuntas
18.	M. CHOIRUL ANAM	70	75	Tidak tuntas
19.	M. FANDIK	80	75	Tuntas
20.	NABILA	60	75	Tidak tuntas
21.	RIDHO RAMADHAN	70	75	Tidak tuntas
22.	SABRINA NAJWA HELENA	60	75	Tidak tuntas
23.	SASKIA AZIZAH	80	75	Tuntas
24.	SYIFA INDANA ZULFA	70	75	Tidak tuntas
25.	SANDRA NUR SUCIANA	60	75	Tidak tuntas
26.	SALSA BILA	60	75	Tidak tuntas
27.	SITI AISYAH	60	75	Tidak tuntas
28.	ZAKIATUL MAGFIROH AL FARISI	60	75	Tidak tuntas
<b>JUMLAH</b>		<b>1,710</b>		
<b>NILAI TERENDAH</b>		<b>60</b>		
<b>NILAI TERTINGGI</b>		<b>80</b>		
<b>TUNTAS</b>		<b>7</b>		

<b>PERSENTASE KETUNTASAN KLASIKAL</b>	<b>25%</b>		
---	------------	--	--

*Sumber: Hasil penelitian di MTsN 3 Jember*

$$KS = \frac{ST}{N} \times 100\%$$

$$KS = \frac{7}{28} \times 100\% = 25\%$$

**Keterangan :**

KS = Ketuntasan klasikal

ST = Jumlah siswa yang tuntas

N = jumlah siswa keseluruhan

Berdasarkan tabel di atas hasil pre-test berbasis kelompok yang dilakukan oleh kelas VIII D sebelum penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) mengindikasikan adanya tantangan dalam mengoptimalkan hasil belajar berbasis kelompok. hasil pre- test di kelas VIII D Dari 28 siswa yang diuji, 21 siswa mendapatkan nilai di bawah <75%, dan hanya 7 siswa yang mencapai nilai di  $\geq 75\%$ .

Dengan persentase ketuntasan belajar yang sangat rendah, kelas VIII D sekitar 25%, hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami materi yang diajarkan sebelum penerapan metode Teams games tournament (TGT). Situasi ini menegaskan pentingnya intervensi dan strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Diharapkan, penerapan metode TGT dapat meningkatkan motivasi

dan keterlibatan siswa, serta mendorong pencapaian yang lebih baik dalam siklus pembelajaran selanjutnya.

### **A. Pembelajaran Siklus I (Pertemuan ke-I)**

Penelitian tindakan kelas pada siklus I dilakukan melalui empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Setiap siklus berlangsung selama 2 x 40 menit atau satu pertemuan sesuai jadwal di MTsN 3 Jember. Tahapan-tahapan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **KELAS VIII D:**

##### **A. Tahap Perencanaan**

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan beberapa hal, termasuk silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar observasi aktivitas siswa, serta lembar observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran.

##### **B. Tahap Pelaksanaan (Tindakan)**

Pelaksanaan RPP dilakukan pada hari Rabu , 1 Mei 2024. Dalam penelitian ini, Pembelajaran dibagi menjadi delapan tahapan, yaitu Penyampaian Kompetensi, Penyampaian Materi, Pembentukan kelompok, Penjelasan aturan permainan, penyusunan jadwal turnamen, Persiapan lembar evaluasi, Menyiapkan hadiah atau penghargaan, penutup. Langkah-langkah ini sesuai dengan RPP.

a) **Penyampaian Kompetensi**

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan salam, diikuti oleh guru yang mengatur kelas, memimpin doa, dan melakukan absensi. Guru kemudian menjelaskan materi yang akan dipelajari serta menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

b) **Penyampaian Materi Pembelajaran**

Guru menyampaikan materi tentang pengaruh kebijakan kerja paksa dan disesuaikan dengan kompetensi yang ingin dicapai. Guru mempersiapkan soal atau tantangan dengan berbagai tingkat kesulitan untuk digunakan dalam turnamen.

c) **Pembentukan Kelompok**

Guru membagi siswa ke dalam 4 kelompok dengan jumlah anggota yang seimbang (7 siswa per kelompok). Guru memastikan setiap kelompok terdiri dari anggota dengan beragam kemampuan untuk menciptakan keseimbangan dalam kompetisi.

d) **Penjelasan Aturan Permainan**

Guru menjelaskan aturan dan mekanisme TGT (team games tournament), termasuk cara penilaian, giliran bermain, dan aturan turnamen.

Guru Memastikan semua siswa memahami aturan tersebut agar permainan dapat berjalan dengan lancar dan adil.

**e) Penyusunan Jadwal Turnamen**

Guru menyusun jadwal pertandingan atau turnamen di mana setiap kelompok akan bertanding.

Guru memastikan jadwal tersebut jelas sehingga setiap kelompok mendapat kesempatan bertanding secara adil.

**f) Persiapan Lembar Evaluasi**

Guru menyiapkan lembar evaluasi atau kartu skor untuk mencatat hasil pertandingan dari tiap kelompok.

Guru menggunakan lembar ini untuk menilai kinerja kelompok dan memberikan umpan balik.

**g) Menyiapkan Hadiah atau Penghargaan**

Guru menyiapkan penghargaan atau hadiah untuk pemenang turnamen sebagai bentuk motivasi. penghargaan yang dimaksud seperti halnya: memberi poin tambahan, bingkisan, atau hadiah lain yang mendukung semangat berkompetisi.

**h) Penutupan**

Pada tahap akhir, Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan kesulitan yang mereka alami selama pembelajaran.

Setelah itu, guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa dan salam.

### **C. Tahap Pengamatan**

Tahap observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini, pengamatan langsung dilakukan terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan pada setiap tindakan. Observasi mencakup berbagai aktivitas untuk mengenali, mencatat, dan mendokumentasikan setiap aspek dari proses serta hasil yang dicapai sesuai dengan rencana. Aktivitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah terjadi perubahan yang disebabkan oleh tindakan yang telah dilaksanakan.

#### **1. Aktivitas Guru pada Siklus I (Pertemuan Ke-I)**

Pada tahap ini, pengamatan terhadap aktivitas guru dilakukan menggunakan instrumen berupa lembar observasi. Aktivitas guru diamati oleh Ibu Nurul Hayati, S.E..

yang mengajar mata pelajaran IPS di kelas VIII di MTsN 3 Jember. Berdasarkan pengamatan, persiapan proses dan perangkat pembelajaran oleh guru sudah cukup baik. Dalam tahap pembukaan pelajaran, kemampuan guru dinilai sangat baik, meskipun ada kekurangan dalam menyampaikan tujuan dan acuan bahan ajar yang akan diajarkan, namun secara keseluruhan sudah dianggap cukup baik.

Namun, dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa kekurangan. Dua aspek yang perlu ditingkatkan adalah variasi gerakan tubuh agar tidak

mengganggu perhatian siswa dan mobilitas posisi mengajar. Penguasaan materi ajar juga perlu diperbaiki karena wawasan yang disampaikan masih kurang luas.

Dalam kegiatan belajar mengajar, ada dua aspek yang harus diperbaiki, yaitu keterampilan dalam merespons pertanyaan siswa dan ketepatan dalam penggunaan waktu. Di sisi lain, dalam penggunaan media pembelajaran dan penyampaian materi, guru sudah melakukannya dengan cukup baik.

Dalam evaluasi pembelajaran, satu aspek yang perlu ditingkatkan adalah penilaian yang harus sesuai dengan RPP. Sedangkan pada penutupan pembelajaran, terdapat dua aspek yang perlu diperbaiki, yaitu meninjau kembali materi yang telah diajarkan dan memberikan kesimpulan. Aktivitas tindak lanjut sudah sangat baik sehingga tidak memerlukan perbaikan. Skor keseluruhan aktivitas guru dapat dilihat pada lembar observasi.

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{F}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{22}{40} \times 100\% \\
 &= 55\%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Jumlah skor aktivitas guru

N = Skor maksimum aktivitas guru

$$100\% = \text{Konstanta}$$

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh pengamat terhadap aktivitas guru pada siklus I, total skor keseluruhan yang mencakup aktivitas pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup mencapai 22 dari total skor maksimum 40. Dengan demikian, rata-rata nilai yang diperoleh dari perhitungan  $P = (22/40) \times 100\% = 55\%$ . Hal ini menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan aktivitas guru berdasarkan observasi termasuk dalam kategori kurang .

## **2. Aktivitas Siswa pada Siklus I (Pertemuan ke-I)**

Pada tahap ini, aktivitas siswa diamati menggunakan instrumen berupa lembar observasi aktivitas siswa. Pengamatan dilakukan oleh guru mata pelajaran IPS, Ibu Nurul hayati S.E

Hasil observasi menunjukkan bahwa dalam kegiatan pendahuluan, Siswa kurang siap untuk menerima materi, kurang aktif berpartisipasi, kurang mendengarkan, serta kurang responsif terhadap pertanyaan guru, dan tidak cukup memperhatikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.

Pada kegiatan inti, siswa kurang mempersiapkan diri untuk belajar, kurang mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru, tidak cukup bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami, dan kurang aktif dalam menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru.

Dalam kegiatan penutup, siswa menunjukkan kelemahan dalam menyimpulkan hasil pembelajaran. Namun, secara keseluruhan, siswa

dapat menunjukkan antusiasme, memperhatikan guru, dan bekerja sama dengan baik dalam kelompok. Jumlah total skor aktivitas siswa dapat dilihat pada lembar observasi berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$\frac{39}{48} \times 100\%$$

$$= 81,25\%$$

Keterangan:

P = Angka presentase

F = Jumlah skor aktivitas siswa

N = Skor maksimum aktvitas siswa

100% = bilangan konstanta

Berdasarkan data observasi yang dilakukan oleh pengamat terhadap aktivitas siswa pada siklus I, total skor yang diperoleh dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir adalah 39 dari total skor maksimum 48. Dengan demikian, nilai rata-rata dihitung sebagai  $P = \frac{39}{48} \times 100\% = 81,25\%$ . Ini menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan aktivitas guru berdasarkan observasi termasuk dalam kategori baik.

#### A. Pembelajaran siklus 1 (Pertemuan ke II)

Penelitian tindakan kelas pada siklus I pertemuan ke II dilakukan melalui empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Setiap siklus berlangsung selama 2 x 40 menit atau satu pertemuan sesuai jadwal di MTsN 3 Jember. Tahapan-tahapan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **KELAS VIII D:**

##### **A. Tahap perencanaan Siklus I (Pertemuan Ke-II)**

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan berbagai elemen, seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), post test, lembar observasi untuk aktivitas siswa, lembar observasi aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran, serta angket untuk mengukur minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

##### **B. Tahap Pelaksanaan (Tindakan)**

Pelaksanaan RPP dilaksanakan pada hari Rabu, 8 Mei 2024. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai pengajar. Proses pembelajaran dibagi menjadi delapan langkah, yaitu: Penyampaian Kompetensi, Penyampaian Materi, Pembentukan Kelompok, Penjelasan Aturan Permainan, Penyusunan Jadwal Turnamen, Persiapan Lembar Evaluasi, Menyiapkan Hadiah atau Penghargaan, dan Penutupan. Langkah-langkah ini sesuai dengan RPP.

### **a. Penyampaian Kompetensi**

Pembelajaran dimulai dengan salam, diikuti oleh pengaturan kelas, pemimpin doa, dan absensi. Guru kemudian menjelaskan materi yang akan dipelajari dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

### **b. Penyampaian Materi Pembelajaran**

Guru menyampaikan materi ajar dan memastikan materi tersebut sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Selain itu, guru menyiapkan soal atau tantangan dengan berbagai tingkat kesulitan untuk turnamen.

### **c. Pembentukan Kelompok**

Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok dengan jumlah anggota yang seimbang (7 siswa per kelompok), memastikan setiap kelompok memiliki anggota dengan berbagai kemampuan untuk menciptakan keseimbangan dalam kompetisi.

### **d. Penjelasan Aturan Permainan**

Guru menjelaskan aturan dan mekanisme TGT (team games tournament), termasuk cara penilaian, giliran bermain, dan aturan turnamen, serta memastikan semua siswa memahami aturan untuk memastikan permainan berjalan lancar dan adil.

**e. Penyusunan Jadwal Turnamen**

Guru menyusun jadwal pertandingan di mana setiap kelompok akan bertanding, memastikan jadwalnya jelas agar setiap kelompok mendapatkan kesempatan bertanding secara adil.

**f. Persiapan Lembar Evaluasi**

Guru menyiapkan lembar evaluasi atau kartu skor untuk mencatat hasil pertandingan dari setiap kelompok, menggunakan lembar tersebut untuk menilai kinerja kelompok dan memberikan umpan balik.

**g. Menyiapkan Hadiah atau Penghargaan**

Guru menyiapkan penghargaan atau hadiah untuk pemenang turnamen sebagai motivasi, seperti poin tambahan, bingkisan, atau hadiah lain yang mendukung semangat berkompetisi.

**h. Penutupan**

Pada akhir sesi, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan kesulitan yang mereka hadapi selama pembelajaran, lalu bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Pembelajaran diakhiri dengan doa dan salam.

**C. Tahap Pengamatan (Observasi)**

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus I berlangsung. Pengamatan ini meliputi aktivitas guru, aktivitas siswa, serta hasil belajar, sambil mencatat segala kejadian yang muncul selama pelaksanaan pembelajaran.

### **1. Aktivitas Guru pada Siklus I (Pertemuan Ke-II)**

Pada tahap ini, dilakukan pengamatan terhadap kegiatan guru dilakukan menggunakan lembar observasi aktivitas guru. Pengamatan dilakukan oleh ibu Nurul Hayati S.E., seorang guru mata pelajaran IPS.

Diketahui bahwa persiapan proses dan perangkat pembelajaran oleh guru sudah cukup baik. Namun, terdapat dua aspek dalam membuka pelajaran yang perlu diperbaiki: penyampaian tujuan pembelajaran dan penyediaan acuan bahan ajar.

Dalam hal sikap guru selama pembelajaran, ada tiga aspek yang memerlukan perbaikan: Variasi gerakan tubuh agar tidak mengalihkan perhatian siswa, antusiasme dalam memperhatikan siswa, serta mobilitas posisi saat mengajar. Selain itu, penguasaan materi ajar juga perlu diperluas agar lebih efektif dalam penyampaian materi namun sudah cukup baik dari pertemuan sebelumnya.

Dalam proses belajar mengajar, dua aspek yang perlu diperbaiki adalah keterampilan dalam menjawab pertanyaan siswa dan keakuratan dalam penggunaan alokasi waktu namun sudah cukup baik dari sebelumnya

Dalam hal penggunaan media pembelajaran, tdirasa sudah cukup baik yang mana terdapat dua aspek diantaranya: keterampilan dalam menggunakan media tersebut dan kemampuan meningkatkan perhatian siswa selama kegiatan pembelajaran.

Evaluasi pembelajaran sudah cukup baik, terutama dalam hal penilaian sudah mulai sesuai dengan RPP. Sementara itu, kemampuan dalam penutupan dan aktivitas tindak lanjut sudah sangat baik dan tidak memerlukan perbaikan. Informasi lebih lanjut dapat dilihat pada skor keseluruhan pada lembar observasi aktivitas guru berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$\frac{29}{40} \times 100\%$$

$$= 72,5\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Jumlah skor aktivitas guru

N = Skor maksimum aktivitas guru

100% = Konstanta

Berdasarkan data observasi yang dilakukan oleh pengamat terhadap aktivitas guru pada siklus I, total skor yang mencakup kegiatan awal, inti, dan akhir mencapai 29 dari maksimal 40 skor. Dengan demikian, nilai rata-rata yang diperoleh adalah  $P = \times 100\% = 72,5\%$ . Ini

menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan aktivitas guru, berdasarkan hasil observasi, masuk dalam kategori kurang namun sudah lebih meningkat dari kategori sebelumnya.

