

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS
KELAS VII MTS NEGERI 11 BANYUWANGI
TAHUN PELAJARAN 2022/2023.**

SKRIPSI

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



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

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Oleh :
Novianti Rizky Sasidamari
NIM : T20199003
J E M B E R

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

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS
KELAS VII MTS NEGERI 11 BANYUWANGI
TAHUN PELAJARAN 2022/2023.**

SKRIPSI

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

Oleh :

Novianti Rizky Sasidamari
NIM : T20199003

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Disetujui Pembimbing
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



Fakhriyatus Shofa Alawiyah, S.Pd.I., M.Pd.
NIP : 199301252020122010

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS
KELAS VII MTS NEGERI 11 BANYUWANGI
TAHUN PELAJARAN 2022/2023.
SKRIPSI**

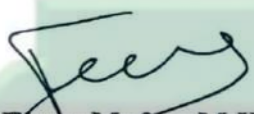
Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan
Memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Hari : Selasa
Tanggal : 03 Desember 2024

Tim Penguji



Ketua,

Sekretaris,


Fiqri Mafar, M.IP.
NIP. 198407292019031004


Rachma Dini Fitria, M.Si
NIP. 199403032020122005

Anggota

1. **Dr. Nanda Eska Anugrah Nasution, M.Pd.** ()
2. **Fakhriyatus Shofa Alawiyah, M.Pd.** ()

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



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

MOTTO

وَلِكُلِّ وِجْهَةٍ هُوَ مُوَلِّيهَا فَاسْتَبِقُوا الْخَيْرَاتِ أَيْنَ مَا تَكُونُوا يَأْتِ بِكُمْ اللَّهُ جَمِيعًا
إِنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ ﴿١٤٨﴾

Artinya : “Bagi setiap umat ada kiblat yang dia menghadap ke arahnya. Maka, berlomba-lombalah kamu dalam berbagai kebajikan. Di mana saja kamu berada, pasti Allah akan mengumpulkan kamu semuanya. Sesungguhnya Allah Maha kuasa atas segala sesuatu.”
*(QS. Al-Baqarah ; 148)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

* Kementerian Agama Republik Indonesia. Jakarta: Kementerian Agama RI. Al-Qur'an dan terjemah (2:148).

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur dan terima kasih, saya mempersembahkan skripsi ini kepada Ayah dan Ibu, yang telah memberikan dukungan, cinta, dan doa yang tak pernah putus. Terima kasih atas kesabaran dan pengertian yang tiada henti dalam setiap langkah perjalanan ini. Semoga apa yang saya capai ini dapat menjadi kebanggaan dan memberikan manfaat bagi kita semua.

Peneliti

Novianti Rizky Sasidamari
NIM : T20199003



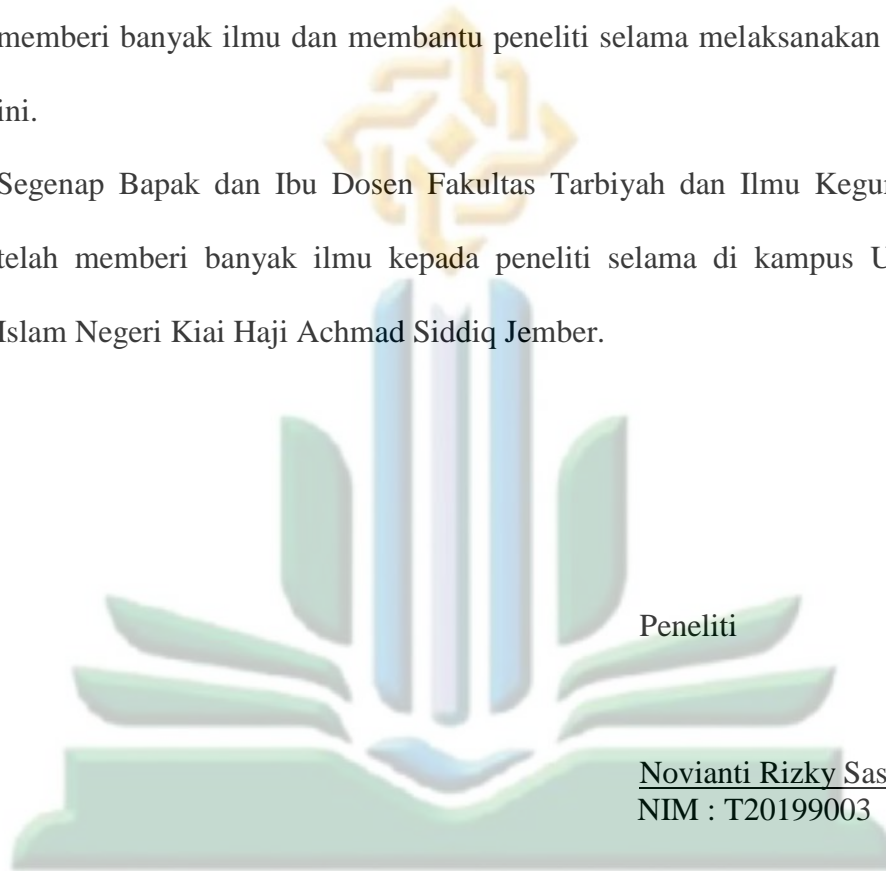
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan waktu, kesehatan, dan kekuatan sehingga penyusunan skripsi dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games *Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTs Negeri 11 Banyuwangi Tahun Pembelajaran 2023/2024” dapat terselesaikan dengan baik dan berjalan dengan lancar. Banyak pihak yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu penulis ucapkan terimakasih, semoga Allah selalu memberikan limpahan rahmat dan hidayah. Jazakumullah, khususnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M.,CPEM selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah mengayomi mahasiswa Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu’is, S.Ag.I.,M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah membimbing mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
3. Bapak Fiqru Mafar M. IP. selaku Koordinator Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah melancarkan proses persetujuan dalam skripsi.
4. Ibu Fakhriyatus Shofa Alawiyah, S.Pd.I., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah mengarahkan dan membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Dr. Moh. Sutomo M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah mengarahkan dan membimbing dalam penyelesaian skripsi ini.

6. Bapak kepala MTs Negeri 11 Banyuwangi beserta Bapak Ibu Guru yang telah memberi banyak ilmu dan membantu peneliti selama melaksanakan penelitian ini.
7. Segenap Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberi banyak ilmu kepada peneliti selama di kampus Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

ABSTRAK

Novianti Rizky Sasidamari, 2024 : *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTS Negeri 11 Banyuwangi Tahun Pembelajaran 2023/2024.*

Kata kunci : Model Pembelajaran Kooperatif, Tipe *Teams Games Tournament*, Motivasi Belajar Siswa.

Rendahnya motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial mengakibatkan berbagai kendala dalam pemahaman materi oleh siswa. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran yang digunakan tidak sesuai dengan materi dan kurangnya kreatifitas dalam penyajian model yang mengakibatkan siswa kurang termotivasi dalam belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Akibatnya, guru menjadi lebih dominan, sementara siswa merasa bosan dan tidak terlibat dalam proses belajar mengajar, bahkan cenderung bermain dengan teman-teman selama pelajaran. Sebab itu dengan adanya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata Pelajaran siswa.

Tujuan penelitian ini agar dapat mengetahui apakah penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Metode penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus. Penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian menggunakan model menurut Kemmis & MC Taggart. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan wawancara untuk mengevaluasi perubahan motivasi belajar siswa. Keabsahan data yang digunakan yaitu ketekunan pengamatan, triangulasi teknik, triangulasi sumber dan pengecekan teman sejawat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa, yang dibuktikan dengan peningkatan skor angket motivasi dan partisipasi aktif dalam kegiatan kelas pada 2 siklus yang digunakan dalam penelitian ini. Pada penelitian pra siklus analisis menunjukkan presentase skor 53,28 yang menunjukkan presentase sedang. Artinya peneliti akan meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Kemudian, pada masing – masing siklus 1 dan 2 presentase skor mengalami peningkatan secara signifikan yaitu 60,69 pada siklus 1, 72,56 pada siklus 2, dan 90,62 pada siklus 3. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, memberikan kontribusi positif terhadap strategi pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas untuk mendukung keberhasilan akademik siswa.

DAFTAR ISI

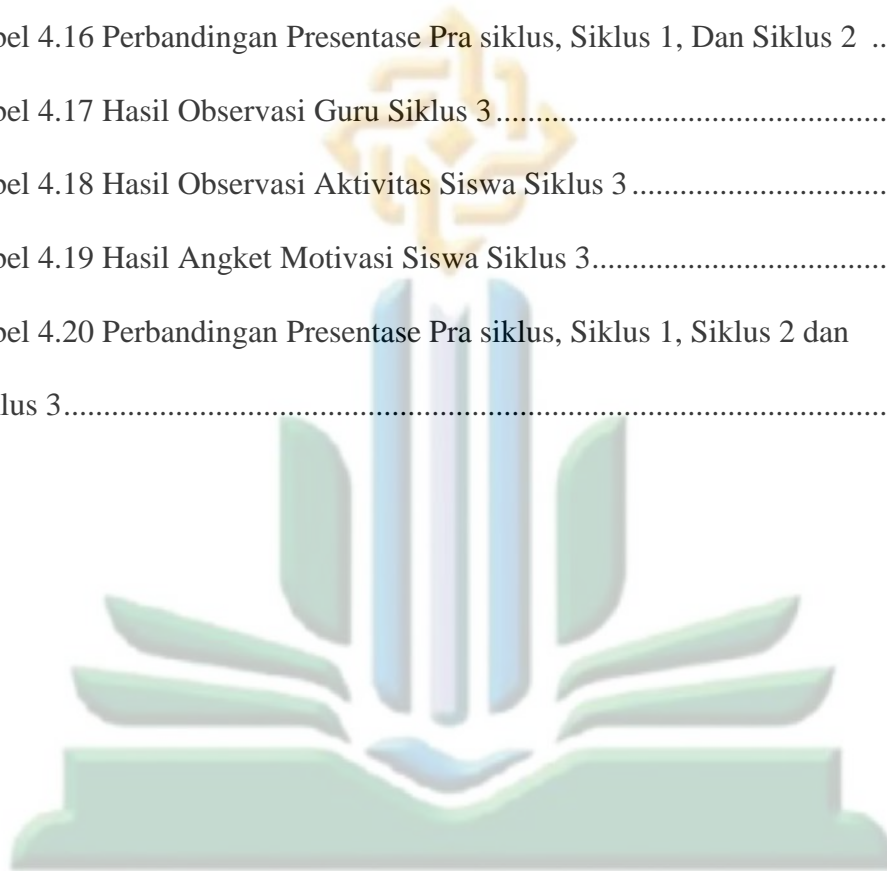
COVER	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. PERMASALAHAN	8
C. CARA PEMECAHAN MASALAH	8
D. TUJUAN PENELITIAN	8
E. MANFAAT PENELITIAN	8
F. HIPOTESIS	9
G. SISTEMATIKA PEMBAHASAN	10
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	11
A. PENELITIAN TERDAHULU	11
B. KAJIAN TEORI	17
BAB III METODE PENELITIAN	40

A. PENDEKATAN DAN JENIS PENELITIAN	40
B. LOKASI, WAKTU, DAN SUBJEK PENELITIAN	40
C. PROSEDUR PENELITIAN	40
D. PELAKSANAAN SIKLUS PENELITIAN	45
E. TEKNIK PENGUMPULAN DATA	45
F. TEKNIK ANALISIS DATA	52
G. KEABSAHAN DATA	53
H. INDIKATOR KINERJA	54
I. TIM PENELITI	54
J. JADWAL PENELITIAN	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	56
A. GAMBAR OBJEK PENELITIAN	56
B. HASIL PENELITIAN	59
C. PEMBAHASAN	118
BAB V PENUTUP	123
A. KESIMPULAN	123
B. SARAN	123
DAFTAR PUSTAKA	125
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan Dan Perbedaan Penelitian Terdahulu.....	15
Tabel 3.1 Pelaksanaan Siklus Penelitian	45
Tabel 3.2 Kisi Kisi Instrumen Observasi Siswa	47
Tabel 3.3 Kisi Kisi Instrumen Observasi Guru	49
Tabel 3.4 Kisi Kisi Angket Motivasi Belajar Siswa	51
Tabel 3.5 Kriteria Motivasi Belajar	50
Tabel 3.6 Tim Peneliti	55
Tabel 3.7 Jadwal Penelitian	55
Tabel 4.1 Analisis Motivasi Siswa (Pra Tindakan)	61
Tabel 4.2 Kriteria Motivasi Belajar Siswa.....	62
Tabel 4.3 Jadwal Waktu Pelaksanaan Penelitian	62
Tabel 4.4 Hasil Observasi Guru Siklus 1 Pertemuan Pertama.....	70
Tabel 4.5 Hasil Observasi Guru Siklus 1 Pertemuan Kedua	74
Tabel 4.6 Hasil Observasi Siswa Siklus 1 Pertemuan Pertama	77
Tabel 4.7 Hasil Observasi Guru Siklus 1 Pertemuan Kedua	78
Tabel 4.8 Hasil Angket Motivasi Siswa Siklus1	80
Tabel 4.9 Perbandingan Presentase Prasiklus Dan Siklus1	82
Tabel 4.10 Hasil Refleski Siklus 1	84
Tabel 4.11 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus 2 Pertemuan Pertama .	91
Tabel 4.12 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus 2 Pertemuan kedua	93
Tabel 4.13 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 2 Pertemuan Pertama	97
Tabel 4.14 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 2 Pertemuan Kedua ...	98

Tabel 4.15 Hasil Angket Motivasi Siswa Siklus 2	100
Tabel 4.16 Perbandingan Presentase Pra siklus, Siklus 1, Dan Siklus 2 ...	101
Tabel 4.17 Hasil Observasi Guru Siklus 3	108
Tabel 4.18 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 3	111
Tabel 4.19 Hasil Angket Motivasi Siswa Siklus 3.....	114
Tabel 4.20 Perbandingan Presentase Pra siklus, Siklus 1, Siklus 2 dan Siklus 3.....	115



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas	41
Gambar 4.1 Perbandingan Presentase Prasiklus Dan Siklus1	83
Gambar 4.2 Rata Rata Presentase Skor Setiap Siklus	116



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dan tidak dapat terlepas dari kehidupan manusia, karena pendidikan dapat mempengaruhi perkembangan pola pikir manusia dan keseluruhan aspek yang ada. Dalam suatu negara pendidikan memiliki peranan penting bagi kehidupan dan menjamin kelangsungan hidup suatu negara dan membangkitkan sumberdaya manusia¹. Pendidikan merupakan suatu perubahan dalam menentukan sikap atau suatu langkah mendewasakan manusia melalui pengajaran dan penelitian²

Pendidikan merupakan bagian dari proses kehidupan bernegara, dimana visi pendidikan nasional dituangkan dalam sistem hukum pendidikan nasional untuk mewujudkan masyarakat Indonesia yang damai, demokratis, profesional, berdaya saing tinggi, maju dan sejahtera dalam negara kesatuan Indonesia. Negara Republik Indonesia yang menguasai teknologi dengan etos kerja dan disiplin yang tinggi. Kunci keberhasilan negara adalah sumber daya manusia, terutama generasi muda.

Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah dengan meningkatkan kualitas pendidikan, karena merupakan dasar pembentukan karakter seseorang, mental spiritual, sehingga dapat dijadikan sebagai tolak ukur kualitas suatu pendidikan bangsa. Peningkatan mutu

15 ¹ E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002),

²Haryu Islamudin, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), 3.

pendidikan di Indonesia selalu dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya adalah peningkatan mutu pengajaran.³

Adanya dua definisi tersebut menunjukkan bahwa pendidikan ilmu sosial dapat dibedakan menjadi “mata pelajaran pendidikan ilmu sosial” dan “pendidikan ilmu sosial sebagai penelitian akademik”. Pengajaran IPS sebagai mata pelajaran diimplementasikan dalam kurikulum di sekolah mulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA/SMK). Pembelajaran mata pelajaran sosial di tingkat sekolah sangat erat kaitannya dengan mata pelajaran ilmu sosial, yang diintegrasikan dengan informasi lain yang dikemas secara ilmiah dan pedagogis untuk kepentingan pembelajaran.

Tujuan IPS di sekolah pada hakekatnya adalah mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik (*good citizen*). Sebagai warga negara yang baik, peserta didik harus memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah pribadi dan sosial serta mampu mengambil keputusan untuk berpartisipasi dalam kegiatan masyarakat di tingkat lokal.⁴

Menurut Mc. Donald dalam buku Sardiman, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan adanya tujuan.⁵ Motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu tumbuh didalam diri seseorang. Dalam

³ Yamin Martinis, *Paradigma Pendidikan* (Jakarta: Gaung Persada, 2008),17.

⁴ Sapriya. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 53.

⁵ Sardiman A.M, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta, Raja Grafindo Persada, 2020), 73.

kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai.⁶

Rendahnya motivasi belajar IPS menyebabkan pembelajaran IPS mengalami beberapa kendala untuk memahami materi yang disampaikan kepada siswa. Kendala tersebut termasuk karena kurangnya media dan metode yang merangsang siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Penyampaian materi dengan membaca buku paket dan metode ceramah tidak memberi ruang bagi siswa untuk bergerak kreatif, kurangnya peluang siswa bertindak sehingga guru lebih dominan dari siswa.

Kurangnya motivasi belajar pada pelajaran IPS juga dirasakan oleh siswa dengan adanya kebosanan atau kejenuhan saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Hal ini terlihat ketika pembelajaran berlangsung beberapa siswa merasa bosan dan mengantuk sepanjang proses pembelajaran, juga kebosanan ini menemukan siswa sedang bermain dengan teman-teman dengan cara mengganggu satu sama lainnya⁷

Komponen pembelajaran adalah “tujuan, bahan, metode dan alat dan penilaian”. Meningkatkan hasil belajar peserta siswa harus membuat model Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Belajar permainan tim Turnamen adalah satu pembelajaran bersama mempromosikan pembelajaran para peserta untuk mendidik dalam bentuk permainan santai

⁶ Sardiman A.M, 75.

⁷ Dimiyati Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran, Studi dan Pengajaran*. Rineka Cipta: Jakarta 2002.

sambil tumbuh kerjasama, tanggung jawab dan untuk lomba belajar bersaing untuk yang mana terbaik⁸.

Berdasarkan prinsip dasar pembelajaran kooperatif, terdapat beberapa metode pembelajaran, salah satunya adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Salah satu jenis pembelajaran kooperatif, *Teams Games Tournament* (TGT) dapat mengajarkan siswa untuk bermain *game* dengan anggota tim lainnya untuk mendapatkan poin bagi tim mereka. Guru dapat menyusun permainan dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan topik.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang merangsang aktifitas belajar siswa dalam bentuk permainan yang rileks yang menumbuhkan kerja sama, tanggung jawab dan persaingan belajar untuk berkompetisi. Pembelajaran kooperatif tipe model *Teams Games Tournament* (TGT) ini, siswa dibentuk menjadi beberapa team atau kelompok belajar untuk bersaing dalam belajar yang sehat.

Peneliti terdahulu Rabiatul Khairiah dengan judul pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas V min Medan Maimun Tahun ajaran 2017/2018. Berdasarkan analisis dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini memberikan kesempatan terhadap siswa untuk terlihat aktif dalam pelajaran, dimulai dari proses

⁸ Jannah, Raodatul. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS*, (Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Skripsi, 2014).

berpikir, bekerjasama dalam kelompok hingga memberikan kontribusi tinggi untuk memenangkan suatu pertandingan turnamen. Siswa dapat belajar dengan semangat dan antusias dalam menerima pelajaran. Siswa juga dapat berinteraksi dengan baik terhadap teman kelompoknya⁹.

Penelitian ini difokuskan untuk mengatasi lemahnya motivasi belajar siswa dengan meningkatkan inovasi dan kreativitas guru dengan menggunakan pendekatan pembelajaran dianggap mampu menciptakan situasi belajar, aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan salah satunya dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa ini diakibatkan metode pembelajaran IPS yang lebih didominasi pada model ceramah dan tanpa media sehingga menghilangkan kreativitas peserta didik untuk berinovasi. Untuk meningkatkan motivasi belajar maka diperlukan upaya pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa. Siswa tidak lagi belajar hanya mendengarkan penjelasan guru saja, duduk diam dan tidak boleh rebut, tetapi peserta didik diupayakan harus lebih aktif dengan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.¹⁰

Hasil kegiatan observasi di beberapa madrasah peneliti tertarik dengan salah satu madrasah yaitu di MTs Negeri 11 Banyuwangi karena di madrasah tersebut terdapat masalah pada proses pembelajaran yang membuat siswa

⁹ Rabiatul Khairiah. Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V Min Medan Maimun Tahun Ajaran 2017/2018. Skripsi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2018.

¹⁰ Idawati Br. Ginting. 2015. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournament) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ips Di Kelas Vii-5 Smp Negeri 3 Percut Sei Tuan. School Education Journal Pgsd FIP Unimed. Volume 4. Nomor 1.

kurang tertarik saat belajar IPS. Dari hasil observasi tanggal 20 februari 2023 peneliti mengamati guru kelas saat pembelajaran IPS terdapat siswa yang pasif pada saat pembelajaran berlangsung. Peneliti juga melakukan wawancara kepada Ibu Era Tanya Mediawati selaku guru IPS kelas VII menyatakan bahwa “Pada saat pembelajaran berlangsung siswa kurang antusias karena mereka menganggap belajar IPS itu membosankan apalagi guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja pada saat pembelajaran”.¹¹

Peneliti memilih judul penelitian dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) karena kondisi pembelajaran yang ada di kelas VII MTs Negeri 11 Banyuwangi. Kurangnya antusiasme siswa terhadap pembelajaran yang berlangsung, siswa yang cenderung *pasif* dalam belajar, misalnya tidak memperhatikan guru, sibuk dengan pekerjaan lain, ribut dan mengganggu teman lain, jarang bertanya dan tidak mengungkapkan apakah ia memahami materi yang disampaikan atau tidak dari guru.

Menyesuaikan dengan keadaan siswa kelas VII MTs Negeri 11 Banyuwangi. Pembelajaran yang menurut siswa membosankan dan siswa sulit menyerap materi sebagai suatu kegiatan untuk diselesaikan hanya dengan metode ceramah dengan penyampaian materi tidak akan berpengaruh, maka dengan adanya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan kegiatan pembelajaran diikuti siswa secara aktif, siswa

¹¹ Wawancara, Era Tanya Mediawati 1 Juni 2023 di MTS Negeri 11 Banyuwangi.

dapat memahami materi dan menjadi lebih tertarik ketika dikemas dengan cara belajar yang menyenangkan.

Penggunaan tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi IPS yang diberikan oleh guru, karena cocok untuk pembelajaran IPS. Pembelajaran ini berlangsung secara berkelompok, yaitu siswa dibentuk menjadi kelompok belajar dan siswa harus dapat bekerja sama dengan kelompoknya. Siswa yang bermain dengan games atau permainan lebih cocok untuk pembelajaran IPS, yang mempengaruhi kemampuan motorik siswa sekaligus mengembangkan keterampilan siswa.¹²

Terdapat beragam materi pelajaran yang diajarkan kepada siswa. Salah satu materi yang menjadi fokus dalam penelitian skripsi ini adalah interaksi sosial dan pembiasaan diri dalam melestarikan sumber daya alam. Materi ini dipilih karena pentingnya pemahaman siswa terhadap dinamika sosial yang terjadi di lingkungan mereka, serta melanjutkan materi yang harus diajarkan pada siswa.

Berdasarkan konteks penelitian di atas dan upaya untuk meningkatkan motivasi belajar IPS dan mencapai proses pembelajaran yang lebih baik, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Turnament* (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTs Negeri 11 Banyuwangi.”

¹² Jannah, Raodatul. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS*, (Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Skripsi, 2014).

B. Permasalahan

Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas VII di MTs Negeri 11 Banyuwangi ?

C. Cara Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Model ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas VII di MTs Negeri 11 Banyuwangi tahun pelajaran 2022/2023. Indikator keberhasilan yang diukur dalam penelitian ini adalah meningkatkan motivasi belajar siswa yang diukur melalui angket serta proses pembelajaran.

D. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas VII di MTs Negeri 11 Banyuwangi.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peserta Didik

Meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII di MTs Negeri 11 Banyuwangi selama proses pembelajaran.

2. Bagi guru

Guru dapat mencoba model pembelajaran yang bervariasi yang dapat meningkatkan proses pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan

sehingga pelaksanaan pembelajaran tidak terkesan jenuh dan membosankan.

3. Bagi sekolah

Hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan kualitas pengajaran IPS, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah MTS Negeri 11 Banyuwangi

4. Bagi peneliti

Menerapkan dan mengembangkan strategi pembelajaran yang dapat bervariasi pada umumnya sehingga dapat mengetahui bentuk kesulitan selama proses pembelajaran serta dapat mempersiapkan pembelajaran dengan baik.

F. Hipotesis

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di paparkan pada latar belakang penelitian sebelumnya, penelitian dapat menyusun hipotesis penelitian tindakan sebagai berikut:

Hipotesis Nol (H_0): Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tidak berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas VII MTs Negeri 11 Banyuwangi.

Hipotesis Alternatif (H_a): Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas VII MTs Negeri 11 Banyuwangi.

G. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika penulisan dalam skripsi ini, terdiri lima bab diantaranya adalah sebagai berikut:

Bab Satu, Pendahuluan, yang meliputi: latar belakang masalah, permasalahan, cara pemecahan masalah, tujuan penulisan, manfaat penelitian, hipotesis tindakan, sistematika pembahasan.

Bab Dua, Kajian pustaka yang meliputi: penelitian terdahulu, kajian teori.

Bab Tiga, Metode penelitian yang meliputi: pendekatan dan jenis penelitian, lokasi, waktu dan subyek penelitian, prosedur penelitian, pelaksanaan siklus penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, keabsahan data, indikator kinerja, tim peneliti, jadwal penelitian.

Bab Empat, Hasil dan pembahasan yang meliputi: gambaran obyek penelitian, hasil penelitian, pembahasan.

Bab Lima, Penutup yang meliputi: simpulan, saran-saran.

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu (kajian empirik) yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan oleh peneliti, dengan maksud dan tujuan untuk dijadikan rujukan atau perbandingan untuk penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yang kemudian diambil ringkasannya baik penelitian yang sudah terpublikasikan (skripsi, thesis, disertasi, jurnal ilmiah dan sebagainya).