## 2. Hasil Belajar Siswa siklus 1 (Pertemuan ke-II)

Setelah proses pembelajaran pada RPP siklus I selesai, guru memberikan tes untuk mengukur kemampuan siswa setelah menerapkan metode TGT ( team games tournament) Tes ini diikuti oleh 28 siswa yang terdiri dari kelas VIII E 26 siswa dan perwakilan 2 siswa dari kelas VIII D dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75. Hasil tes belajar pada siklus I ditampilkan dalam tabel 4. 3 dan 4.4 berikut:

**Tabel 4.2**

**Hasil Belajar Siswa kelas VIII D siklus I ( Pertemuan Ke-II)**

NO	NAMA	JENIS		KETERANGAN
		Skor	KKM	
1.	AHMAD FARIS AL FARIZI	70	75	Tidak tuntas
2.	AKBAR MAULANA	80	75	Tuntas
3.	ANDIRA DAMAI YANTI	80	75	Tuntas
4.	AMANDA FENELLA	70	75	Tidak tuntas
5.	AZALIA SACHI FANYA DEWI	80	75	Tuntas
6.	CITRA NAURA MUFIDA	80	75	Tuntas
7.	FARHAN APRIANSYAH	80	75	Tuntas

8.	FATHIR IRFANSYAH	70	75	Tidak tuntas
9.	FATIN HADINSYAH HILMI	80	75	Tuntas
10.	FIRMANSYAH	60	75	Tidak tuntas
11.	HALIMATUS SAKDIYAH	80	75	Tuntas
12.	ILYAS PRAMANA	60	75	Tidak tuntas
13.	KENZIE LAVAS NISCALA	70	75	Tidak tuntas
14.	LUTFI RAUDATUL JANNAH	60	75	Tidak tuntas
15.	M.EDI YANTO	80	75	Tuntas
16.	M.RISKY	80	75	Tuntas
17.	M. DIMAS MAULIBI	70	75	Tidak tuntas
18.	M. CHOIRUL ANAM	80	75	Tuntas
19.	M. FANDIK	80	75	Tuntas
20.	NABILA	70	75	Tidak tuntas
21.	RIDHO RAMADHAN	80	75	Tuntas
22.	SABRINA NAJWA HELENA	60	75	Tidak tuntas
23.	SASKIA AZIZAH	80	75	Tuntas
24.	SYIFA INDANA ZULFA	80	75	Tuntas
25.	SANDRA NUR SUCIANA	60	75	Tidak tuntas
26.	SALSA BILA	60	75	Tidak tuntas
27.	SITI AISYAH	70	75	Tidak tuntas

28.	ZAKIATUL MAGFIROH AL FARISI	60	75	Tidak tuntas
JUMLAH		2.030		
NILAI TERENDAH		60		
NILAI TERTINGGI		80		
TUNTAS		14		
PERSENTASE KETINTASAN KLASIKAL		50%		

Sumber: Hasil penelitian di MTsN 3 Jember

$$KS = \frac{ST}{N} \times 100\%$$

$$KS = \frac{14}{28} \times 100\% = 50\%$$

**Keterangan :**

KS = Ketuntasan klasikal

ST = Jumlah siswa yang tuntas

N = jumlah siswa keseluruhan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kinerja kelompok dan hasil belajar siswa kelas VIII D dengan menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT) dalam mengoptimalkan hasil belajar belajar berbasis kelompok. Pada siklus I pertemuan I, hasil menunjukkan adanya peningkatan yang Signifikan.

Di kelas VIII D dengan 28 siswa, dengan menerapkan metode Teams Games Tournament (TGT) berhasil membuat 14 siswa mencapai nilai

$\geq 75\%$ . Tingkat ketuntasan klasikal di kelas VIII D yakni 50% yang menunjukkan bahwa metode TGT lebih berhasil dalam meningkatkan pencapaian siswa.

Secara keseluruhan, data tersebut menggambarkan bahwa penerapan metode Teams games tournament (TGT) di kelas eksperimen mulai memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa berbasis kelompok.

### 3. Angket minat siswa

Hasil angket minat siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT) pembelajaran IPS dari siswa kelas VIII D di MTsN 3 Jember, yang terdiri dari 28 siswa.

*Pertama*, siswa selalu termotivasi untuk belajar ketika menggunakan metode Teams games tournament (TGT) ada 3 siswa, siswa yang setuju ada 21 siswa dan yang kadang -kadang termotivasi ada 4 siswa. *Kedua*, siswa yang sangat setuju metode Teams Games Tournament (TGT) membuat siswa lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok ada 5 siswa, setuju ada 19 siswa dan yang kadang -kadang membuat siswa lebih efektif ada 4 siswa *ketiga*, siswa yang sangat merasa senang belajar dengan cara bermain dalam kelompok ada 4 siswa, yang senang ada 14 siswa, dan yang kadang -kadang suka ada 10 siswa. *Keempat*, siswa yang merasa lebih mudah memahami materi ketika diajarkan melalui

metode Teams Games Tournament (TGT) ada 10 siswa, siswa yang memahami materi menggunakan metode Teams games tournament (TGT) ada 16 siswa dan yang kadang -kadang memahami materi ada 2 siswa.

*Kelima*, siswa yang merasa menggunakan pembelajaran dengan Kerja sama dalam kelompok saat menggunakan metode Teams games tournament (TGT) sangat membantu pemahaman siswa ada 3 siswa, yang merasa membantu pemahaman siswa ada 23 siswa, dan yang kadang -kadang memahami ada 2 siswa. *Keenam*, siswa yang merasa Metode Teams Games Tournament (TGT) membuat suasana belajar menjadi sangat menyenangkan ada 9 siswa, yang merasa suasana belajar menjadi menyenangkan ada 16 siswa, dan yang kadang -kadang merasa suasana belajar menyenangkan ada 3 siswa. *Ketujuh*, siswa yang merasa lebih percaya diri untuk mengungkapkan pendapat dalam kelompok ada 12 siswa , yang merasa percaya diri ada 16 siswa. *Kedelapan*, siswa yang merasa Penerapan metode Teams games tournament (TGT) sangat membantu meningkatkan nilai pelajaran 4 siswa, yang merasa membantu meningkatkan nilai pembelajaran ada 22 siswa, dan yang kadang -kadang membantu meningkatkan nilai pembelajaran ada 2 siswa. *Kesembilan*, siswa yang merasa sangat setuju untuk merekomendasikan penggunaan metode TGT kepada teman-teman nya ada 3 siswa, dan yang setuju ada 23 siswa dan yang kadang -kadang ada 2 siswa. *Kesepuluh*, siswa yang merasa sangat ingin terus

menggunakan metode Teams games tournament (TGT) dalam pembelajaran di masa depan ada 4 siswa, yang ingin terus menggunakan metode Teams games tournament (TGT) ada 20 siswa dan yang kadang-kadang ada 4 siswa. Pada lembar angket minat belajar siswa dapat dilihat pada jumlah skor keseluruhan berikut:

$$\frac{\text{Nilai Keseluruhan Siswa}}{\text{Nilai Maksimum}} \times 100\%$$

$$\frac{861}{40} \times 100\% = 21,52\%$$

**Keterangan:**

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N. : Netral

TS. : Tidak Setuju

**D. Refleksi**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**Tabel 4.3**  
**Refleksi Siklus I Kelas (VIII D)**

No	Refleksi	Hasil Temuan	Revisi
1.	Aktifitas guru	Guru telah menjalankan perannya dengan baik sebagai fasilitator. Guru tidak hanya mengajarkan materi, tetapi juga	Guru perlu lebih bijaksana lagi dalam mengatur waktu agar semua kelompok mendapatkan

		<p>mengoordinasikan kegiatan kelompok, memastikan setiap kelompok berkolaborasi, serta memberikan arahan pada tahapan permainan dan turnamen. Namun, ada tantangan dalam pengelolaan waktu yang belum sepenuhnya optimal, terutama saat memberikan bimbingan kepada kelompok yang memerlukan perhatian lebih. Di pertemuan selanjutnya.</p>	<p>pendampingan yang memadai .</p>
2.	Aktivitas siswa	<p>siklus I, siswa menunjukkan minat yang tinggi dalam metode TGT. Mereka tampak lebih aktif dan termotivasi, terutama pada saat permainan dan turnamen yang menekankan persaingan sehat. Siswa lebih banyak berinteraksi dengan teman kelompok, yang memperlihatkan adanya peningkatan keterampilan kolaborasi dan</p>	<p>Guru perlu memberikan peran yang lebih jelas dalam setiap kelompok karena partisipasi siswa masih belum merata dan beberapa siswa masih pasif atau kurang kontribusi dalam kelompok.</p>

		<p>komunikasi. Meski demikian, partisipasi siswa belum merata. Beberapa siswa masih pasif atau kurang berkontribusi dalam kelompok. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan tambahan untuk mendorong keterlibatan semua siswa, seperti pemberian peran yang lebih jelas dalam setiap kelompok.</p>	
3.	Hasil post-test siklus 1	<p>H memperlihatkan peningkatan dari pra-siklus, dengan rata-rata nilai mencapai 50%. Ini menunjukkan adanya pemahaman yang lebih baik terhadap materi, tetapi belum memenuhi target yang diharapkan. Sebagian siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM), yang menandakan bahwa pemahaman mereka terhadap konsep belum merata. Hal ini mungkin</p>	<p>Pada pertemuan berikutnya guru perlu memfokuskan pada pemahaman konsep yang lebih mendalam dan pengelolaan peran kelompok agar setiap siswa dapat berpartisipasi lebih baik.</p>

		dipengaruhi oleh terbatasnya waktu untuk memperdalam materi, atau keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok yang belum optimal.	
--	--	---	--

### 1. Proses Pembelajaran Siklus II (Pertemuan ke-1)

Penelitian tindakan kelas pada siklus II dilakukan melalui empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Setiap siklus berlangsung selama 2x40 menit atau satu kali pertemuan, sesuai dengan jadwal di MTsN 3 Jember. Tahapan-tahapan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **KELAS VIII D:**

##### **A. Tahap Perencanaan**

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan beberapa kebutuhan, seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar observasi untuk memantau aktivitas siswa, serta lembar observasi untuk mengamati kegiatan guru dalam mengelola proses pembelajaran.

##### **B. Tahap Pelaksanaan (Tindakan)**

Pelaksanaan RPP dilaksanakan pada hari Rabu, 15 Mei 2024, dengan peneliti bertindak sebagai pengajar. Proses pembelajaran dibagi ke dalam delapan langkah, yaitu: Penyampaian Kompetensi, Penyampaian Materi, Pembentukan Kelompok, Penjelasan Aturan

Permainan, Penyusunan Jadwal Turnamen, Persiapan Lembar Evaluasi, Menyiapkan Hadiah atau Penghargaan, dan Penutupan. Semua langkah ini sesuai dengan RPP.

#### **a. Penyampaian Kompetensi**

Pembelajaran diawali dengan salam, pengaturan kelas, pemimpin doa, dan pengecekan kehadiran siswa. Guru kemudian menjelaskan materi yang akan dipelajari dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

#### **b. Penyampaian Materi Pembelajaran**

Guru menjelaskan materi ajar yang sesuai dengan kompetensi yang diharapkan, serta menyiapkan soal atau tantangan dengan berbagai tingkat kesulitan untuk keperluan turnamen.

#### **c. Pembentukan Kelompok**

Siswa dibagi menjadi 4 kelompok dengan jumlah anggota yang seimbang (7 siswa per kelompok), di mana setiap kelompok terdiri dari siswa dengan kemampuan beragam untuk menjaga keseimbangan dalam kompetisi.

#### **d. Penjelasan Aturan Permainan**

Guru menjelaskan aturan dan mekanisme permainan TGT (team games tournament), termasuk sistem penilaian, giliran bermain,

dan aturan turnamen, serta memastikan semua siswa memahami aturan agar permainan berjalan lancar dan adil.

#### **e. Penyusunan Jadwal Turnamen**

Guru membuat jadwal pertandingan untuk setiap kelompok agar semua mendapatkan kesempatan bertanding secara adil dan teratur.

#### **f. Persiapan Lembar Evaluasi**

Guru menyiapkan lembar evaluasi atau kartu skor untuk mencatat hasil pertandingan, yang digunakan untuk menilai performa kelompok dan memberikan umpan balik.

#### **g. Menyiapkan Hadiah atau Penghargaan**

Guru menyiapkan hadiah atau penghargaan, seperti poin tambahan atau bingkisan, sebagai motivasi untuk pemenang turnamen.

#### **h. Penutupan**

Di akhir sesi, guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan kesulitan yang mereka hadapi, lalu bersama-sama merangkum materi yang telah dipelajari. Kegiatan ditutup dengan doa dan salam.

### **C. Tahap Pengamatan (Observasi)**

Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus I, mencakup aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar, sambil mencatat segala kejadian yang berlangsung selama pembelajaran.

### **1). Aktivitas Guru pada Siklus II (Pertemuan ke-1)**

Pada tahap ini, pengamatan terhadap aktivitas guru dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa lembar observasi aktivitas guru. Pengamatan ini dilakukan oleh Ibu Nurul Hayati, S.E., yang merupakan guru mata pelajaran IPS di MTsN 3 Jember.

Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam mempersiapkan proses dan perangkat pembelajaran sudah baik. Namun, terdapat dua aspek yang perlu ditingkatkan dalam kemampuan membuka pelajaran, yaitu menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan referensi untuk bahan ajar yang akan disampaikan, serta keaktifan tanya jawab selama proses pembelajaran berlangsung sudah dirasa cukup baik.

Dalam hal Aktivitas Guru selama Proses Pembelajaran, Aktivitas Penguasaan Bahan Ajar, dan Kegiatan Belajar Mengajar, hasilnya sudah sangat baik.

Dalam kemampuan menggunakan media pembelajaran, terdapat dua aspek yang sudah cukup baik, yaitu keterampilan

dalam penggunaan media dan pengalokasian waktu pembelajaran

Dalam evaluasi pembelajaran, Penilaian yang diberikan masih kurang sesuai dengan RPP. Di sisi lain, dalam kemampuan penutupan, terdapat dua aspek yang sudah sangat baik, yaitu meninjau kembali materi yang diajarkan dan memberikan kesimpulan pada kegiatan pembelajaran.

Aktivitas tindak lanjut sudah berjalan dengan sangat baik, sehingga tidak perlu ada perbaikan. Pada lembar observasi aktivitas guru, terlihat skor keseluruhan yang diperoleh sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$\frac{34}{40} \times 100\%$$

$$= 85\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Jumlah skor aktivitas guru

N = Skor maksimum aktivitas guru

100% = Konstanta

Berdasarkan data observasi yang dilakukan oleh pengamat terhadap aktivitas guru pada siklus I, total skor yang mencakup

kegiatan awal, inti, dan akhir mencapai 34 dari maksimal 40 skor. Dengan demikian, nilai rata-rata yang diperoleh adalah  $P = \frac{34}{40} \times 100\% = 77,5$ . Ini menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan aktivitas guru, berdasarkan hasil observasi, masuk dalam kategori baik.

## 2). Aktivitas siswa dalam siklus II (Pertemuan I)

Pada tahap ini, pengamatan terhadap aktivitas siswa diamati melalui instrumen berupa lembar observasi, aktivitas siswa diamati dengan pengamatan dilakukan oleh guru mata pelajaran IPS, Ibu Nurul Hayati, S.E.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pada kegiatan pendahuluan, siswa kurang siap menerima materi, kurang aktif berpartisipasi, kurang mendengarkan, tidak cukup tanggap terhadap pertanyaan guru, dan kurang memperhatikan penjelasan tentang kompetensi yang akan dicapai.

Selama kegiatan inti, siswa terlihat kurang siap untuk belajar, kurang mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru, jarang bertanya tentang hal yang belum dipahami, serta kurang aktif dalam menjawab soal-soal yang diberikan.

Pada kegiatan penutup, siswa juga menunjukkan kelemahan dalam merangkum hasil pembelajaran. Namun, secara

keseluruhan, siswa tetap mampu menunjukkan antusiasme, memperhatikan guru, dan bekerja sama dengan baik dalam kelompok. Skor total aktivitas siswa tercantum dalam lembar observasi aktivitas siswa dapat dilihat pada jumlah skor keseluruhan sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$\frac{39}{48} \times 100\% \\ = 81,25\%$$

Keterangan:

P = Angka presentase

F = Jumlah skor aktivitas guru

N = Skor maksimum aktivitas guru

100% = bilangan konstanta

Berdasarkan data observasi yang dilakukan oleh pengamat mengenai aktivitas siswa pada siklus I, total skor yang mencakup kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup mencapai 39 dari skor maksimal 48. Dengan demikian, nilai rata-rata yang diperoleh adalah  $P = \frac{39}{48} \times 100\% = 81,25\%$ . Hal ini menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan aktivitas guru berdasarkan hasil observasi termasuk dalam kategori baik.

**KELAS VIII D:****A). Tahap perencanaan Siklus II(Pertemuan ke-II)**

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan beberapa hal, seperti silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar observasi untuk aktivitas siswa, serta lembar observasi untuk aktivitas guru dalam mengelola proses pembelajaran.

**B).Tahap Pelaksanaan (Tindakan)**

Pelaksanaan RPP dilaksanakan pada hari 22 Mei 2024, dengan peneliti bertindak sebagai pengajar. Proses pembelajaran dibagi ke dalam delapan langkah, yaitu: Penyampaian Kompetensi, Penyampaian Materi, Pembentukan Kelompok, Penjelasan Aturan Permainan, Penyusunan Jadwal Turnamen, Persiapan Lembar Evaluasi, Menyiapkan Hadiah atau Penghargaan, dan Penutupan. Semua langkah ini sesuai dengan RPP.