1. Ayu Lobika Lestari, Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA Nurul Ulum Mertak Tombok Tahun Pelajaran 2019/2020. Berdasarkan hasil dan pembahasan diambil kesimpulan bahwasanya terdapat dampak dan kendala pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Dampak positif dan negatif dirasakan guru serta siswa di antaranya proses pembelajaran yang menyenangkan serta hasil belajar yang meningkat, sedangkan kendala yang ditemukan antara lain kurangnya media pembelajaran yang memadai, sarana yang kurang serta jam pelajaran yang tidak cukup.¹³
2. Nova Pitdianti, pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap keaktifan belajar matematika siswa SMP Negeri 3 satu

¹³ Ayu Lobika Lestari, "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di MA Nurul Ulum Mertak Tombok Tahun Pelajaran 2019/2020", (Mataram: Universitas Islam Negeri Mataram, Skripsi, 2020).

atap kuala T.P 2019/2020. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa belajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih efisien dibandingkan tanpa menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar matematika siswa pada pokok pembahasan sistem koordinat kartesius terhadap siswa kelas VIII b dan VIII e SMP Negeri 3 atap kuala tahun pelajaran 2019/2020. Hal ini dapat dibuktikan dengan pengujian normalitas, homogenitas dan uji mancova.¹⁴

3. Tika Lestari, pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhaap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas V min medan barat kota medan TA. 2018/2019. Berdasarkan analisis dan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwasannya hasil belajar IPS dengan menggunakan model team gmes tournament yaaitu kelas V-B di min 4 kota medan yang menggunakan model pembelajaran konvensional memperoleh rata-rata tes akhir (*post test*) sebesar 69,6 dan standar deviasi 15.41. hasil belajar dengan menggunakan model teams games tournament (TGT) dilihat dari rata-rata hasil tes akhir (*post test*) dikelas eksperimen yaitu kelas V-A memperoleh rata-rata nilai 84,44 dan standar deviasi 12,50. Berdasarkan uji t statistika pada data post test bahwa

¹⁴ Nova Pitdianti, “ Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 3 Atap Kuala T.P 2019/2020”, (Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Skripsi, 2019)

model *teams games tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V min 4 kota medan.¹⁵

4. Rabiatul Khairiah, pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas V min medan maimun Tahun ajaran 2017/2018. Berdasarkan analisis dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penerapan model *teams games tournament* (TGT) ini memberikan kesempatan terhadap siswa untuk terlihat aktif dalam pelajaran, dimulai dari proses berpikir, bekerjasama dalam kelompok hingga memberikan kontribusi tinggi untuk memenangkan suatu pertandingan turnamen. Siswa dapat belajar dengan semangat dan antusias dalam menerima pelajaran. Siswa juga dapat berinteraksi dengan baik terhadap teman kelompoknya. Siswa dapat menerima perbedaan dan bertukar pikiran terhadap teman kelompoknya. Nilai rata-rata dari hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah 83.44 dengan standar deviasi 13.505. Maka terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pelajaran IPS kelas V min medan maimun.¹⁶

¹⁵ Tika Lestari, “ Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V Min Medan Barat Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019”, (Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Skripsi, 2019)

¹⁶ Rabiatul Khairiah, “ Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V Min Medan Maimun Tahun Ajaran 2017/2018”, (Medan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Skripsi, 2018)

5. Fery Hermanto, penerapan model *Teams Games Tournamnet* (TGT) berbantua media gambar pada hasil belajar dan minat peserta didik sub materi jaringan pada tumbuhan kelas VIII SMPN 5 lahei kabupaten barito utara” dari skripsi ini penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar dan minat belajar peserta didik pada pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantua media gambar sub materi jaringan pada tumbuhan kelas VIII SMPN 5 lahei kabupaten barito utara.

Berdasarkan analisis dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kenaikan hasil belajar peserta didik pada sub materi jaringan tumbuhan kelas VIII SMPN 5 lahei kabupaten barito utara dilihat dari analisis uji gain dan N-gain. Nilai N-gain didapka dari pretest dan postes yaitu nilai rata-rata N-gain sebesar 0,67 dengan kategori sedang. Peserta didik dengan kategori sedang berjumlah 11 orang dengan presentase 68,75%, denga kategori tinggi 5 orang dengan presentase 31,25%. Peningkatan minat belajar peserta didik di dapat dari hasil penelitian yang dilakukan yaitu didapat nilai dengan rata-rata 95,70%. Sedangkan dilihat dari kriteria penlialian minat belajar maka dapat dikategorikan baik sekali dengan kriteria 81-100%.¹⁷

¹⁷ Fery Hermanto, “ Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Gambar Pada Hasil Belajar Dan Inat Peserta Didik Sub Jaringan Pada Tumbuhan Kelas VIII SMPN 5 Lahei Kabupaten Barito Utara”, (Kalimantan, Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, Skripsi, 2020)

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Nama/Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Ayu Lobika Lestari/2022	Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA Nurul Ulum Mertak Tombok Tahun Pelajaran 2019/2020	1. Menggunakan model pembelajaran tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	1. Subjek penelitian berbeda 2. Lokasi penelitian 3. Jenis penelitian menggunakan kualitatif
2.	Nova Pitdianti/2019	Pengaruh model pembelajaran <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT) terhadap keaktifan belajar matematika siswa SMP Negeri 3 satu atap kuala T.P 2019/2020	1. Menggunakan model pembelajaran tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) 2. Menggunakan penelitian Tindakan kelas	1. Subjek penelian berbeda 2. Lokasi penelitian
3.	Tika Lestari/2019	pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhaap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas V min medan barat kota medan TA. 2018/2019	1. Menggunakan model pembelajaran tipe (TGT) 2. Menggunakan penelitian Tindakan kelas	1. Subjek penelian berbeda 2. Lokasi penelitian
4.	Rabiatul Khairiah/2018	pengaruh model pembelajaran <i>teams games tournament</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas V min medan maimun Tahun ajaran 2017/2018	1. Menggunakan model pembelajaran tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) 2. Menggunakan penelitian Tindakan kelas	1. Subjek penelian berbeda 2. Lokasi penelitian
5.	Fery Hermanto/2020	penerapan model <i>teams games tournamnet</i> (TGT) berbantuan media gambar pada hasil belajar dan minat peserta	a. Menggunakan model pembelajaran tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	1. Subjek penelian berbeda 2. Lokasi penelitian

	didik sub materi jaringan pada tumbuhan kelas VIII SMPN 5 lahei kabupaten barito utara	b. Menggunakan penelitian Tindakan kelas	
--	--	--	--

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa :

1. Penelitian dari Ayu Lobika Lestari memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament. Adapun perbedaan dari penelitian terdahulu ini yaitu jenis penelitian yan digunakan yaitu kualitatif sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan penelitian tindakan kelas.
2. Penelitian dari Nova Pitdianti memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan. persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama Menggunakan model pembelajarab tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan Menggunakan penelitian Tindakan kelas. Adapun perbedaan dari penelitian terdahulu yaitu dengan adanya perbedaan pada subjek penelitian berbeda dan lokasi untuk penelitian juga berbeda.
3. Penelitian dari Tika Lestari memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan. persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama Menggunakan model pembelajarab tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan Menggunakan penelitian Tindakan kelas. Adapun perbedaan dari penelitian terdahulu yaitu dengan adanya perbedaan pada subjek penelitian berbeda dan lokasi untuk penelitian juga berbeda.
4. Penelitian dari Rabiatul Khairia memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan. persamaan dari penelitian ini yaitu

sama-sama Menggunakan model pembelajarab tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan Menggunakan penelitian Tindakan kelas. Adapun perbedaan dari penelitian terdahulu yaitu dengan adanya perbedaan pada subjek penelitian berbeda dan lokasi untuk penelitian juga berbeda.

5. Penelitian dari Fery Hermanto memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan. persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama Menggunakan model pembelajarab tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan Menggunakan penelitian Tindakan kelas. Adapun perbedaan dari penelitian terdahulu yaitu dengan adanya perbedaan pada subjek penelitian berbeda dan lokasi untuk penelitian juga berbeda.

B. Kajian Teori

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

- a. Pengertian Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran dapat diartikan “ *mengatur rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi peserta didik, dan memberi petunjuk kepada pengajar dikelas dalam setting pengajaran*”¹⁸ Sedangkan Menurut Joyce dalam bukunya Agus purwo dijelaskan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya

¹⁸ Jihad Asep dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Presindo, 2012), 65.

buku-buku, film, computer, kurikulum, dan lainnya. Dan setiap model pembelajaran mengarahkan kita kedalam desain pembelajaran untuk membantu siswa sedemikian rupa sehingga tujuan tercapai¹⁹. Adapun Menurut Kurniawan model pembelajaran adalah prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dapat juga diartikan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.²⁰

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Pembelajaran cooperative tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakan dengan pembelajaran kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prinsip dasar pokok sistem pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas dengan lebih efektif. Dalam pembelajaran kooperatif proses pembelajaran tidak harus belajar dari guru kepada siswa. Siswa dapat saling membelajarkan sesama siswa lainnya.²¹

¹⁹ Joyce, dalam buku Agus Purwo, Desain Pembelajaran Inovatif Berbasis Konstruktivisme, (Bandung: Nusa Media, 2011), 78.

²⁰ Kurniawan, Pengaruh kompetensi pedagogik, dan kompetensi profesional Guru, (Bandung: Pustaka Belajar, 2013), 42.

²¹ Rusman, Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru, (Depok: Rajagrafindo Persada, 2013), 202.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah suatu rancangan proses pembelajaran yang didalamnya disertai dengan langkah-langkah yang akan diterapkan dalam sebuah proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran juga berfungsi sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status. Aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan rileks dan menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar siswa.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka. Permainan tersebut dapat disusun oleh guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Teams Games Turnament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.

Pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) terdiri dari lima tahapan yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*team*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*) dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

b. Tujuan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT)

Beberapa kajian telah menemukan bahwa ketika siswa bekerja sama untuk meraih sebuah tujuan kelompok, membuat mereka mengekspresikan norma-norma yang baik dalam melakukan apapun yang diperlukan untuk keberhasilan kelompok, misalnya saja, siswa akan cenderung merubah sikap mereka untuk lebih menunjukkan solidaritas sosial kuat yang akan bermanfaat bagi orang-orang di sekitarnya. berdasarkan pengkajian, pembelajaran kooperatif memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap pembelajaran siswa apabila kelompok direkognisi atau dihargai berdasarkan pembelajaran individual dari tiap anggotanya. Penghargaan atau rekognisi yang diberikan pada siswa akan lebih membuat siswa merasa dihargai dan diperhatikan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk melakukan yang lebih baik lagi. Satu yang menarik dari pembelajaran kooperatif adalah bahwa ia membuat dirinya menjadialat stimulus untuk menghasilkan

respon yang sangat baik. Sangat logis jika memilih menggunakan metode pembelajaran kooperatif.²²

pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu:

- 1) Hasil belajar akademik hasil belajar akademik, kooperatif diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di bidang akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar.
- 2) Penerimaan terhadap perbedaan individual ragamnya ras, budaya, etnik, kemampuan baik dari segi sosial maupun pengetahuan, siswa dapat diberi peluang untuk membuat siswa saling menghargai antara satu sama lain saat pembelajaran.
- 3) Pengembangan keterampilan sosial tujuan pembelajaran setidaknya diharapkan dapat mendidik siswa untuk terampil bekerja sama antar kelompok, individu maupun dalam kelompok.

Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa, memberikan siswa kebebasan berinteraksi dengan siswa yang berbeda latar belakang egonya. Jadi, dalam pembelajaran kooperatif siswa dapat bertukar pengetahuan melalui tutor sebaya. Tujuan yang paling dari pembelajaran kooperatif adalah untuk memberikan siswa pengetahuan,

²² Rusman, Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru, (Depok: Rajagrafindo Persada, 2013),74.

konsep, kemampuan, dan pemahaman baik secara individu maupun kelompok yang mereka butuhkan untuk mencapai tujuan bersama.

c. Tahapan-tahapan *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ada lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*team*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*recognition*). Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki ciri-ciri siswa bekerja dalam kelompok kecil, *games tournament*, penghargaan kelompok.²³

Sebelum melaksanakan model *Team games tournament*, sebaiknya harus mempersiapkan langkah-langkah untuk menggunakan model tersebut yaitu; a. Sebelum guru menyiapkan kartu soal, lembar kerja siswa, dan alat bahan, guru harus mempresentasikan pelajaran tersebut, b. Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggota empat atau lima siswa), c. Guru mengarahkan aturan permainannya, dimana siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan ras. Dan guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya

²³ Slavin, R. E. 2008. *Cooperative Learning. Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.

seluruh siswa dikenakan kuis pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu. Setelah itu guru akan menghitung skor beberapa kelompok, begitulah langkah-langkah untuk menerapkan tipe *Teams Games Tournament* (TGT).²⁴

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian motivasi belajar

Kata “motif”, diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan didalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan tertentu.

Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya feeling dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Motivasi dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh didalam diri seseorang. dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa

²⁴ Miftahul Huda, *Cooperative Learning, Metode, Model, Teknik, Struktur, dan Model Terapan*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011), 134.

senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.

Kemudian dalam hubungannya dengan kegiatan belajar, yang penting bagaimana menciptakan kondisi atau suatu proses yang mengarahkan siswa itu melakukan aktivitas belajar. Dalam hal ini sudah tentu peran guru sangat penting, bagaimana guru melakukan usaha untuk menumbuhkan dan memberikan motivasi agar anak didiknya melakukan aktivitas belajar dengan baik. Memberikan motivasi kepada siswa berarti menggerakkan siswa untuk melakukan sesuatu atau ingin melakukan sesuatu. Pada tahap awalnya akan menyebabkan siswa subjek belajar merasa ada kebutuhan dan ingin melakukan kegiatan belajar.

Pada umumnya motivasi belajar datang dari dua arah, yaitu motivasi dari dalam peserta didik itu sendiri (motivasi intrinsik), dan motivasi yang datang dari luar peserta didik (motivasi ekstrinsik).

Sardiman dalam bukunya menjelaskan tentang motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik sebagai berikut:

- 1) Motivasi Intrinsik Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Jika dilihat dari segi tujuan kegiatan belajar maka yang dimaksud motivasi intrinsik ini adalah ingin mencapai tujuan yang terkandung di dalam perbuatan belajar itu sendiri. Jadi

motivasi muncul dari kesadaran diri sendiri dengan tujuan secara esensial, bukan sekadar simbol dan seremonial.

- 2) Motivasi Ekstrinsik Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Misalnya seseorang belajar karena besok akan ujian dengan harapan mendapat nilai yang baik dan pujian. Jadi bukan karena belajar ingin mengetahui sesuatu, tetapi ingin mendapat nilai bagus atau pujian. Oleh karena itu, motivasi ekstrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang di dalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar.²⁵

Motivasi dapat dilihat dari beberapa indikator. ada sembilan indikator motivasi yaitu: 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak berhenti sebelum selesai); 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa); 3) Tidak memerlukan dorongan luar untuk berprestasi; 4) Ingin mendalami bahan atau bidang pengetahuan yang diberikan; 5) Selalu berusaha berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasinya); 6) Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah “orang dewasa” (misalnya terhadap pembangunan, korupsi, keadilan, dan sebagainya); 7) Senang dan rajin belajar, penuh semangat, cepat bosan, dengan tugastugas rutin, dapat mempertahankan pendapat-pendapatnya (kalau

²⁵ Sardiman A.M., *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2019), 89.

sudah yakin akan sesuatu, tidak mudah melepaskan hal yang diyakini tersebut); 8) Mengejar tujuantujuan jangka panjang (dapat menunda pemuasan kebutuhan sesaat yang ingin dicapai kemudian); dan 9) Senang mencari dan memecahkan soal-soal. Agar peserta didik tumbuh motivasi dalam dirinya untuk belajar, baik motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik. Dengan adanya motivasi maka akan meningkatkan ketekukan peserta didik dalam belajar serta dapat lebih mengembangkan aktivitas belajar.²⁶

1) Motivasi seseorang dapat dilihat dari aktivitas ataupun tingkah laku seseorang. Nana Sudjana berpendapat tentang indikator motivasi sebagai berikut Minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran

2) Semangat siswa untuk mengerjakan tugas

3) Tanggung jawab siswa dalam mengerjakan laporan atau tugas

4) Respon yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan

oleh guru

5) Rasa senang dan puas saat mengerjakan tugas²⁷

Peningkatan motivasi belajar siswa terlihat dan terukur dalam lembar angket siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Taniredja tentang kelebihan model pembelajaran team games tournament yaitu siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menguunakan pendapatnya, memiliki rasa percaya diri yang tinggi, motivasi belajar

²⁶ Sardiman A. M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2019), 83.

²⁷ Nana Sudjana, 2009, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 61.

siswa bertambah, pemahaman siswa yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran serta kerja sama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan²⁸.

b. Fungsi motivasi belajar

Fungsi Motivasi Belajar Siswa. Keberhasilan proses belajar mengajar dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa. Guru selaku pendidik perlu mendorong siswa untuk belajar dalam mencapai tujuan. Sehubungan dengan hal tersebut ada tiga fungsi motivasi yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang dilakukan.
- 2) Menentukan arah perbuatan kearah yang ingin dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan, jadi adanya motivasi akan memberikan dorongan, arah dan perbuatan yang akan dilakukan dalam upaya mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya. Fungsi motivasi sebagai pendorong usaha dalam mencapai prestasi, karena seseorang melakukan usaha harus mendorong keinginannya, dan menentukan arah perbuatannya kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian siswa dapat

²⁸Taniredja, Tukiran and Faridli, Efi Miftah and Harmianto, Sri (2011) Model-model pembelajaran inovatif. Alfabeta, Bandung.

menyeleksi perbuatan untuk menentukan apa yang harus dilakukan yang berfungsi bagi tujuan yang hendak dicapainya.²⁹

3. Pengertian ilmu pengetahuan sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan terjemahan dari social studies. Bahwa social studies merupakan ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan meliputi aspek-aspek ilmu sejarah, ilmu ekonomi, ilmu politik, sosiologi, antropologi, psikologi, ilmu geografi dan filsafat yang dalam perakteknya dipilih untuk tujuan pembelajaran disekolah dan perguruan tinggi. Bila dianalisis dengan cermat bahwa pengertian social studies mengandung hal-hal sebagai berikut:

- a. Social studies merupakan turunan dari ilmu-ilmu sosial
- b. Disiplin ini dikembangkan untuk memenuhi tujuan pendidikan pada tingkat persekolahan maupun tingkat perguruan tinggi.
- c. Aspek-aspek dari masing-masing disiplin ilmu sosial itu perlu diseleksi sesuai dengan tujuan tersebut.³⁰

Rumusan tentang pengertian IPS telah banyak dikemukakan oleh para ahli IPS atau Social Studies. Berikut pengertian IPS yang dikemukakan oleh beberapa ahli pendidikan dan IPS di Indonesia:

- a. Moeljono Cokrodikardjo mengemukakan bahwa IPS adalah perwujudan dari suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu sosial. IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yakni sosiologi, antropologi, budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu

²⁹ Sardiman A.M, 85.

³⁰ Toni Nasution & Maulana Arafat Lubis. Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial. (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), 3.

politik dan ekologi manusia, yang diformulasikan untuk tujuan instruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipelajari.

b. Nu'man Soemantri menyatakan bahwa IPS merupakan pelajaran ilmu ilmu sosial yang disederhanakan untuk pendidikan tingkat SD, SLTP, dan SLTA. Penyederhanaan mengandung arti: a) menurunkan tingkat kesukaran ilmu-ilmu sosial yang biasanya dipelajari di universitas menjadi pelajaran yang sesuai dengan kematangan berfikir siswa sekolah dasar dan lanjutan, b) mempertautkan dan memadukan bahan aneka cabang ilmu-ilmu sosial dan kehidupan masyarakat sehingga menjadi pelajaran yang mudah dicerna.

c. S. Nasution mendefinisikan IPS sebagai pelajaran yang merupakan fusi atau paduan sejumlah mata pelajaran sosial. Dinyatakan bahwa IPS merupakan bagian kurikulum sekolah yang berhubungan dengan peran manusia dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai subjek sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, dan psikologi sosial.

Dengan demikian, IPS bukan ilmu sosial dan pembelajaran IPS yang dilaksanakan baik pada pendidikan dasar maupun pada pendidikan tinggi tidak menekankan pada aspek teoritis keilmuannya, tetapi aspek praktis dalam mempelajari, menelaah, mengkaji gejala, dan masalah sosial masyarakat, yang bobot dan keluasannya disesuaikan dengan jenjang pendidikan masing-masing. Kajian tentang masyarakat dalam IPS dapat

dilakukan dalam lingkungan yang terbatas, yaitu lingkungan sekitar sekolah atau siswa atau dalam lingkungan yang luas, yaitu lingkungan negara lain, baik yang ada di masa sekarang maupun di masa lampau. Dengan demikian siswa yang mempelajari IPS dapat menghayati masa sekarang dengan dibekali pengetahuan tentang masa lampau umat manusia.³¹

4. Materi Pembelajaran IPS

Terdapat beragam materi pelajaran yang diajarkan kepada siswa. Beberapa materi yang diajarkan sebelumnya pada kelas tersebut adalah tema 1 keluarga awal kehidupan, tema 2 keberagaman lingkungan sekitar. Salah satu materi yang menjadi fokus dalam penelitian skripsi ini adalah interaksi sosial dan Pembiasaan Diri Dalam Melestarikan Sumber Daya Alam. Materi ini dipilih karena pentingnya pemahaman siswa terhadap dinamika sosial yang terjadi di lingkungan mereka, serta melanjutkan materi yang harus diajarkan pada siswa.

a. Pengertian Dan Syarat Interaksi sosial

Salah satu ciri manusia adalah selalu hidup bersama manusia lainnya. Kehidupan manusia sejak lahir di dunia sampai akhir hayat dikandung badan, terlibat di dalam interaksi sosial. Pada saat masih bayi terlibat interaksi terutama dengan ibu atau pengasuhnya. Setelah besar terlibat interaksi dengan tetangga, teman-teman sepermainan, dan teman-teman sekolah. Setelah dewasa terlibat interaksi dengan teman-

³¹ Toni Nasution & Maulana Arafat Lubis. Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial. (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), 4.

teman seprofesi dan seterusnya. Sangat sulit menemukan manusia yang menyendiri tanpa melakukan interaksi dengan manusia lain.³²

Pada dasarnya manusia selalu ingin berkumpul dengan manusia lain, selalu ingin bertemu, berbicara atau ingin melakukan kegiatan-kegiatan lain dengan manusia. Melalui pergaulannya di masyarakat, manusia terbentuk sebagai makhluk sosial. Manusia disebut makhluk sosial, karena ia memiliki gregariusness yaitu suatu naluri untuk selalu hidup dengan orang lain. Misalnya saja, nasi yang kita makan sehari-hari merupakan hasil kerja keras para petani, rumah yang menjadi tempat tinggal kita merupakan hasil dari kerja sama para pekerja bangunan atau mungkin tetangga kita yang sudah membantu untuk mendirikan rumah.

Dengan demikian manusia harus berinteraksi dengan sesama anggota masyarakat. Bertemunya seseorang dengan orang lain atau kelompok lainnya, kemudian mereka saling berbicara, bekerja sama, dan seterusnya untuk mencapai tujuan bersama. Kegiatan itu dapat dikatakan sebagai proses interaksi sosial.

Interaksi sosial adalah hubungan-hubungan antara orang perorangan, antara kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dan kelompok manusia. Dalam interaksi sosial, hubungan yang terjadi harus dilakukan secara timbal balik oleh kedua belah pihak. Artinya kedua belah pihak harus saling merespon. Jika yang satu

³² Buku Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP kelas VII: M Nursa'ban dkk. 2021. (Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat)

bertanya maka dia menjawab, jika diminta bantuan dia membantu, jika diajak bermain dia ikut main.

Dengan demikian interaksi sosial adalah hubungan yang terjadi antara manusia dengan manusia yang lain, baik secara individu maupun dengan kelompok. Manusia melakukan interaksi sosial dalam kehidupannya untuk memenuhi berbagai kebutuhan pokok (sandang, pangan, dan papan), kebutuhan dan ketertiban, kebutuhan akan pendidikan dan kesehatan, kebutuhan-kebutuhan akan kasih sayang. Proses interaksi sosial akan terjadi apabila di antara pihak yang berinteraksi melakukan kontak sosial dan komunikasi.³³

b. Syarat-Syarat Interaksi Sosial

Kontak sosial dan komunikasi sosial merupakan syarat terjadinya interaksi sosial. Tanpa adanya kedua syarat itu, interaksi sosial tidak akan terjadi. Melalui kontak dan komunikasi seseorang akan memberikan tafsiran pada perilaku orang lain, atau perasaan-perasaan yang ingin disampaikan kepada orang lain.

Tidak semua tindakan manusia merupakan interaksi sosial. Tindakan yang bagaimana yang dapat dikatakan sebagai interaksi sosial? Suatu tindakan manusia dikatakan sebagai interaksi sosial apabila memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Jumlah pelakunya lebih dari seorang, biasanya dua atau lebih.
- 2) Berlangsung secara timbal-balik.

³³ Buku Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP kelas VII: M Nursa'ban dkk. 2021. (Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat)

- 3) Adanya komunikasi antarpelaku dengan menggunakan simbol-simbol yang disepakati.
- 4) Adanya suatu tujuan tertentu.

Aturan mengenai ruang, di mana terjadinya interaksi sosial tersebut. Misalnya, interaksi yang terjadi di rumah antara orang tua dengan anak, anak dengan anak. Interaksi di sekolah antara teman dengan teman, siswa dengan kepala sekolah, guru, dan karyawan. Interaksi di masyarakat antara teman sebaya dan dengan orang yang lebih tua. Aturan mengenai waktu, aturan mengenai kapan interaksi sosial itu terjadi. Misalnya, interaksi sosial dulu dan sekarang. Aturan mengenai gerak dan sikap tubuh, dalam interaksi sosial orang lain membaca perilaku kita, selain kata-kata kita, karena dalam interaksi tidak hanya memperhatikan apa yang dikatakan orang lain tetapi juga apa yang dilakukannya. Dengan menggunakan gerak dan sikap tubuh seperti, memicingkan mata, mengangkat bahu, menganggukkan kepala, mengacungkan ibu jari, mengangkat bahu, dan sebagainya.³⁴

c. Bentuk Bentuk Interaksi Sosial

Interaksi sosial dapat terjadi dimanapun dan kapanpun,serta di lakukan oleh siapapun tanpa mengenal usia,status sosial,dan pendidikan. Di dalam khidupan sehari hari, kamu bisa melihat orang atau kelompok orang,baik di lingkungan keluarga, di jalan, atau pun di kantor,dan dimana saja melakukan interaksi sosial. Mereka berinteraksi

³⁴ Buku Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP kelas VII: M Nursa'ban dkk. 2021. (Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat)

sosial dalam bentuk yang beranekaragam. Ada beberapa bentuk interaksi sosial dalam kehidupan masyarakat, yaitu sebagai berikut:

1) Proses-proses yang asosiatif

Proses ini terjadi apabila seseorang atau sekelompok orang melakukan interaksi sosial yang mengarah kepada kesatuan pandangan. Proses ini terdiri atas tiga bentuk yaitu kerja sama, akomodasi, dan asimilasi.