**a. Penyampaian Kompetensi**

Pembelajaran diawali dengan salam, pengaturan kelas, pemimpin doa, dan pengecekan kehadiran siswa. Guru kemudian menjelaskan materi yang akan dipelajari dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

### **b. Penyampaian Materi Pembelajaran**

Guru menjelaskan materi ajar yang sesuai dengan kompetensi yang diharapkan, serta menyiapkan soal atau tantangan dengan berbagai tingkat kesulitan untuk keperluan turnamen.

### **c. Pembentukan Kelompok**

Siswa dibagi menjadi 4 kelompok dengan jumlah anggota yang seimbang (7 siswa per kelompok), di mana setiap kelompok terdiri dari siswa dengan kemampuan beragam untuk menjaga keseimbangan dalam kompetisi.

### **d. Penjelasan Aturan Permainan**

Guru menjelaskan aturan dan mekanisme permainan TGT (team games tournament), termasuk sistem penilaian, giliran bermain, dan aturan turnamen, serta memastikan semua siswa memahami aturan agar permainan berjalan lancar dan adil.

### **e. Penyusunan Jadwal Turnamen**

Guru membuat jadwal pertandingan untuk setiap kelompok agar semua mendapatkan kesempatan bertanding secara adil dan teratur.

#### **f. Persiapan Lembar Evaluasi**

Guru menyiapkan lembar evaluasi atau kartu skor untuk mencatat hasil pertandingan, yang digunakan untuk menilai performa kelompok dan memberikan umpan balik.

#### **g. Menyiapkan Hadiah atau Penghargaan**

Guru menyiapkan hadiah atau penghargaan, seperti poin tambahan atau bingkisan, sebagai motivasi untuk pemenang turnamen.

#### **h. Penutupan**

Di akhir sesi, guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan kesulitan yang mereka hadapi, lalu bersama-sama merangkum materi yang telah dipelajari. Kegiatan diakhiri dengan doa dan salam.

### **C). Tahap Pengamatan**

Observasi dilakukan selama pelaksanaan pembelajaran pada siklus II, pelaksanaan observasi dilakukan terhadap aktivitas guru, siswa, dan hasil belajar, serta mencatat semua kejadian selama pelaksanaan proses pembelajaran berlangsung

### **1. Aktivitas Guru pada Siklus II (pertemuan Ke-II)**

Observasi terhadap aktivitas guru dilakukan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru. Pengamatan ini dilakukan oleh Ibu Nurul Hayati, S.E., guru mata pelajaran IPS.

Hasil observasi menunjukkan bahwa persiapan guru dalam merancang proses dan perangkat pembelajaran sudah baik. Namun, ada dua aspek yang dirasa cukup dalam membuka pelajaran, yaitu menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan acuan bahan ajar.

Pada aspek sikap guru dan penguasaan bahan ajar, tanya jawab saat pembelajaran berlangsung dan kemampuan untuk menjelaskan materi guru dinilai sangat baik dan tidak memerlukan perbaikan. Namun, dalam kegiatan belajar mengajar, ada kebutuhan untuk lebih disiplin dalam alokasi waktu yang telah ditentukan.

Selain itu, keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran juga sudah baik, khususnya dalam penguasaan

keterampilan yang diperlukan untuk memanfaatkan media tersebut secara efektif.

Dalam , guru sudah memperhatikan prinsip-prinsip penting terkait penggunaan media dalam penyampaian materi. Pada aspek evaluasi pembelajaran, tidak ditemukan hal yang perlu diperbaiki.

Aktivitas penutupan pembelajaran, ada dua aspek yang masih dirasa sudah sangat baik, yaitu meninjau kembali materi yang telah disampaikan dan memberikan kesimpulan pada akhir pembelajaran.

Sedangkan, untuk kegiatan tindak lanjut, kinerjanya sudah sangat baik dan tidak memerlukan perbaikan. Jumlah skor keseluruhan aktivitas guru dapat dilihat pada lembar observasi berikut ini.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} & \frac{39}{116} \times 100\% \\ & = 97,5\% \end{aligned}$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Jumlah skor aktivitas guru

N = Skor maksimum aktivitas guru

100% = Bilangan Konstanta

Berdasarkan data observasi yang dilakukan oleh pengamat pada aktivitas guru selama siklus II pertemuan ke-2, total skor yang diperoleh dari kegiatan awal, inti, dan penutup adalah 49 dari maksimal 40 skor. Dengan demikian, nilai rata-rata yang dihitung adalah  $P = \frac{49}{40} \times 100\% = 97,5\%$ . Hal ini menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan aktivitas guru berdasarkan hasil observasi tergolong dalam kategori sangat baik.

## **2. Aktivitas Siswa pada Siklus II (pertemuan Ke-II)**

Pada tahap ini, observasi terhadap aktivitas siswa dilakukan menggunakan lembar observasi khusus. Pengamatan dilakukan oleh Ibu Nurul Hayati, S.E., guru mata pelajaran IPS.

Berdasarkan hasil observasi, aktivitas siswa selama pembelajaran dinilai sangat baik. Pada kegiatan pendahuluan, siswa menunjukkan respons yang positif dan aktif serta menerima materi, mendengarkan, serta menanggapi pertanyaan guru dengan baik. Mereka juga menunjukkan perhatian yang baik ketika dijelaskan kompetensi yang harus dicapai.

Dalam kegiatan inti, siswa mempersiapkan diri dengan sangat baik untuk belajar, mendengarkan penjelasan guru dengan seksama, dan secara aktif bertanya mengenai hal-hal yang belum dipahami. Mereka juga sangat aktif dalam menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru

Pada kegiatan penutup, siswa dinilai sangat baik dalam menyimpulkan materi pembelajaran. Suasana kelas pun positif, dengan siswa yang antusias, fokus pada guru, dan menunjukkan kerjasama yang baik dalam kelompok. Jumlah skor keseluruhan aktivitas siswa dapat dilihat pada lembar observasi berikut ini.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{45}{48} \times 100\%$$

$$= 93,75\%$$

Keterangan:

P = Angka presentase

F = Jumlah skor aktivitas guru

N = Skor maksimum aktivitas guru

100% = bilangan konstanta

Berdasarkan data observasi yang dilakukan oleh pengamat terhadap aktivitas siswa pada siklus II pertemuan kedua, total skor yang diperoleh dari kegiatan awal, inti, dan akhir adalah 45 dari total skor maksimum 48. Dengan demikian, nilai rata-rata yang dihitung adalah  $P = \frac{45}{48} \times 100\% = 93,75\%$ . Hal ini menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan aktivitas siswa berdasarkan hasil observasi termasuk dalam kategori sangat baik.

### 3. Hasil Belajar Siswa Siklus II

Setelah proses pembelajaran pada RPP siklus II selesai, guru memberikan tes untuk mengukur kemampuan siswa setelah kelas VIII D (Kelas eksperimen) dan Kelas VIII E (Kelas kontrol) Kelas eksperimen dengan menerapkan metode TGT (Teams Games Tournament). Tes ini diikuti oleh 28 siswa kelas VIII D dan 27 Siswa kelas VIII E Dengan menggunakan metode yang biasa diterapkan di MTsN 3 Jember dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75. Hasil tes belajar pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.4**  
**Hasil Belajar Siswa Kelas VIII D ( siklus II )**

NO	NAMA	JENIS		KETERANGAN
		Skor	KKM	
1.	AHMAD FARIS AL FARIZI	80	75	Tidak tuntas
2.	AKBAR MAULANA	90	75	Tuntas
3.	ANDIRA DAMAI YANTI	90	75	Tuntas
4.	AMANDA FENELLA	80	75	Tidak tuntas
5.	AZALIA SACHI FANYA DEWI	80	75	Tuntas
6.	CITRA NAURA MUFIDA	90	75	Tuntas
7.	FARHAN APRIANSYAH	80	75	Tuntas
8.	FATHIR IRFANSYAH	80	75	Tidak tuntas

9.	FATIN HADINSYAH HILMI	90	75	Tuntas
10.	FIRMANSYAH	70	75	Tidak tuntas
11.	HALIMATUS SAKDIYAH	80	75	Tuntas
12.	ILYAS PRAMANA	70	75	Tidak tuntas
13.	KENZIE LAVAS NISCALA	80	75	Tidak tuntas
14.	LUTFI RAUDATUL JANNAH	70	75	Tidak tuntas
15.	M.EDI YANTO	90	75	Tuntas
16.	M.RISKY	80	75	Tuntas
17.	M. DIMAS MAULIBI	80	75	Tidak tuntas
18.	M. CHOIRUL ANAM	90	75	Tuntas
19.	M. FANDIK	80	75	Tuntas
20.	NABILA	80	75	Tidak tuntas
21.	RIDHO RAMADHAN	90	75	Tuntas
22.	SABRINA NAJWA HELENA	60 70	75	Tidak tuntas
23.	SASKIA AZIZAH	80	75	Tuntas
24.	SYIFA INDANA ZULFA	80	75	Tuntas
25.	SANDRA NUR SUCIANA	70	75	Tidak tuntas
26.	SALSA BILA	70	75	Tidak tuntas
27.	SITI AISYAH	80	75	Tidak tuntas

28.	ZAKIATUL MAGFIROH AL FARISI	70	75	Tidak tuntas
JUMLAH		2.240		
NILAI TERENDAH		70		
NILAI TERTINGGI		90		
TUNTAS		21		
PERSENTASE KETINTASAN KLASIKAL		75%		

Sumber: hasil penelitian di MTsN 3 Jember

Kesimpulan dari hasil siklus 2 dengan pendekatan kooperatif kelas (VIII D) menunjukkan peningkatan hasil belajar di kelas VIII D, dan dari penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran berbasis kelompok terbukti lebih efektif di kelas VIII D.

**Kelas (VIII D)**, dengan penerapan metode Teams Games Tournament, dari 28 siswa, sebanyak 21 siswa berhasil memperoleh nilai  $\geq 75\%$ , sementara 7 siswa masih di bawah  $< 75\%$  dengan persentase ketuntasan klasikal 75%.

Persentase ini menunjukkan peningkatan yang lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun kedua kelas mengalami peningkatan dari siklus pertama, siswa di kelas eksperimen lebih cepat memahami materi dengan menggunakan metode TGT. Hal ini membuktikan bahwa metode TGT efektif dalam

meningkatkan hasil belajar berbasis kelompok, dengan persentase klasikal yang lebih tinggi di kelas eksperimen dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional di kelas kontrol.

#### 4. Angket minat belajar siswa

Hasil angket minat siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT) pembelajaran IPS dari siswa kelas VIII D di MTsN 3 Jember, yang terdiri dari 28 siswa.

*Pertama*, siswa selalu termotivasi untuk belajar ketika menggunakan metode Teams games tournament (TGT) ada 18 siswa, siswa yang setuju ada 10 siswa. *Kedua*, siswa yang sangat setuju metode Teams Games Tournament (TGT) membuat siswa lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok ada 13 siswa, setuju ada 15 siswa. *ketiga*, siswa yang sangat merasa senang belajar dengan cara bermain dalam kelompok ada 5 siswa, yang senang ada 21 siswa, dan yang kadang-kadang suka ada 2 siswa. *Keempat*, siswa yang merasa lebih mudah memahami materi ketika diajarkan melalui metode Teams Games Tournament (TGT) ada 11 siswa, siswa yang memahami materi menggunakan metode Teams games tournament (TGT) ada 15 siswa dan yang kadang-kadang memahami materi ada 2 siswa.

*Kelima*, siswa yang merasa menggunakan pembelajaran dengan Kerja sama dalam kelompok saat menggunakan metode Teams games tournament (TGT) sangat membantu pemahaman siswa ada 12 siswa, yang merasa membantu pemahaman siswa ada 14 siswa, dan yang kadang -kadang memahami ada 2 siswa.

*Keenam*, siswa yang merasa Metode Teams Games Tournament (TGT) membuat suasana belajar menjadi sangat menyenangkan ada 5 siswa, yang merasa suasana belajar menjadi menyenangkan ada 20 siswa, dan yang kadang -kadang merasa suasana belajar menyenangkan ada 3 siswa. *Ketujuh*, siswa yang merasa lebih percaya diri untuk mengungkapkan pendapat dalam kelompok ada 3 siswa, yang merasa percaya diri ada 23 siswa dan yang merasa kadang -kadang percaya diri ada 2 siswa.

*Kedelapan*, siswa yang merasa Penerapan metode Teams games tournament (TGT) sangat membantu meningkatkan nilai pelajaran 3 siswa, yang merasa membantu meningkatkan nilai pembelajaran ada 22 siswa, dan yang kadang -kadang membantu meningkatkan nilai pembelajaran ada 3 siswa.

*Kesembilan*, siswa yang merasa sangat setuju untuk merekomendasikan penggunaan metode TGT kepada teman-temannya ada 11 siswa, dan yang setuju ada 15 siswa dan yang kadang -kadang ada 2 siswa. *Kesepuluh*, siswa yang merasa sangat ingin terus menggunakan metode Teams games

tournament (TGT) dalam pembelajaran di masa depan ada 9 siswa, yang ingin terus menggunakan metode Teams games tournament (TGT) ada 16 siswa dan yang kadang-kadang ada 3 siswa. Pada lembar angket minat belajar siswa dapat dilihat pada jumlah skor keseluruhan berikut:

$$\frac{\text{Jumlah Keseluruhan Siswa}}{\text{Jumlah Maksimu}} \times 100\%$$

$$\frac{917}{40} \times 100\% = 22,92\%$$

**Keterangan:**

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N. : Netral

TS. : Tidak Setuju

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

**D. Refleksi**

**Tabel 4.5**

**Refleksi Siklus II Kelas (VIII D)**

No	Refleksi	Hasil Temuan	Revisi
1.	Aktifitas guru	Pada siklus II, guru mengalami peningkatan	Guru perlu lebih cekatan dalam pemberian umpan

		<p>dalam peran sebagai fasilitator. Pengelolaan waktu menjadi lebih efisien, dengan arahan yang lebih jelas selama pembelajaran. Setiap kelompok mendapat bimbingan yang lebih merata, sehingga tidak ada kelompok yang merasa terabaikan. Guru juga berhasil menciptakan lingkungan belajar yang kompetitif namun tetap kondusif selama tahap turnamen, yang mendorong siswa untuk lebih aktif. Meski begitu, pemberian umpan balik perlu lebih cepat, terutama ketika siswa kesulitan memahami materi.</p>	<p>balik perlu lebih cepat, terutama ketika siswa kesulitan memahami materi</p>
2.	Aktivitas siswa	<p>Pada siklus II, siswa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Motivasi mereka meningkat, terutama saat mengikuti turnamen kelompok. Kepercayaan diri dan semangat kompetitif siswa</p>	<p>Guru perlu memberikan penjelasan husus untuk Siswa Kurang optimal dalam Pembelajaran Kelompok.</p>

		<p>terlihat meningkat, dengan kolaborasi antar anggota kelompok yang semakin kuat. Sebagian besar siswa yang sebelumnya pasif mulai berpartisipasi lebih aktif. Namun, masih ada beberapa siswa yang kurang optimal dalam memanfaatkan diskusi kelompok, meski partisipasi secara keseluruhan sudah jauh lebih baik dibandingkan siklus I.</p>	
3.	Hasil post-test siklus II	<p>Hasil post-test pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dari siklus I, dengan rata-rata nilai mencapai 75%. Ini mengindikasikan bahwa metode TGT efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Mayoritas siswa telah mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM), meskipun beberapa siswa masih memerlukan pemahaman</p>	<p>Pada pertemuan selanjutnya guru perlu memperhatikan siswa lebih lanjut untuk siswa yang masih merasa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran</p>

		<p>lebih lanjut. Peningkatan ini disebabkan oleh pemahaman yang lebih baik terhadap konsep, serta partisipasi yang lebih aktif dalam kelompok. Meski begitu, siswa yang belum mencapai target tetap perlu mendapat bimbingan tambahan.</p>	
--	--	--	--

### C. PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan guru selama dua siklus, dari 28 Maret hingga 27 Mei 2024 di MTsN 3 Jember, hasil observasi aktivitas belajar mengajar dan pengisian angket oleh siswa menjadi dasar untuk menganalisis hasil di lapangan. Peneliti kemudian membandingkan temuan ini dengan teori atau penelitian terdahulu. Penelitian ini bertujuan untuk melihat peningkatan minat dan hasil belajar siswa melalui penerapan metode Teams Games Tournament (TGT).

Kondisi awal penelitian diketahui melalui wawancara dengan guru mata pelajaran IPS dan observasi langsung di kelas. Dari wawancara dan observasi tersebut, diketahui bahwa siswa kelas VIII D mengalami masalah berupa kurangnya perhatian selama proses pembelajaran. Banyak siswa yang tidak fokus dan sering terganggu oleh aktivitas lain, seperti berbicara dengan teman.

Oleh karena itu, kelas VIII D dijadikan kelas yang menerima pembelajaran dengan metode baru yakni metode Teams games tournament (TGT).

Pada analisis hasil penelitian terkait minat belajar siswa, ditemukan bahwa setelah penerapan metode TGT dalam pembelajaran IPS berbasis kelompok pada siklus I dan II, minat belajar siswa meningkat. Setiap siklus diakhiri dengan refleksi oleh peneliti dan guru untuk menyempurnakan penggunaan metode ini. Hasil angket pada siklus I menunjukkan minat belajar di Kelas VIII D mencapai 21,52%, yang kemudian meningkat menjadi 22,92% pada siklus II. Peningkatan ini didasarkan pada analisis data angket. Dari sini kita dapat mengetahui bahwasannya pembelajaran menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan kinerja kelompok dan hasil belajar siswa. Sebagaimana yang telah di jelaskan dalam grafik Angket minat belajar siswa di bawah ini: <sup>3</sup>

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

---

<sup>3</sup> Hasil Penelitian di MTsN 3 Jember

Gambar 4.1

## GRAFIK ANGKET MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII D dan VIII E



Tabel 4.6

## Peningkatan Persentase Angket Minat Belajar Siswa Kelas VIII D

No	Siklus	Persentase kelas VIII D
1.	Siklus I	21,52%
2.	Siklus II	22,92%

Berdasarkan grafik angket minat belajar siswa di kelas VIII D, yaitu kelas yang menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT), terdapat peningkatan yang signifikan di kelas VIII D tersebut. Di kelas VIII D, Dengan menggunakan penerapan metode TGT dalam pembelajaran kelompok memperlihatkan peningkatan minat belajar dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, persentase minat belajar siswa mencapai 21,52%, menandakan minat belajar mulai terbentuk namun masih bisa ditingkatkan. Setelah evaluasi dan penyempurnaan dilakukan pada siklus I, persentase minat belajar siswa meningkat menjadi 22,92% pada siklus II, yang

menunjukkan efektivitas metode TGT dalam meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa.

Secara keseluruhan, grafik ini menunjukkan bahwa penerapan metode TGT berdampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa, dengan kenaikan sebesar 1,4% dari siklus I ke siklus II. Ini membuktikan bahwa metode TGT adalah strategi yang efektif dalam mengoptimalkan hasil belajar kelompok.<sup>4</sup>

Penelitian ini merujuk pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Juliana di SMP Negeri 1 Perhentian Raja, Darussalam, Banda Aceh. Berdasarkan hasil analisis data tentang penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa di SMP tersebut, diperoleh nilai dengan derajat kebebasan (dk) sebesar 52. Pada tingkat signifikansi yang sesuai dengan derajat kebebasan 52 dari tabel distribusi t, hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model Teams Games Tournament (TGT) menghasilkan capaian belajar siswa yang lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional di SMP Negeri 1 Perhentian Raja.<sup>5</sup>

Selanjutnya penelitian Ardiani mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri Mangkura IV Makassar pada tahun 2013, dapat

---

<sup>4</sup> Hasil Penelitian Di MTsN 3 Jember

<sup>5</sup> JULIANA, Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Perhentian raja, tahun 2022 ( Skripsi, Universitas Ar- Raniry, Darussalam-bandaaceh 2022M/1444)

disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif TGT memberikan efek positif dalam meningkatkan hasil belajar IPA. Selama pelaksanaan tindakan, terdapat peningkatan dalam aspek kognitif siswa. Peningkatan hasil belajar IPA terlihat dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas V SD Negeri Mangkura IV Makassar, di mana setelah tindakan kelas pada siklus I nilai rata-ratanya mencapai 68% dan meningkat menjadi 74% pada siklus II. Kategori ketuntasan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Inpres Tello Baru Makassar juga menunjukkan peningkatan, dari 67% pada siklus I menjadi 87% pada siklus II, sehingga memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.<sup>6</sup>

### **1. Hasil belajar**

Dalam pembahasan hasil penelitian yang mengarah pada hasil belajar siswa.

Berikut adalah analisis tentang hasil belajar siswa yang diterapkan melalui metode Teams Games Tournament (TGT), yang melibatkan kelas (VIII D) selama dua siklus penelitian.

#### **Hasil Pre-Test**

Pada tahap pre-test, hasil belajar siswa mencatat angka berikut:

Kelas VIII D (Eksperimen): 25%

---

<sup>6</sup> ARDIANI , Pengaruh Model pembelajaran kooperatif Teams games tournament (TGT) Terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri Mangkura IV Makassar, tahun 2013 (Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan program studi pendidikan guru sekolah dasar S1 2013)

Hasil pre-test ini menunjukkan bahwa kelas VIII D memiliki pemahaman awal yang hampir setara sebelum penerapan metode yang berbeda, memberikan dasar yang solid untuk menilai efektivitas metode TGT setelah siklus pembelajaran dilaksanakan.

### **Hasil Siklus I**

Setelah penerapan metode TGT dalam siklus pertama, hasil belajar siswa menunjukkan perubahan yang signifikan:

Kelas VIII D (Eksperimen): 50%

Kelas (VIII D) yang menerapkan metode TGT menunjukkan peningkatan yang lebih besar, mencapai 50%. Hal ini menunjukkan bahwa metode TGT efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

### **Hasil Siklus II**

Pada siklus kedua, hasil belajar siswa menunjukkan kemajuan yang lebih baik:

Kelas VIII D (Eksperimen): 75%.

Secara keseluruhan, ada peningkatan hasil belajar yang konsisten dari siklus I hingga siklus II. Metode TGT yang diterapkan di kelas (VIII D), yang menggabungkan elemen kolaborasi kelompok, kompetisi, dan permainan, terbukti berhasil meningkatkan pencapaian siswa, dari 25% di tahap pretest, menjadi 50% pada siklus I, dan 75% pada siklus II. hal ini dapat dijabarkan dalam grafik di bawah ini:

Gambar 4.2

## GRAFIK HASIL BELAJAR SISWA

## Peningkatan hasil belajar siswa



Tabel 4.7

## Peningkatan hasil belajar siswa

No	Siklus	Persentase kelas eksperimen
1.	Pra siklus	25%
2.	Siklus I	50%
3.	Siklus II	75%

Berdasarkan diagram tersebut, terlihat adanya peningkatan di setiap siklus.

di kelas VIII-D Pada pra-siklus, rata-rata nilai siswa mencapai 25%, meningkat menjadi 50% pada siklus I, dan mencapai 75% pada siklus II.

Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan di setiap siklus. siswa kelas

VIII D mampu mengikuti pembelajaran dengan baik, baik dalam hal kerja

sama kelompok maupun keaktifan mereka. Hal ini sejalan dengan kelebihan

metode pembelajaran, di mana suasana pembelajaran yang menyenangkan terbentuk, kerja sama antar siswa tercipta secara dinamis, dan semangat gotong royong tersebar merata di antara siswa. Metode ini juga membantu mencegah kejenuhan, karena siswa terlibat langsung dalam menjawab soal melalui Teams Games Tournament (TGT). Metode ini berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, yang mempermudah siswa dalam memahami materi dan meningkatkan daya serap mereka terhadap pembelajaran. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan dari pra-siklus, siklus I, hingga siklus II menunjukkan hasil yang terus meningkat. Peningkatan hasil belajar terjadi pada setiap siklus. Pada siklus I dan II, peneliti menerapkan metode TGT yang mencakup diskusi. Dapat disimpulkan bahwa 70% siswa lebih memahami materi ketika mereka terlibat dalam diskusi.<sup>7</sup> Sebelum memulai siklus, peneliti mengajukan beberapa pertanyaan kepada guru kelas VIII di MTsN 3 Jember. Dari hasil observasi, disimpulkan bahwa guru sudah menguasai materi pelajaran IPS, namun masalah yang muncul adalah ketika siswa ramai dan tidak memperhatikan saat guru menjelaskan materi, sehingga informasi yang disampaikan tidak dapat dipahami dengan baik oleh siswa hal ini sejalan dengan hasil wawancara saat kegiatan siklus belum terlaksana di MTsN 3 Jember, yang mana ketika kita menjelaskan materi pembelajaran masih

---

<sup>7</sup> Hasil penelitian di MTsN 3 Jember

banyak siswa yang sibuk dengan aktivitas mereka sendiri dan tidak mendengarkan pembelajaran dengan baik<sup>8</sup>

Penelitian ini merujuk pada penelitian terdahulu, menurut Dian Safitri di SDN 1 Pakuan aji, membuktikan teori bahwa pembelajaran aktif bertujuan dalam mengoptimalkan potensi yang dimiliki siswa, sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan dan terlibat aktif sesuai dengan karakteristik pribadi masing-masing. Selain kemampuan siswa, faktor eksternal lain yang mempengaruhi pencapaian belajar adalah kualitas pembelajaran. Kualitas ini bergantung pada bagaimana guru mengelola kelas, termasuk dalam penggunaan metode pembelajaran.<sup>9</sup>

Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran dan analisis data penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT (Team Game Tournament) memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan adanya elemen permainan dan kerja kelompok yang mendorong persaingan sehat di antara siswa, membuat pembelajaran lebih menarik.

Kesimpulan ini didukung oleh penelitian yang dilakukan pada kelas eksperimen, di mana terdapat peningkatan hasil belajar berdasarkan N-Gain ternormalisasi. Hasilnya, 1 siswa masuk kategori tinggi, 19 siswa dalam kategori sedang, 7 siswa dalam kategori rendah, dan 1 siswa dalam kategori tetap. Sementara di kelas kontrol, 14 siswa masuk kategori sedang dan 7

---

<sup>8</sup> Hasil penelitian di MTsN 3 Jember

<sup>9</sup> Hasil penelitian di MTsN 3 Jember

siswa dalam kategori rendah. Ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Untuk aspek afektif, aktivitas siswa di kelas eksperimen meningkat setelah diterapkannya model TGT. Namun, peningkatan pada indikator kedua masih tergolong rendah dengan rata-rata 17,5. Aktivitas afektif siswa di kelas kontrol juga meningkat, namun tidak setinggi di kelas eksperimen, menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional kurang efektif dalam meningkatkan aktivitas siswa.

Secara keseluruhan, terdapat perbedaan signifikan dalam peningkatan hasil belajar antara siswa yang belajar dengan model TGT dan siswa yang menggunakan metode konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran matematika di tingkat SD.<sup>10</sup>

Menurut Penelitian selanjutnya Alfi Maghfiroh di SD Negeri 007 Pulau lawas kecamatan bakinang kabupaten Kampar, Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Team Games Tournament yang didukung dengan media flash card dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di kelas VB SDN 007 Pulau Lawas, Kecamatan Bangkinang, Kabupaten Kampar. Peningkatan minat belajar siswa ini tidak terlepas dari usaha guru dalam memotivasi siswa. Sebelum tindakan dilakukan, minat

---

<sup>10</sup> DIAN SAFITRI, Pengaruh model pembelajaran TGT(Teams games tournament) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 1 Pakuan aji, tahun 2019-2020 ( Institut agama Islam Metro 1441H/2019 M)

belajar siswa tercatat hanya 53,40%, yang berada dalam rentang 41-60% dengan kategori cukup. Setelah tindakan pada siklus I, minat siswa meningkat menjadi 68,17%, dengan rentang 61-80% dan kategori baik. Selanjutnya, pada siklus II, minat siswa kembali meningkat, mencapai rata-rata 81,13%, yang berada dalam rentang 81-100% dan kategori sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Team Games Tournament dengan bantuan media flash card efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di kelas VB SDN 007 Pulau Lawas.<sup>11</sup>



---

<sup>11</sup> Alfi Maghfiroh, Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament dengan bantuan media flash card untuk mendapatkan minat belajar IPS di SD Negeri 007 Pulau lawas kecamatan bangkinang kabupaten Kampar, tahun 2020 ( Universitas Islam Negeri Sultan Syarif kasim Riau 1442H/2020M)

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode Teams Games Tournament..(TGT) dalam pembelajaran berbasis kelompok untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas VIII, yang terdiri dari 28 siswa kelas VIII D dan dari 27 siswa dari kelas VIII E, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwasanya Terdapat peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa kelas eksperimen dari pra siklus ke siklus I dan siklus II. Nilai pra siklus hanya mencapai 25%, sedangkan pada siklus I nilai meningkat menjadi 50%, dan pada siklus II mencapai 75%. Hal ini menunjukkan bahwa metode TGT efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwasan nya Keefektifan Pembelajaran Berbasis Kelompok dalam Penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) berhasil menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan kolaboratif. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar, berinteraksi, dan saling membantu dalam memahami materi IPS.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwasanya Pengembangan Keterampilan Sosial Melalui metode ini, siswa tidak hanya meningkatkan hasil belajar akademik mereka, tetapi juga keterampilan sosial.

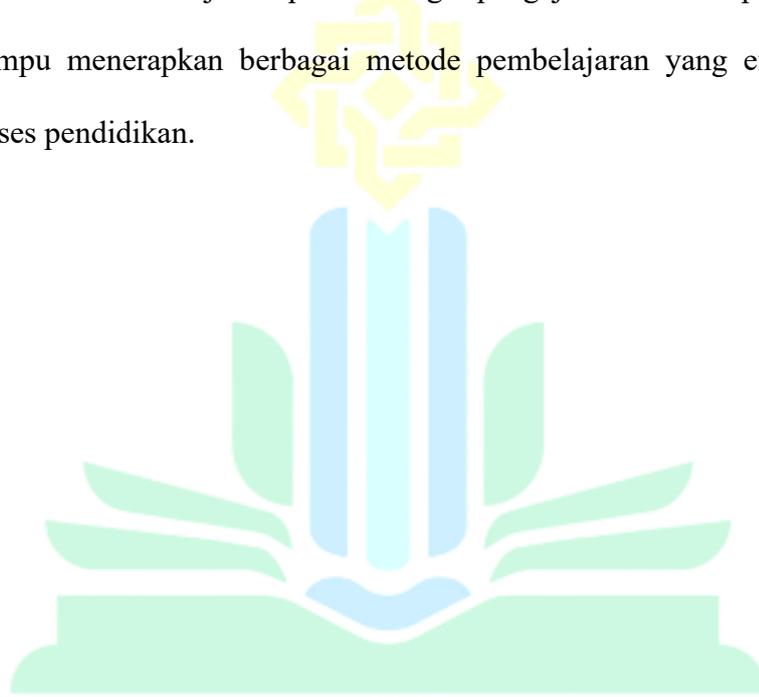
Kerja sama dalam kelompok membantu siswa mengembangkan kemampuan komunikasi dan kolaborasi, yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) terbukti efektif dalam mengoptimalkan hasil belajar berbasis kelompok pada materi IPS di kelas VIII.

## **B. Saran**

Berdasarkan temuan dari penelitian tentang pengoptimalan hasil belajar berbasis kelompok siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan metode Team Games Tournament (TGT), penulis ingin memberikan beberapa saran dan pemikiran. Berikut adalah rekomendasi yang penulis ajukan:

1. Untuk Lembaga Sekolah: Proses pembelajaran di kelas perlu mendapatkan perhatian yang lebih agar dapat menciptakan pendidikan yang melahirkan generasi yang cerdas, disiplin, dan berprestasi. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang menarik sebaiknya diterapkan untuk memastikan bahwa proses belajar mengajar berlangsung efektif dan merata, Sesuai dengan harapan yang diinginkan, Peningkatan dalam metode pembelajaran, kualitas sumber daya guru, serta minat dan hasil belajar siswa sangat penting untuk mendukung kualitas dan prestasi siswa.
2. Untuk Pengajar: Metode Teams Games Tournament (TGT) seharusnya dijadikan pilihan baru yang memberikan wawasan dan informasi bermanfaat, terutama bagi guru IPS, dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

2. Untuk Siswa: Siswa diharapkan memiliki motivasi dan berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, agar Mampu memaksimalkan ketertarikan serta pencapaian hasil belajar mereka, khususnya dalam mata pelajaran IPS.
3. Untuk Peneliti: Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber motivasi bagi peneliti ketika menjalani peran sebagai pengajar di masa depan, sehingga mampu menerapkan berbagai metode pembelajaran yang efektif dalam proses pendidikan.