2) Proses proses yang disosiatif

Proses ini terjadi apabila seseorang atau sekelompok orang melakukan interaksi sosial yang mengarah pada konflik dan merenggankan sollidaritas kelompok.proses ini terdiri atas tiga bentuk yaitu kompetisi,kontravensi dan pertentangan.

d. Pembiasaan Diri Untuk Melestarikan Lingkungan

Pelestarian lingkungan adalah rangkaian usaha untuk memelihara kelangsungan daya dukung dan daya tampung lingkungan hidup. Daya dukung lingkungan berhubungan dengan kemampuan lingkungan untuk mendukung perikehidupan manusia dan makhluk hidup yang lain. Daya tampung lingkungan, berhubungan dengan kemampuan lingkungan untuk menyerap zat, energi, dan komponen lain yang masuk ke dalam lingkungan. Melakukan pelestarian lingkungan hidup bukan berarti manusia tidak boleh memanfaatkan lingkungan. Pelestarian lingkungan hidup berarti memanfaatkan lingkungan secara bijak agar keseimbangan lingkungan tetap terjaga.

e. Pembiasaan Melestarikan Sumber Daya Udara

Udara merupakan sumber daya yang berperan vital bagi seluruh makhluk hidup. Sayangnya, saat ini kondisi udara sudah tercemar. Pencemaran udara disebabkan oleh beberapa faktor, seperti asap cerobong pabrik, gas buang kendaraan bermotor, dan asap hasil pembakaran lahan hutan. Agar kondisi udara makin baik, manusia perlu melakukan pelestarian sumber daya udara. Berikut bentuk pembiasaan melestarikan sumber daya udara.³⁵

- 1) Menanam pohon atau menjaga kelestarian hutan agar bumi tetap memiliki produsen oksigen, di mana polusi berupa karbon dioksida di atmosfer juga dapat diserap oleh tumbuhan.
- 2) Mengurangi penggunaan kendaraan bermotor agar asap bekas pembakaran bahan bakarnya tidak mengotori udara.
- 3) Beralih untuk jalan kaki, bersepeda ataupun menggunakan kendaraan umum untuk mengurangi penggunaan bahan bakar kendaraan.
- 4) Melestarikan ganggang dan rumput laut yang dapat menyerap karbon.
- 5) Tidak membakar sampah plastik sembarangan agar asapnya tidak mengotori udara.
- 6) Melakukan penyaringan asap sebelum asap di buang ke udara oleh pelaku industri.

³⁵ Buku Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP kelas VII: M Nursa'ban dkk. 2021. (Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat)

f. Pembiasaan Melestarikan Sumber Daya Air

Air merupakan salah satu kebutuhan dasar bagi makhluk hidup, tidak terkecuali manusia. Tanpa air, manusia tidak akan mampu bertahan hidup. Karena air merupakan salah satu elemen dasar yang menunjang proses metabolisme tubuh manusia. Apakah fungsi air bagi kehidupan manusia? Air menjaga kadar cairan tubuh sehingga tubuh tidak mengalami gangguan fungsi pencernaan dan mempertahankan suhu tubuh yang normal. Fungsi lainnya, yaitu air membantu memberikan energi pada otot dan melumasi sendi-sendi agar tetap lentur.

Oleh karena pentingnya fungsi air bagi manusia, pelestarian sumber daya air perlu dijaga. Cara paling mudah yang dapat dilakukan atau perilaku baik untuk melestarikan sumber daya air sebagai berikut.

- 1) Tidak membuang sampah ke sungai atau selokan rumah.
- 2) Gunakan air secukupnya, jangan membuang-buang atau menghambur-hamburkan air bersih.
- 3) Memastikan kran air tertutup rapat setelah digunakan.
- 4) Gunakan selang dalam menyiram tanaman agar dapat mengatur jumlah air yang dibutuhkan, sehingga tidak berlebihan atau membuang air.
- 5) Menggunakan mesin cuci yang ramah air.
- 6) Melakukan penghijauan hutan.

g. Pembiasaan Melestarikan Sumber Daya Tanah

Tanah menjadi tempat bergantung bagi semua makhluk hidup, terutama manusia. Karena itulah, manusia perlu melakukan upaya pelestarian tanah secara berkelanjutan. Bagaimana caranya? Berikut ini beberapa cara melestarikan sumber daya alam tanah.

- 1) Membajak atau mencangkul agar tetap gembur.
- 2) Memberikan pupuk pada tanah secara teratur.
- 3) Menanami kembali tanah yang gundul.
- 4) Pada lahan yang miring dibuat terasering atau sengkedan untuk mencegah erosi.
- 5) Melakukan penanaman dengan sistem tumpang sari, yaitu menanami lahan pertanian dengan berbagai tanaman dalam waktu bersamaan.³⁶

h. Perubahan Sosial dan Dinamika Sosial

Pernahkah kalian mengamati perbedaan kondisi di sekitar tempat tinggal beberapa tahun lalu dan sekarang? Bagaimana komunikasi yang terjadi pada masyarakat saat itu jika dibandingkan dengan kondisi saat ini? Apakah kalian masih banyak menemukan kegiatan musyawarah antarwarga? Kondisi masyarakat tentu akan mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Perubahan dalam kehidupan masyarakat berupa perubahan cara berpikir, perubahan perilaku, dan perubahan dalam alat-alat kehidupan. Contohnya Tugu

³⁶ Buku Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP kelas VII: M Nursa'ban dkk. 2021. (Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat)

Jogja pada tahun 2015 sudah dipenuhi kendaraan bermotor dan menjadi tempat wisata yang ramai dikunjungi oleh wisatawan dalam negeri dan luar negeri. Kalian juga melihat televisi pada zaman dahulu yang berbentuk tabung dengan antena dan pilihan acara mengikuti stasiun televisi. Pada era TV pintar (smart TV), kita dapat melihat tayangan yang lebih beragam, gambar yang lebih jernih, bahkan secara fisik bentuk televisi berubah menjadi lebih tipis dan lebih lebar. Perubahan-perubahan tersebut diikuti oleh perkembangan teknologi dan pola hidup manusia yang semakin beragam. Perubahan sosial mengakibatkan pergerakan manusia dan barang menjadi semakin cepat sehingga aktivitas kehidupan manusia pun menjadi semakin sibuk dan beragam. Setelah kalian memahami konsep perubahan sosial, kalian akan belajar tentang dinamika sosial. Kalian harus memahami bahwa kehidupan manusia dan masyarakat terus mengalami perubahan. Tidak ada masyarakat yang tetap karena hal tersebut terasa membosankan dan tidak menarik. Perubahan dalam kehidupan masyarakat dinamakan dinamika sosial, berasal dari kata “dinamis” yang artinya “selalu berubah”. Perubahan sosial dan budaya yang terjadi dalam masyarakat membuat masyarakat berkembang hingga mencapai bentuknya saat ini.

Dinamika sosial adalah perubahan sosial dalam masyarakat. Perubahan tersebut dapat terjadi pada perorangan atau kelompok. Dengan adanya dinamika sosial, keteraturan sosial dalam masyarakat

sering kali tidak berjalan dengan semestinya. Dinamika sosial dapat terjadi apabila terdapat interaksi dan komunikasi dalam masyarakat.

Dinamika sosial dalam masyarakat terjadi karena faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal dapat berupa bertambah dan berkurangnya penduduk suatu daerah, konflik sosial, maupun revolusi. Adapun faktor eksternal berupa bencana alam, peperangan, dan interaksi dengan kebudayaan lain. Contoh dinamika sosial di masyarakat ialah perpindahan penduduk dari desa ke kota. Masyarakat desa berpindah ke kota karena kota memiliki lebih banyak lapangan pekerjaan. Peristiwa lainnya yaitu perubahan status seorang ibu rumah tangga menjadi pegawai. Beberapa jenis dinamika sosial terjadi di masyarakat, seperti difusi, akulturasi, dan asimilasi.³⁷

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

³⁷ Buku Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP kelas VII: M Nursa'ban dkk. 2021. (Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat)

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Metode penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Dalam penelitian diputuskan menggunakan metode ini karena PTK dilaksanakan di kelas pada saat proses pembelajaran, peneliti terlibat langsung dalam proses belajar mengajar di kelas, merencanakan, melaksanakan dan merefleksi kegiatan yang bertujuan untuk perbaikan atau meningkatkan pembelajaran di kelas.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) Kemmis & Mc Taggart.

B. Lokasi, Waktu dan Subjek Penelitian

PTK ini dilaksanakan di MTS Negeri 11 Banyuwangi. Subjek PTK ini adalah peserta didik kelas VII A MTS Negeri 11 Banyuwangi yang berjumlah 32 siswa. PTK ini dilaksanakan sebanyak dua siklus yang dilakukan di bulan November untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS melalui pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

C. Prosedur Penelitian

Model PTK Stephen Kemmis dan Mc. Taggart memiliki empat tahapan yaitu tahap pertama perencanaan (*plan*), tahap kedua tindakan (*action*), tahap ketiga pengamatan (*observation*) dan tahap keempat refleksi (*reflection*). Semua tahapan tersebut saling berhubungan, begitu pula pelaksanaannya antara siklus I dan siklus berikutnya. Siklus II merupakan penambahan atau

perbaikan pada siklus I, dan seterusnya.³⁸ Adapun deskripsi siklus PTK yang dapat dilakukan oleh guru pada setiap siklusnya tersaji dalam gambar berikut:



Gambar 3.1
Alur penelitian tindakan kelas

1. Tahapan pelaksanaan siklus penelitian

Sebelum peneliti melakukan penelitian terlebih dahulu melakukan pengamatan awal di kelas VII A MTS Negeri 11 Banyuwangi. Pengamatan ini dimaksudkan untuk mempelajari secara baik situasi subjek yang akan diteliti. Adapun tahap intervensi tindakan yang akan ditempuh dengan dua siklus yang akan diuraikan sebagai berikut:

a. Siklus I

1) Perencanaan

- a) Menyusun pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)
- b) Penentuan materi pelajaran IPS

³⁸ Kemmis, S., McTaggart, R., Nixon, R., Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *Introducing critical participatory action research. The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*,

- c) Menyiapkan media yang akan digunakan
- d) Menyiapkan lembar kerja kelompok
- e) Menyusun daftar kelompok secara heterogen
- f) Menyiapkan soal tes hasil belajar
- g) Menyiapkan instrument penelitian berupa lembar angket motivasi siswa, lembar observasi siswa, dan lembar wawancara siswa

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran merupakan implementasi atau penerapan isi perencanaan. Pelaksanaan ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

a) Kegiatan pendahuluan

- (1) Guru membuka pelajaran dengan memberi salam dan membimbing doa

- (2) Guru melakukan presepsi

- (3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai

b) Kegiatan inti

- (1) Guru menjelaskan materi
- (2) Guru membagi siswa dalam kelompok kecil 5-6 siswa dalam 1 kelompok
- (3) Guru membagikan lembar kerja kelompok pada setiap kelompok

- (4) Siswa berdiskusi bersama kelompok dan dibimbing oleh guru
- (5) Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok
- (6) Guru dan siswa menyimpulkan hasil diskusi
- (7) Guru menempatkan siswa ke meja *tournament* sesuai dengan kelompok yang sudah dibagi
- (8) Guru memberikan pemahaman cara bermain *tournament*
- (9) Siswa melakukan *game* dengan cara mengerjakan soal yang sudah disediakan di papan tulis secara bergantian dengan teman sekelompoknya
- (10) Siswa dan guru membahas soal-soal yang digunakan untuk *game*
- (11) Guru mengakumulasi dan menunjukkan nilai yang diperoleh setiap kelompok
- (12) Guru mengumumkan nilai akhir
- (13) Guru memberikan penghargaan untuk 3 kelompok yang mendapat skor tertinggi

c) Kegiatan penutup

- (1) Guru memberikan kesempatan siswa bertanya apakah ada hal yang belum dipahami
- (2) Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran hari ini

(3) Guru memberikan nasihat yang bias memotivasi siswa untuk meningkatkan belajarnya

(4) Guru menutup pelajaran dengan memberi salam

d) Pengamatan

(1) Pada setiap pertemuan observer melakukan pengamatan dengan mengisi lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya

(2) Penyebaran angket pengukur motivasi belajar siswa

e) refleksi

Suatu upaya untuk mengkaji semua yang telah terjadi dan telah dilaksanakan atau belum dicapai pada tahapan sebelumnya.

Pada kegiatan ini dilakukan berdasarkan hasil tes dan observasi kepada siswa. Pada tahapan ini peneliti mengkaji sejauh mana

penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*

Tournament (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Dan refleksi yang dihasilkan menjadi pedoman untuk

memperbaiki pelaksanaan siklus selanjutnya agar dapat berlangsung dengan baik.

b. Siklus II

Pada siklus II ini semua tahapan sama dengan siklus I, hanya saja pada siklus II ini lebih menekankan pada perbaikan dari siklus I dengan melihat hasil kegiatan refleksi sebelumnya yang menunjukkan kurang efektifnya metode pembelajaran guru dan siswa dalam kelas.

c. Siklus III

Pada siklus III ini semua tahapan sama dengan siklus I dan II, hanya saja pada siklus III ini lebih menekankan pada perbaikan dari siklus II dengan melihat hasil kegiatan refleksi sebelumnya yang menunjukkan kurang efektifnya metode pembelajaran guru dan siswa dalam kelas.

D. Pelaksanaan Siklus Penelitian

PTK ini dilaksanakan dalam 3 siklus untuk meningkatkan Motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) melalui pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas VII A MTS Negeri 11 Banyuwangi.

Tabel 3. 1
Pelaksanaan Siklus Penelitian

No	Pelaksanaan	Hari/tanggal
1.	Pra siklus	Selasa, 14 November 2023
2.	Siklus I pertemuan 1	Selasa, 21 september 2023
3.	Siklus I pertemuan II	Kamis, 23 september 2023
4.	Siklus II pertemuan I	Selasa, 28september 2023
5.	Siklus II pertemuan II	Kamis, 30 september 2023
6.	Siklus III	Selasa, 10 Desember 2024

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan beberapa teknik, seperti observasi, wawancara, angket dan dokumentasi yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Teknik pengumpulan data dengan lembar observasi dilakukan observer pada setiap pertemuan dengan mengisi lembar observasi sesuai dengan pelaksanaan tindakan.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan peneliti kepada guru dan siswa pada akhir siklus. Wawancara dilakukan untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa saat sebelum dan setelah dilakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) kepada guru kelas.

3. Angket

Angket dilakukan pada saat pelaksanaan dengan menyebarkan angket kepada siswa untuk mengetahui motivasi belajar yang timbul dalam diri siswa pada saat pelaksanaan diterapkan model pembelajaran TGT. Penyebaran angket dilakukan sebelum tindakan dan akhir siklus I serta siklus II.

4. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan oleh observer pada saat peneliti melakukan tindakan. Dokumentasi dilakukan di setiap pertemuan.

5. Instrumen nontes.

Instrumen nontes artinya instrumen yang dikembangkan untuk menjawab pertanyaan proses, yakni pertanyaan tentang bagaimana anak belajar dan bagaimana guru mengajar. Bagaimana anak belajar dapat

dilihat dari sikap dan aktivitasnya, bagaimana guru mengajar bisa dipandang dari cara guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran yang dipilih. Instrumen nontes yang wajib dikembangkan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut bisa berupa angket, wawancara, observasi, dll.³⁹

a. Observasi siswa

Lembar observasi merupakan alat yang digunakan dalam penelitian untuk mengamati objek penelitian yang sedang diamati. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan lembar siswa yang merupakan lembar observasi untuk siswa, dibuat untuk mengetahui aktivitas belajar siswa dan untuk mengukur percaya diri siswa selama pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*.⁴⁰ Adapun instrumen observasi siswa terhadap keterlaksanaan proses pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran yang kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) disajikan sebagai berikut :

Tabel 3.2

Kisi kisi instrumen observasi siswa

No.	Aspek Yang Diamati	Hasil Observasi		
		Ya	Tidak	Deskripsi
	Penyajian Kelas			
1.	Siswa memperhatikan penjelasan guru ketika pembelajaran IPS.			
2.	Siswa bertanya kepada guru ketika mengalami kesulitan.			

³⁹ Suci A. (2019). Analisis Beban Kerja Bidang Pengelolaan Sampah Dinas Lingkungan Hidup Dan Kebersihan Kota Pekanbaru. *JOM FISIL Vol. 6 Januari-juni*. 6.

⁴⁰Suci A, *Analisis Beban Kerja Bidang Pengelolaan.....*,36-37.

3.	Siswa menunjukkan minatnya dengan cara berusaha aktif pada pembelajaran IPS.			
4.	Siswa langsung mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.			
5.	Siswa berani mengungkapkan pendapatnya ketika diskusi kelompok.			
6.	Siswa menunjukkan sikap menghargai pendapat teman saat diskusi.			
7.	Siswa berusaha menyelesaikan tugas dari guru dengan tepat waktu.			
8.	Siswa mengangkat tangan dengan cepat agar dapat menjawab pertanyaan dari guru.			
9.	Siswa kompak memberikan dukungan kepada anggota kelompoknya saat menjawab soal kuis.			
10.	Siswa menunjukkan rasa senang dan puas dalam mengikuti pelajaran IPS			

b. Observasi guru

Lembar observasi digunakan oleh peneliti selama pelaksanaan tindakan dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Adapun instrumen observasi guru terhadap keterlaksanaan proses pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran yang kooperatif tipe *Team Games Tournament* disajikan sebagai berikut:

Tabel 3.3
Kisi kisi instrumen observasi guru

NO.	ASPEK PENILAIAN	KATEGORI				
		1	2	3	4	5
1.	Kegiatan Pendahuluan					
	a. Guru menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Rpp					
	b. Guru membuka pelajaran (menyampaikan salam kepada siswa dan menanyakan kabar)					
	c. Guru mengajak siswa untuk berdoa sebelum pembelajaran dilaksanakan					
	d. Guru melaksanakan aktivitas pembelajaran sesuai dengan aktivitas tersebut mengidentifikasi bahwa guru mengerti tentang tujuannya					
	e. Guru melaksanakan aktivitas pembelajaran yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa bukan untuk menguji sehingga membuat siswa merasa tertekan					
	f. Guru menyikapi kesalahan yang digunakan psiswa sebaai tahapan proses pembelajaran, bukan semata mata kesalahanyang harus dikoreksi. Misalnya dengan mengetahui terlebih dahulu siswa lain yang setuju atau tidak setuju dengan jawaban tersebut, sebelum memberikan tentang jawaban yang benar.					
2.	Kegiatan inti					
	a. Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai isi kurikulum dan mengaitkannya dengan konteks kehidupan sehari					

	hari siswa					
	b. Guru menggunakan alat bantu mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.					
	c. Guru melaksanakan aktivitas pembelajaran siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran					
	d. Guru menjelaskan materi					
	e. Guru membagi siswa dalam kelompok kecil					
	f. Guru memberikan lembar kerja kelompok					
	g. Guru memberikan penjelasan tata cara belajar menggunakan model teams games <i>tournament</i> kepada siswa. Guru memberikan penjelasan tata cara belajar menggunakan model teams games <i>tournament</i> kepada siswa.					
	h. Siswa melakukan game dengan mengerjakan soal yang sudah disediakan dipapan tulis dengan bergiliran dengan teman sekelompoknya.					
	i. Guru mengakumulasi dan menunjukkan nilai yang diperoleh oleh setiap kelompok, kemudian guru mengumumkan nilai akhir serta memberi hadiah kepada kelompok yang mendapat skor tertinggi					
3.	Kegiatan penutup					
	a. Guru memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi yang sudah dilaksanakan					
	b. Guru dan siswa menyimpulkan materi					

	pelajaran yang telah dilaksanakan					
	c. Guru menutup pembelajaran					
Jumlah						
Total Skor						
Rata-Rata						
Presentase						

c. Lembar Angket

Angket motivasi belajar siswa digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Angket motivasi belajar siswa digunakan untuk mengetahui motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran IPS. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan angket tertutup yang terdiri dari 40 pernyataan dengan 5 pilihan jawaban, yaitu: sngat tidak setuju, tidak setuju, netral, setuju, sangat setuju. Adapun kisi-kisi angket motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS disajikan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3.4
Kisi-kisi angket motivasi belajar siswa

Variabel	Indikator	Pertanyaan	Total
Motivasi belajar	1. Tekun dalam menghadapi tugas	4, 9, 10,11, 14,	5
	2. Ulet dalam menghadapi kesulitan	3, 8, 16, 17,	4
	Menunjukkan minat	1, 2, 6, 7, 13	5
	Senang bekerja mandiri	5, 15, 18,19,20	5
	5. Cepat bosan pada tugas-tuigas mandiri	12	1

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, instrument yang digunakan terdiri dari dua macam, yaitu berupa lembar observasi, dan angket. Maka teknik analisis data yang digunakan terdapat dua macam, yaitu:

1. Analisis data hasil observasi

Analisis data instrument nontes yang digunakan adalah berupa lembar observasi. Lembar observasi yang digunakan yaitu lembar aktivitas siswa. Hasil observasi dideskripsikan secara jelas dan rinci. Teknik analisis ini berupa indikator-indikator ataupun aspek yang diamati dalam meneliti perilaku observer dan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Analisis data hasil angket

Paparan data dilakukan dengan penyajian data dalam bentuk uraian singkat, dan grafik, sehingga mudah dibaca. Data yang diperoleh melalui angket, kemudian dihitung dengan presentase. Presentase tersebut dapat diperoleh dengan rumus berikut:

$$\text{Rata-Rata} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Banyak data}}$$

Selanjutnya data kuantitatif tersebut ditafsirkan dengan kalimat yang bersifat kualitatif. Setelah diperoleh perhitungan tersebut, kemudian ditafsirkan sebagai berikut:

Tabel 3. 5
Kriteria motivasi belajar

No.	Presentase	Kualifikasi
1	81 - 100	Sangat tinggi
2	61 - 80	Tinggi
3	40 - 60	Sedang

4	21 - 40	Rendah
5	0 - 20	Rendah sekali

G. Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian ini difokuskan pada motivasi belajar siswa melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan teknik pemeriksaan cara berikut:

1. Ketekunan pengamatan

Ketekunan pengamatan akan dilakukan dengan cara peneliti mengadakan pengamatan secara teliti, rinci serta terus menerus selama proses penelitian pada MTs Negeri 11 Banyuwangi. Aktivitas ini dapat diikuti dengan aktif pada kegiatan belajar sehingga bisa terhindar dari hal-hal yang tak diinginkan, misalnya subjek berdusta, menipu atau berpura-pura.

2. Triangulasi

Triangulasi teknik yang akan dipergunakan dalam penelitian ini adalah membandingkan hasil tes dengan hasil observasi mengenai tingkah laku siswa dalam aktivitas pembelajaran. Teknik ini adalah aktivitas pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data.

Triangulasi sumber yang akan dipergunakan dalam penelitian ini adalah menggali fakta tertentu dengan menggunakan berbagai sumber seperti dokumen, hasil wawancara, dan juga hasil observasi.

3. Pengecekan Teman Sejawat

Pengecekan teman sejawat yang dimaksudkan disini artinya mendiskusikan proses dan akibat penelitian dengan dosen pembimbing yang telah berpengalaman mengadakan penelitian. Hal ini dilakukan dengan harapan peneliti mendapatkan masukan-masukan baik.

H. Indikator Kinerja

Indikator kinerja disusun berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan dan kondisi akhir yang diinginkan yaitu perbaikan atau peningkatan, serta dalam menentukan target mempertimbangkan kemampuan siswa untuk mencapainya sehingga realistis. indikator keberhasilan merupakan tolak ukur tingkat ketercapaian dari tindakan yang diberikan.⁴¹ Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini yaitu apabila ≥ 75 dari keseluruhan siswa kelas VII A MTs Negeri 11 Banyuwangi memiliki motivasi belajar dengan persentase minimal 61.

I. Tim Peneliti

Pada pelaksanaan tindakan kelas ini, peneliti berkolaborasi dengan 2 (dua) orang guru, mereka membantu peneliti mengumpulkan data pada saat penelitian sedang berlangsung dan juga memberikan informasi-informasi selama proses penelitian berlangsung. Salah satu alasan dari alasan mengapa dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas kami lakukan dengan berkolaborasi dalam hal pemahaman kesepakatan tentang permasalahan, pengambilan keputusan yang akhirnya melahirkan kesamaan tindakan antara

⁴¹ Daryanto. *Penelitian Tindakan Kelas Dan Penelitian Tindakan Sekolah Beserta Contoh-Contohnya.*(Yogyakarta: Gava Media.2014), 84.

guru dan peneliti menjadi hal penting. Oleh karena itu, maka harus secara jelas diketahui peranan dan tugas yang harus dilakukan antara guru dan peneliti.

Tabel 3. 6
Tim peneliti

No	Nama	Jabatan	Uraian
1.	Novianti Rizky Sasidamari	Peneliti	Peneliti mahasiswa UIN KH. Achmad siddiq jember
2.	Era Tanya Mediawati S.E	Observer	Wali kelas VII A MTs Negeri 11 Banyuwangi
3.	Alfinatul Yulinar Maulidia	TU/operator	Tenaga pendidikan yang membantu memberikan data siswa
4.	Fikriatul Mahya A	Mahasiswa	Tim dokumentasi

J. Jadwal Penelitian

Adapun jadwal penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di MTs Negeri 11 Banyuwangi sebanyak III siklus, setiap siklus dua kali pertemuan:

Tabel 3. 7
Jadwal Penelitian

No	Jadwal penelitian	Pelaksanaan dalam bulan			
		November			
		1	2	3	4
1	Pra siklus				
2	Siklus I				
3	Siklus II				
4	Laporan penelitian				

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambar Objek Penelitian

MTs Negeri 11 Banyuwangi berada di posisi yang strategis yaitu pada jalur jalan provinsi (jalan raya) jurusan banyuwangi – jember. Ditinjau dari letak wilayah MTs Negeri 11 berada ditengah tengah peta kecamatan kalibaru yang tidak jauh dari pusat-pusat kegiatan masyarakat, perekonomian, keamanan, kesehatan, transportasi dan sebagainya.