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

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfi Maghfiroh, “Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament dengan bantuan media flash card untuk mendapatkan minat belajar IPS di SD Negeri 007 Pulau lawas kecamatan bangkinang kabupaten Kampar” (Universitas Islam Negeri Sultan Syarif kasim Riau 1442H/2020M tahun 2020)
- Ali M. R. dan Darmiyati Z. “ Aktualisasi pendidikan karakter yang berbasis budaya sekolah dalam pembelajaran IPS di SMP” *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, Vol. 5, No. 1, Maret 2018
- Ardiani , “Pengaruh Model pembelajaran kooperatif Teams games tournament (TGT) Terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri Mangkura IV Makassar” (Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan program studi pendidikan guru sekolah dasar S1 2013)
- Arikunto S. suhardjono, supardi Penelitian tindakan kelas ( Jakarta, bumi, aksara 2017)
- Andi Achru P. Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Jurnal Idaarah*, vol. III, No. 2 Desember 2019
- Dian Safitri, “Pengaruh model pembelajaran TGT(Teams games tournament) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 1 Pakuan aji”( Institut agama Islam Metro 1441H/2019 M Tahun 2019-2020)
- Erlando Doni S. “*Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika*” *Jurnal Formatif* 6(1)
- Eka ayu puji lestari, “Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 5 Jember” Skripsi penelitian tindakan kelas UIN KHAS JEMBER Tahun Pelajaran 2022/2023
- Hazmiwati, H. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas II Sekolah Dasar” *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*  
178. 2018. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v7i1.5359>
- Humaniora, Sanusi, “Penerapan metode teams games tournament (TGT) untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar ips siswa sekolah dasar” *jurnal ilmu pendidikan sosial, sains* vol 3, no 2 tahun 2018
- Ihda K. Wijang P.S.A.M husein A. Yona W. “mengimplementasikan pendidikan karakter melalui Pembelajaran IPS di SD” *Jurnal Pendidikan tambusai* Vol 6. No 1 tahun 2022

- I.W Dite Kartih, & I N suastika “Dampak Model Blended Learning yang menggunakan aplikasi goggle Classroom terhadap Sikap sosial Dan Hasil Belajar IPS” Jurnal Pendidikan IPS Indonesia Vol 6, No 1 April Tahun 2022
- Mardalis, Metode Penelitian, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006),
- Nurhasanah, sobandi. “Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar” Jurnal pendidikan manajemen perkantoran Vol. 1 No. 1 agustus tahun 2017
- Noor Muhammad, “penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dengan berbantuan kartu soal bernomor untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ragam suku dan budaya” Jurnal pena ilmiah, vol 1, no 1, tahun 2016
- Nailul Fauziah, “Model Team Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar IPS Siswa” Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, Volume 9, No 2, tahun 2020
- Norma Cahyani, “universitas negeri yogyakarta, meningkatkan motivasi pembelajaran ips melalui model TGT ktaems games tournament) pada siswa kelas IV” Jurnal pendidikan guru sekolah dasar, edisi 5 tahun ke-8 (2018)
- [Http: // jurnal, uny. ac id/ index .php/hsjpi\(79-92\)](http://jurnal.uny.ac.id/index.php/hsjpi(79-92))
- Purnama N, Vanny M. T, Baharuddin H, Irwan S. Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Untuk Guru SD Jurnal Pengabdian Pendidikan MIPA Vol. 1 No.1 November tahun 2022
- Satriani Kreatif Tadulako Online, Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Rantai Makanan Dengan Menggunakan Metode Picture And Picture Di Kelas Iv Sdn I Labuan Lobo Kabupaten Tolitoli. Vol. 4 No. 9.
- Teni Nurrita. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Misykat” Volume 03, Nomor 01, Juni tahun 2018
- Zukira, Dkk, “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar Alkhairaat Towera Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together (NHT) Pada Mata Pelajaran Pkn”, Jurnal Kreatif Tadulako Online, Vol.3 No.4



# **LAMPIRAN - LAMPIRAN**

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

**LAMPIRAN 1****PERNYATAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Delilatur Rohmah

NIM : 202101090038

Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikumudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses secara peraturan perundang-undangan yang berlaku.

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

Jember, 20 Oktober 2024

Saya yang menyatakan



**Delilatur Rohmah**

**NIM. 202101090038**



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

## LAMPIRAN 2

## Matriks Penelitian

Judul	Variabel	Indikator Variabel	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah
1	2	3	4	5	6
Penerapan Metode Teams Games Tournament (TGT) dalam Mengoptimalkan Hasil Belajar Berbasis Kelompok Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran IPS di MTsN 3 Jember	Variabel independen: Metode Teams Games Tournament (TGT) Variabel Dependen: Hasil Belajar Dalam Pembelajaran IPS	Metode Teams Games Tournament (TGT): a. Keterlibatan Siswa Dalam Permainan b. Interaksi Siswa Dalam Kelompok c. Kemampuan Siswa Dalam Pemecahan Masalah  Hasil Belajar: a. Nilai Post-test Siswa b. Aktivitas dan Partisipasi Siswa Selama Pembelajaran	1. Siswa Kelas (VIII D) 2. Hasil Test (Pre-test dan Post-test) 3. Observasi Aktivitas Pembelajaran	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain dua siklus, yang mencakup: a. perencanaan, b. pelaksanaan, c. observasi, d. dan refleksi.	1. Bagaimana penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di MTsN 3 Jember?  2. Bagaimana penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada materi IPS kelas VIII di MTsN 3 Jember?

## LAMPIRAN 3

## SURAT PERMOHONAN IJIN PENELITI



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

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

Nomor : B-8403/In.20/3.a/PP.009/10/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MTsN 3 Jember  
 Jalan Argopuro no.5 tanggul Jember

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

NIM : 202101090038  
 Nama : DELILATUR ROHMAH  
 Semester : Semester sembilan  
 Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) Untuk Mengoptimalkan Hasil Belajar Kelompok Dalam Pembelajaran IPS Kelas VIII di MTsN 3 Jember" selama 30 ( tiga puluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Akhmad makhin, S.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 02 Oktober 2024

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



*[Handwritten Signature]*  
 KHOTIBUL UMAM

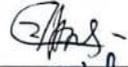
KI

## LAMPIRAN 4

## JURNAL PENELITIAN

## JURNAL PENELITIAN

PENERAPAN METODE Team Games Tournament (TGT) UNTUK MENGOPTIMALKAN HASIL BELAJAR BERBASIS KELOMPOK DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS VIII DI MTsN 3 JEMBER

No	Waktu pelaksanaan	Deskripsi pelaksanaan	TTD
1	28 Maret 2024	Permohonan Izin Untuk Penelitian Kepada Kepala Sekolah Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember	
2	28 Maret 2024	Menemui Kepala Tata Usaha Untuk Disposisi Surat Penelitian	
3	6 Mei 2024	Observasi Wawancara dan Dokumentasi Dengan Ibu Nurul Hayati S.E Selaku Guru Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di MTsN 3 Jember	
4	8 Mei 2024	Observasi Wawancara dan Dokumentasi Dengan Siswa Kelas VIII D	
5	15 Mei 2024	Observasi Wawancara dan Dokumentasi Dengan Siswa Kelas VIII E	
6	27 Mei 2024	Meminta Surat Keterangan Telah Selesai Melakukan Penelitian Dari Madrasah Tsanawiyah 3 Jember	

Jember, 27 Mei 2024

Kepala Madrasah.



Ahmad Makhin M.Pd

NIP. 197102142005011004

K

## LAMPIRAN 5

## SURAT SELESAI PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JEMBER  
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 3  
Jalan Argopuro No. 5 Tanggul – Jember  
Telp. ( 0336 ) 441481  
Email : mtsn3jbr@gmail.com

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**  
Nomor : B-148/Mts.13.32.03/TL.00/05/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember

Nama : **Akhmad Makhin, S.pd**  
NIP : 197102142005011004  
Jabatan : Kepala MTs Negeri 3 Jember

Menerangkan bahwa :

Nama : Delilatur Rohmah  
NIM : 2021011090038  
Fakultas/Prodi : FTIK/ Pendidikan IPS

Adalah Mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Program S1, telah melakukan Penelitian mulai tanggal 28 Maret 2024 sampai dengan 27 Mei 2024, dengan penyusunan skripsi berjudul ***"Penerapan Metode Team Games Tournamen (TGT) Untuk Mengoptimalkan Hasil Belajar Berbasis Kelompok Dalam Pembelajaran IPS Kelas VIII di MTsN 3 Jember."***

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagai mestinya.

KI

Jember, 27 Mei 2024  
Pejabat Pembuat Keterangan,



Akhmad Makhin

**LAMPIRAN 6**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
PRA SIKLUS**

Nama Sekolah : MTsN 3 JEMBER  
 Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
 Kelas/Semester : VIII/GENAP  
 Materi Pokok. : Kondisi Masyarakat Indonesia Pada Masa  
 Penjajahan  
 Sub Materi. : Pengaruh Kebijakan Kerja Paksa  
 Alokasi waktu. : 2x40 Menit

**A. KOMPETISI INTI**

**KI-1** Menjalankan dan menerapkan nilai-nilai agama sesuai dengan keyakinannya.

**KI-2** Menerapkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleransi, perdamaian), bertanggung jawab, responsif, serta proaktif dalam berinteraksi dengan baik sesuai perkembangan anak di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, alam sekitar, negara, kawasan regional, dan internasional.

**KI-3** Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan sudut pandang kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban, serta mengaplikasikan pengetahuan prosedural pada bidang studi yang diminati untuk menyelesaikan masalah.

**KI-4** Mengolah, menalar, dan menyajikan informasi dalam bentuk nyata maupun abstrak terkait pengembangan materi yang dipelajari di sekolah

dengan mandiri, kreatif, dan efektif, serta menggunakan metode ilmiah sesuai dengan kaidah keilmuan.

## B. KOMPETISI DASAR

<b>KOMPETISI DASAR</b>	<b>INDIKATOR PENCAPAIAN KOMUNIKASI</b>
<p><b>3.7</b> Menganalisis dampak kebijakan kerja paksa terhadap masyarakat Indonesia.</p>	<p><b>3.7.1</b> Menyebutkan berbagai jenis kebijakan kerja paksa yang diterapkan di Indonesia.</p> <p><b>3.7.2</b> Menjelaskan dampak sosial, ekonomi, dan budaya dari kebijakan kerja paksa.</p> <p><b>3.7.2</b> Menyimpulkan pengaruh kebijakan kerja paksa terhadap kehidupan masyarakat saat masa penjajahan</p>
<p><b>4.7</b> Menyajikan hasil analisis tentang dampak kebijakan kerja paksa</p>	<p><b>4.7.1</b> Memaparkan hasil diskusi kelompok mengenai dampak kebijakan kerja paksa.</p> <p><b>4.7.2</b> Mengikuti kuis atau turnamen sebagai bentuk evaluasi akhir</p>

## C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat mengidentifikasi jenis-jenis kebijakan kerja paksa di masa penjajahan.
2. Siswa mampu menganalisis pengaruh kebijakan kerja paksa terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya masyarakat Indonesia.
3. Siswa aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok dan permainan turnamen untuk memahami materi

## **D. MATERI PEMBELAJARAN**

### **1. Pengertian kebijakan kerja paksa secara Umum**

Kebijakan kerja paksa merupakan suatu bentuk eksploitasi tenaga kerja yang diberlakukan oleh pemerintah kolonial terhadap masyarakat Indonesia pada masa penjajahan. Dalam kebijakan ini, rakyat diharuskan bekerja tanpa menerima upah atau hanya mendapatkan upah yang sangat sedikit untuk kepentingan penjajah.

### **2. Jenis-Jenis Kebijakan Kerja Paksa di Indonesia**

**Rodi** Merupakan sistem kerja paksa di mana masyarakat dipaksa untuk melakukan pekerjaan pembangunan infrastruktur, seperti jalan raya, benteng, dan bangunan pemerintah. Salah satu proyek terkenal adalah pembangunan Jalan Raya Pos yang membentang dari Anyer hingga Panarukan.

**Tanam Paksa (Cultuurstelsel)** Kebijakan yang diberlakukan oleh pemerintah Hindia Belanda pada tahun 1830 di bawah Gubernur Jenderal Johannes van den Bosch. Rakyat diwajibkan menanam tanaman komoditas ekspor (seperti kopi, teh, nila, dan tebu) di sebagian lahan mereka, dan hasilnya diserahkan kepada pemerintah kolonial.

Sistem Pengerahan Tenaga Kerja untuk Perkebunan Selain kebijakan tanam paksa, rakyat juga dipekerjakan secara paksa di perkebunan-perkebunan milik Belanda, terutama di wilayah Sumatra Timur.

### **3. Dampak Kebijakan Kerja Paksa**

#### **A). Dampak Sosial**

- a. Penurunan kualitas hidup masyarakat karena beban kerja yang berat dan tidak manusiawi.
- b. Terjadinya kelaparan dan kemiskinan karena rakyat tidak memiliki waktu dan tenaga untuk mengurus lahan pertanian mereka sendiri.

- c. Banyaknya korban jiwa akibat kerja keras dan kurangnya asupan makanan.

#### B). Dampak Ekonomi

- a. Kekayaan alam Indonesia dimanfaatkan sepenuhnya untuk kepentingan Belanda, sedangkan rakyat tetap hidup dalam kemiskinan.
- b. Kebijakan tanam paksa mengurangi produksi pertanian lokal, karena lahan digunakan untuk menanam tanaman komoditas ekspor.
- c. Masyarakat terjebak dalam sistem ekonomi kolonial yang tidak memberikan kesejahteraan bagi mereka.

#### C). Dampak Budaya

- a. Hilangnya nilai-nilai budaya lokal yang berbasis gotong royong dan kemandirian.
- b. Terbentuknya ketergantungan pada kekuasaan kolonial.
- c. Turunnya rasa kebanggaan nasional karena kerja paksa membuat rakyat merasa tertindas dan kehilangan kendali atas hidup serta tanah mereka.

### **4. Respon dan Perlawanan Rakyat**

- a. Terdapat berbagai perlawanan dari masyarakat terhadap kebijakan kerja paksa, meskipun sebagian besar berhasil ditumpas oleh pemerintah kolonial.
- b. Contoh perlawanan terjadi di berbagai daerah seperti Sumatra Barat (Perang Padri) dan Jawa (Pemberontakan Diponegoro).

### **5. Akhir dari Kebijakan Kerja Paksa**

- a. Kebijakan kerja paksa akhirnya dihentikan setelah mendapatkan banyak kritik, baik dari dalam negeri maupun dari luar, terutama setelah terbitnya laporan Multatuli (Max Havelaar) yang mengungkap penderitaan rakyat Indonesia akibat tanam paksa.

- b. Pada akhir abad ke-19, kebijakan ini secara bertahap digantikan oleh sistem ekonomi liberal yang memberi sedikit lebih banyak kebebasan kepada rakyat, meskipun eksploitasi masih berlanjut dalam bentuk lain.

#### **E. METODE PEMBELAJARAN**

**Pendekatan.** : PTK ( Penelitian Tindakan Kelas)

**Teknik.** : Teams Games Tournament (TGT).

#### **F. MEDIA DAN BAHAN**

**Media.** : handout Materi, Lembar Kerja

**Bahan** : Papan Tulis, Spidol, Kertas HVS, Kertas karton,

#### **G. SUMBER BELAJAR**

**Sumber belajar :**

1. Buku Pegangan Guru dan murid ( Buku Paket Kelas VIII Semester Genap)
2. Internet

#### **H. KEGIATAN PEMBELAJARAN (Pertemuan ke-1)**

<b>KEGIATAN</b>	<b>DESKRIPSI KEGIATAN</b>	<b>ALOKASI WAKTU</b>
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	<p><b>pengutaraan kompetensi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyiapkan suasana kelas, mengajak siswa berdoa, dan melakukan absensi.</li> <li>• Guru memberikan motivasi kepada siswa.</li> </ul>	<b>25 Menit</b>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari.</li> <li>• Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai selama proses belajar.</li> </ul>	
<b>Kegiatan Inti</b>	<p><b>Penyampaian Materi Pembelajaran</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan materi ajar yang sesuai dengan kompetensi yang diharapkan, serta menyiapkan soal atau tantangan dengan berbagai tingkat kesulitan untuk keperluan turnamen.</li> </ul> <p><b>c. Pembentukan Kelompok</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dibagi menjadi 4 kelompok dengan jumlah anggota yang seimbang (7 siswa per kelompok), di mana setiap kelompok terdiri dari siswa dengan kemampuan beragam untuk menjaga</li> </ul>	<b>45 Menit</b>

	<p>keseimbangan dalam kompetisi.</p> <p><b>d. Penjelasan Aturan Permainan</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru menjelaskan aturan dan mekanisme permainan TGT (team games tournament), termasuk sistem penilaian, giliran bermain, dan aturan turnamen, serta memastikan semua siswa memahami aturan agar permainan berjalan lancar dan adil.</li></ul> <p><b>e. Penyusunan Jadwal Turnamen</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru membuat jadwal pertandingan untuk setiap kelompok agar semua mendapatkan kesempatan bertanding secara adil dan teratur.</li></ul> <p><b>f. Persiapan Lembar Evaluasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru menyiapkan lembar evaluasi atau kartu skor untuk</li></ul>	
--	---	--

	<p>mencatat hasil pertandingan, yang digunakan untuk menilai performa kelompok dan memberikan umpan balik.</p> <p><b>g. Menyiapkan Hadiah atau Penghargaan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menyiapkan hadiah atau penghargaan, seperti poin tambahan atau bingkisan, sebagai motivasi untuk pemenang turnamen.</li> </ul>	
<p><b>Kegiatan Penutup</b></p>	<p><b>kegiatan Penutup</b></p> <p>Di akhir kegiatan, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan kesulitan yang mereka hadapi.</p> <p>Selanjutnya, guru dan siswa bersama-sama menyusun kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari.</p>	<p><b>10 Menit</b></p>

	Guru menutup pelajaran dengan mengajak siswa berdoa dan memberikan salam.	
--	---	--

## I. LEMBAR PENILAIAN

### 1. Lembar Penilaian Sikap

Nama Siswa	Aspek Yang Di Nilai			Jumlah Skor	Nilai
	Kejujuran	Aktif	Tanggung Jawab		

#### a). Nilai Sikap

Nilai

#### b). Kriteria penilaian

91 – 100: Sangat Baik

80 – 90: Baik

70 – 79: Cukup

Di bawah 70: Kurang

## II. Lembar Penilaian Pengetahuan

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
	Pre- test	Soal	Terlampir	Saat Pembelajaran Berlangsung	Penilaian untuk Pembelajaran (kooperatif learning)

Mengetahui  
2024

Guru IPS.



NURUL HAYATI S.E

Jember, 1 Mei

Peneliti

DELILATUR ROHMAH

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

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**SIKLUS 1**

Nama Sekolah : MTsN 3 JEMBER  
 Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
 Kelas/Semester : VIII/GENAP  
 Materi Pokok. : Kondisi Masyarakat Indonesia Pada Masa  
 Penjajahan  
 Sub Materi. : Pengaruh Sistem Sewa Tanah  
 Alokasi waktu. : 2x40 Menit

**A. KOMPETISI INTI**

**KI 1** Menghargai serta menghayati ajaran agama yang dianut.

**KI 2** Mengembangkan sikap jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, percaya diri, dan kemampuan bekerja sama dalam interaksi sosial.

**KI 3** Memahami pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural yang didorong oleh rasa ingin tahu terkait ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dari perspektif yang beragam.

**KI 4** Mengolah, berpikir logis, dan menyajikan hasil belajar, baik dalam bentuk nyata maupun abstrak, melalui pembelajaran mandiri atau kelompok.

**B. KOMPETISI DASAR**

<b>KOMPETISI DASAR</b>	<b>INDIKATOR PENCAPAIAN KOMUNIKASI</b>

<p><b>2.1</b> Menganalisis dampak sistem sewa tanah terhadap kehidupan masyarakat setempat.</p> <p><b>2.2</b> Menjelaskan peran sistem sewa tanah dalam meningkatkan perekonomian lokal.</p> <p><b>2.3</b> Mengidentifikasi dampak sosial, ekonomi, dan lingkungan yang ditimbulkan oleh sistem sewa tanah.</p>	<p><b>3.1.1</b> Siswa mampu menjelaskan dampak sistem sewa tanah terhadap masyarakat secara lisan maupun tulisan.</p> <p><b>3.1.2</b> Siswa dapat mendiskusikan studi kasus terkait sistem sewa tanah di sekitar mereka.</p> <p><b>1.2.1</b> Siswa bisa mengemukakan pandangan mengenai kontribusi sistem sewa tanah dalam perekonomian daerah secara verbal.</p> <p><b>1.2.2</b> Siswa dapat menulis esai tentang kontribusi sistem sewa tanah terhadap peningkatan ekonomi.</p>
---	---

	<p><b>2.3.1</b> Siswa dapat membuat diagram atau tabel yang menjelaskan dampak sosial, ekonomi, dan lingkungan dari sistem sewa tanah.</p> <p><b>2.3.2</b> Siswa bisa melakukan presentasi kelompok mengenai hasil identifikasi dampak sistem sewa tanah.</p>
<p>3. Mendeskripsikan solusi untuk pengelolaan sistem sewa tanah yang lebih berkelanjutan.</p> <p>4. Menyusun laporan atau presentasi terkait hasil analisis pengaruh sistem sewa tanah di masyarakat.</p>	<p><b>4.1.1</b> Siswa mampu merumuskan solusi konkret untuk pengelolaan sistem sewa tanah secara berkelanjutan dalam diskusi kelompok.</p> <p><b>4.1.2</b> Siswa dapat menyusun rencana tindakan untuk meningkatkan pengelolaan tanah berdasarkan analisis mereka</p> <p><b>4.2.1</b> Siswa dapat menyusun laporan tertulis mengenai analisis pengaruh</p>

	<p>sistem sewa tanah di masyarakat.</p> <p><b>4.2.2</b> Siswa mampu mempresentasikan hasil analisis tentang pengaruh sistem sewa tanah di hadapan kelas.</p>
--	--

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa diharapkan mampu memahami konsep dan sejarah sistem sewa tanah di Indonesia selama penjajahan, dengan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.
2. Siswa akan mengevaluasi dampak sistem sewa tanah terhadap aspek sosial, ekonomi, dan politik masyarakat Indonesia pada masa kolonial, menggunakan permainan tim untuk meningkatkan pemahaman.
3. Melalui pendekatan TGT, siswa akan bekerja sama dalam tim untuk menyelesaikan tugas terkait sistem sewa tanah, saling mendukung dalam memahami materi dan memecahkan masalah.
4. Siswa akan dilatih berpikir kritis melalui permainan dan skenario tentang sistem sewa tanah, sehingga meningkatkan keterampilan analisis dan solusi mereka.

### D. MATERI PEMBELAJARAN

Sistem sewa tanah merupakan suatu cara pengelolaan lahan di mana pemilik, baik individu maupun badan hukum, menyewakan tanah kepada pihak lain yang disebut penyewa untuk digunakan dalam jangka waktu tertentu. Proses ini melibatkan kesepakatan yang mengatur syarat-syarat sewa, termasuk jumlah pembayaran sewa yang harus dilakukan penyewa kepada pemilik tanah. Penyewa

memiliki hak untuk memanfaatkan lahan sesuai dengan kesepakatan, tetapi tidak memiliki hak kepemilikan atas lahan tersebut.

## **Pengaruh Sistem Sewa Tanah**

### **1. Perekonomian**

**Meningkatkan Produktivitas:** Dengan sistem sewa tanah, penyewa dapat mengelola lahan secara lebih efisien. Mereka yang memiliki keahlian dan pengalaman di bidang pertanian atau usaha lainnya mampu meningkatkan hasil dan keuntungan.

**Mendorong Investasi:** Kepastian hukum yang diatur dalam perjanjian sewa memberikan rasa aman bagi penyewa untuk berinvestasi dalam pengembangan lahan, seperti meningkatkan infrastruktur, membeli peralatan, atau menerapkan teknologi baru.

### **2. Sosial:**

**Penciptaan Lapangan Kerja:** Aktivitas ekonomi yang tumbuh dari sistem sewa tanah dapat menciptakan banyak lapangan kerja, baik untuk pekerja di sektor pertanian maupun sektor lainnya, yang pada gilirannya membantu mengurangi pengangguran di daerah tersebut.

**Perubahan Sosial:** Adanya penyewa dari beragam latar belakang dapat meningkatkan keragaman budaya di suatu wilayah. Namun, hal ini juga berpotensi menimbulkan konflik atau ketegangan sosial jika tidak diimbangi dengan pemahaman dan toleransi antara pihak-pihak yang terlibat.

### **3. Lingkungan:**

**Pengelolaan Sumber Daya Alam:** Sistem sewa tanah dapat memberikan peluang bagi penyewa untuk menerapkan praktik pertanian yang berkelanjutan, seperti pertanian organik. Namun,

keberhasilan ini sangat bergantung pada kesepakatan dan cara pengelolaan yang dilakukan.

**Dampak Negatif:** Jika penyewa fokus pada keuntungan jangka pendek tanpa mempertimbangkan keberlanjutan, bisa terjadi kerusakan lingkungan, seperti penurunan kualitas tanah, pencemaran air, dan hilangnya keanekaragaman hayati.

#### **4. Budaya**

**Perubahan dalam Tradisi Pertanian :** Praktik sewa tanah dapat mengubah cara masyarakat bertani. Penyewa baru mungkin memperkenalkan teknik pertanian yang berbeda, yang dapat memengaruhi tradisi dan metode yang telah ada. Ini bisa mengakibatkan hilangnya pengetahuan lokal dan tradisi pertanian yang diwariskan.

#### **5. Hak atas Tanah**

**Ketidakpastian Hukum:** Tanpa perjanjian sewa yang jelas dan perlindungan hukum yang kuat, penyewa bisa mengalami kesulitan dalam mempertahankan hak mereka atas tanah yang disewa. Hal ini berpotensi menimbulkan konflik dan sengketa hukum antara pemilik tanah dan penyewa.

**Perlindungan Hak Penyewa:** Sangat penting bagi penyewa untuk memahami hak-hak mereka dan memastikan bahwa perjanjian sewa mencakup ketentuan yang melindungi mereka dari pengusiran yang tidak adil atau praktik penipuan oleh pemilik tanah.

### **E. METODE PEMBELAJARAN**

**Pendekatan. :** PTK ( Penelitian Tindakan Kelas)

**Teknik. :** Teams Games Tournament (TGT).

### **F. MEDIA DAN BAHAN**

**Media.** : handout Materi, Lembar Kerja

**Bahan** : Papan Tulis, Spidol, Kertas HVS, Kertas karton,

### G. SUMBER BELAJAR

**Sumber belajar :**

5. Buku Pegangan Guru dan murid ( Buku Paket Kelas VIII Semester Genap)
6. Internet

### H. KEGIATAN PEMBELAJARAN (Pertemuan ke-2)

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	<p><b>pengutaraan kompetensi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyiapkan suasana kelas, mengajak siswa berdoa, dan melakukan absensi.</li> <li>• Guru memberikan motivasi kepada siswa.</li> <li>• Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari.</li> <li>• Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai selama proses belajar.</li> </ul>	<b>25 Menit</b>

Kegiatan Inti	Penyampaian Materi	45 Menit
	<p data-bbox="671 360 868 394"><b>Pembelajaran</b></p> <ul data-bbox="722 445 1086 920" style="list-style-type: none"> <li data-bbox="722 445 1086 920">• Guru menjelaskan materi ajar yang sesuai dengan kompetensi yang diharapkan, serta menyiapkan soal atau tantangan dengan berbagai tingkat kesulitan untuk keperluan turnamen.</li> </ul> <p data-bbox="671 969 1046 1003"><b>c. Pembentukan Kelompok</b></p> <ul data-bbox="722 1055 1086 1637" style="list-style-type: none"> <li data-bbox="722 1055 1086 1637">• Siswa dibagi menjadi 4 kelompok dengan jumlah anggota yang seimbang (7 siswa per kelompok), di mana setiap kelompok terdiri dari siswa dengan kemampuan beragam untuk menjaga keseimbangan dalam kompetisi.</li> </ul> <p data-bbox="671 1686 1086 1771"><b>d. Penjelasan Aturan Permainan</b></p> <ul data-bbox="722 1823 1086 1966" style="list-style-type: none"> <li data-bbox="722 1823 1086 1966">• Guru menjelaskan aturan dan mekanisme permainan TGT (team</li> </ul>	

	<p>games tournament), termasuk sistem penilaian, giliran bermain, dan aturan turnamen, serta memastikan semua siswa memahami aturan agar permainan berjalan lancar dan adil.</p> <p><b>e. Penyusunan Jadwal Turnamen</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru membuat jadwal pertandingan untuk setiap kelompok agar semua mendapatkan kesempatan bertanding secara adil dan teratur.</li></ul> <p><b>f. Persiapan Lembar Evaluasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru menyiapkan lembar evaluasi atau kartu skor untuk mencatat hasil pertandingan, yang digunakan untuk menilai performa kelompok dan memberikan umpan balik.</li></ul>	
--	--	--

	<p><b>g. Menyiapkan Hadiah atau Penghargaan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menyiapkan hadiah atau penghargaan, seperti poin tambahan atau bingkisan, sebagai motivasi untuk pemenang turnamen.</li> </ul>	
<p><b>Kegiatan Penutup</b></p>	<p><b>kegiatan Penutup</b></p> <p>Di akhir kegiatan, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan kesulitan yang mereka hadapi.</p> <p>Selanjutnya, guru dan siswa bersama-sama menyusun kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari.</p> <p>Guru menutup pelajaran dengan mengajak siswa berdoa dan memberikan salam.</p>	<p><b>10 Menit</b></p>

## I. LEMBAR PENILAIAN

### 1. Lembar Penilaian Sikap

Nama Siswa	Aspek Yang Di Nilai			Jumlah Skor	Nilai
	Kejujuran	Aktif	Tanggung Jawab		

#### a). Nilai Sikap

Nilai

#### b). Kriteria penilaian

91 – 100: Sangat Baik

80 – 90: Baik

70 – 79: Cukup

Di bawah 70: Kurang

## II. Lembar Penilaian Pengetahuan

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan

	Pre- test	Soal	Terlampir	Saat Pembelajaran Berlangsung	Penilaian untuk Pembelajaran (kooperatif learning)
--	-----------	------	-----------	-------------------------------	--

Mengetahui  
2024

Guru IPS.

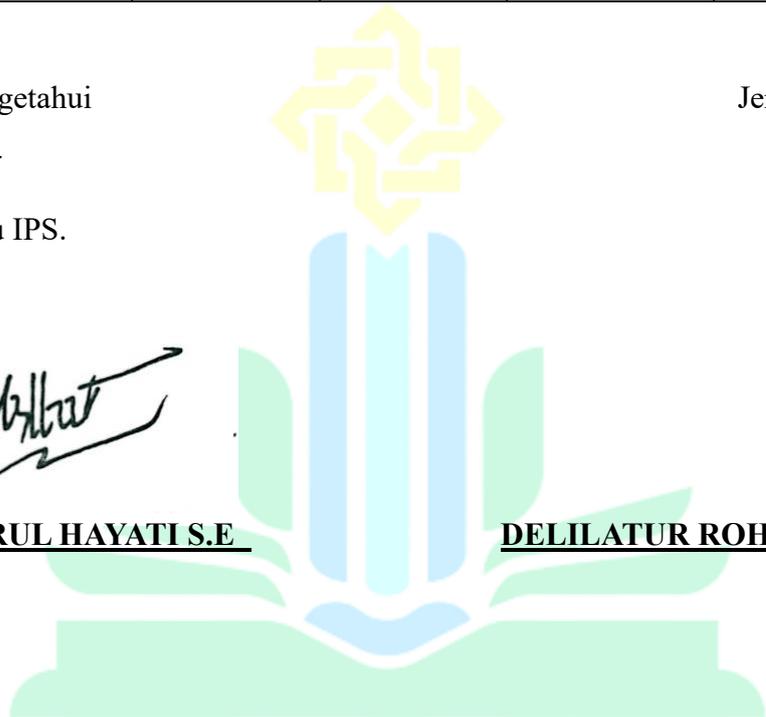
Jember, 8 Mei

Peneliti.



NURUL HAYATI S.E

DELILATUR ROHMAH



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

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**SIKLUS II**

Nama Sekolah : MTsN 3 JEMBER  
Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
Kelas/Semester : VIII/GENAP  
Materi Pokok. : Kondisi Masyarakat Indonesia Pada Masa  
Penjajahan  
Sub Materi. : Pengaruh Sistem Tanam Paksa  
Alokasi waktu. : 2x40 Menit

**B. KOMPETISI INTI**

**KI 1** Menghargai dan mempraktikkan ajaran agama yang diyakininya.

**KI 2** Mengembangkan sikap jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, percaya diri, dan kerja sama dalam interaksi sosial.

**KI 3** Memahami pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural yang didasari rasa ingin tahu, terutama dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dari berbagai sudut pandang.

**KI 4** Menerapkan pemikiran logis, mengolah informasi, dan menyajikan hasil dalam bentuk konkret dan abstrak, baik secara mandiri maupun dalam kelompok.