Menurut catatan pada tahun 1979 telah berdiri Madrasah Swasta yang bernama Madrasah Tsanawiyah Nurul fatah. Madrasah ini didirikan oleh tokoh-tokoh masyarakat kalibaru. Setelah mengikuti perkembangan selama 5 tahun MTS nurul fatah dinilai berjalan dengan baik tetapi perkembangan murid masih kurang menguntungkan. Pada tahun 1984 Madrasah Tsanawiyah Nurul Fatah Kalibaru diajukan ke Departemen Agama dan pengurus bersedia melepaskan Madrasah dan selanjutnya mohon kepada pemerintah untuk menjadi Madrasah Tsanawiyah Filial dibawah lingkungan Departemen Agama. Pada januari 1986 pemerintah Departemen Agama RI dalam surat keputusannya nomor: 02/E/1986, tanggal 06 Januari 1986 Madrasah tsanawiyah Nurul fatah Kalibaru ditetapkan sebaai Madrasah Tsanawiyah negeri Filial dengan induk Madrasah Tsanawiyah Negeri Banyuwangi II. Dengan kejelasan status tersebut membawa dampak dan pengaruh yang besar terhadap siswa dan masyarakat. Setelah Madrasah Tsanawiyah kalibaru diproses menjadi Negeri tetapi belum memiliki gedung sendiri dan masuk

siang, maka setelah diadakan koordinasi terhadap pejabat setempat dan beberapa instansi terkait dan karena SPMA kalibaru akan dipindah ke licin banyuwangi kepala MTS Kalibaru serta pemilik pendais kecamatan Kalibaru mengajukan permohonan kepada Bupati agar dapat memberikan izin kepada MTS Kalibaru untuk menempati gedung SPMA di Kalibaru. Akhirnya Bupati Banyuwangi mengabulkan permohonan izin menempati gedung SPMA dengan SK Nomor : 021.57/461.17/1987 tanggal 18 juni 1987.

Kemudian dengan banyaknya perkembangan yang ada pada masyarakat kalibaru mensekolahkan putra putri nya di MTs Negeri kalibaru yang berciri khas islam, hal ini bias dilihat dari perkembangan jumlah rombel yang ada, bahkan setiap tahun pelajaran dalam PPDB MTs Negeri kalibaru selalu menyeleksi siswa yang tidak tertampung lebih dari 2 ruang, namun karena terbatasnya ruang yang ada maka kami hanya menerima siswa siswi sesuai dengan jumlah rombel yang ada.

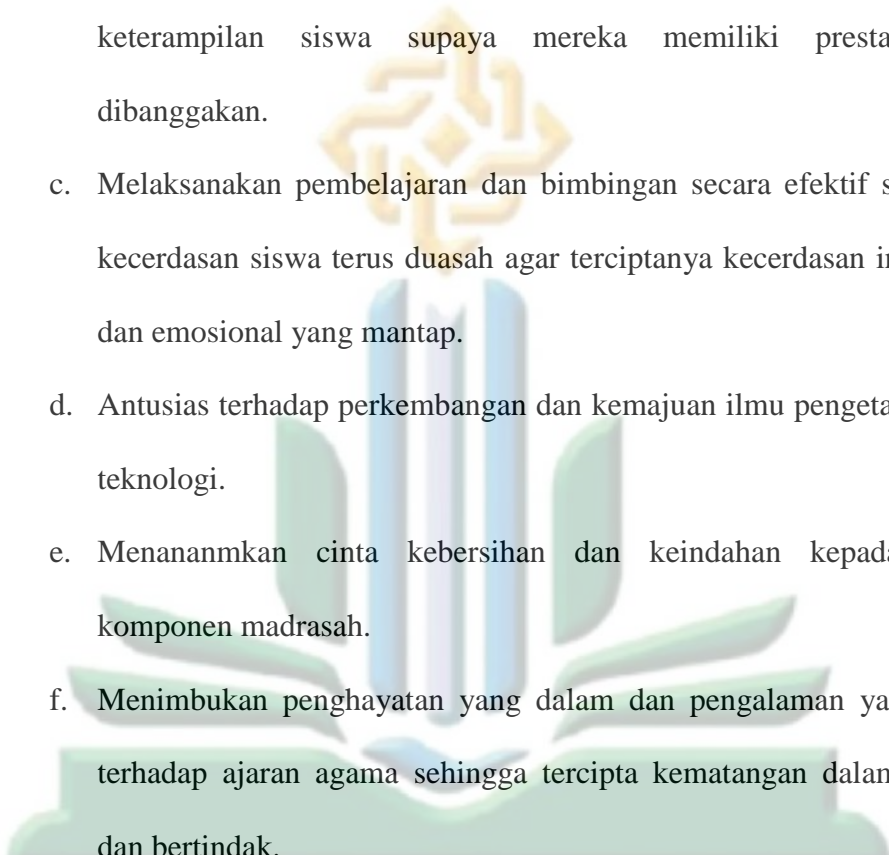
Adapun visi, misi, dan tujuan dari MTs Negeri 11 Banyuwangi sebagai berikut:

1. Visi

Terwujudnya pribadi peserta didik yang beriman, bertaqwa, berkualitas, berprestasi dan berakhalkul karimah.

2. Misi

- a. Mendorong aktifitas dan kreatifitas secara optimal kepada seluruh komponen madrasah terutama para siswa.

- 
- b. Mengoptimalkan pembelajaran dalam rangka meningkatkan keterampilan siswa supaya mereka memiliki prestasi yang dibanggakan.
 - c. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif sehingga kecerdasan siswa terus duasah agar terciptanya kecerdasan intelektual dan emosional yang mantap.
 - d. Antusias terhadap perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.
 - e. Menanamkan cinta kebersihan dan keindahan kepada semua komponen madrasah.
 - f. Menimbulkan penghayatan yang dalam dan pengalaman yang tinggi terhadap ajaran agama sehingga tercipta kematangan dalam berfikir dan bertindak.

3. Tujuan

- a. Meningkatkan keimanan dan ketaqwaan peserta didik kepada Allah SWT
- b. Meningkatkan prestasi akademik peserta didik
- c. Meningkatkan kemampuan non akademik peserta didik sesuai bakat minat
- d. Menumbuhkan sikap peserta didik memiliki sikap disiplin, jujur dan berakhlakul karimah

- e. Menumbuhkan sikap peserta didik agar memiliki kepribadian sosial, saling menghormati, saling menghargai, dan saling membantu antar sesama
- f. Menyiapkan peserta didik menjadi generasi islam yang Qurani
- g. Memberikan bekal peserta didik dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi
- h. Menciptakan budaya mutu dan budaya prestasi di madrasah
- i. Menciptakan lingkungan madrasah yang bernuansa islami
- j. Meningkatkan mutu implementasi manajemen berbasis madrasah.

4. Struktur Pengurus MTS Negeri 11 Banyuwangi

Kepala Madrasah : Rosid Tamami, S.Pd., M. Pd.

Wakamad Kurikulum : M. Junaidi, M.Pd.I.

Wakamad Kesiswaan : Drs. mahad

Wakamad Sarpras : Rohman jauhari, S.Pd.

Wakamad Humas : Abd. Kadir, M.Pd. I

Kepala Ur. Tata Usaha : Sri Wahyuni, S. Sos.

B. Hasil Penelitian

Pada bab ini akan diuraikan mengenai hasil penelitian siklus I, dan siklus II. Dalam kedua siklus ini terdapat masing-masing 2 pertemuan, serta pembahasan dari seluruh tindakan yang telah dilakukan selama penelitian di MTs Negeri 11 Banyuwangi.

Sebelum menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournmaent* (TGT) dalam pembelajaran IPS, peneliti terlebih dahulu melakukan

permohonan izin penelitian kepada Kepala MTs Negeri 11 Banyuwangi. Kegiatan ini dilakukan pada 23 Oktober 2023. Peneliti diterima dengan baik oleh Kepala Madrasah dan diizinkan untuk melakukan penelitian di MTs Negeri 11 Banyuwangi.

Setelah peneliti melakukan permohonan izin kepada pihak Sekolah dan diterima untuk melakukan penelitian, kemudian peneliti juga melakukan konsultasi pelaksanaan perencanaan tindakan yang nanti akan dilakukan pada saat penelitian kepada ibu Era Tanya Mediawati S. E selaku wali kelas VII A MTs Negeri 11 Banyuwangi.

Kegiatan sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournmaent* (TGT) ini difokuskan pada pengamatan terhadap permasalahan yang ada pada saat proses pembelajaran dikelas VII A MTs Negeri 11 Banyuwangi. Kegiatan ini sendiri dilaksanakan pada tanggal 14 November 2023. Pada kegiatan awal pembelajaran, metode pembelajaran yang dipergunakan oleh peneliti sesuai dengan metode yang sudah dilakukan sebelumnya yaitu metode ceramah, dengan sekali-kali bertanya kepada siswa, dan dijawab oleh siswa secara serempak. Aktivitas siswa sangat kurang, mereka hanya mendengarkan ceramah dari guru dan sekali-kali menjawab pertanyaan guru secara serempak.

Selanjutnya dalam mengakhiri pelajaran peneliti menyampaikan salam, tanpa memberikan kesimpulan ataupun penguatan-penguatan. Berdasarkan wawancara awal dengan Wali Kelas serta berdasarkan wawancara dengan siswa dan hasil observasi yang Peneliti lakukan.

Sebagian siswa terlihat asyik sendiri, tidak memperhatikan penjelasan dari guru, dan bosan. Setelah dilakukan pembuatan instrumen untuk menguji tingkat motivasi siswa, peneliti melakukan penyebaran angket sebelum dilakukannya tindakan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa. Dari hasil penyebaran tersebut didapatkan hasil bahwa tingkat motivasi belajar siswa tergolong rendah yang akan disajikan seperti di tabel berikut ini:

Tabel 4.1
Analisis Motivasi Siswa (Pra Tindakan)

Total skor	1705
Rata rata skor	53
Skor tertinggi	71
Skor terendah	43
Persentase skor	53,28

Berdasarkan tabel 4.1, total skor motivasi belajar IPS memperoleh skor 1705 yang didapatkan melalui angket terlampir. Rata-rata skor motivasi belajar IPS siswa kelas VII A pada pra siklus memperoleh skor rata rata 53. Skor tertinggi motivasi belajar IPS adalah 71, sedangkan skor terendah yaitu 43. Persentase skor motivasi belajar IPS pra siklus memperoleh presentase sebesar 53,28 yang termasuk dalam kategori sedang yaitu antara 40-60. Artinya motivasi belajar siswa dalam kelas perlu dilakukan peningkatan lagi. Sesuai dengan kriteria motivasi belajar IPS. Presentase kualifikasi pra tindakan Dapat dilihat pada tabel Kriteria Motivasi Belajar Siswa sebagai berikut:

Tabel 4.2
Kriteria Motivasi Belajar Siswa

No.	Presentase	Kualifikasi
1	81 -100	Sangat tinggi
2	61 - 80	Tinggi
3	40 -60	Sedang
4	21 - 40	Rendah
5	0 - 20	Rendah sekali

Dari data dan paparan tersebut peneliti akan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams games tournmaent (TGT)* Model Pembelajaran *Teams games tournmaent (TGT)* dalam pembelajaran IPS kelas VII A MTs Negeri 11 Banyuwangi, merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan meningkatkan motivasi siswa kelas VII A MTs Negeri 11 Banyuwangi. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Adapun waktu pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3
Jadwal Waktu Pelaksanaan Penelitian

Pertemuan/Siklus	Hari/tanggal	Materi
Pertemuan 1 / I	Selasa, 21 November 2023	Pengertian interaksi dan syarat interaksi
Pertemuan 2 / I	Kamis,23 November 2023	Bentuk bentuk interaksi sosial
Pertemuan 1 / II	Selasa,28 November 2023	Pembiasaan diri untuk melestariakn sumber daya udara

Pertemuan2 / II	Kamis, 30 November 2023	Pembiasaan diri untuk melestarikan sumber daya air dan tanah
Pertemuan 3	Selasa, 10 Desember 2024	Perubahan Sosial dan Dinaika Sosial

1. Tindakan Pembelajaran Siklus I

a. Tahap Perencanaan Tindakan Siklus I

Pada siklus 1 terdapat 2 kali pertemuan, di kelas VII A MTs Negeri 11 Banyuwangi. masing-masing pertemuan memiliki waktu 3x40 menit setiap pertemuan. Pada tahap perencanaan ini, peneliti melakukan perencanaan berupa pembuatan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), alat dan media pembelajaran, angket. Tahap perencanaan ini dilakukan dengan terlebih dahulu berkonsultasi dengan wali kelas VII A MTs Negeri 11 Banyuwangi. Dalam perencanaan pelaksanaan tindakan dilakukan hal-hal sebagai berikut :

- 1) Mengkaji permasalahan yang dihadapi siswa dengan melakukan observasi dan wawancara kepada guru kelas dan terdapat hasil bahwa masih kurangnya motivasi siswa untuk belajar.
- 2) Menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang materi yang akan diajarkan. RPP ini digunakan sebagai acuan pembelajaran yang akan dilaksanakan. RPP memuat serangkaian kegiatan pembelajaran IPS dengan menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT).
- 3) Mempersiapkan angket yang nantinya akan disebar kepada siswa

untuk mengetahui motivasi belajar pada setiap akhir siklus

- 4) Mempersiapkan lembar observasi yang akan diisi oleh observer pada tiap pertemuan.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus

1) Tindakan siklus I pertemuan I

Pada awal kegiatan peneliti memimpin siswa berdoa sebelum pelajaran dimulai. Pelaksanaan pada pertemuan ke 1 disiklus I ini dilakukan pada hari Selasa, 21 November 2023 pukul 11.00 WIB sampai 12.20 WIB. Dalam pelaksanaan tindakan tersebut siswa mempelajari tentang pengertian interaksi dan syarat-syarat interaksi sosial, jumlah semua siswa 32 anak terdiri dari 24 siswa putri dan 8 siswa putra.

Deskripsi langkah-langkah pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan 1 adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran. Guru menyiapkan kondisi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik, serta memeriksa kehadiran pesertadidik. Memberikan apersepsi dengan terus mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk mengarahkan siswa ke materi yang akan dipelajari.

b) Kegiatan Inti

Guru menjelaskan materi tentang Pengertian interaksi dan syarat-syarat interaksi sosial. Guru mengajak siswa untuk melihat power point tentang Pengertian interaksi dan syarat syarat interaksi sosial. Guru membentuk siswa ke dalam beberapa kelompok, setiap kelompok dibagi secara heterogen. Guru memberikan lembar kerja kepada tiap kelompok.

Guru mengontrol setiap kegiatan diskusi siswa sampai diskusi selesai. Guru menyebut satu nomor dan setiap siswa dari tiap kelompok dengan nomor yang sama mengangkat tangan. Guru memerintahkan setiap siswa yang maju untuk menyiapkan jawaban dari hasil diskusi bersama kelompoknya. Siswa memberikan jawabannya dan kelompok yang lain menanggapi.

Siswa mengumpulkan lembar latihan kepada guru.

Guru menempatkan siswa ke meja tournament sesuai dengan kelompok yang dibagi. Guru memberikan pemahaman cara bermain tournament dan memberikan arahan agar siswa antar anggota kelompok tidak diperbolehkan saling membantu. Seluruh siswa melakukan game *tournament* dengan mengerjakan soal yang sudah disediakan dipapan tulis secara bergantian dengan teman sekelompoknya. Ketika semua siswa sudah menjawab soal *tournament*, guru dan siswa mengakumulasi nilai yang diperoleh setiap kelompok setelah

mengumumkan hasil akhir yang diperoleh setiap kelompok, guru memberikan reward untuk 3 kelompok yang memperoleh nilai tinggi.

Guru membuka kegiatan tanya jawab kepada siswa berkenaan dengan materi pelajaran untuk hal hal yang belum dipahami. Guru memberikan umpan balik positif kepada siswa dan memberikan penguatan terhadap pendapat siswa. Guru memberikan konfirmasi melalui sumber tentang Pengertian interaksi dan syarat syarat interaksi sosial.

c) Kegiatan akhir

Bersama siswa guru membuat kesimpulan / rangkuman materi yang sudah dipelajari. Sebelum berdoa guru mengevaluasi hasil belajar siswa selama pembelajaran, serta.

Mengajak semua siswa berdoa (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran)

2) Tindakan siklus I pertemuan 2

Siklus I pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Kamis, 23 november 2023 pukul 10.45–12.25 WIB. Dalam pelaksanaan tindakan tersebut siswa mempelajari materi tentang bentuk-bentuk interaksi sosial yang diikuti oleh semua siswa, jumlah siswa terdiri dari 32 anak terdiri dari 24 siswa putri dan 8 siswa putra.

Deskripsi langkah-langkah pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan 2 adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan awal

Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran. Guru menyiapkan kondisi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik, serta memeriksa kehadiran peserta didik. Memberikan apersepsi dengan terus mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk mengarahkan siswa ke materi yang akan dipelajari.

b) Kegiatan Inti

Guru menjelaskan materi tentang bentuk-bentuk interaksi sosial. Guru mengajak siswa untuk melihat power point tentang bentuk-bentuk interaksi sosial. Guru membentuk siswa ke dalam beberapa kelompok, setiap kelompok dibagi secara heterogen. Guru memberikan lembar kerja kepada tiap kelompok. Guru mengontrol setiap kegiatan diskusi siswa sampai diskusi selesai. Guru menyebut satu nomor dan setiap siswa dari tiap kelompok dengan nomor yang sama mengangkat tangan. Guru memerintahkan setiap siswa yang maju untuk menyiapkan jawaban dari hasil diskusi bersama kelompoknya. Siswa memberikan jawabannya dan kelompok yang lain menanggapi. Siswa mengumpulkan lembar latihan kepada guru.

Guru menempatkan siswa ke meja *tournament* sesuai dengan kelompok yang dibagi. Guru memberikan pemahaman

cara bermain *tournament* dan memberikan arahan agar siswa antar anggota selompok tidak diperbolehkan saling membantu. Seluruh siswa melakukan game *tournament* dengan mengerjakan soal yang sudah disediakan dipapan tulis secara bergantian dengan teman sekelompoknya. Ketika semua siswa sudah menjawab soal *tournament*, guru dan siswa mengakumulasi nilai yang diperoleh setiap kelompok. Setelah mengumumkan hasil akhir yang diperoleh setiap kelompok, guru memberikan *reward* untuk 3 kelompok yang memperoleh nilai tinggi.

Guru membuka kegiatan tanya jawab kepada siswa berkenaan dengan materi pelajaran untuk hal hal yang belum dipahami. Guru memberikan umpan balik positif kepada siswa dan memberikan penguatan terhadap pendapat siswa. Guru memberikan konfirmasi melalui sumber tentang bentuk-bentuk interaksi sosial.

c) Kegiatan Akhir

Bersama - sama siswa guru membuat kesimpulan/ rangkuman materi yang sudah dipelajari. Sebelum berdoa guru mengevaluasi hasil belajar siswa selama pembelajaran, Mengajak semua siswa berdoa (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran).

3) Tahap Analisis dan evaluasi

a) Tahap Pengamatan (Observasi)

(1) Observasi guru

Observasi dilakukan oleh observer, tujuannya untuk mengetahui aktivitas guru selama proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournmaent* (TGT). Berdasarkan data yang dihasilkan terkait kegiatan guru, guru memberikan informasi tentang tujuan dan teknis pembelajaran yang akan dicapai.

Guru kurang memberi motivasi siswa sebelum memulai pembelajaran di kelas, Selain itu guru kurang mengarahkan siswa untuk saling berdiskusi dalam kelompok, guru juga kurang memperhatikan dan membantu selama siswa melakukan kegiatan pembelajaran, guru tidak memberikan penguatan serta kurang menghargai pendapat siswa serta kurang mengarahkan siswa untuk membuat kesimpulan dengan bimbingan guru.

Selain itu guru cukup baik dalam menyampaikan materi dengan jelas sehingga dapat dipahami oleh siswa, guru juga membentuksiswa ke dalam kelompok, serta memberikan wacana/teks sesuai dengan KD dalam pembelajaran IPS dan memberikan lembar kerja kelompok

untuk di diskusikan siswa. Guru juga sudah baik mengarahkan siswa untuk mempresentasikan hasil kerjanya dengan materi yang berbeda sesuai dengan nomor urut *Teams Games Tournmaent* (TGT). siswa dan memberikan umpan balik kepada siswa.

Tabel 4.4
Hasil Observasi Guru Siklus 1 Pertemuan Pertama

NO.	ASPEK PENILAIAN	Hasil observasi	
		Ya	Tidak
1.	Kegiatan Pendahuluan		
	a. Guru menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran RPP	✓	
	b. Guru membuka pelajaran (menyampaikan salam kepada siswa dan menanyakan kabar)	✓	
	c. Guru mengajak siswa untuk berdoa sebelum pembelajaran dilaksanakan	✓	
	d. Guru melaksanakan aktivitas pembelajaran sesuai dengan aktivitas tersebut mengidentifikasi bahwa guru mengerti tentang tujuannya		✓
	e. Guru melaksanakan aktivitas pembelajaran yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa bukan untuk menguji sehingga membuat siswa merasa tertekan	✓	
	f. Guru menyikapi kesalahan yang digunakan siswa sebagai tahapan proses pembelajaran, bukan semata mata kesalahanyang harus dikoreksi. Misalnya dengan mengetahui terlebih dahulu siswa lain yang setuju atau tidak setuju dengan jawaban tersebut, sebelum memberikan tentang jawaban yang benar.	✓	

	Kegiatan inti	✓	
	a. Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai isi kurikulum dan mengaitkannya dengan konteks kehidupan sehari hari siswa	✓	
	b. Guru menggunakan alat bantu mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.	✓	
	c. Guru melaksanakan aktivitas pembelajaran siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran	✓	
	d. Guru menjelaskan materi	✓	
	e. Guru membagi siswa dalam kelompok kecil	✓	
	f. Guru memberikan lembar kerja kelompok	✓	
	g. Guru memberikan penjelasan tata cara belajar menggunakan model teams games tournament kepada siswa. Guru memberikan penjelasan tata cara belajar menggunakan model teams games tournament kepada siswa.		✓
	h. Siswa melakukan game dengan mengerjakan soal yang sudah disediakan dipapan tulis dengan bergiliran dengan teman sekelompoknya.		✓
	i. Guru mengakumulasi dan menunjukkan nilai yang diperoleh oleh setiap kelompok, kemudian guru mengumumkan nilai akhir serta memberi hadiah kepada keompok yan mendapat skor tertinggi	✓	
	Kegiatan penutup		
	d. Guru memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi yang sudah dilaksanakan		✓
	e. Guru dan siswa menyimpulkan materi pelajaran yang telah dilaksanakan		✓
	f. Guru menutup pembelajaran	✓	

Pada hasil observasi guru siklus I pertemuan pertama, guru memberikan informasi terlebih dulu tentang tujuan dan teknis pembelajaran yang akan dicapai, setelah itu guru mulai menyampaikan materi dengan jelas sehingga dapat dipahami oleh siswa, selanjutnya guru juga mengelompokkan siswa ke dalam kelompok yang beranggotakan 5 orang siswa secara heterogen dengan nomor urut yang berbeda pada tiap kelompok, serta memberikan LKS untuk di diskusikan di dalam kelompoknya.

Pada saat siswa selesai mengerjakan LKS bersama kelompoknya guru mengarahkan siswa untuk mempresentasikan hasil kerjanya dengan materi yang berbeda sesuai dengan nomor urut *Teams Games Tournament* (TGT) siswa.

Berdasarkan tabel observasi aktivitas guru pada siklus I pertemuan pertama, dapat dilihat bahwa terdapat 5 aspek kegiatan yang tidak dilakukan oleh guru dalam pembelajaran. 5 aspek tersebut adalah Guru melaksanakan aktivitas pembelajaran sesuai dengan aktivitas tersebut, Guru memberikan penjelasan tata cara belajar menggunakan model *teams games tournament* kepada siswa, Siswa melakukan game dengan mengerjakan soal yang sudah

disediakan dipapan tulis dengan bergiliran dengan teman sekelompoknya, Guru memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi yang sudah dilaksanakan, dan Guru dan siswa menyimpulkan materi pelajaran yang telah dilaksanakan.

Pada hasil observasi guru siklus I pertemuan kedua guru seperti biasa memberikan informasi kepada para siswa tentang tujuan dan teknis pembelajaran yang akan dicapai serta memotivasi siswa terlebih dahulu sebelum memulai pelajaran agar siswa termotivasi dalam belajar. Pada saat menyampaikan materi tentang interaksi sosial, siswa terlihat memahami apa yang disampaikan oleh guru.

Selanjutnya guru mengelompokkan siswa yang beranggotakan 5 orang dengan nomor yang berbeda pada tiap kelompok, setelah itu memberikan LKS pada tiap kelompok untuk di diskusikan oleh siswa di dalam kelompoknya dan mengarahkan siswa untuk saling berdiskusi dalam kelompok. Ketika selesai mengerjakan LKS, guru mulai mengarahkan siswa untuk mempresentasikan hasil kerjanya sesuai dengan nomor urut masing masing. Setelah pelajaran selesai guru memberikan tugas kepada para siswa untuk dikerjakan di rumah.