## B. KOMPETISI DASAR

KOMPETISI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMUNIKASI
<p><b>3.1</b> Menganalisis dampak sistem tanam paksa terhadap masyarakat Indonesia pada era kolonial.</p> <p><b>3.2</b> Menguraikan pengaruh sistem tanam paksa terhadap aspek ekonomi, sosial, dan lingkungan di Indonesia.</p> <p><b>3.3</b> Mengidentifikasi upaya perlawanan masyarakat Indonesia terhadap sistem tanam paksa.</p>	<p><b>3.1.1</b> Siswa dapat secara lisan dan tulisan menjelaskan dampak sistem tanam paksa terhadap kehidupan sosial dan ekonomi masyarakat.</p> <p><b>3.1.2</b> Siswa dapat mendiskusikan kasus nyata yang terkait dengan sistem tanam paksa di lingkungan mereka.</p> <p><b>3.2.1</b> Siswa mampu menyampaikan pandangan secara lisan tentang pengaruh sistem tanam paksa terhadap ekonomi Indonesia.</p> <p><b>3.2.2</b> Siswa dapat menulis esai yang menjelaskan dampak sosial dan lingkungan dari sistem tanam paksa.</p> <p><b>3.3.1</b> Siswa dapat membuat visualisasi seperti diagram atau peta konsep tentang bentuk perlawanan masyarakat Indonesia terhadap sistem tanam paksa.</p> <p><b>3.3.2</b> Siswa bisa mempresentasikan hasil identifikasi mereka mengenai perlawanan terhadap kebijakan kolonial.</p>
<p><b>4.1</b> Menjelaskan solusi yang dapat diterapkan untuk mengurangi dampak buruk dari kebijakan kolonial yang eksploitatif.</p>	<p><b>4.1.1</b> Siswa mampu menyusun solusi konkret dalam diskusi kelompok untuk mengurangi dampak kebijakan kolonial yang eksploitatif.</p>

<p><b>4.2</b> Menyusun laporan atau presentasi terkait pengaruh sistem tanam paksa terhadap masyarakat Indonesia.</p>	<p><b>4.1.2</b> Siswa dapat merancang rencana tindakan untuk pengelolaan sumber daya yang lebih baik berdasarkan analisis sistem tanam paksa.</p> <p><b>4.2.1</b> Siswa mampu menyusun laporan tertulis yang menjelaskan dampak sistem tanam paksa terhadap masyarakat Indonesia.</p> <p><b>4.2.2</b> Siswa dapat mempresentasikan hasil analisis mereka dan memberikan solusi terkait pengaruh sistem tanam paksa di depan kelas.</p>
---	--

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

4. Siswa dapat mengidentifikasi jenis-jenis kebijakan kerja paksa di masa penjajahan.
5. Siswa mampu menganalisis pengaruh kebijakan kerja paksa terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya masyarakat Indonesia.
6. Siswa aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok dan permainan turnamen untuk memahami materi

### D. MATERI PEMBELAJARAN

#### 1. Definisi Sistem Tanam Paksa

Sistem tanam paksa, yang juga dikenal sebagai "Cultuurstelsel," merupakan kebijakan yang diterapkan oleh pemerintah kolonial Belanda di Indonesia pada abad ke-19, khususnya antara tahun 1830 dan 1870. Kebijakan ini mewajibkan petani untuk menanam jenis tanaman tertentu, seperti kopi, tebu, dan indigo, yang ditujukan untuk diekspor

ke Belanda. Para petani harus mengalokasikan sebagian dari lahan mereka untuk tanaman komoditas tersebut dan menyerahkannya kepada pihak kolonial.

## 2. Tujuan Penerapan Sistem Tanam Paksa

**Meningkatkan Pendapatan Kolonial:** Kebijakan ini bertujuan untuk meningkatkan keuntungan ekonomi pemerintah kolonial Belanda melalui eksploitasi sumber daya alam di Indonesia.

**Membiayai Pemerintahan:** Menutupi biaya operasional pemerintahan kolonial dan mendanai proyek-proyek pembangunan infrastruktur di Hindia Belanda.

**Mendukung Ekspansi Ekonomi:** Mendorong pertumbuhan ekonomi Belanda dengan menguasai pasar internasional.

## 3. Dampak Sistem Tanam Paksa

Sistem tanam paksa memberikan dampak yang signifikan, baik positif maupun negatif, terhadap masyarakat dan ekonomi Indonesia:

### Dampak Positif:

**Pembangunan Infrastruktur:** Terdapat pembangunan jalan, pelabuhan, dan fasilitas transportasi yang meningkatkan mobilitas barang dan orang.

**Pengenalan Tanaman Baru:** Dikenalkannya berbagai tanaman komoditas baru yang memiliki nilai ekonomi tinggi, meskipun penanamannya dilakukan secara paksa.

### Dampak Negatif:

**Eksplotasi Petani:** Petani dipaksa untuk menanam tanaman ekspor, sehingga mereka mengalami beban kerja yang berat dan kehilangan lahan untuk menanam pangan.

**Kelaparan dan Kemiskinan:** Fokus pada tanaman ekspor menyebabkan penurunan produksi pangan, yang berujung pada kelaparan dan penurunan kesejahteraan masyarakat.

**Pemberontakan dan Perlawanan:** Muncul berbagai bentuk perlawanan dari rakyat yang merasa dirugikan, seperti Pemberontakan Petani di Banten dan Pemberontakan di Jawa Tengah.

#### 4. Contoh Pemberontakan Terhadap Sistem Tanam Paksa

**Pemberontakan Banten (1888):** Terjadi karena keluhan petani mengenai beban berat yang ditimbulkan oleh sistem tanam paksa yang mewajibkan mereka menanam tanaman ekspor.

**Pemberontakan di Jawa Tengah (1860-an):** Merupakan gerakan perlawanan terhadap Belanda yang muncul sebagai akibat dari kelaparan dan kemiskinan yang disebabkan oleh tanam paksa.

#### E. METODE PEMBELAJARAN

**Pendekatan.** : PTK ( Penelitian Tindakan Kelas)

**Teknik.** : Teams Games Tournament (TGT).

#### F. MEDIA DAN BAHAN

**Media.** : handout Materi, Lembar Kerja

**Bahan** : Papan Tulis, Spidol, Kertas HVS, Kertas karton,

### G. SUMBER BELAJAR

#### Sumber belajar :

7. Buku Pegangan Guru dan murid ( Buku Paket Kelas VIII Semester Genap)
8. Internet

### H. KEGIATAN PEMBELAJARAN (Pertemuan ke-3)

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	<b>pengutaraan kompetensi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyiapkan suasana kelas, mengajak siswa berdoa, dan melakukan absensi.</li> <li>• Guru memberikan motivasi kepada siswa.</li> <li>• Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari.</li> <li>• Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai selama proses belajar.</li> </ul>	<b>25 Menit</b>
<b>Kegiatan Inti</b>	<b>Penyampaian Materi Pembelajaran</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan materi ajar yang sesuai</li> </ul>	<b>45 Menit</b>

	<p>dengan kompetensi yang diharapkan, serta menyiapkan soal atau tantangan dengan berbagai tingkat kesulitan untuk keperluan turnamen.</p> <p><b>c. Pembentukan Kelompok</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa dibagi menjadi 4 kelompok dengan jumlah anggota yang seimbang (7 siswa per kelompok), di mana setiap kelompok terdiri dari siswa dengan kemampuan beragam untuk menjaga keseimbangan dalam kompetisi.</li></ul> <p><b>d. Penjelasan Aturan Permainan</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru menjelaskan aturan dan mekanisme permainan TGT (team games tournament), termasuk sistem penilaian, giliran bermain, dan aturan</li></ul>	
--	---	--

	<p>turnamen, serta memastikan semua siswa memahami aturan agar permainan berjalan lancar dan adil.</p> <p><b>e. Penyusunan Jadwal Turnamen</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru membuat jadwal pertandingan untuk setiap kelompok agar semua mendapatkan kesempatan bertanding secara adil dan teratur.</li></ul> <p><b>f. Persiapan Lembar Evaluasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru menyiapkan lembar evaluasi atau kartu skor untuk mencatat hasil pertandingan, yang digunakan untuk menilai performa kelompok dan memberikan umpan balik.</li></ul>	
--	--	--

	<p><b>g. Menyiapkan Hadiah atau Penghargaan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menyiapkan hadiah atau penghargaan, seperti poin tambahan atau bingkisan, sebagai motivasi untuk pemenang turnamen.</li> </ul>	
<p><b>Kegiatan Penutup</b></p>	<p><b>kegiatan Penutup</b></p> <p>Di akhir kegiatan, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan kesulitan yang mereka hadapi.</p> <p>Selanjutnya, guru dan siswa bersama-sama menyusun kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari.</p> <p>Guru menutup pelajaran dengan mengajak siswa berdoa dan memberikan salam.</p>	<p><b>10 Menit</b></p>

## I. LEMBAR PENILAIAN

### 1. Lembar Penilaian Sikap

Nama Siswa	Aspek Yang Di Nilai			Jumlah Skor	Nilai
	Kejujuran	Aktif	Tanggung Jawab		

**a). Nilai Sikap**

Nilai

**b). Kriteria penilaian**

91 – 100: Sangat Baik

80 – 90: Baik

70 – 79: Cukup

Di bawah 70: Kurang

**II. Lembar Penilaian Pengetahuan**

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
	Pre- test	Soal	Terlampir	Saat Pembelajaran Berlangsung	Penilaian untuk Pembelajaran

					(kooperatif learning)
--	--	--	--	--	-----------------------

Mengetahui

Jember, 15 Mei 2024

Guru IPS.

Peneliti



NURUL HAYATI S.E



DELILATUR ROHMAH



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

## LAMPIRAN 7

### 1. Soal pre- test kelas VIII di MTsN 3 Jember

#### Soal

1. Apa yang dimaksud dengan kerja paksa pada masa penjajahan?
2. Mengapa pemerintah kolonial Belanda menerapkan kerja paksa di Indonesia?
3. Bagaimana dampak sosial dari kerja paksa terhadap masyarakat Indonesia?
4. Apa dampak ekonomi kebijakan kerja paksa bagi masyarakat pribumi?
5. Bagaimana kerja paksa berdampak pada pembangunan infrastruktur di Indonesia?
6. Jenis-jenis kerja paksa apa saja yang diberlakukan pada masa kolonial di Indonesia?
7. Bagaimana reaksi masyarakat terhadap kebijakan kerja paksa?

#### Jawaban:

1. Kerja paksa pada masa penjajahan adalah kebijakan yang mewajibkan masyarakat pribumi untuk bekerja tanpa bayaran atau dengan upah yang sangat rendah pada proyek-proyek infrastruktur, perkebunan, dan tambang yang dimiliki oleh pemerintah kolonial. Di Indonesia, kerja paksa yang paling terkenal adalah *cultuurstelsel* (sistem tanam paksa) dan kerja rodi.
2. Pemerintah kolonial Belanda memberlakukan kebijakan kerja paksa untuk memaksimalkan keuntungan ekonominya. Dengan menggunakan tenaga kerja pribumi secara paksa, mereka dapat menekan biaya produksi di perkebunan, tambang, serta proyek-proyek infrastruktur penting bagi kelangsungan ekonomi kolonial.
3. Pemerintah kolonial Belanda memberlakukan kebijakan kerja paksa untuk memaksimalkan keuntungan ekonominya. Dengan menggunakan tenaga kerja

pribumi secara paksa, mereka dapat menekan biaya produksi di perkebunan, tambang, serta proyek-proyek infrastruktur penting bagi kelangsungan ekonomi kolonial.

4. Kebijakan kerja paksa menyebabkan keruntuhan ekonomi masyarakat lokal. Banyak petani kehilangan tanah atau tidak dapat menggarap lahan mereka dengan optimal karena harus bekerja di proyek-proyek kolonial. Akibatnya, terjadi penurunan hasil panen dan meluasnya kemiskinan di kalangan masyarakat pribumi

5. Kerja paksa membantu pembangunan infrastruktur yang signifikan, seperti jalan, jembatan, dan jalur kereta api yang masih digunakan hingga sekarang. Namun, pembangunan tersebut dilakukan dengan memanfaatkan tenaga kerja pribumi secara paksa, sering kali mengorbankan kehidupan dan kesejahteraan mereka.

6. Beberapa jenis kerja paksa yang diterapkan selama masa kolonial di Indonesia termasuk *cultuurstelsel* atau sistem tanam paksa, kerja rodi, dan kerja di perkebunan-perkebunan milik pemerintah kolonial. Pekerjaan ini mencakup pembangunan infrastruktur dan penanaman komoditas ekspor seperti kopi, gula, dan nila.

7. Masyarakat pribumi secara umum menentang kebijakan kerja paksa karena sangat merugikan mereka. Ada berbagai bentuk perlawanan, baik terbuka maupun terselubung, termasuk sabotase hasil panen, pelarian dari lokasi kerja, hingga pemberontakan di sejumlah wilayah.

## **2 Soal post test siklus I-II**

### **Soal**

1. Apa yang dimaksud dengan sistem sewa tanah pada masa penjajahan?
2. Mengapa pemerintah kolonial Inggris menerapkan sistem sewa tanah di Indonesia?
3. Siapakah yang mencetuskan peraturan sistem sewa tanah di Indonesia?
4. Bagaimana dampak sosial dari sistem sewa tanah terhadap masyarakat pribumi?

5. Apa dampak ekonomi sistem sewa tanah bagi petani di Indonesia?
6. Bagaimana pengaruh sistem sewa tanah terhadap produktivitas pertanian?
7. Bagaimana masyarakat merespons kebijakan sistem sewa tanah?

**Jawaban:**

1. Sistem sewa tanah adalah kebijakan yang diterapkan oleh pemerintah kolonial Inggris di Indonesia pada awal abad ke-19, di mana penduduk lokal diwajibkan membayar sewa atas tanah yang mereka garap. Penduduk dianggap sebagai penyewa tanah milik kolonial, dan pembayaran sewa didasarkan pada luas tanah dan potensi hasil panennya
2. Sistem sewa tanah diterapkan oleh Gubernur Jenderal Thomas Stamford Raffles untuk meningkatkan pendapatan pemerintah kolonial. Kebijakan ini juga dimaksudkan untuk menggantikan sistem *cultuurstelsel* yang dianggap lebih menindas, serta untuk memberikan insentif kepada petani agar meningkatkan produktivitas.
3. Gubernur Thomas Stamford Raffles ( penjajah Inggris)
4. Sistem sewa tanah memberatkan masyarakat pribumi. Banyak petani kesulitan membayar sewa karena besarnya biaya yang harus ditanggung. Selain itu, kegagalan panen akibat cuaca buruk atau hama sering membuat petani berutang dan kehilangan hak atas tanah mereka.
5. Dampak ekonomi dari sistem sewa tanah sangat negatif bagi petani. Selain harus membayar sewa yang tinggi, banyak petani tidak memperoleh keuntungan yang memadai dari hasil pertanian mereka. Hal ini menyebabkan kemiskinan meluas, terutama di kalangan petani kecil.
6. Sistem sewa tanah berdampak beragam terhadap produktivitas pertanian. Meskipun ada dorongan untuk meningkatkan hasil panen agar dapat membayar sewa, banyak petani yang tidak mampu meningkatkan produktivitas karena keterbatasan modal, teknologi, dan sumber daya lainnya.

7. Masyarakat merasa terbebani oleh sistem sewa tanah. Banyak petani kesulitan membayar sewa, terutama saat terjadi gagal panen. Akibatnya, timbul berbagai bentuk perlawanan, termasuk menolak membayar sewa dan meninggalkan desa untuk menghindari kewajiban tersebut.

### Soal

1. Apa yang dimaksud dengan sistem tanam paksa (cultuurstelsel)?
2. Mengapa pemerintah kolonial Belanda memberlakukan sistem tanam paksa?
3. Apa dampak sosial dari sistem tanam paksa terhadap masyarakat pribumi?
4. Bagaimana pengaruh sistem tanam paksa terhadap kondisi ekonomi petani pribumi?
5. Bagaimana dampak sistem tanam paksa terhadap ekonomi Belanda?
6. Apa dampak sistem tanam paksa terhadap lingkungan di Indonesia?
7. Apa perbedaan antara sistem sewa tanah dan sistem tanam paksa?

### Jawaban:

1. Sistem tanam paksa adalah kebijakan pemerintah kolonial Belanda yang diterapkan di Indonesia pada tahun 1830. Kebijakan ini mewajibkan petani pribumi untuk menanam sebagian tanah mereka dengan tanaman ekspor seperti kopi, gula, dan nila. Hasil tanaman tersebut harus diserahkan kepada pemerintah kolonial sebagai bentuk pajak.

2. Sistem tanam paksa diberlakukan oleh pemerintah kolonial Belanda sebagai upaya memulihkan kondisi ekonomi Belanda yang terpuruk setelah Perang Jawa dan Perang Napoleon. Tujuannya adalah meningkatkan pendapatan Belanda dengan menggunakan tenaga kerja pribumi untuk memproduksi komoditas ekspor bernilai tinggi.

3. Dampak sosial dari sistem tanam paksa sangat merugikan masyarakat pribumi. Banyak petani terpaksa meninggalkan pekerjaan mereka dan sawah sendiri demi memenuhi kewajiban tanam paksa, yang menyebabkan kekurangan pangan. Selain itu, penderitaan fisik dan mental meningkat akibat kerja paksa yang melelahkan.
4. Pengaruh ekonomi sistem tanam paksa terhadap petani pribumi sangat buruk. Mereka kehilangan kesempatan untuk memanfaatkan tanah mereka sendiri untuk kebutuhan pribadi, karena sebagian besar hasil panen harus diserahkan kepada pemerintah kolonial. Hal ini menyebabkan banyak petani jatuh miskin dan tidak dapat memenuhi kebutuhan hidup mereka.
5. Sistem tanam paksa memberikan keuntungan besar bagi perekonomian Belanda. Hasil dari tanaman ekspor seperti kopi dan gula meningkatkan pemasukan negara, sehingga Belanda dapat mengatasi krisis ekonomi dan memperkuat kekuasaan kolonial di Indonesia.
6. Dampak sistem tanam paksa terhadap lingkungan sangat merusak. Lahan pertanian yang sebelumnya digunakan untuk tanaman pangan dialihkan untuk tanaman ekspor, yang mengurangi keberagaman tanaman dan merusak tanah. Penggunaan lahan secara berlebihan juga menyebabkan penurunan kesuburan tanah.
7. 6. Sistem sewa tanah berbeda dengan sistem tanam paksa karena dalam sistem sewa tanah, petani diharuskan membayar sewa untuk tanah yang mereka garap, sedangkan pada sistem tanam paksa, petani dipaksa menanam komoditas tertentu untuk diekspor tanpa imbalan yang memadai. Namun, keduanya sama-sama menimbulkan penderitaan bagi masyarakat pribumi.

## **LAMPIRAN 8**

### **ANGKET MINAT BELAJAR SISWA**

Kelas VIII D

Mata Pelajaran: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Sekolah : MTsN 3 Jember

Nama:

Kelas:

Petunjuk Pengisian:

Tujuan dari angket ini adalah untuk mengukur minat Anda dalam mempelajari IPS. Data yang Anda berikan bersifat rahasia. Silakan jawab setiap pernyataan dengan memberi tanda centang (✓) sesuai dengan tingkat kesetujuan Anda.

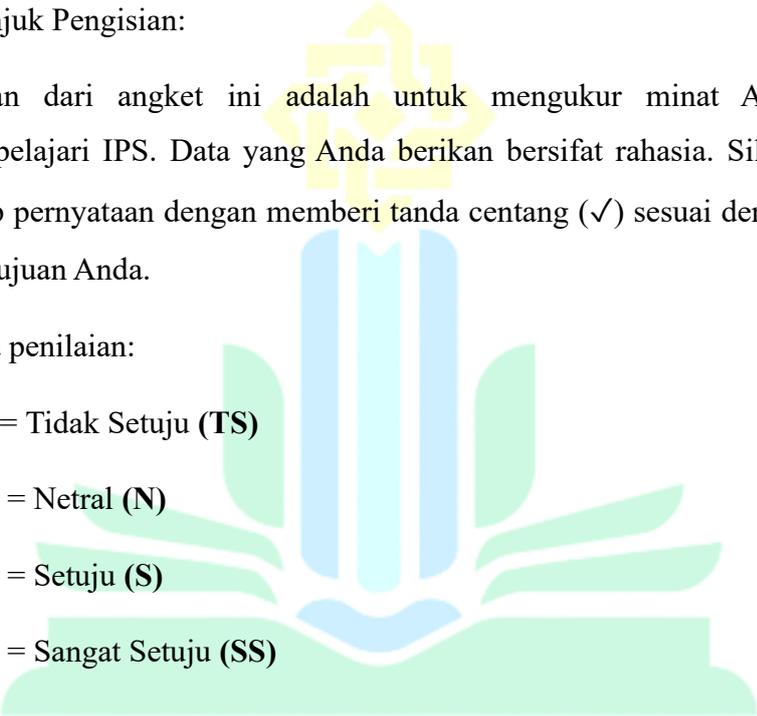
Skala penilaian:

1= Tidak Setuju (TS)

2 = Netral (N)

3 = Setuju (S)

4 = Sangat Setuju (SS)



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

**ANGKET MINAT BELAJAR SISWA**

No	Pertanyaan	SS	S	N	TS
----	------------	----	---	---	----

1.	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika menggunakan metode TGT.				
2.	Metode TGT membuat saya lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok				
3.	Saya merasa senang belajar dengan cara bermain dalam kelompok.				
4.	Saya merasa lebih mudah memahami materi ketika diajarkan melalui metode TGT.				
5.	Kerja sama dalam kelompok saat menggunakan TGT sangat membantu pemahaman saya.				
6.	Metode TGT membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.				
7.	Saya lebih percaya diri untuk mengungkapkan pendapat saya dalam kelompok.				
8.	Penerapan metode TGT membantu saya meningkatkan nilai pelajaran.				
9.	Saya merekomendasikan penggunaan metode TGT kepada teman-teman saya.				
10.	Saya ingin terus menggunakan metode TGT dalam pembelajaran di masa depan.				

$$\frac{\text{Jumlah Keseluruhan Siswa}}{\text{Jumlah Maksimu}} \times 100\%$$



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

## LAMPIRAN 9

## ANGKET KESELURUHAN

NILAI ANGGKET MINAT BELAJAR SISWA SIKLUS I KELAS VIII  
(VIII D)

NO	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	JMLH
1.	AHMAD FARIS AL FARIZI	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	27
2.	AKBAR MAULANA	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	32
3.	ANDIRA DAMAI YANTI	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	30
4.	AMANDA FENELLA	3	2	2	3	3	4	4	2	3	2	28
5.	AZALIA SACHI FANYA DEWI	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	30
6.	CITRA NAURA MUFIDA	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	32
7.	FARHAN APRIANSYAH	3	2	2	3	4	3	4	3	3	3	30
8.	FATHIR IRFANSYAH	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	32

9.	<b>FATIN HADINSYAH HILMI</b>	2	3	2	4	3	4	4	3	3	2	30
10.	<b>FIRMANSYAH</b>	2	3	2	4	3	4	3	3	3	3	30
11.	<b>HALIMATUS SAKDIYAH</b>	2	2	3	3	3	3	4	2	3	3	28
12.	<b>ILYAS PRAMANA</b>	3	3	3	3	4	3	3	2	3	4	31
13.	<b>KENZIE LAVAS NISCALA</b>	3	3	2	3	4	4	3	3	2	3	30
14.	<b>LUTFI RAUDATUL JANNAH</b>	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	31
15.	<b>M.EDI YANTO</b>	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	32
16.	<b>M.RISKY</b>	3	3	3	2	3	4	4	3	3	3	31
17.	<b>M. DIMAS MAULIBI</b>	3	3	2	2	3	4	3	3	3	2	28
18.	<b>M. CHOIRUL ANAM</b>	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	30
19.	<b>M. FANDIK</b>	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	29
20.	<b>NABILA</b>	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	34
21.	<b>RIDHO RAMADHAN</b>	3	3	3	4	3	3	4	2	3	3	31
22.	<b>SABRINA NAJWA HELENA</b>	3	2	2	4	3	2	3	3	3	4	29

23.	SASKIA AZIZAH	3	4	2	3	3	4	3	3	3	4	32
24.	SYIFA INDANA ZULFA	3	4	3	4	2	3	3	4	4	3	33
25.	SANDRA NUR SUCIANA	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	31
26.	SALSA BILA	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	34
27.	SITI AISYAH	4	4	3	3	3	4	3	3	2	3	32
28.	ZAKIATUL MAGFIROH AL FARISI	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	34
<b>JUMLAH</b>		<b>861</b>										

**ANGKET KESELURUHAN**

**NILAI ANGKET MINAT SISWA SIKLUS II KELAS (VIII D)**

NO	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	JMLH
1.	AHMAD FARIS AL FARIZI	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	34
2.	AKBAR MAULANA	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	32
3.	ANDIRA DAMAI YANTI	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	30

4.	<b>AMANDA FENELLA</b>	4	3	3	3	3	2	3	3	4	4	31
5.	<b>AZALIA SACHI FANYA DEWI</b>	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	32
6.	<b>CITRA NAURA MUFIDA</b>	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	31
7.	<b>FARHAN APRIANSYAH</b>	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	32
8.	<b>FATHIR IRFANSYAH</b>	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	33
9.	<b>FATIN HADINSYAH HILMI</b>	4	4	4	3	3	2	3	3	4	4	34
10.	<b>FIRMANSYAH</b>	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	34
11.	<b>HALIMATUS SAKDIYAH</b>	4	3	3	3	4	3	3	2	4	3	32
12.	<b>ILYAS PRAMANA</b>	4	3	3	2	3	4	3	2	3	3	30
13.	<b>KENZIE LAVAS NISCALA</b>	3	4	3	4	4	3	2	3	3	4	32
14.	<b>LUTFI RAUDATUL JANNAH</b>	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	34
15.	<b>M.EDI YANTO</b>	4	4	2	3	4	3	4	3	4	3	34
16.	<b>M.RISKY</b>	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	34

17.	<b>M. DIMAS MAULIBI</b>	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	30
18.	<b>M. CHOIRUL ANAM</b>	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	31
19.	<b>M. FANDIK</b>	4	3	3	4	4	3	3	3	3	2	32
20.	<b>NABILA</b>	4	4	2	4	4	3	3	3	3	3	33
21.	<b>RIDHO RAMADHAN</b>	3	4	3	3	3	3	3	2	4	3	34
22.	<b>SABRINA NAJWA HELENA</b>	3	4	4	2	4	4	3	3	3	2	35
23.	<b>SASKIA AZIZAH</b>	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	34
24.	<b>SYIFA INDANA ZULFA</b>	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	34
25.	<b>SANDRA NUR SUCIANA</b>	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	33
26.	<b>SALSA BILA</b>	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	34
27.	<b>SITI AISYAH</b>	4	4	3	3	3	3	2	3	3	4	32
28.	<b>ZAKIATUL MAGFIROH AL FARISI</b>	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	35
<b>JUMLAH</b>		<b>917</b>										

**LAMPIRAN 10**

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU PADA PROSES  
PEMBELAJARA**

**MATA PELAJARAN :****HARI/TANGGAL. :****KELAS/ SEMESTER:**

Beri tanda cek (✓) pada kolom nilai yang sesuai menurut penilaian bapak/ibu:

1 = Tidak Setuju

2 = Cukup

3 = Setuju

4 = Sangat Setuju

No	Keterangan	1	2	3	4
<b>1.</b>	<b>Kemampuan Membuka Pelajaran</b>				
	a. Menarik perhatian siswa				
	b. Memberikan motivasi awal				
	c. Memberikan apersepsi (kaitan materi yang sebelumnya dengan materi yang akan disampaikan)				
	d. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan diberikan				
	e. Memberikan acuan bahan ajar yang akan diberikan				

<b>2.</b>	<b>Sikap Guru Dalam Proses Pembelajaran</b>				
	a. Kejelasan artikulasi suara				
	b. Variasi gerakan badan tidak mengganggu perhatian siswa				
	c. Antusiasme dalam perhatian				
	d. Mobilitas posisi mengajar				
<b>3.</b>	<b>Penguasaan Bahan Belajar</b>				
	a. Bahan belajar disajikan sesuai dengan langkahlangkah yang direncanakan dalam RPP				
	b. Kejelasan dalam menjelaskan bahan belajar (materi)				
	c. Kejelasan dalam memberikan contoh				
	d. Memiliki wawasan yang luas dalam menyampaikan bahan belajar				
<b>4.</b>	<b>Kegiatan Belajar Mengajar</b>				
	a. Kesesuaian model dengan bahan belajar yang disampaikan				
	b. Penyajian bahan pelajaran yang sesuai dengan tujuan/indicator yang telah ditetapkan				

	c. Memiliki keterampilan dalam menanggapi dan merespon pernyataan siswa				
	d. Ketetapan dalam penggunaan alokasi waktu yang disediakan				
<b>5.</b>	<b>Kemampuan Menggunakan Media Pembelajaran</b>				
	a. Memperhatikan prinsip-prinsip penggunaan media dengan materi yang disampaikan				
	b. Memiliki keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran				
	c. Membantu meningkatkan perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran				
<b>6.</b>	<b>Evaluasi Pembelajaran</b>				
	a. Penilaian relevan dengan tujuan yang telah ditetapkan				
	b. Menggunakan bentuk dan jenis ragam penilaian				
	c. Penilaian diberikan sesuai dengan RPP				
<b>7.</b>	<b>Kemampuan Menutup Kegiatan Pembelajaran</b>				
	a. Meninjau kembali materi yang diberikan				

	b. Memberikan kesempatan untuk bertanya dan menjawab pertanyaan				
	c. Memberikan kesimpulan kegiatan pembelajaran				
<b>8.</b>	<b>Tindak Lanjut</b>				
	a. Memberikan soal kepada siswa secara berkelompok				
	b. Menginformasikan materi/bahan belajar yang akan dipelajari berikutnya				
	c. Memberikan motivasi untuk selalu rajin belajar				
<b>Jumlah</b>					

**LAMPIRAN 11**

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA PADA PROSES  
PEMBELAJARA**

**MATA PELAJARAN :****HARI/TANGGAL. :****KELAS/ SEMESTER:**

Beri tanda cek (✓) pada kolom nilai yang sesuai menurut penilaian bapak/ibu:

1 = Tidak Setuju

2 = Cukup

3 = Setuju

4 = Sangat Setuju

**LAMPIRAN 11**

NO	ASPEK YANG DIAMATI	NILAI			
1.	Pendahuluan a. Kesiapan siswa menerima materi. b. Siswa terlibat aktif, mendengar, dan menanggapi pertanyaan guru pada kegiatan pembelajaran. c. siswa mendengarkan dengan seksama saat dijelaskan kompetensi yang akan kompetensi yang hendak dicapai				
2.	Kegiatan Inti				

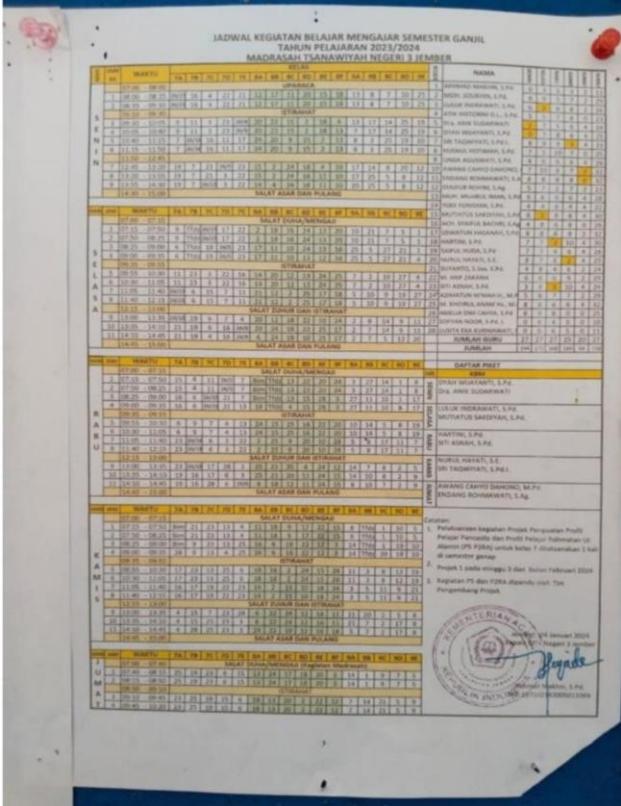
	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. siswa mempersiapkan diri untuk belajar</li> <li>b. siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru</li> <li>c. siswa menanyakan hal-hal yang belum dipahami.</li> <li>d. siswa mengerjakan post-test yang diberikan guru.</li> <li>e. siswa terdorong ikut aktif dalam menjawab soal-soal yang telah disediakan oleh guru</li> </ul>				
	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. siswa menyimpulkan hasil pembelajaran</li> </ul>				
	<p>Suasana kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. antusias siswa</li> <li>b. perhatikan siswa</li> <li>c. kerja sama dalam kelompok</li> </ul>				

**DOKUMENTASI PELAKSANAAN PENELITIAN 12****DOKUMENTASI**

<b>NO</b>	<b>FOTO</b>	<b>KETERANGAN</b>
1.		<p>Dokumentasi Kelas (VIII D) Saat Pelaksanaan Pre- test</p>
2.		<p>Dokumentasi Kelas (VIII D) Saat Pelaksanaan Siklus menggunakan Penerapan Metode Teams Games Tournament TGT</p>

J E M B E R

3.		Media pembelajaran di kelas (VIII D)
4.		Wawancara Dengan Kepala Madrasah MTsN 3 Jember
5.		Wawancara dengan Guru mata pelajaran IPS kelas VIII

<p>6.</p>		<p>Wawancara dengan beberapa perwakilan kelas VIII D</p>
<p>7.</p>		<p>Jadwal terintegrasi dengan sekolah</p>

NEGERI  
SIDDIQ  
JEMBER

**LAMPIRAN 13****BIODATA PENULIS**

Nama Lengkap : Delilatur rohmah  
NIM. : 202101090038  
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Tempat, Tanggal Lahir. : Jember, 22 Juli 2003  
Alamat. : Kaliglagah, Sumber Baru, Jember  
Email. : delilaturr@gmail.com

**Riwayat Pendidikan**

1. SDN Kaliglagah 01
2. MTSS Miftahul Ulum Kaliglagah
3. SMA NURIS JEMBER
4. UIN Kyai Achmad Shiddiq Jember