Tabel 4.5
Hasil Observasi Guru Siklus 1 Pertemuan Kedua

NO.	ASPEK PENILAIAN	Hasil observasi	
		Ya	Tidak
1.	Kegiatan Pendahuluan		
	g. Guru menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Rpp	✓	
	h. Guru membuka pelajaran (menyampaikan salam kepada siswa dan menanyakan kabar)	✓	
	i. Guru mengajak siswa untuk berdoa sebelum pembelajaran dilaksanakan	✓	
	j. Guru melaksanakan aktivitas pembelajaran sesuai dengan aktivitas tersebut mengidentifikasi bahwa guru mengerti tentang tujuannya	✓	
	k. Guru melaksanakan aktivitas pembelajaran yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa bukan untuk menguji sehingga membuat siswa merasa tertekan	✓	
	l. Guru menyikapi kesalahan yang digunakan psiswa sebaai tahapan proses pembelajaran, bukan semata mata kesalahanyang harus dikoreksi. Misalnya dengan mengetahui terlebih dahulu siswa lain yang setuju atau tidak setuju dengan jawaban tersebut, sebelum memberikan tentang jawaban yang benar.	✓	
2.	Kegiatan inti		
	j. Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai isi kurikulum dan mengaitkannya dengan konteks kehidupan sehari hari siswa	✓	
	k. Guru menggunakan alat bantu mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam	✓	

	mencapai tujuan pembelajaran.		
	l. Guru melaksanakan aktivitas pembelajaran siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran	✓	
	m. Guru menjelaskan materi	✓	
	n. Guru membagi siswa dalam kelompok kecil	✓	
	o. Guru memberikan lembar kerja kelompok	✓	
	p. Guru memberikan penjelasan tata cara belajar menggunakan model teams games tournament kepada siswa. Guru memberikan penjelasan tata cara belajar menggunakan model teams games tournament kepada siswa.	✓	
	q. Siswa melakukan game dengan mengerjakan soal yang sudah disediakan dipapan tulis dengan bergiliran dengan teman sekelompoknya.		✓
	r. Guru mengakumulasi dan menunjukkan nilai yang diperoleh oleh setiap kelompok, kemudian guru mengumumkan nilai akhir serta memberi hadiah kepada kelompok yang mendapat skor tertinggi	✓	
3.	Kegiatan penutup		
	g. Guru memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi yang sudah dilaksanakan	✓	
	h. Guru dan siswa menyimpulkan materi pelajaran yang telah dilaksanakan		✓
	i. Guru menutup pembelajaran	✓	

Berdasarkan tabel observasi aktivitas guru pada siklus I pertemuan kedua, dapat dilihat bahwa terdapat dua aspek kegiatan yang tidak dilakukan oleh guru dalam pembelajaran. Dua aspek yang tidak dilakukan oleh guru

adalah memantau dan membantu selama siswa melakukan kegiatan pembelajaran dan mengarahkan siswa untuk membuat kesimpulan dengan bimbingan guru.

(2) Observasi Siswa

Observasi dilakukan oleh observer, tujuannya untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses kegiatan pembelajaran melalui pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Untuk hasil observasi terhadap siswa pada siklus I pertemuan pertama dapat dideskripsikan sebagai berikut. Berdasarkan hasil observasi pada siklus I dapat terlihat bahwa siswa belum terbiasa belajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), terlihat dari beberapa siswa yang belum terbiasa dalam belajar berkelompok dan berdiskusi bersama kelompoknya. dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu siswa juga belum dapat memecahkan permasalahannya dengan cepat, serta masih ada siswa yang kurang menghargai pendapat siswa yang lain.

Beberapa hal lain yang tampak, ketika guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok siswa mulai mengikuti pembelajaran dengan serius. Namun ketika guru memberi kesempatan untuk membacakan hasil kerjanya di depan

kelas, sebagian siswa cukup antusias dan berlomba-lomba untuk dapat membacakannya di depan kelas.

Tabel 4. 6
Hasil Observasi Siswa Siklus I Pertemuan Pertama

No.	Aspek Yang Diamati	Hasil Observasi	
		Ya	Tidak
	Penyajian Kelas		
1.	Siswa memperhatikan penjelasan guru ketika pembelajaran IPS.		✓
2.	Siswa bertanya kepada guru ketika mengaami kesulitan.	✓	
3.	Siswa menunjukkan minatnya dengan cara berusaha aktif pada pembelajaran IPS.		✓
4.	Siswa langsung mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.	✓	
5.	Siswa berani mengungkapkan pendapatnya ketika diskusi kelompok.		✓
6.	Siswa menunjukkan sikap menghargai pendapat teman saat diskusi.	✓	
7.	Siswa berusaha menyelesaikan tugas dari guru dengan tepat waktu.	✓	
8.	Siswa mengangkat tangan dengan cepat agar dapat menjawab pertanyaan dari guru.		✓
9.	Siswa kompak memberikan dukungan kepada anggota kelompoknya saat menjawab soal kuis.		✓
10.	Siswa menunjukkan rasa senang dan puas dalam mengikuti pelajaran IPS	✓	

Berdasarkan tabel observasi aktivitas siswa pada siklus I pertemuan pertama, dapat dilihat bahwa siswa antusias bertanya kepada guru ketika mengaami kesulitan, memahami materi dan tugas secara kelompok, mendiskusikan lembar kerja dengan teman di dalam kelompoknya. Selain itu siswa juga mempresentasikan hasil

kerja kelompoknya dalam kelas, melakukan pembelajaran dengan aktif serta menjawab pertanyaan dengan tepat.

Terdapat 5 aspek kegiatan yang tidak dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran. Adapun 5 aspek yang tidak dilakukan oleh siswa adalah Siswa memperhatikan penjelasan guru ketika pembelajaran IPS, Siswa menunjukkan minatnya dengan cara berusaha aktif pada pembelajaran IPS, Siswa berani mengungkapkan pendapatnya ketika diskusi kelompok, Siswa mengangkat tangan dengan cepat agar dapat menjawab pertanyaan dari guru, Siswa kompak memberikan dukungan kepada anggota kelompoknya saat menjawab soal kuis.

Tabel 4.7

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan kedua

No.	Aspek Yang Diamati	Hasil Observasi	
		Ya	Tidak
1.	Siswa memperhatikan penjelasan guru ketika pembelajaran IPS.	✓	
2.	Siswa bertanya kepada guru ketika mengaami kesulitan.	✓	
3.	Siswa menunjukkan minatnya dengan cara berusaha aktif pada pembelajaran IPS.		✓
4.	Siswa langsung mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.	✓	
5.	Siswa berani mengungkapkan pendapatnya ketika diskusi kelompok.		✓
6.	Siswa menunjukkan sikap menghargai pendapat teman saat diskusi.	✓	
7.	Siswa berusaha menyelesaikan tugas	✓	

	dari guru dengan tepat waktu.		
8.	Siswa mengangkat tangan dengan cepat agar dapat menjawab pertanyaan dari guru.	✓	
9.	Siswa kompak memberikan dukungan kepada anggota kelompoknya saat menjawab soal kuis.		✓
10.	Siswa menunjukkan rasa senang dan puas dalam mengikuti pelajaran IPS	✓	

Berdasarkan tabel observasi aktivitas siswa pada siklus I pertemuan kedua, dapat dilihat bahwa siswa sudah membentuk kelompok secara heterogen, memahami materi dan tugas secara kelompok, mendiskusikan lembar kerja dengan teman di dalam kelompoknya dan melakukan kerja sama dengan teman kelompoknya. Selain itu siswa juga mempresentasikan hasil kerja kelompoknya dalam kelas, melakukan pembelajaran dengan aktif.

Terdapat 3 aspek kegiatan yang tidak dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran. Dilihat dari pedoman observasi di atas ada 3 aspek yang tidak dilakukan oleh siswa yaitu siswa menunjukkan minatnya dengan cara berusaha aktif pada pembelajaran IPS, siswa berani mengungkapkan pendapatnya ketika diskusi kelompok, siswa kompak memberikan dukungan kepada anggota kelompoknya saat menjawab soal kuis.

(3) Data Hasil Angket

Selain data yang didapatkan dari hasil observasi, peneliti juga mengambil data tingkat motivasi belajar siswa dengan menggunakan penyebaran angket. Angket tersebut akan diisi oleh setiap siswa, angket untuk mengukur motivasi belajar siswa ini sudah divalidasi oleh dosen ahli dan sudah layak untuk menjadi tolak ukur atau parameter motivasi siswa di kelas VII A MTs Negeri 11 Banyuwangi.

Di akhir siklus I guru melakukan penyebaran angket kepada semua siswa untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa dalam pembelajaran dengan penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT). Dari hasil penyebaran angket tersebut peneliti melakukan analisis dan perhitungan dengan menggunakan rumus yang sudah dipaparkan di bab sebelumnya, kemudian peneliti menyajikan hasil tersebut berbentuk tabel dan pastinya akan mudah untuk dibaca. Adapun hasil angket siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8
Hasil Angket Motivasi Siswa Siklus I

Total skor	1951
Rata rata skor	60,96
Skor tertinggi	71
Skor terendah	48
Persentase skor	60,96
Jumlah siswa yang mencapai kriteria keberhasilan penelitian (≥ 61)	18 siswa (56,25)

Berdasarkan tabel diatas, hasil analisis tingkat motivasi belajar siswa kelas VII A MTs Negeri 11 Banyuwangi menunjukkan bahwa total skor motivasi belajar IPS adalah 1951. Rata-rata skor motivasi belajar IPS siswa kelas VII A memperoleh skor 60,96. Skor tertinggi motivasi belajar siswa adalah 71, sedangkan skor terendah yaitu 48. Persentase skor motivasi belajar IPS siswa pada siklus I masih berada pada kategori sedang yaitu 60,22, dan dari keseluruhan siswa hanya 18 siswa atau 56,25 yang mencapai kriteria keberhasilan penelitian. Indikator pada motivasi belajar siswa mengalami peningkatan. Pada siklus I ini penelitian dapat dikatakan belum mencapai indikator keberhasilan penelitian, namun sudah terdapat peningkatan persentase rata-rata persentase skor motivasi belajar siswa kelas VII A antara pra siklus dengan siklus1 dari 8 siswa menjadi 18 siswa.

Adapun perbandingan skor motivasi belajar IPS siswa antara pra siklus dengan siklus I terdapat dalam tabel 7 sebagai berikut.

Tabel 4.9
Perbandingan persentase pra siklus dan siklus I

	Pra Siklus	Siklus 1
Total Skor	1705	1951
Rata-Rata Skor	53,28	60,96
Persentase Skor	53,28	60,96
Peningkatan Persentase Skor	7,68	

Berdasarkan tabel diatas, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar IPS. Pada pra tindakan, total skor motivasi belajar IPS siswa menunjukkan skor sebesar 1705, meningkat pada siklus I sebesar 1951. Rata-rata skor motivasi belajar IPS pada pra siklus yaitu 53,28 dan meningkat menjadi 60,69 setelah diberi tindakan pada siklus I. Persentase skor motivasi belajar IPS pra siklus menunjukkan persentase sebesar 53,28, meningkat pada siklus I menjadi 60,96. Peningkatan antara pra siklus dengan siklus I yaitu sebesar 7,68. Peningkatan rata-rata persentase skor motivasi belajar IPS pra siklus dan siklus I dapat terlihat pada gambar 2 sebagai berikut:

Gambar 4. 1
Perbandingan Persentase pra siklus dan siklus 1



Pada gambar diatas, dapat terlihat bahwa rata-rata persentase skor motivasi belajar IPS siklus I lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata persentase skor motivasi pra siklus. Persentase rata-rata skor motivasi belajar IPS pra siklus sebesar 53,28, meningkat sebanyak 7,68. menjadi 60,96 pada siklus I.

(4) Tahap Refleksi

Tahap ini dilakukan peneliti setelah melakukan analisis pada siklus I. Berdasarkan hasil analisis pada lembar angket siswa dan lembar observasi, ditemukan beberapa kekurangan yang ada pada siklus I. Hasil refleksi tersebut dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4. 10
Hasil Refleksi Siklus I

No	Kekurangan/Kendala	Perencanaan Perbaikan Siklus II
1	Kurangnya kerjasama siswa dalam kelompok membuat kelas menjadi gaduh dan lembar kerja kelompok menjadi terlambat untuk dikumpulkan	Guru harus membantu dan mengarahkan siswa untuk dapat berdiskusi serta bekerja sama dengan kelompoknya pada saat mengerjakan lembar kerja.
2	Ada siswa yang terlalu dominan dalam kelompoknya.	Guru memberikan motivasi pada siswa yang belum aktif untuk lebih aktif ketika berdiskusi bersama kelompoknya.
3	Waktu pembelajaran melebihi alokasi waktu yang ditetapkan dalam RPP	Guru menyesuaikan kondisi kelas agar pembelajaran sesuai dengan RPP.
4	Masih banyak siswa yang belum dapat memecahkan permasalahan dengan cepat	Guru harus membantu kesulitan pada saat menjawab

Dari akhir siklus I diperoleh hasil presentase yang cukup tinggi namun belum memenuhi target hal itu dapat dilihat dari hasil angket motivasi siswa pada akhir siklus I sebesar 60,22 Dengan banyaknya kekurangan yang ada pada siklus I, maka pada perencanaan siklus II diperlukan perbaikan-perbaikan yang disusun berdasarkan hasil refleksi pada siklus I.

2. Tindakan Pembelajaran Siklus II

Pada siklus II terdapat 2 kali pertemuan, di kelas VII A MTs Negeri 11 Banyuwangi. masing-masing pertemuan memiliki waktu 2x40 menit setiap pertemuan. Pada tahap perencanaan ini, peneliti melakukan perencanaan berupa pembuatan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP), alat dan media pembelajaran, angket, pedoman obaervasi. Tahap perencanaan ini dilakukan dengan terlebih dahulu berkonsultasi dengan guru wali kelas kelas VII A MTS Negeri 11 Banyuwangi. Dalam perencanaan pelaksanaan tindakan dilakukan hal-hal sebagai berikut:

- a. Menganalisis kekurangan yang terdapat di siklus I dan mencari solusi berupa perbaikan dalam pembelajaran.
- b. Menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang materi yang akan diajarkan kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. RPP ini digunakan sebagai acuan pembelajaran yang akan dilaksanakan. RPP memuat serangkaian kegiatan pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Teams Games Tournmaent* (TGT).
- c. Mempersiapkan angket yang nantinya akan disebar kepada siswa untuk mengetahui motivasi belajar pada setiap akhir siklus
- d. Mempersiapkan lembar observasi yang akan diisi oleh observer pada tiap pertemuan.

a. Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus II

1) Tindakan siklus II pertemuan 1

Siklus II pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Rabu, 28 November 2023 pukul 11.45-12.20 WIB. Dalam pelaksanaan tindakan tersebut siswa mempelajari materi tentang pembiasaan diri untuk melestarikan lingkungan sumber daya udara ini diikuti

oleh semua siswa, jumlah semua siswa 32 anak terdiri dari 24 siswa putri dan 8 siswa putra.

Deskripsi langkah-langkah pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan 1 adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran. Guru menyiapkan kondisi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik, serta memeriksa kehadiran peserta didik. Memberikan persepsi dengan terus mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk mengarahkan siswa ke materi yang akan dipelajari.

b) Kegiatan Inti

Guru menjelaskan materi tentang pembiasaan diri untuk melestarikan sumber daya udara. Guru membentuk siswa ke dalam beberapa kelompok, setiap kelompok dibagi secara heterogen. Guru memberikan lembar kerja kepada tiap kelompok. Guru mengontrol setiap kegiatan diskusi siswa sampai diskusi selesai. Guru menyebut satu nomor dan setiap siswa dari tiap kelompok dengan nomor yang sama mengangkat tangan. Guru memerintahkan setiap siswa yang maju untuk menyiapkan jawaban dari hasil diskusi bersama kelompoknya. Siswa memberikan jawabannya dan kelompok yang lain menanggapi.

Guru menempatkan siswa ke meja *tournament* sesuai dengan kelompok yang dibagi. Guru memberikan pemahaman cara bermain *tournament* dan memberikan arahan agar siswa antar anggota kelompok tidak diperbolehkan saling membantu. Seluruh siswa melakukan *game tournament* dengan mengerjakan soal yang sudah disediakan dipapan tulis secara bergantian dengan teman sekelompoknya. Ketika semua siswa sudah menjawab soal *tournament*, guru dan siswa mengakumulasi nilai yang diperoleh setiap kelompok. Setelah mengumumkan hasil akhir yang diperoleh setiap kelompok, guru memberikan *reward* untuk 3 kelompok yang memperoleh nilai tinggi.

Guru membuka kegiatan tanya jawab kepada siswa berkenaan dengan materi pelajaran untuk hal hal yang belum dipahami. Guru memberikan umpan balik positif kepada siswa dan memberikan penguatan terhadap pendapat siswa. Guru memberikan konfirmasi melalui sumber tentang pembiasaan diri melestarikan sumber daya udara.

c) Kegiatan akhir

Bersama siswa guru membuat kesimpulan/ rangkuman atas materi yang sudah dipelajari. Sebelum berdoa guru mengevaluasi hasil belajar siswa selama pembelajaran.

Mengajak semua siswa berdoa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.

2) Tindakan siklus II pertemuan II

Siklus II pertemuan II dilaksanakan pada hari Kamis, 30 November 2023 pukul 10.45-12.25 WIB. Dalam pelaksanaan tindakan tersebut siswa mempelajari materi tentang pembiasaan diri untuk melestarikan sumber daya air dan tanah materi ini diikuti oleh semua siswa, jumlah siswa 32 anak terdiri dari 24 siswa putri dan 8 siswa putra.

Deskripsi langkah-langkah pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan 2 adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan awal

Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran. Guru menyiapkan kondisi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik, serta memeriksa kehadiran peserta didik. Memberikan apersepsi dengan terus mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk mengarahkan siswa ke materi yang akan dipelajari.

b) Kegiatan Inti

Guru menjelaskan materi tentang pembiasaan diri melestarikan sumber daya air dan tanah. Guru membentuk siswa ke dalam beberapa kelompok, setiap kelompok dibagi secara heterogen. Guru memberikan lembar kerja kepada tiap

kelompok. Guru mengontrol setiap kegiatan diskusi siswa sampai diskusi selesai. Guru menyebut satu nomor dan setiap siswa dari tiap kelompok dengan nomor yang sama mengangkat tangan. Guru memerintahkan setiap siswa yang maju untuk menyiapkan jawaban dari hasil diskusi bersama kelompoknya. Siswa memberikan jawabannya dan kelompok yang lain menanggapi.

Guru menempatkan siswa ke meja tournament sesuai dengan kelompok yang dibagi. Guru memberikan pemahaman cara bermain tournament dan memberikan arahan agar siswa antar anggota kelompok tidak diperbolehkan saling membantu. Seluruh siswa melakukan game tournament dengan mengerjakan soal yang sudah disediakan dipapan tulis secara bergantian dengan teman sekelompoknya. Ketika semua siswa sudah menjawab soal tournament, guru dan siswa mengakumulasi nilai yang diperoleh setiap kelompok. Setelah mengumumkan hasil akhir yang diperoleh setiap kelompok, guru memberikan *reward* untuk 3 kelompok yang memperoleh nilai tinggi.

Guru membuka kegiatan tanya jawab kepada siswa berkenaan dengan materi pelajaran untuk hal hal yang belum dipahami. Guru memberikan umpan balik positif kepada siswa dan memberikan penguatan terhadap pendapat siswa. Guru

memberikan konfirmasi melalui sumber tentang pembiasaan diri melestarikan sumber daya air dan tanah.

c) Kegiatan Akhir

Bersama-sama siswa guru membuat kesimpulan/ rangkuman dari materi yang sudah dipelajari. Sebelum berdoa guru mengevaluasi hasil belajar siswa selama pembelajaran. Bersama- sama siswa guru membuat kesimpulan/ rangkuman dari materi yang sudah dipelajari. mengajak semua siswa berdoa (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran).

3) Tahap Analisis dan evaluasi

a) Observasi guru

Hasil Observasi yang dilaksanakan selama pembelajaran IPS dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams*

Games Tournmaent (TGT) siklus II. Pengamatan dilakukan oleh observer yang mencatat seluruh aktivitas guru selama proses pembelajaran. Berdasarkan data yang dihasilkan pada tabel di atas terkait kegiatan guru, guru memberikan informasi tentang tujuan dan teknis pembelajaran yang akan dicapai. Sesuai dengan data yang diperoleh pada siklus II pertemuan pertama dan kedua, guru sudah baik dalam memberi motivasi kepada siswa, memberi kesempatan siswa untuk bertanya, interaksi antara siswa dengan guru, dan juga guru cukup baik dalam membimbing siswa berdiskusi.

Selain itu, guru sebagai fasilitator sudah sangat baik menempatkan fungsinya. mestinya, guru juga sudah memberikan apresiasi dan menghargai pada setiap pertanyaan dan jawaban yang diberikan oleh siswa serta menyimpulkan materi bersama dengan siswa dengan sangat baik, guru juga dalam menjelaskan dan menguasai materi pembelajaran.

Hasil dari observasi menunjukkan bahwa peneliti melakukan pembelajaran sesuai dengan apa yang telah direncanakan, adapun hasil observasi di penelitian ini bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11
Hasil Observasi Guru Siklus 2 Pertemuan Pertama

ASPEK PENILAIAN	Hasil observasi	
	Ya	Tidak
Kegiatan Pendahuluan		
a. Guru menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Rpp	✓	
b. Guru membuka pelajaran (menyampaikan salam kepada siswa dan menanyakan kabar)	✓	
c. Guru mengajak siswa untuk berdoa sebelum pembelajaran dilaksanakan	✓	
d. Guru melaksanakan aktivitas pembelajaran sesuai dengan aktivitas tersebut mengidentifikasi bahwa guru mengerti tentang tujuannya	✓	
e. Guru melaksanakan aktivitas pembelajaran yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa bukan untuk menguji sehingga membuat siswa merasa tertekan	✓	
f. Guru menyikapi kesalahan yang digunakan psiswa sebaai tahapan proses pembelajaran, bukan semata mata kesalahanyang harus	✓	

dikoreksi. Misalnya dengan mengetahui terlebih dahulu siswa lain yang setuju atau tidak setuju dengan jawaban tersebut, sebelum memberikan tentang jawaban yang benar.		
Kegiatan inti		
a. Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai isi kurikulum dan mengaitkannya dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa	✓	
b. Guru menggunakan alat bantu mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.	✓	
c. Guru melaksanakan aktivitas pembelajaran siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran	✓	
d. Guru menjelaskan materi	✓	
e. Guru membagi siswa dalam kelompok kecil	✓	
f. Guru memberikan lembar kerja kelompok	✓	
g. Guru memberikan penjelasan tata cara belajar menggunakan model teams games tournament kepada siswa. Guru memberikan penjelasan tata cara belajar menggunakan model teams games tournament kepada siswa.	✓	
h. Siswa melakukan game dengan mengerjakan soal yang sudah disediakan dipapan tulis dengan bergiliran dengan teman sekelompoknya.	✓	
i. Guru mengakumulasi dan menunjukkan nilai yang diperoleh oleh setiap kelompok, kemudian guru mengumumkan nilai akhir serta memberi hadiah kepada kelompok yang mendapat skor tertinggi	✓	
Kegiatan penutup		
a. Guru memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi yang sudah dilaksanakan	✓	
b. Guru dan siswa menyimpulkan materi pelajaran yang telah dilaksanakan	✓	
c. Guru menutup pembelajaran	✓	

Berdasarkan tabel observasi aktivitas guru pada siklus II pertemuan pertama, dapat dilihat bahwa guru seperti biasa

memberikan informasi kepada para siswa tentang tujuan dan teknis pembelajaran yang akan dicapai serta memotivasi siswa terlebih dahulu sebelum memulai pelajaran agar siswa semangat dalam belajar. Pada saat menyampaikan materi tentang pembiasaan diri untuk melestarikan lingkungan, siswa terlihat memahami apa yang disampaikan oleh guru. Selanjutnya guru mengelompokkan siswa ke yang beranggotakan 5 orang, setelah itu memberikan LKS pada tiap kelompok untuk di diskusikan oleh siswa di dalam kelompoknya dan mengarahkan siswa untuk saling berdiskusi dalam kelompok.

Tabel 4.12
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 2 Pertemuan Kedua

NO.	ASPEK PENILAIAN	Hasil observasi	
		Ya	Tidak
1.	Kegiatan Pendahuluan		
	a. Guru menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Rpp	✓	
	b. Guru membuka pelajaran (menyampaikan salam kepada siswa dan menanyakan kabar)	✓	
	c. Guru mengajak siswa untuk berdoa sebelum pembelajaran dilaksanakan	✓	
	d. Guru melaksanakan aktivitas pembelajaran sesuai dengan aktivitas tersebut mengidentifikasi bahwa guru mengerti tentang tujuannya	✓	
e. Guru melaksanakan aktivitas pembelajaran yang bertujuan untuk membantu proses belajar	✓		

	siswa bukan untuk menguji sehingga membuat siswa merasa tertekan		
	f. Guru menyikapi kesalahan yang digunakan psiswa sebaai tahapan proses pembelajaran, bukan semata mata kesalahanyang harus dikoreksi. Misalnya dengan mengetahui terlebih dahulu siswa lain yang setuju atau tidak setuju dengan jawaban tersebut, sebelum memberikan tentang jawaban yang benar.	✓	
2.	Kegiatan inti		
	a. Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai isi kurikulum dan mengaitkannya dengan konteks kehidupan sehari hari siswa	✓	
	b. Guru menggunakan alat bantu mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.	✓	
	c. Guru melaksanakan aktivitas pembelajaran siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran	✓	
	d. Guru menjelaskan materi	✓	
	e. Guru membagi siswa dalam kelompok kecil	✓	
	f. Guru memberikan lembar kerja kelompok	✓	
	g. Guru memberikan penjelasan tata cara belajar menggunakan model teams games tournament kepada siswa. Guru memberikan penjelasan tata cara belajar menggunakan model teams games tournament kepada siswa.	✓	
	h. Siswa melakukan game dengan mengerjakan soal yang sudah disediakan dipapan tulis dengan bergiliran dengan teman sekelompoknya.	✓	
	i. Guru mengakumulasi dan	✓	

	menunjukkan nilai yang diperoleh oleh setiap kelompok, kemudian guru mengumumkan nilai akhir serta memberi hadiah kepada kelompok yang mendapat skor tertinggi		
3.	Kegiatan penutup		
	a. Guru memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi yang sudah dilaksanakan	✓	
	b. Guru dan siswa menyimpulkan materi pelajaran yang telah dilaksanakan	✓	
	c. Guru menutup pembelajaran	✓	

Berdasarkan tabel observasi aktivitas guru pada siklus II pertemuan kedua, dapat dilihat bahwa guru telah melakukan seluruh aspek yang ada dalam pembelajaran dalam pembelajaran yang dilakukan dengan langkah-langkah pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT).

Observasi aktivitas guru pada siklus kedua ini mendapatkan kategori sangat baik.

a) Observasi Siswa

Hasil Observasi yang dilaksanakan selama pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk hasil observasi terhadap siswa pada siklus II pertemuan pertama dan kedua dapat dideskripsikan sebagai berikut, berdasarkan hasil observasi pada siklus II dapat dilihat bahwa aktivitas belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams*

Games Tournmaent (TGT). sudah menunjukkan hasil yang sangat baik. Siswa sudah tampak terbiasa dalam belajar berkelompok, bekerjasama dan berdiskusi bersama kelompoknya. Sesuai dengan data yang di peroleh pada pertemuan pertama dan kedua, siswa sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, berpendapat dan menjawab pertanyaan dengan cukup baik. Peningkatan yang cukup memuaskan juga tampak dari sikap siswa dalam menghargai pendapat orang lain dan juga interaksi antara guru dengan siswa terlihat semakin baik.

Hal ini tampak ketika guru membagi siswa dalam beberapa kelompok. Keberanian siswa untuk mempresentasikan pendapat hasil diskusi juga meningkat. Hal

ini dikarenakan setiap kelompok terlihat kompak dalam berdiskusi, karena beberapa siswa sudah cukup baik dalam menghargai pendapat teman kelompoknya dan tidak malu untuk mengungkapkan pertanyaan atau menanyakan materi pelajaran yang belum jelas. Siswa telah nampak benar- benar Mandiri dalam mengerjakan tugas bersama kelompoknya, dengan sesekali tetap bertanya pada guru jika mengalami kesulitan dan sudah bisa membuat simpulan sendiri terhadap apa yang dipelajari. Terdapat peningkatan yang memuaskan pada pertemuan pertama dan kedua, hal ini berbeda dengan

pertemuan siklus I. Sehingga aktivitas pembelajaran pada siklus II sudah sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan mencapai kategori sangat baik.

Tabel 4.13
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan Pertama

No.	Aspek Yang Diamati	Hasil Observasi	
		Ya	Tidak
	Penyajian Kelas		
1.	Siswa memperhatikan penjelasan guru ketika pembelajaran IPS.	✓	
2.	Siswa bertanya kepada guru ketika mengaami kesulitan.	✓	
3.	Siswa menunjukkan minatnya dengan cara berusaha aktif pada pembelajaran IPS.	✓	
4.	Siswa langsung mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.	✓	
5.	Siswa berani mengungkapkan pendapatnya ketika diskusi kelompok.	✓	
6.	Siswa menunjukkan sikap menghargai pendapat teman saat diskusi.	✓	
7.	Siswa berusaha menyelesaikan tugas dari guru dengan tepat waktu.	✓	
8.	Siswa mengangkat tangan dengan cepat agar dapat menjawab pertanyaan dari guru.	✓	
9.	Siswa kompak memberikan dukungan kepada anggota kelompoknya saat menjawab soal kuis.		✓
10.	Siswa menunjukkan rasa senang dan puas dalam mengikuti pelajaran IPS	✓	

Berdasarkan tabel observasi aktivitas siswa pada siklus II pertemuan pertama, dapat dilihat Siswa memperhatikan penjelasan guru ketika pembelajaran IPS. Siswa bertanya kepada guru ketika mengaami kesulitan., Siswa menunjukkan minatnya dengan cara berusaha aktif pada pembelajaran IPS,

Siswa bertanya kepada guru ketika mengaami kesulitan, Siswa menunjukkan minatnya dengan cara berusaha aktif pada pembelajaran IPS, Siswa langsung mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, Siswa berani mengungkapkan pendapatnya ketika diskusi kelompok, Siswa menunjukkan sikap menghargai pendapat teman saat diskusi, Siswa berusaha menyelesaikan tugas dari guru dengan tepat waktu, Siswa mengangkat tangan dengan cepat agar dapat menjawab pertanyaan dari guru, Siswa menunjukkan rasa senang dan puas dalam mengikuti pelajaran IPS. Siswa dapat termotivasi selama pembelajaran berlangsung Siswa telah melakukan seluruh aspek yang ada dalam pembelajaran yang dilakukan dengan langkah- langkah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournmaent* (TGT), kecuali aspek ke- 9 yaitu Siswa kompak memberikan dukungan kepada anggota

Tabel 4. 14

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan Kedua

No.	Aspek Yang Diamati	Hasil Observasi	
		Ya	Tidak
	Penyajian Kelas		
1.	Siswa memperhatikan penjelasan guru ketika pembelajaran IPS.	✓	
2.	Siswa bertanya kepada guru ketika mengaami kesulitan.	✓	
3.	Siswa menunjukkan minatnya dengan cara berusaha aktif pada pembelajaran IPS.	✓	
4.	Siswa langsung mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.	✓	
5.	Siswa berani mengungkapkan pendapatnya ketika diskusi kelompok.	✓	
6.	Siswa menunjukkan sikap menghargai	✓	

	pendapat teman saat diskusi.		
7.	Siswa berusaha menyelesaikan tugas dari guru dengan tepat waktu.	✓	
8.	Siswa mengangkat tangan dengan cepat agar dapat menjawab pertanyaan dari guru.	✓	
9.	Siswa kompak memberikan dukungan kepada anggota kelompoknya saat menjawab soal kuis.	✓	
10.	Siswa menunjukkan rasa senang dan puas dalam mengikuti pelajaran IPS	✓	

Berdasarkan tabel observasi aktivitas siswa pada siklus II pertemuan kedua, dapat dilihat bahwa siswa telah melakukan seluruh aspek yang ada dalam pembelajaran yang dilakukan dengan langkah- langkah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournmaent* (TGT), Observasi aktivitas siswa pada siklus kedua ini mendapatkan kategori sangat baik.

b) Data Hasil Angket

Selain data yang didapatkan dari hasil observasi, peneliti juga mengambil data tingkat motivasi belajar siswa dengan menggunakan penyebaran angket. Angket tersebut akan diisi oleh setiap siswa, angket untuk mengukur motivasi belajar siswa ini sudah divalidasi oleh dosen ahli dan sudah layak untuk menjadi tolak ukur atau paramater motivasi siswa di kelas VII A MTs Negeri 11 Banyuwangi.

Di akhir siklus II guru melakukan penyebaran angket kepada semua siswa untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan penerapan model *Teams games tournmaent* (TGT). Dari hasil penyebran angket tersebut

peneliti melakukan analisis dan perhitungan dengan menggunakan rumus yang sudah di paparkan di bab sebelumnya, kemudian peneliti menyajikan hasil tersebut berbentuk tabel dan pastinya akan mudah untuk dibaca. Adapun hasil angket siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 15
Hasil Angket Peningkatan Motivasi Belajar Siswa siklus 2

Total skor	2322
Rata rata skor	72,56
Skor tertinggi	79
Skor terendah	66
Persentase skor	72,56 (tinggi)
Jumlah siswa yang mencapai kriteria keberhasilan penelitian (≥ 61)	32 siswa (100%)

Berdasarkan tabel diatas, hasil analisis skor motivasi belajar IPS siswa kelas VII A MTs Negeri 11 Banyuwangi dapat diketahui bahwa total skor motivasi belajar IPS siswa memperoleh skor 2322. Rata-rata skor motivasi belajar IPS siswa mencapai 70,56. Skor tertinggi motivasi belajar siswa kelas VII A memperoleh skor 79, sedangkan skor terendah motivasi belajar IPS yaitu 66. Persentase rata-rata motivasi belajar IPS siswa kelas VII A pada siklus II sudah berada pada kategori tinggi dengan persentase skor mencapai 72,56 dan jumlah siswa yang mencapai kriteria keberhasilan penelitian yaitu 32 siswa dengan seluruh siswa mencapai kategori tinggi atau 100% telah mencapai kriteria keberhasilan penelitian.

Persentase skor rata-rata motivasi belajar siswa sudah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian yaitu lebih dari 75 keseluruhan siswa memperoleh skor dalam kategori tinggi atau lebih dari 61. Indikator pada motivasi belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus II.

Pada siklus II, rata-rata skor motivasi belajar IPS siswa mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan rata-rata skor motivasi belajar IPS siswa pada pra siklus dan siklus I. Adapun perbandingan skor motivasi belajar IPS siswa antara pra siklus, siklus I, dan siklus II disajikan dalam tabel 10 sebagai berikut. Dapat di lihat tabel presentase sebagai berikut:

Tabel 4.16
Perbandingn Skor Motivasi Siswa Pra Siklus, Siklus 1 Dan Siklus 2

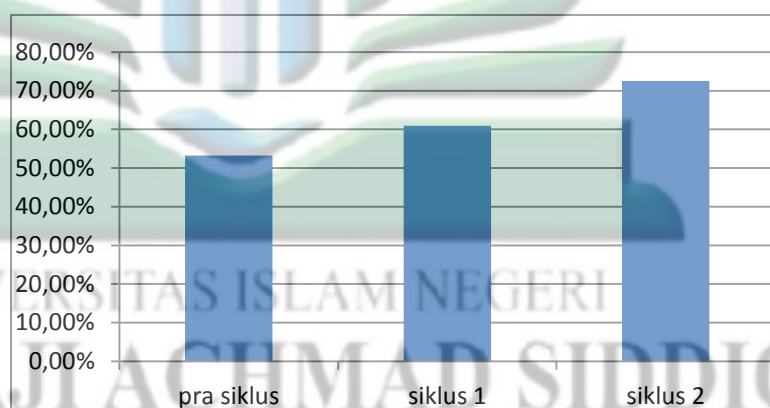
	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
Total Skor	1705	1951	2322
Rata-Rata Skor	53	60	72
Persentase Skor	53,28	60,96	72,56
Peningkatan Persentase Skor	7,68		
		11,6	

Berdasarkan tabel 4.8, total skor motivasi belajar IPS siswa pada saat pra siklus menunjukkan skor sebesar 1705. Pada siklus I total skor motivasi belajar siswa meningkat menjadi 1951, meningkat kembali pada siklus II dengan total skor 2322. Rata-rata skor motivasi belajar siswa pada pra siklus memperoleh skor 53,28, pada siklus I memperoleh rata-rata

skor sebesar 60,69, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 72,56. Persentase skor motivasi belajar pada pra siklus memperoleh persentase 53,28 meningkat pada siklus II menjadi 72,56. Peningkatan persentase antara pra siklus dengan siklus I sebesar 7,68, sedangkan antara siklus I dengan siklus II sebesar 11,6, Peningkatan persentase rata-rata skor motivasi belajar IPS pra siklus, siklus I dan siklus II dapat terlihat secara jelas pada gambar 4.2 sebagai berikut.

Gambar 4. 2

Rata-Rata persentase skor tiap siklus



c) Tahap refleksi

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus II peneliti memperoleh beberapa catatan. Data yang diperoleh merupakan hasil pengamatan peneliti, hasil observasi di dapat dari observasi, dan berdasarkan hasil wawancara guru dan siswa. Pada siklus II ini segala hal yang telah direncanakan pada tahap perencanaan

telah berjalan dan terlaksana semua dengan baik. Motivasi meningkat pada siklus ini.

Selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournmaent (TGT)*, peneliti tidak mengalami banyak hambatan. Semua siswa dapat melaksanakan tugas dan kewajibannya dengan baik. Para siswa terlihat senang dan semangat pada saat mengikuti proses pembelajaran. Hal ini didukung dengan motivasi siswa yang terus meningkat.

Hasil dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournmaent (TGT)* pada proses ini, sudah sesuai dengan harapan peneliti. Pada setiap siklus, motivasi siswa selalu meningkat. Hal ini ditandakan dengan siswa Motivasi belajar

siswa untuk mempelajari materi IPS meningkat karena banyak poin angket siswa yang menyatakan siswa sudah mempunyai target nilai maksimal di atas rata-rata dalam mengerjakan tugas yang di beri oleh guru. Hasrat dan keinginan siswa untuk berhasil tinggi karena sebagian besar siswa memberikn pendapat saat diskusi dan senang mengerjakan tugas pelajaran IPS sendiri dan juga berkelompok

Siswa tidak lagi merasa jenuh mempelajari IPS karena siswa merasa pembelajaran dengan diskusi bisa membuat mereka bertukar pikiran dan informasi dengan teman

sebayanya, dan ada beberapa siswa yang senang berdiskusi saat belajar IPS di kelas.

3. Tindakan Pembelajaran Siklus III

Pada siklus III terdapat 1 kali pertemuan, di kelas VII A MTs Negeri 11 Banyuwangi. masing-masing pertemuan memiliki waktu 2x40 menit setiap pertemuan. Pada tahap perencanaan ini, peneliti melakukan perencanaan berupa pembuatan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), alat dan media pembelajaran, angket, pedoman observasi. Tahap perencanaan ini dilakukan dengan terlebih dahulu berkonsultasi dengan guru wali kelas kelas VII A MTS Negeri 11 Banyuwangi. Dalam perencanaan pelaksanaan tindakan dilakukan hal-hal sebagai berikut:

- e. Menganalisis kekurangan yang terdapat di siklus I dan mencari solusi berupa perbaikan dalam pembelajaran.
- f. Menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang materi yang akan diajarkan kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. RPP ini digunakan sebagai acuan pembelajaran yang akan dilaksanakan. RPP memuat serangkaian kegiatan pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Teams Games Tournmaent* (TGT).
- g. Mempersiapkan angket yang nantinya akan disebar kepada siswa untuk mengetahui motivasi belajar pada setiap akhir siklus
- h. Mempersiapkan lembar observasi yang akan diisi oleh observer

pada tiap pertemuan.

a. Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus III

1) Tindakan siklus III

Siklus III dilaksanakan pada hari Selasa, 10 Desember 2024 pukul 09.00 - 11.00 WIB. Dalam pelaksanaan tindakan tersebut siswa mempelajari materi tentang perubahan social dan dinamika sosial ini diikuti oleh semua siswa, jumlah semua siswa 32 anak terdiri dari 24 siswa putri dan 8 siswa putra.

Deskripsi langkah-langkah pelaksanaan tindakan siklus III adalah sebagai berikut:

d) Kegiatan Awal

Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran. Guru menyiapkan kondisi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik, serta memeriksa kehadiran peserta didik. Memberikan persepsi dengan terus mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk mengarahkan siswa ke materi yang akan dipelajari.

e) Kegiatan Inti

Guru menjelaskan materi tentang perubahan social dan dinamika sosial. Guru membentuk siswa ke dalam beberapa kelompok, setiap kelompok dibagi secara heterogen. Guru memberikan lembar kerja kepada tiap kelompok. Guru mengontrol setiap kegiatan diskusi siswa sampai diskusi

selesai. Guru menyebut satu nomor dan setiap siswa dari tiap kelompok dengan nomor yang sama mengangkat tangan. Guru memerintahkan setiap siswa yang maju untuk menyiapkan jawaban dari hasil diskusi bersama kelompoknya. Siswa memberikan jawabannya dan kelompok yang lain menanggapi.

Guru menempatkan siswa ke meja *tournament* sesuai dengan kelompok yang dibagi. Guru memberikan pemahaman cara bermain *tournament* dan memberikan arahan agar siswa antar anggota kelompok tidak diperbolehkan saling membantu. Seluruh siswa melakukan *game tournament* dengan mengerjakan soal yang sudah disediakan dipapan tulis secara bergantian dengan teman sekelompoknya. Ketika semua siswa sudah menjawab soal *tournament*, guru dan siswa mengakumulasi nilai yang diperoleh setiap kelompok. Setelah mengumumkan hasil akhir yang diperoleh setiap kelompok, guru memberikan *reward* untuk 3 kelompok yang memperoleh nilai tinggi.

Guru membuka kegiatan tanya jawab kepada siswa berkenaan dengan materi pelajaran untuk hal hal yang belum dipahami. Guru memberikan umpan balik positif kepada siswa dan memberikan penguatan terhadap pendapat siswa. Guru memberikan konfirmasi melalui sumber tentang perubahan sosial dan dinamika sosial.

f) Kegiatan akhir

Bersama siswa guru membuat kesimpulan/ rangkuman atas materi yang sudah dipelajari. Sebelum berdoa guru mengevaluasi hasil belajar siswa selama pembelajaran. Mengajak semua siswa berdoa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.

2) Tahap Analisis dan evaluasi

b) Observasi guru

Hasil Observasi yang dilaksanakan selama pembelajaran IPS dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siklus III. Pengamatan dilakukan oleh observer yang mencatat seluruh aktivitas guru selama proses pembelajaran. Berdasarkan data yang dihasilkan pada tabel di atas terkait kegiatan guru, guru memberikan informasi tentang tujuan dan teknis pembelajaran yang akan dicapai. Sesuai dengan data yang diperoleh pada siklus III, guru sudah baik dalam memberi motivasi kepada siswa, memberi kesempatan siswa untuk bertanya, interaksi antara siswa dengan guru, dan juga guru cukup baik dalam membimbing siswa berdiskusi.

Selain itu, guru sebagai fasilitator sudah sangat baik menempatkan fungsinya. mestinya, guru juga sudah memberikan apresiasi dan menghargai pada setiap

pertanyaan dan jawaban yang diberikan oleh siswa serta menyimpulkan materi bersama dengan siswa dengan sangat baik, guru juga dalam menjelaskan dan menguasai materi pembelajaran.

Hasil dari observasi menunjukkan bahwa peneliti melakukan pembelajaran sesuai dengan apa yang telah direncanakan, adapun hasil observasi di penelitian ini bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.17
Hasil Observasi Guru Siklus III

ASPEK PENILAIAN	Hasil observasi	
	Ya	Tidak
Kegiatan Pendahuluan		
g. Guru menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Rpp	✓	
h. Guru membuka pelajaran (menyampaikan salam kepada siswa dan menanyakan kabar)	✓	
i. Guru mengajak siswa untuk berdoa sebelum pembelajaran dilaksanakan	✓	
j. Guru melaksanakan aktivitas pembelajaran sesuai dengan aktivitas tersebut mengidentifikasi bahwa guru mengerti tentang tujuannya	✓	
k. Guru melaksanakan aktivitas pembelajaran yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa bukan untuk menguji sehingga membuat siswa merasa tertekan	✓	
l. Guru menyikapi kesalahan yang digunakan psiswa sebaai tahapan proses pembelajaran, bukan semata mata kesalahanyang harus dikoreksi. Misalnya dengan mengetahui terlebih dahulu siswa lain yang setuju atau tidak setuju dengan jawaban tersebut, sebelum memberikan tentang jawaban yang benar.	✓	
Kegiatan inti		

j.	Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai isi kurikulum dan mengaitkannya dengan konteks kehidupan sehari hari siswa	✓	
k.	Guru menggunakan alat bantu mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.	✓	
l.	Guru melaksanakan aktivitas pembelajaran siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran	✓	
m.	Guru menjelaskan materi	✓	
n.	Guru membagi siswa dalam kelompok kecil	✓	
o.	Guru memberikan lembar kerja kelompok	✓	
p.	Guru memberikan penjelasan tata cara belajar menggunakan model teams games tournament kepada siswa. Guru memberikan penjelasan tata cara belajar menggunakan model teams games tournament kepada siswa.	✓	
q.	Siswa melakukan game dengan mengerjakan soal yang sudah disediakan dipapan tulis dengan bergiliran dengan teman sekelompoknya.	✓	
r.	Guru mengakumulasi dan menunjukkan nilai yang diperoleh oleh setiap kelompok, kemudian guru mengumumkan nilai akhir serta memberi hadiah kepada keompok yan mendapat skor tertinggi	✓	
Kegiatan penutup			
d.	Guru memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk brtanya terkait materi yang sudah dilaksanakan	✓	
e.	Guru dan siswa menyimpulkan materi pelajaran yang telah dilaksanakan	✓	
f.	Guru menutup pembelajaran	✓	

Berdasarkan tabel observasi aktivitas guru pada siklus III, dapat dilihat bahwa guru seperti biasa memberikan informasi kepada para siswa tentang tujuan dan teknis pembelajaran yang akan dicapai serta memotivasi siswa terlebih dahulu sebelum memulai pelajaran agar siswa semangat dalam belajar. Pada saat menyampaikan materi

tentang perubahan social dan dinamika sosial, siswa terlihat memahami apa yang disampaikan oleh guru. Selanjutnya guru mengelompokkan siswa ke yang beranggotakan 5 orang, setelah itu memberikan LKS pada tiap kelompok untuk di diskusikan oleh siswa di dalam kelompoknya dan mengarahkan siswa untuk saling berdiskusi dalam kelompok.

d) Observasi Siswa

Hasil Observasi yang dilaksanakan selama pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournmaent* (TGT) untuk hasil observasi terhadap siswa pada siklus III dapat dideskripsikan sebagai berikut, berdasarkan hasil observasi pada siklus III dapat dilihat bahwa aktivitas belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournmaent* (TGT) sudah menunjukkan hasil yang sangat baik. Siswa sudah tampak terbiasa dalam belajar berkelompok, bekerjasama dan berdiskusi bersama kelompoknya. Sesuai dengan data yang di peroleh pada pertemuan pertama dan kedua, siswa sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, berpendapat dan menjawab pertanyaan dengan cukup baik. Peningkatan yang cukup memuaskan juga tampak dari sikap siswa dalam menghargai pendapat orang lain dan juga interaksi antara guru dengan siswa terlihat semakin baik.

Hal ini tampak ketika guru membagi siswa dalam beberapa kelompok. Keberanian siswa untuk mempresentasikan pendapat hasil diskusi juga meningkat. Hal ini dikarenakan setiap kelompok terlihat kompak dalam berdiskusi, karena beberapa siswa sudah cukup baik dalam menghargai pendapat teman kelompoknya dan tidak malu untuk mengungkapkan pertanyaan atau menanyakan materi pelajaran yang belum jelas. Siswa telah nampak benar-benar Mandiri dalam mengerjakan tugas bersama kelompoknya, dengan sesekali tetap bertanya pada guru jika mengalami kesulitan dan sudah bisa membuat simpulan sendiri terhadap apa yang dipelajari. Terdapat peningkatan yang memuaskan pada siklus ke III, hal ini berbeda dengan pertemuan siklus II.

Sehingga aktivitas pembelajaran pada siklus III sudah sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan mencapai kategori sangat baik.

Tabel 4.18
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III

No.	Aspek Yang Diamati	Hasil Observasi	
		Ya	Tidak
	Penyajian Kelas		
1.	Siswa memperhatikan penjelasan guru ketika pembelajaran IPS.	✓	
2.	Siswa bertanya kepada guru ketika mengaami kesulitan.	✓	
3.	Siswa menunjukkan minatnya dengan cara berusaha aktif pada pembelajaran IPS.	✓	
4.	Siswa langsung mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.	✓	

5.	Siswa berani mengungkapkan pendapatnya ketika diskusi kelompok.	✓	
6.	Siswa menunjukkan sikap menghargai pendapat teman saat diskusi.	✓	
7.	Siswa berusaha menyelesaikan tugas dari guru dengan tepat waktu.	✓	
8.	Siswa mengangkat tangan dengan cepat agar dapat menjawab pertanyaan dari guru.	✓	
9.	Siswa kompak memberikan dukungan kepada anggota kelompoknya saat menjawab soal kuis.	✓	
10.	Siswa menunjukkan rasa senang dan puas dalam mengikuti pelajaran IPS	✓	

Berdasarkan tabel observasi aktivitas siswa pada siklus III, dapat dilihat Siswa memperhatikan penjelasan guru ketika pembelajaran IPS. Siswa bertanya kepada guru ketika mengaami kesulitan., Siswa menunjukkan minatnya dengan cara berusaha aktif pada pembelajaran IPS, Siswa bertanya kepada guru ketika mengaami kesulitan, Siswa menunjukkan minatnya dengan cara berusaha aktif pada pembelajaran IPS, Siswa langsung mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, Siswa berani mengungkapkan pendapatnya ketika diskusi kelompok, Siswa menunjukkan sikap menghargai pendapat teman saat diskusi, Siswa berusaha menyelesaikan tugas dari guru dengan tepat waktu, Siswa mengangkat tangan dengan cepat agar dapat menjawab pertanyaan dari guru, Siswa menunjukkan rasa senang dan puas dalam mengikuti pelajaran IPS. Siswa dapat termotivasi selama pembelajaran berlangsung Siswa telah melakukan seluruh aspek yang ada dalam

pembelajaran yang dilakukan dengan langkah- langkah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournmaent* (TGT).

e) Data Hasil Angket

Selain data yang didapatkan dari hasil observasi, peneliti juga mengambil data tingkat motivasi belajar siswa dengan menggunakan penyebaran angket. Angket tersebut akan diisi oleh setiap siswa, angket untuk mengukur motivasi belajar siswa ini sudah divalidasi oleh dosen ahli dan sudah layak untuk menjadi tolak ukur atau paramater motivasi siswa di kelas VII A MTs Negeri 11 Banyuwangi.

Di akhir siklus III guru melakukan penyebaran angket kepada semua siswa untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan penerapan model *Teams*

games tournmaent (TGT). Dari hasil penyebran angket tersebut peneliti melakukan analisis dan perhitungan dengan menggunakan rumus yang sudah di paparkan di bab sebelumnya, kemudian peneliti menyajikan hasil tersebut berbentuk tabel dan pastinya akan mudah untuk dibaca. Adapun hasil angket siklus III dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 19
 Hasil Angket Peningkatan Motivasi Belajar Siswa siklus III

Total skor	2900
Rata rata skor	90,62
Skor tertinggi	95
Skor terendah	83
Persentase skor	90,62 (sangat tinggi)
Jumlah siswa yang mencapai kriteria keberhasilan penelitian (≥ 61)	32 siswa (100%)

Berdasarkan tabel diatas, hasil analisis skor motivasi belajar IPS siswa kelas VII A MTs Negeri 11 Banyuwangi dapat diketahui bahwa total skor motivasi belajar IPS siswa memperoleh skor 2900. Rata-rata skor motivasi belajar IPS siswa mencapai 90,62. Skor tertinggi motivasi belajar siswa kelas VII A memperoleh skor 95, sedangkan skor terendah motivasi belajar IPS yaitu 83. Persentase rata-rata motivasi belajar IPS siswa kelas VII A pada siklus II sudah berada pada kategori tinggi dengan persentase skor mencapai 90,62 dan jumlah siswa yang mencapai kriteria keberhasilan penelitian yaitu 32 siswa dengan seluruh siswa mencapai kategori tinggi atau 100% telah mencapai kriteria keberhasilan penelitian. Persentase skor rata-rata motivasi belajar siswa sudah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian yaitu lebih dari 75 keseluruhan siswa memperoleh skor dalam kategori tinggi atau lebih dari 61. Indikator pada motivasi belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus III.

Pada siklus III, rata-rata skor motivasi belajar IPS siswa mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan rata-rata skor motivasi belajar IPS siswa pada pra siklus, siklus I, dan siklus II. Adapun perbandingan skor motivasi belajar IPS siswa antara pra siklus, siklus I, siklus II dan siklus III disajikan dalam tabel 10 sebagai berikut. Dapat di lihat tabel presentase sebagai berikut:

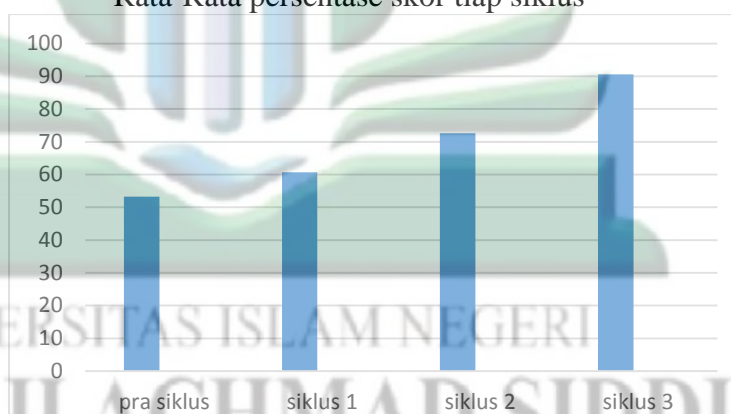
Tabel 4.20
Perbandingn Skor Motivasi Siswa Pra Siklus, Siklus 1 Dan Siklus 2

	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
Total Skor	1705	1951	2322	2900
Rata-Rata Skor	53	60	72	90
Persentase Skor	53,28	60,96	72,56	90,62
		7,68		
Peningkatan Persentase Skor			11,6	
				18,06

Berdasarkan tabel 4.8, total skor motivasi belajar IPS siswa pada saat pra siklus menunjukkan skor sebesar 1705. Pada siklus I total skor motivasi belajar siswa meningkat menjadi 1951, meningkat kembali pada siklus II dengan total skor 2322 dan sangat meningkat pada siklus ke III dengan total skor 2.900. Rata-rata skor motivasi belajar siswa pada pra siklus memperoleh skor 53,28, pada siklus I memperoleh rata-rata skor sebesar 60,69, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 72,56 dan pada siklus III sangat menungkat menjadi

90,62. Persentase skor motivasi belajar pada pra siklus memperoleh persentase 53,28 meningkat pada siklus II menjadi 72,56. Peningkatan persentase antara pra siklus dengan siklus I sebesar 7,68, sedangkan antara siklus I dengan siklus II sebesar 11,6 dan antara siklus II dengan siklus III sebesar 18,06, Peningkatan persentase rata-rata skor motivasi belajar IPS pra siklus, siklus I dan siklus II dapat terlihat secara jelas pada gambar 4.2 sebagai berikut.

Gambar 4. 3
Rata-Rata persentase skor tiap siklus



f) Tahap refleksi

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus III peneliti memperoleh beberapa catatan. Data yang diperoleh merupakan hasil pengamatan peneliti, hasil observasi di dapat dari observasi, dan berdasarkan hasil wawancara guru dan siswa. Pada siklus III ini segala hal yang telah direncanakan pada tahap perencanaan

telah berjalan dan terlaksana semua dengan baik. Motivasi sangat meningkat pada siklus ini.

Selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournmaent (TGT)*, peneliti tidak mengalami banyak hambatan. Semua siswa dapat melaksanakan tugas dan kewajibannya dengan baik. Para siswa terlihat senang dan semangat pada saat mengikuti proses pembelajaran. Hal ini didukung dengan motivasi siswa yang terus meningkat.

Hasil dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournmaent (TGT)* pada proses ini, sudah sesuai dengan harapan peneliti. Pada setiap siklus, motivasi siswa selalu meningkat. Hal ini ditandakan dengan siswa Motivasi belajar

siswa untuk mempelajari materi IPS meningkat karena banyak poin angket siswa yang menyatakan siswa sudah mempunyai target nilai maksimal di atas rata-rata dalam mengerjakan tugas yang di beri oleh guru. Hasrat dan keinginan siswa untuk berhasil tinggi karena sebagian besar siswa memberikn pendapat saat diskusi dan senang mengerjakan tugas pelajaran IPS sendiri dan juga berkelompok

Siswa tidak lagi merasa jenuh mempelajari IPS karena siswa merasa pembelajaran dengan diskusi bisa membuat mereka bertukar pikiran dan informasi dengan teman

sebayanya, dan ada beberapa siswa yang senang berdiskusi saat belajar IPS di kelas.

C. Pembahasan

Kondisi awal motivasi belajar IPS siswa kelas VII A MTs Negeri 11 Banyuwangi yang diperoleh peneliti melalui hasil observasi dan angket menunjukkan persentase skor rata-rata 53,28 dalam kategori sedang yaitu antara 40-60 dengan rincian 24 siswa memiliki motivasi belajar sedang dan 8 siswa memiliki motivasi belajar tinggi. Berdasarkan kondisi awal tersebut, maka peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan langkah-langkah persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari dua siklus dan pada setiap siklus terdiri dari dua pertemuan.

Hasil skor motivasi belajar siswa diperoleh melalui analisis lembar observasi dan skor angket motivasi belajar siswa pada siklus I. Pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan terjadinya peningkatan persentase rata-rata motivasi belajar IPS siswa. Persentase rata-rata motivasi belajar IPS siswa siklus I menunjukkan motivasi dalam kategori sedang dengan jumlah persentase skor mencapai 60,96, namun dari keseluruhan siswa hanya 18 siswa atau 56,25 yang mencapai kriteria tinggi. Pada siklus I ini penelitian dapat dikatakan belum mencapai indikator keberhasilan penelitian karena rata-rata persentase motivasi belajar siswa masih mencapai kriteria sedang meskipun sudah meningkat namun belum mencapai kriteria lebih dari sama dengan 61% dari

keseluruhan siswa yang memiliki motivasi belajar dalam kategori tinggi. Peningkatan rata-rata persentase motivasi belajar IPS siswa kelas VII A antara pra siklus dengan siklus I sebesar 7,68 dari kategori sedang dan tetap berad di kategori sedang.

Pada siklus I sudah terdapat peningkatan persentase motivasi belajar IPS siswa namun dalam pelaksanaan tindakan siklus I ini masih memiliki beberapa kekurangan antara lain pada saat diskusi kelompok terdapat beberapa siswa yang tidak mau mengerjakan dan hanya bermain sendiri, siswa yang terlalu dominan dalam kelompoknya, selain itu ada beberapa siswa yang masih belum dapat memecahkan permasalahan dengan cepat. Oleh karena itu, peneliti perlu melakukan tindakan pada siklus II. Siklus II ini dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki penelitian pada siklus I berdasarkan refleksi yang dilakukan pada siklus I sehingga siklus II memenuhi indikator keberhasilan yang sesuai dengan penelitian.

Hasil analisis motivasi belajar siswa pada siklus II berdasarkan analisis observasi dan angket menunjukkan rata-rata motivasi belajar siswa kelas VII A MTS Negeri 11 Banyuwangi sudah berada pada kategori tinggi yaitu persentase antara 61-80 dengan jumlah rata-rata persentase skor meningkat hingga mencapai 72,56. Rata-rata siswa sudah sesuai dengan kriteria keberhasilan penelitian yaitu sebanyak 32 siswa atau 100% siswa mencapai kriteria keberhasilan penelitian. Rata-rata persentase skor motivasi belajar IPS siswa sudah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian yaitu lebih dari 61 keseluruhan siswa memperoleh rata-rata dalam kategori tinggi.

Hasil analisis motivasi belajar siswa pada siklus III berdasarkan analisis observasi dan angket menunjukkan rata-rata motivasi belajar siswa kelas VII A MTS Negeri 11 Banyuwangi sudah berada pada kategori sangat tinggi yaitu persentase antara 81-100 dengan jumlah rata-rata persentase skor meningkat hingga mencapai 90,62. Rata-rata siswa sudah sesuai dengan kriteria keberhasilan penelitian yaitu sebanyak 32 siswa atau 100% siswa mencapai kriteria keberhasilan penelitian. Rata-rata persentase skor motivasi belajar IPS siswa sudah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian yaitu lebih dari 61 keseluruhan siswa memperoleh rata-rata dalam kategori tinggi.

Pada pelaksanaan pembelajaran siklus III menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sudah menampakkan hasil yang lebih baik dari siklus I, II dan III. Hasil alternatif perbaikan tindakan refleksi pada siklus I juga sudah terlaksana pada siklus II dan siklus III ini. Hasil perbaikan refleksi yang terlaksana pada siklus III antara lain pada saat diskusi semua fokus melakukan diskusi dan tidak ada yang bermain main sendiri dan rata rata siswa sudah lebih cepat untuk memecahkan masalah, siswa juga lebih kompak serta saling menyemangati saat turnamen.

1. Berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa tingkat motivasi siswa kelas VII A dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sudah sangat tinggi yaitu mencapai 90,62, artinya siswa termotivasi dalam belajar. hal ini sesuai

dengan pendapat ahli tentang indikator motivasi belajar yaitu motivasi seseorang dapat dilihat dari aktivitas ataupun tingkah laku seseorang.

Nana Sudjana berpendapat tentang indikator motivasi sebagai berikut:

- a. Minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran
- b. Semangat siswa untuk mengerjakan tugas
- c. Tanggung jawab siswa dalam mengerjakan laporan atau tugas
- d. Respon yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan oleh guru
- e. Rasa senang dan puas saat mengerjakan tugas⁴²

Peningkatan motivasi belajar siswa terlihat dan terukur dalam lembar angket siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Taniredja tentang kelebihan model pembelajaran *team games tournamet* yaitu siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menguunakan pendapatnya, memiliki rasa percaya diri yang tinggi, motivasi belajar siswa bertambah, pemahaman siswa yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran serta kerja sama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan⁴³.

Pendapat diatas memperkuat hasil penelitian yang menyatakan bahwa peningkatan motivasi belajar merupakan salah satu keunggulan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournmaent* (TGT) Dengan demikian dapat dikatakan bahwa

⁴²Nana Sudjana, 2009, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 61.

⁴³Taniredja, Tukiran and Faridli, Efi Miftah and Harmianto, Sri (2011) *Model-model pembelajaran inovatif*. Alfabeta, Bandung.

pembelajaran IPS dengan menggunakan Model Kooperatif *Teams Games Tournmaent* (TGT) dapat meningkatkan Motivasi siswa di kelas VII A MTs Negeri 11 Banyuwangi, adanya peningkatan hasil angket siswa menunjukkan bahwa tindakan dalam penelitian ini dinyatakan berhasil.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penilaian angket siswa pada pra tindakan menunjukkan bahwa presentase yang didapat sebesar 53,28 yang tergolong sedang, namun masih kurang termotivasi. Lalu pada siklus I terjadi peningkatan presentase penilaian angket motivasi belajar siswa sebesar 7,68 menjadi 60,96, namun masih belum memenuhi target peneliti. dan pada akhir siklus II terjadi peningkatan presentase penilaian angket motivasi belajar siswa sebesar 11,6 menjadi 72,56 yang menandakan presentase penilaian motivasi belajar siswa telah mencapai target yang diinginkan yaitu pada interval tinggi. Dan pada siklus ke III terjadi peningkatan presentase penilaian angket motivasi belajar siswa sebesar 18,06 menjadi 90,62 yang menandakan presentase penilaian motivasi belajar siswa telah mencapai target yang diinginkan yaitu pada interval sangat tinggi. Dengan hasil penilaian angket motivasi belajar tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas VII A MTS Negeri 11 Banyuwangi.

B. Saran

Berdasarkan pada kesimpulan di atas, dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada Guru

Penerapan pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif kegiatan pembelajaran IPS karena pembelajaran dengan menggunakan model ini dapat meningkatkan motivasi siswa dikelas, serta menjadi lebih tertarik dan aktif ketika mengikuti pelajaran dikelas.

2. Bagi Siswa

Dengan diterapkannya model pembelajaran TGT diharapkan siswa dapat lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran IPS, meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif selama proses pembelajaran, meningkatkan rasa percaya diri, keberanian, dan rasa tanggung jawab siswa, dan dapat lebih fokus dalam memahami materi pelajaran agar hasil belajar dapat meningkat.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR PUSTAKA

- Abduel Aziz Wahab, *Metode Dan Model-Model Mengajar: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*, Bandung: Alfabeta, 2012.
- Agues Purwo. *Desain Pembelajaran Inovatif Berbasis Konstruktivisme*. Bandung: Nusa Media, 2011.
- Ayue Lobika Lestari, “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di MA Nurul Ulum Mertak Tombok Tahun Pelajaran 2019/2020”. Skripsi, Universitas Islam Negeri Mataram, 2020.
- Buku Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP kelas VII: M Nursa’ban dkk. 2021. (Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat)
- Daryanto. *Penelitian Tindakan Kelas Dan Penelitian Tindakan Sekolah Beserta Contoh-Contohnya*. Yogyakarta: Gava Media, 2014.
- Dimiyati Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran, Studi dan Pengajaran*. Rineka Cipta: Jakarta 2002.
- E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002.
- Fery Hermanto, “Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Gambar Pada Hasil Belajar Dan Inat Peserta Didik Sub Jaringan Pada Tumbuhan Kelas VIII SMPN 5 Lahei Kabupaen Barito Uetara”. Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, 2020.
- Haryu Islamudin, *Psikologi Pendidikan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- Idawati Br. Ginting. 2015. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournament) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ips Di Kelas Vii-5 Smp Negeri 3 Percut Sei Tuan. School Education Journal Pgsd FIP Unimed. Volume 4. Nomor 1.
- Jannah, Raodatul. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2014.
- Jannah, Raodatul. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2014.

- Jihad Asep. Abduel Haris. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo, 2012.
- Kemmis, S., McTaggart, R., Nixon, R., Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *Introducing critical participatory action research. The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*,
- Kurniawan. *Pengaruh kompetensi pedagogik, dan kompetensi professional Guru*. Bandung: Pustaka Belajar, 2013.
- Miftahul Huda. *Cooperative Learning, Metode, Model, Teknik, Struktur, dan Model Terapan*. Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2011.
- Muhammad Srya Hamdani. Mawardi, Krisma Widi, “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi”, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 3 No. 4 November, 2019.
- Nana Sudjana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru, Al-Gensindo, 2010.
- Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009,
- Nova Pitdianti. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 3 Atap Kuala T.P 2019/2020*, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2019.
- Putu Yulia Angga, Naniek Kusumawati. *Teori Dan aplikasi pembelajaran IPA SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muehammad Zaini, 2021
- Rabiatul Khairiah. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V Min Medan Maimun Tahun Ajaran 2017/2018*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2018.
- Rusman. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Depok: Rajagrafindo, 2017.
- Sapriya. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018.
- Sardiman A.M., *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2019.
- Somantri, Numan. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.

- Suci A. Analisis Beban Kerja Bidang Pengelolaan Sampah Dinas Lingkungan Hidup Dan Kebersihan Kota Pekanbaru. JOM FISIL Vol. 6 Januari-juni,2019.
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi. *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Bumiaksara,2017.
- Suryanto. *Pedoman Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Yogyakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan,1997.
- Taniredja, Tukiran and Faridli, Efi Miftah and Harmianto, Sri (2011) *Model-model pembelajaran inovatif*. Alfabeta, Bandung.
- Tika Lestari. Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V Min Medan Barat Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019. Skripsi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2019.
- Toni Nasution & Maulana Arafat Lubis. *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Samudra Biru, 2018.
- Wawancara Era Tanya Mediawati, tanggal 1 Juni 2023 di MTS Negeri 11 Banyuwangi. Yamin Martinis, *Paradigma Pendidikan* Jakarta: Gaung Persada,2008.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

MATRIKS PENELITIAN

Judul	Variabel	Indikator Variabel	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah
<p>Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTs Negeri 11 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2022/2023</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel (X) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> • Variabel (Y) Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel (X) <ol style="list-style-type: none"> a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> b. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> c. Tahapan- Tahapann <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> • Variable (Y) <ol style="list-style-type: none"> a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Social b. Pengertian Motivasi Belajar c. Fungsi Motivasi Belajar 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi • Wawancara • Angket 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode Penelitian : Penelitian Tindakan Kelas • Tempat Penelitian : Mts Negeri 11 Banyuwangi • Pengumpulan Data : Observasi, Wawancara, Angket • Prosedur Penelitian : Perencanaan, Tindakan, Observasi, Refleksi 	<ul style="list-style-type: none"> • Rumusan Masalah : <ol style="list-style-type: none"> a. Apakah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII MTS Negeri 11 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2022/2023 ?

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Novianti Rizky Sasidamari
Nim : T20199003
Program Studi : Tadris IPS
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : 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 tidak pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

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

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 19 November 2024
Saya yang menyatakan



Novianti Rizky Sasidamari
NIM. T20199003



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://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-9432/In.20/3.a/PP.006/11/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MTS NEGERI 11 BANYUWANGI

Jl. Jember No.124 kalibaru-Banyuwangi

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

NIM : T20199003

Nama : NOVIANTI RIZKY SASIDAMARI

Semester : Semester sembilan

Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII DI MTS NEGERI 11 BANYUWANGI TAHUN PELAJARAN 2022/2023. selama 12 (dua belas) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Bapak Rosid Tamami. S.Pd, M.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 23 Oktober 2023

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN BANYUWANGI
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 11 BANYUWANGI**

Jalan Jember No.124
Telepon (0333) 897172
Email : mtsnkalibaru@kemenag.go.id

SURAT KETERANGAN KEPALA MADRASAH

Nomor : 404/Mts.13.30.11/PP.00.5/12/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Rosid Tamami, S.Pd. M.Pd.**
NIP : 19790531 200501 1 003
Pangkat/Golongan : Pembina (IV/a)
Jabatan : Kepala MTs. Negeri 11 Banyuwangi

Dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : **Novianti Rizky Sasidamari**
NIM : T20199003
Semester : IX (Sembilan)
Program Studi : Tadris IPS

Telah mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII di MTsN 11 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2023/2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapatnya dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banyuwangi, 11 Desember 2023
Kepala,



Rosid Tamami

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *Teams Games Tournament* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS VII DI MTS NEGERI 11 BANYUWANGI TAHUN PELAJARAN 2022/2023

No	tanggal	Kegiatan penelitian	TTD
1	20 Februari 2023	Observasi lapangan dengan Ibu Era Tanya Mediawati S. E. di MTS Negeri 11 Banyuwangi	
2	23 Oktober 2023	Pengajuan surat izin penelitian di MTS Negeri 11 Banyuwangi	
3	14 November 2023	Melaksanakan tindakan pra siklus	
4	21 November 2023	Melakukan kegiatan pembelajaran Pertemuan 1 tindakan siklus 1	
5	23 November 2023	Melakukan kegiatan pembelajaran Pertemuan 2 tindakan siklus 1	
6	28 November 2023	Melakukan kegiatan pembelajaran Pertemuan 1 tindakan siklus 2	
7	30 September 2023	Melakukan kegiatan pembelajaran Pertemuan 2 tindakan siklus 2	
8	10 Desember 2024	Melakukan kegiatan pembelajaran tindakan siklus 3	
9	11 Desember 2023	Pelaksanaan pengambilan data yang di perlukan dalam penelitian terhadap TU	
10	11 Desember 2023	Pengurusan surat selesai penelitian MTS Negeri 11 Banyuwangi	

Banyuwangi, 10 Desember 2024

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Peneliti

Novianti Rizky Sasidamari
NIM T20199003

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
Pertemuan 1**

Nama Sekolah : MTs Negeri 11 Banyuwangi
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 Kelas/Semeter : VII / Ganjil
 Materi Pokok : Keberagaman
 Lingkungan SekitarSub Materi : Pengertian Interaksi
 Alokasi Waktu : 3 x 40 menit (1 x pertemuan)

A. KOMPETENSI DASAR (KI)

KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI 3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI 4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari disekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/ teori

B. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

KD	INDIKATOR
3.2 Mengidentifikasi interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya.	3.2.1 Menjelaskan Pengertian Interaksi Sosial 3.2.2 Menjelaskan syarat-syarat interaksi sosial dengan benar 3.2.3 Menganalisis faktor-faktor interaksi sosial

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui strategi pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) siswamampu Menjelaskan Pengertian Interaksi Sosial dengan benar
2. Melalui strategi pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) siswamampu Menjelaskan syarat-syarat interaksi sosial dengan benar
3. Melalui strategi pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) siswamampu Menganalisis faktor-faktor interaksi sosial dengan benar

D. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : *Saintifik*

Strategi pembelajaran : *Kooperatif Learning*

Model Pembelajaran : *TGT (Teams Games Tournament)*

E. MATERI PEMBELAJARAN

A. Materi Pembelajaran

1) Pengertian Dan Syarat Interaksi sosial

Salah satu ciri manusia adalah selalu hidup bersama manusia lainnya. Kehidupan manusia sejak lahir di dunia sampai akhir hayat dikandung badan, terlibat di dalam interaksi sosial. Pada saat masih bayi terlibat interaksi terutama dengan ibu atau pengasuhnya. Setelah besar terlibat interaksi dengan tetangga, teman-teman sepermainan, dan teman-teman sekolah. Setelah dewasa terlibat interaksi dengan teman-teman seprofesi dan seterusnya. Sangat sulit menemukan manusia yang menyendiri tanpa melakukan interaksi dengan manusia lain.

Pada dasarnya manusia selalu ingin berkumpul dengan manusia lain, selalu ingin bertemu, berbicara atau ingin melakukan kegiatan- kegiatan lain dengan manusia. Melalui pergaulannya di masyarakat, manusia terbentuk sebagai makhluk sosial. Manusia disebut makhluk sosial, karena ia memiliki gregariusness yaitu suatu naluri untuk selalu hidup dengan orang lain. Misalnya saja, nasi yang kita makan sehari-hari merupakan hasil kerja keras para petani, rumah yang menjadi tempat tinggal kita merupakan hasil dari kerja sama parapekerja bangunan atau mungkin tetangga kita yang sudah membantu untuk mendirikan rumah.

Dengan demikian manusia harus berinteraksi dengan sesama anggota masyarakat. Bertemunya seseorang dengan orang lain atau kelompok lainnya, kemudian mereka saling berbicara, bekerja sama, dan seterusnya untuk mencapai tujuan bersama. Kegiatan itu dapat dikatakan sebagai proses interaksi sosial.

Interaksi sosial adalah hubungan-hubungan antara orang perorangan, antara kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dan kelompok manusia. Dalam interaksi sosial, hubungan yang terjadi harus dilakukan secara timbal balik oleh kedua belah pihak. Artinya kedua belah pihak harus saling merespon. Jika yang satu bertanya maka dia menjawab, jika diminta bantuan dia membantu, jika diajak bermain dia ikut main.

Dengan demikian interaksi sosial adalah hubungan yang terjadi antara manusia dengan manusia yang lain, baik secara individu maupun dengan kelompok. Manusia melakukan interaksi sosial dalam kehidupannya untuk memenuhi berbagai kebutuhan pokok (sandang, pangan, dan papan), kebutuhan dan ketertiban, kebutuhan akan pendidikan dan kesehatan, kebutuhan-kebutuhan akan kasih sayang. Proses interaksi sosial akan terjadi apabila di antara pihak yang berinteraksi melakukan kontak sosial dan komunikasi.

Kontak sosial dan komunikasi sosial merupakan syarat terjadinya interaksi sosial. Tanpa adanya kedua syarat itu, interaksi sosial tidak akan terjadi. Melalui kontak dan komunikasi seseorang akan memberikan tafsiran pada perilaku orang lain, atau perasaan-perasaan yang ingin disampaikan kepada orang lain.

Tidak semua tindakan manusia merupakan interaksi sosial. Tindakan yang bagaimana yang dapat dikatakan sebagai interaksi sosial? Suatu tindakan manusia dikatakan sebagai interaksi sosial apabila memiliki ciri-ciri sebagai berikut!

1. Jumlah pelakunya lebih dari seorang, biasanya dua atau lebih.
2. Berlangsung secara timbal-balik.
3. Adanya komunikasi antarpelaku dengan menggunakan simbol-simbol yang disepakati.
4. Adanya suatu tujuan tertentu.

Aturan mengenai ruang, di mana terjadinya interaksi sosial tersebut. Misalnya, interaksi yang terjadi di rumah antara orang tua dengan anak, anak dengan anak. Interaksi di sekolah antara teman dengan teman, siswa dengan kepala sekolah, guru, dan karyawan. Interaksi di masyarakat antara teman sebaya dan dengan orang yang lebih tua.

Aturan mengenai waktu, aturan mengenai kapan interaksi sosial itu terjadi. Misalnya, interaksi sosial dulu dan sekarang. Aturan mengenai gerak dan sikap tubuh, dalam interaksi sosial orang lain membaca perilaku kita, selain kata-kata kita, karena dalam interaksi tidak hanya memperhatikan apa yang dikatakan orang lain tetapi juga apa yang dilakukannya. Dengan menggunakan gerak dan sikap tubuh seperti, memicingkan mata, mengangkat bahu, menganggukkan kepala, mengacungkan ibu jari, mengangkat bahu, dan sebagainya.

F. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru memulai pelajaran dengan membaca doa bersama. 2. Guru melakukan absensi peserta didik. 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 4. Guru memberikan motivasi bagi peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran	10 menit
Inti	1. Mengamati a. Peserta didik menyimak penjelasan guru 2. Menanya a. Peserta didik menanyakan kembali tentang penjelasan tambahan mengenai materi yang sudah dijelaskan oleh guru 3. Mengumpulkan data atau informasi a. Peserta didik di minta membentuk kelompok dengan anggota 5-6 siswa b. Peserta didik mendiskusikan rumusan pertanyaan yang sudah diberi c. Peserta didik mendiskusikan dengan kelompok d. Guru membimbing diskusi 4. Mengasosiasi	100 menit
penutup	a. Dari hasil diskusi dalam kelompok perwakilan siswa diminta untuk mempresentasikan hasil diskusinya 5. Mengkomunikasikan a. Guru menempatkan siswa ke meja <i>tournament</i> sesuai dengan kelompok yang sudah dibagi. b. Guru memberikan pemahaman cara bermain <i>tournament</i> dan memberikan arahan agar siswa antar anggota kelompok tidak diperbolehkan saling membantu. c. Seluruh siswa melaukan game <i>tournament</i> dengan cara mengerjakan soal yang sudah disediakan dipapan tulissecara bergantian dengan teman sekelompoknya. d. Guru mengakumulasi dan	

	<p>menunjukkannilai yang diperoleh setiap kelompok.</p> <p>e. Guru mengumumkan nilai akhir yang diperoleh setiap kelompok. Guru memberikan penghargaan untuk 3 kelompok yang memperoleh nilai tertinggi dalam bentuk pujian dan hadiah</p>	
--	--	--



G. MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN

1. Media pembelajaran : Papan tulis, kertas manila
2. Sumber pembelajaran : Buku Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP kelas VII: M Nursa'ban dkk. 2021. (Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat)

H. EVALUASI PEMBELAJARAN

1. Teknik Penilaian
 - a. Penilaian sikap
Melalui pengertian perilaku spiritual dan sosial dalam penyelesaian penugasan yang diberikan sesuai dengan instrumen penilaian sikap (kejujuran, aktif dan tanggung jawab)
 - b. Pengetahuan
Tes tulis adalah tes dan soal jawaban disajikan secara tertulis atau berupa uraian.
 - c. Keterampilan
Non tes yaitu menggunakan observasi pada kegiatan diskusi dan presentasi hasil diskusi pada materi perdagangan antar negara.

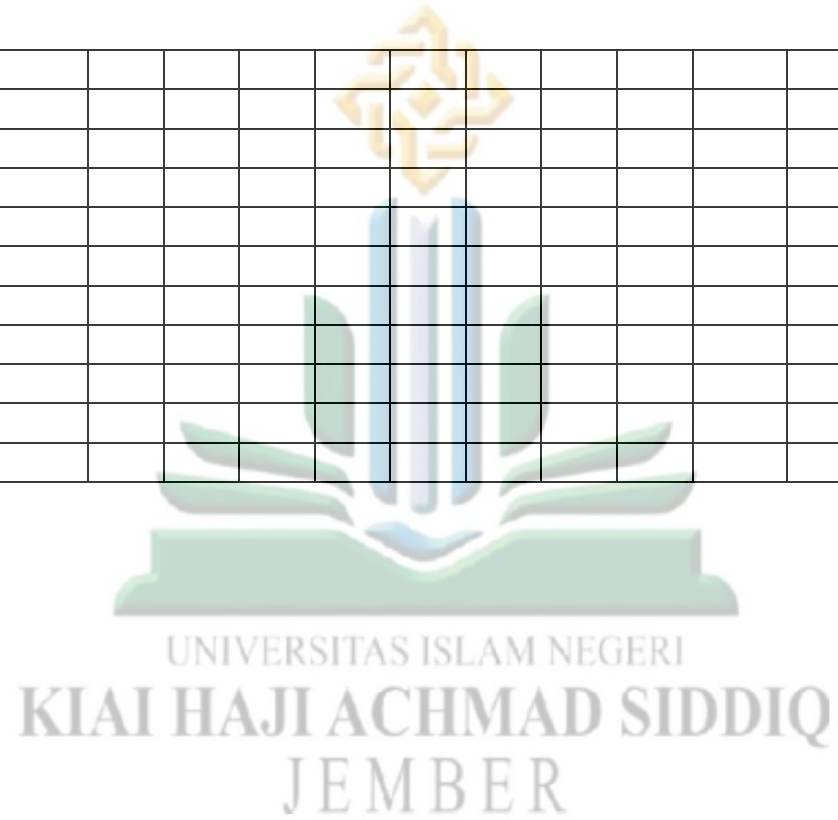
UNIVERSITAS ISLAM MERGER
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

1. Instrumen Penilaian Sikap

Penilaian Siswa Siklus I

No	Nama	Aspek Yang diamati																
		Keaktifan				Keberanian				Tanggung Jawab				Kerja Sama				Jumlah
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	AHS																	
2	ARFF																	
3	ABSP																	
4	ASR																	
5	AAS																	
6	ABZ																	
7	AWY																	
8	DYI																	
9	DAS																	
10	FGR																	
11	INMP																	
12	IVA																	
13	MM																	
14	MNA																	
15	MT																	
16	MRG																	
17	MFD																	
18	NSPP																	
19	NA																	
20	NDP																	
21	NZ																	

22	NISS																		
23	REN																		
24	RH																		
25	RSN																		
26	RWR																		
27	RAP																		
28	RA																		
29	SNP																		
30	VRF																		
31	VNA																		
32	YIM																		



2. Pengetahuan

- Jelaskan pengertian interaksi sosial !
- Jelaskan syarat-syarat terjadinya interaksi sosial !
- apa saja factor-faktor yang berlangsung pada proses interaksi social ?
- apa saja ciri-ciri tindakan manusia yang dapat dikatakan interaksisocial ?

3. Instrumen Penilaian Keterampilan Penilaian Hasil Diskusi

Lembar Pengamatan Kegiatan Kelompok

Mata Pelajaran :
Kelas / Semester :
Topik :
Waktu Pelaksanaan :

No	Nama Siswa	Aspek Pengamatan				Jumlah Skor	Nilai	Ket
		Kerjasama	Kemampuan Menjelaskan Kepada Temannya	Kearifan Dalam Kelompok	Kemampuan Menerima Penjelasan Teman			

Keterangan Skor :

4 = Jika menunjukkan aktivitas aspek yang di

nilai lebih dari 3 kali

3 = jika menunjukkan aktivitas aspek yang di nilai 2 – 3 kali

2 = Jika menunjukkan aktivitas aspek yang di nilai 1 kali

1 = jika siswa tidak menunjukkan aktivitas aspek yang di nilai

Nilai = $\frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru praktikan

ROSID TAMAMI,S.Pd.,M.Pd.

Novianti Rizky Sasidamari
NIM T20199003



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Pertemuan 2

Nama Sekolah : MTs Negeri 11 Banyuwangi
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 Kelas/Semeter : VII / Ganjil
 Materi Pokok : Keberagaman Lingkungan SekitarSub Materi :
 Bentuk Bentuk Interaksi
 Alokasi Waktu : 3 x 40 menit (1 x pertemuan)

A. KOMPETENSI DASAR (KI)

- KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI 4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/ teori

B. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

KD	INDIKATOR
3.2 Mengidentifikasi interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya.	3.2.1 menguraikan bentuk - bentuk interaksi sosial

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melalui strategi pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) siswa mampu menguraikan bentuk - bentuk interaksi sosial dengan benar

D. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintifik
 Strategi pembelajaran : Kooperatif Learning
 Model Pembelajaran : TGT (*Teams Games Tournament*)

E. MATERI PEMBELAJARAN

A. Materi Pembelajaran

1). Bentuk Bentuk Interaksi Sosial

Interaksi sosial dapat terjadi dimanapun dan kapanpun,serta dilakukan oleh siapapun tanpa mengenal usia,status sosial,dan pendidikan.

Di dalam khidupan sehari hari, kamu bisa melihat orang atau kelompok orang,baik di lingkungan keluarga, di jalan, atau pun di kantor,dan dimana saj melakukan interaksi sosial. Mereka berinteraksi sosial dalam bentuk yang beranekaragam. Ada beberapa bentuk interaksi sosial dalam kehidupan masyarakat, yaitu sebagai berikut:

- Proses-proses yang asosiatif
 Proses ini terjadi apabila seseorang atau sekelompok orang melakukan interaksi sosial yang mengarah kepada kesatuan pandangan. Proses ini terdiri atas tiga bentuk yaitu kerja sama, akomodasi, dan asimilasi.

- Proses proses yang disosiatif
Proses ini terjadi apabila seseorang atau sekelompok orang melakukan interaksi sosial yang mengarah pada konflik dan merenggankan sollidaritas kelompok. proses ini terdiri atas tiga bentuk yaitu kompetisi, kontravensi dan pertentangan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

F. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru memulai pelajaran dengan membaca doa bersama. 2. Guru melakukan absensi peserta didik. 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 4. Guru memberikan motivasi bagi peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran	10 menit
Inti	1. Mengamati a. Peserta didik menyimak penjelasan guru 2. Menanya a. Peserta didik menanyakan kembali tentang penjelasan tambahan mengenai materi yang sudah dijelaskan oleh guru 3. Mengumpulkan data atau informasi	100 menit
penutup	a. Peserta didik di minta membentuk kelompok dengan anggota 5-6 siswa b. Peserta didik mendiskusikan rumusan pertanyaan yang sudah diberi c. Peserta didik mendiskusikan dengan kelompok d. Guru membimbing diskusi 4. Mengasosiasi a. Dari hasil diskusi dalam kelompok perwakilan siswa diminta untuk mempresentasikan hasil diskusinya 5. Mengkomunikasikan a. Guru menempatkan siswa ke meja <i>tournament</i> sesuai dengan kelompok yang sudah dibagi. b. Guru memberikan pemahaman cara bermain <i>tournament</i> dan memberikan arahan agar siswa antar anggota kelompok tidak diperbolehkan saling membantu. c. Seluruh siswa melaukan game <i>tournament</i> dengan cara mengerjakan soal yang sudah disediakan dipapan tulis secara bergantian dengan teman sekelompoknya. d. Guru mengakumulasi dan	

	<p>menunjukkan nilai yang diperoleh setiap kelompok.</p> <p>e. Guru mengumumkan nilai akhir yang diperoleh setiap kelompok.</p> <p>4. Guru memberikan penghargaan untuk 3 kelompok yang memperoleh nilai tinggi dalam bentuk pujian dan hadiah</p>	
--	--	--

G. MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN

1. Media pembelajaran : Papan tulis, kertas manila
2. Sumber pembelajaran : Buku Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP kelas VII: M Nursa'ban dkk. 2021. (Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat)

H. EVALUASI PEMBELAJARAN

1. Teknik Penilaian
 - a. Penilaian sikap
Melalui pengertian perilaku spiritual dan sosial dalam penyelesaian penugasan yang diberikan sesuai dengan instrumen penilaian sikap (kejujuran, aktif dan tanggung jawab)
 - b. Pengetahuan
Tes tulis adalah tes dan soal jawaban disajikan secara tertulis atau berupa uraian.
 - c. Keterampilan
Non tes yaitu menggunakan observasi pada kegiatan diskusi dan presentasi hasil diskusi pada materi perdagangan antar negara.

4. Instrumen Penilaian Sikap

Penilaian Siswa Siklus I

No	Nama	Aspek Yang diamati																
		Keaktifan				Keberanian				Tanggung Jawab				Kerja Sama				Jumlah
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	AHS																	
2	ARFF																	
3	ABSP																	
4	ASR																	
5	AAS																	
6	ABZ																	
7	AWY																	
8	DYI																	
9	DAS																	
10	FGR																	
11	INMP																	
12	IVA																	
13	MM																	
14	MNA																	
15	MT																	
16	MRG																	
17	MFD																	
18	NSPP																	
19	NA																	

5. Pengetahuan

1. Sebut dan jelaskan bentuk-bentuk interaksi sosial !
2. Apa saja tindakan yang dapat dikatakan bentuk interaksi sosial positif ?
3. Apa saja tindakan yang dapat dikatakan bentuk interaksi sosial negatif ?

6. Instrumen Penilaian Keterampilan Penilaian Hasil Diskusi

Lembar Pengamatan Kegiatan Kelompok

Mata Pelajaran :
Kelas / Semester :
Topik :
Waktu Pelaksanaan :

No	Nama Siswa	Aspek Pengamatan				Jumlah Skor	Nilai	Ket
		Kerjasama	Kemampuan Menjelaskan Kepada Temannya	Kearifan Dalam Kelompok	Kemampuan Menerima Penjelasan Teman			

Keterangan Skor :

4 = Jika menunjukkan aktivitas aspek yang di nilai lebih dari 3 kali
3 = jika menunjukkan aktivitas aspek yang di nilai 2 – 3 kali

- 2 = Jika menunjukkan aktivitas aspek yang di nilai 1 kali
1 = jika siswa tidak menunjukkan aktivitas aspek yang di nilai

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{perolehan}} \times 100$$

Skor maksimal

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru praktikan

ROSID TAMAMI,S.Pd.,M.Pd.

Novianti Rizky Sasidamari
NIM T20199003



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**RENCANA PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN
(RPP)**

Pertemuan 3 Nama Sekolah : MTs Negeri
11 Banyuwangi Mata Pelajaran : Ilmu
Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas/Semeter
: VII / Ganjil
Materi Pokok : keberagaman Lingkungan Sekitar
Sub Materi : Pembiasaan Diri Untuk Melestarikan
Lingkungan Alokasi Waktu : 3 x 40 menit (1 x pertemuan)

A. KOMPETENSI DASAR (KI)

KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI 3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI 4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/ teori

B. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

KD	INDIKATOR
3.2 Mengidentifikasi interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya.	3.2.1 Menganalisis pembiasaan melestarikan lingkungan sekitar 3.2.2 Menganalisis pembiasaan melestarikan sumber daya udara

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui strategi pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) siswa mampu Menganalisis pembiasaan diri untuk melestarikan lingkungan dengan tepat
2. Melalui strategi pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) siswa mampu Menganalisis pembiasaan melestarikan sumber daya udara dengan benar

D. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintifik

Strategi pembelajaran : Kooperatif Learning

Model Pembelajaran : TGT (*Teams Games Tournament*)

E. MATERI PEMBELAJARAN

B. Materi Pembelajaran

Pembiasaan Diri Untuk Melestarikan Lingkungan

Pelestarian lingkungan adalah rangkaian usaha untuk memelihara kelangsungan daya dukung dan daya tampung lingkungan hidup. Daya dukung lingkungan berhubungan dengan kemampuan lingkungan untuk mendukung perikehidupan manusia dan makhluk hidup yang lain. Daya tampung lingkungan, berhubungan dengan kemampuan lingkungan untuk menyerap zat, energi, dan komponen lain yang masuk ke dalam lingkungan. Melakukan pelestarian lingkungan hidup bukan berarti manusia tidak boleh

memanfaatkan lingkungan. Pelestarian lingkungan hidup berarti memanfaatkan lingkungan secara bijak agar keseimbangan lingkungan tetap terjaga.

1) Pembiasaan Melestarikan Sumber Daya Udara

Udara merupakan sumber daya yang berperan vital bagi seluruh makhluk hidup. Sayangnya, saat ini kondisi udara sudah tercemar. Pencemaran udara disebabkan oleh beberapa faktor, seperti asap cerobong pabrik, gas buang kendaraan bermotor, dan asap hasil pembakaran lahan hutan. Agar kondisi udara makin baik, manusia perlu melakukan pelestarian sumber daya udara. Berikut bentuk pembiasaan melestarikan sumber daya udara.

- a. Menanam pohon atau menjaga kelestarian hutan agar bumi tetap memiliki produsen oksigen, di mana polusi berupa karbon dioksida di atmosfer juga dapat diserap oleh tumbuhan.
- b. Mengurangi penggunaan kendaraan bermotor agar asap bekas pembakaran bahan bakarnya tidak mengotori udara.
- c. Beralih untuk jalan kaki, bersepeda ataupun menggunakan kendaraan umum untuk mengurangi penggunaan bahan bakar kendaraan.
- d. Melestarikan ganggang dan rumput laut yang dapat menyerap karbon.
- e. Tidak membakar sampah plastik sembarangan agar asapnya tidak mengotori udara.
- f. Melakukan penyaringan asap sebelum asap di buang ke udara oleh pelaku industri.

F. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru memulai pelajaran dengan membaca doa bersama. 2. Guru melakukan absensi peserta didik. 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 4. Guru memberikan motivasi bagi peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengamati <ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik menyimak penjelasan guru b. Menanya <ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik menanyakan kembali tentang penjelasan tambahan mengenai materi yang sudah dijelaskan oleh guru c. Mengumpulkan data atau informasi <ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik di minta membentuk kelompok dengan anggota 5-6 siswa b. Peserta didik mendiskusikan rumusan pertanyaan yang sudah diberi c. Peserta didik mendiskusikan dengan kelompok d. Guru membimbing diskusi d. Mengasosiasi <ul style="list-style-type: none"> a. Dari hasil diskusi dalam kelompok perwakilan siswa diminta untuk mempresentasikan hasil diskusinya e. Mengkomunikasikan <ul style="list-style-type: none"> a. Guru menempatkan siswa ke meja <i>tournament</i> sesuai dengan kelompok yang sudah dibagi. b. Guru memberikan pemahaman cara bermain <i>tournament</i> dan memberikan arahan agar siswa 	100 menit

Kegiatan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memulai pelajaran dengan membaca doa bersama. 2. Guru melakukan absensi peserta didik. 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 4. Guru memberikan motivasi bagi peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran 	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> a. Mengamati <ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik menyimak penjelasan guru b. Menanya <ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik menanyakan kembali tentang penjelasan tambahan mengenai materi yang sudah dijelaskan oleh guru c. Mengumpulkan data atau informasi <ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik di minta membentuk kelompok dengan anggota 5-6 siswa b. Peserta didik mendiskusikan rumusan pertanyaan yang sudah diberi c. Peserta didik mendiskusikan dengan kelompok d. Guru membimbing diskusi d. Mengasosiasi <ol style="list-style-type: none"> a. Dari hasil diskusi dalam kelompok perwakilan siswa diminta untuk mempresentasikan hasil diskusinya e. Mengkomunikasikan <ol style="list-style-type: none"> a. Guru menempatkan siswa ke meja <i>tournament</i> sesuai dengan kelompok yang sudah dibagi. b. Guru memberikan pemahaman cara bermain <i>tournament</i> dan memberikan arahan agar siswa 	100 menit
	<ol style="list-style-type: none"> c. antar anggota kelompok tidak diperbolehkan saling membantu. c. Seluruh siswa melaukan game <i>tournament</i> dengan cara mengerjakan soal yang sudah disediaan dipapan tulis secara bergantian dengan teman sekelompoknya. d. Guru mengakumulasi dan menunjukkan nilai yang diperoleh setiap kelompok. e. Guru mengumumkan nilai akhir 	

Kegiatan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memulai pelajaran dengan membaca doa bersama. 2. Guru melakukan absensi peserta didik. 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 4. Guru memberikan motivasi bagi peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran 	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> a. Mengamati <ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik menyimak penjelasan guru b. Menanya <ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik menanyakan kembali tentang penjelasan tambahan mengenai materi yang sudah dijelaskan oleh guru c. Mengumpulkan data atau informasi <ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik di minta membentuk kelompok dengan anggota 5-6 siswa b. Peserta didik mendiskusikan rumusan pertanyaan yang sudah diberi c. Peserta didik mendiskusikan dengan kelompok d. Guru membimbing diskusi d. Mengasosiasi <ol style="list-style-type: none"> a. Dari hasil diskusi dalam kelompok perwakilan siswa diminta untuk mempresentasikan hasil diskusinya e. Mengkomunikasikan <ol style="list-style-type: none"> a. Guru menempatkan siswa ke meja <i>tournament</i> sesuai dengan kelompok yang sudah dibagi. b. Guru memberikan pemahaman cara bermain <i>tournament</i> dan memberikan arahan agar siswa 	100 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami b. Guru memberikan penjelasan dan penguatan dari hasil presentasi dan menyimpulkan pembelajaran c. Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk tetap giat belajar d. Guru menutup pelajaran dengan doa bersama. 	10 menit

G. MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN

1. Media pembelajaran : Papan tulis, kertas manila
2. Sumber pembelajaran : Buku Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP kelas VII: M Nursa'ban dkk. 2021. (Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat)

H. EVALUASI PEMBELAJARAN

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian sikap

Melalui pengertian perilaku spiritual dan sosial dalam penyelesaian penugasan yang diberikan sesuai dengan instrumen penilaian sikap (kejujuran, aktif dan tanggung jawab)

b. Pengetahuan

Tes tulis adalah tes dan soal jawaban disajikan secara tertulis atau berupa uraian.

c. Keterampilan

Non tes yaitu menggunakan observasi pada kegiatan diskusi dan presentasi hasil diskusi pada materi perdagangan antar negara.

7. Instrumen Penilaian Sikap

Penilaian Siswa Siklus I

No	Nama	Aspek Yang diamati																
		Keaktifan				Keberanian				Tanggung Jawab				Kerja Sama				Jumlah
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	AHS																	
2	ARFF																	
3	ABSP																	
4	ASR																	
5	AAS																	
6	ABZ																	
7	AWY																	
8	DYI																	
9	DAS																	
10	FGR																	
11	INMP																	
12	IVA																	
13	MM																	
14	MNA																	
15	MT																	
16	MRG																	
17	MFD																	
18	NSPP																	
19	NA																	

8. Pengetahuan

- a. Jelaskan beberapa factor penyebab pencemaraan udara!
- b. Jelaskan apa saja yang perlu dilakukan manusia untuk melestarikansumber daya udara!
- c. Mengapa udara harus di lestarikan oleh manusia!
- d. Berikan contoh sumber daya udara yang daptapat di lestarikan olehmanusia!

9. Instrumen Penilaian Keterampilan

Penilaian Hasil Diskusi

Lembar Pengamatan Kegiatan Kelompok

Mata Pelajaran :
 Kelas / Semester :
 Topik :
 Waktu Pelaksanaan :

No	Nama Siswa	Aspek Pengamatan				Jumlah Skor	Nilai	Ket
		Kerjasama	Kemampuan Menjelaskan Kepada Temannya	Kearifan Dalam Kelompok	Kemampuan Menerima Penjelasan Teman			

Keterangan Skor :

4 = Jika menunjukkan aktivitas aspek yang

di nilai lebih dari 3 kali3 = jika menunjukkan

aktivitas aspek yang di nilai 2 – 3 kali

2 = Jika menunjukkan aktivitas aspek yang di nilai 1 kali

1 = jika siswa tidak menunjukkan aktivitas aspek yang di nilai

Nilai = Jumlah skor perolehan x 100Skor maksimal

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru praktikan

ROSID TAMAMI,S.Pd.,M.Pd.

Novianti Rizky Sasidamari
NIM T20199003



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Pertemuan 4

Nama Sekolah	: MTs Negeri 11 Banyuwangi
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/Semester	: VII / Ganjil
Materi Pokok	: keberagaman Lingkungan Sekitar
Sub Materi	: Pembiasaan Diri Untuk Melestarikan
Lingkungan Alokasi Waktu	: 3 x 40 menit (1 x pertemuan)

A. KOMPETENSI DASAR (KI)

KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI 3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI 4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/ teori

B. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

KD	INDIKATOR
3.2 Mengidentifikasi interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya.	3.2.1 Menganalisis pembiasaan melestarikan sumber daya air 3.2.2 Menganalisis pembiasaan melestarikan sumber daya tanah

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melalui strategi pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) siswa mampu Menganalisis pembiasaan melestarikan sumber daya air dengantepat!
- Melalui strategi pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) siswa mampu Menganalisis pembiasaan melestarikan sumber daya tanah dengan tepat!

D. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan	: Saintifik
Strategi pembelajaran	: Kooperatif Learning
Model Pembelajaran	: TGT (<i>Teams Games Tournament</i>)

E. MATERI PEMBELAJARAN

B. Materi Pembelajaran

2) Pembiasaan Melestarikan Sumber Daya Air

Air merupakan salah satu kebutuhan dasar bagi makhluk hidup, tidak terkecuali manusia. Tanpa air, manusia tidak akan mampu bertahan hidup. Karena air merupakan salah satu elemen dasar yang menunjang proses metabolisme tubuh manusia. Apakah fungsi air bagi kehidupan manusia? Air menjaga kadar cairan tubuh sehingga tubuh tidak mengalami gangguan fungsi pencernaan dan mempertahankan suhu tubuh yang normal. Fungsi lainnya, yaitu air membantu memberikan energi pada otot dan melumasi sendi-sendi agar tetap lentur.

Oleh karena pentingnya fungsi air bagi manusia, pelestarian sumber daya air perlu dijaga. Cara paling mudah yang dapat dilakukan atau perilaku baik untuk melestarikan sumber daya air sebagai berikut.

- a. Tidak membuang sampah ke sungai atau selokan rumah.
- b. Gunakan air secukupnya, jangan membuang-buang atau menghambur-hamburkan air bersih.
- c. Memastikan kran air tertutup rapat setelah digunakan.
- d. Gunakan selang dalam menyiram tanaman agar dapat mengatur jumlah air yang dibutuhkan, sehingga tidak berlebihan atau membuang air.
- e. Menggunakan mesin cuci yang ramah air.
- f. Melakukan penghijauan hutan.

3) Pembiasaan Melestarikan Sumber Daya Air

Tanah menjadi tempat bergantung bagi semua makhluk hidup, terutama manusia. Karena itulah, manusia perlu melakukan upaya pelestarian tanah secara berkelanjutan. Bagaimana caranya? Berikut ini beberapa cara melestarikan sumber daya alam tanah.

- a. Membajak atau mencangkul agar tetap gembur.
- b. Memberikan pupuk pada tanah secara teratur.
- c. Menanami kembali tanah yang gundul.
- d. Pada lahan yang miring dibuat terasering atau sengkedan untuk mencegah erosi.
- e. Melakukan penanaman dengan sistem tumpang sari, yaitu menanam lahan pertanian dengan berbagai tanaman dalam waktu bersamaan

F. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memulai pelajaran dengan membaca doa bersama. 2. Guru melakukan absensi peserta didik. 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 4. Guru memberikan motivasi bagi peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran 	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati <ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik menyimak penjelasan guru 2. Menanya <ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik menanyakan kembali tentang penjelasan tambahan mengenai materi yang sudah dijelaskan oleh guru 3. Mengumpulkan data atau informasi <ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik di minta membentuk kelompok dengan anggota 5-6 siswa b. Peserta didik mendiskusikan rumusan pertanyaan yang sudah diberi c. Peserta didik mendiskusikan dengan kelompok d. Guru membimbing diskusi 4. Mengasosiasi <ol style="list-style-type: none"> a. Dari hasil diskusi dalam kelompok perwakilan siswa diminta untuk mempresentasikan hasil diskusinya 5. Mengkomunikasikan <ol style="list-style-type: none"> a. Guru menempatkan siswa ke meja <i>tournament</i> sesuai dengan kelompok yang sudah dibagi. b. Guru memberikan pemahaman cara bermain <i>tournament</i> dan memberikan 	100 menit

	<p>arahan agar siswa antar anggota kelompok tidak diperbolehkan saling membantu.</p> <p>c. Seluruh siswa melakukan game <i>tournament</i> dengan cara mengerjakan soal yang sudah disediakan dipapan tulis secara bergantian dengan teman sekelompoknya.</p> <p>d. Guru mengakumulasi dan menunjukkan nilai yang diperoleh setiap kelompok.</p> <p>e. Guru mengumumkan nilai akhir yang diperoleh setiap kelompok.</p> <p>f. Guru memberikan penghargaan untuk 3 kelompok yang memperoleh nilai tinggi dalam bentuk pujian dan hadiah</p>	
Penutup	<p>a. Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami</p> <p>b. Guru memberikan penjelasan dan penguatan dari hasil presentasi dan menyimpulkan pembelajaran</p> <p>c. Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk tetap giat belajar</p> <p>d. Guru menutup pelajaran dengan doa bersama.</p>	12 enit

G. MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN

1. Media pembelajaran : Papan tulis, kertas manila
2. Sumber pembelajaran : Buku Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP kelas VII: M Nursa'ban dkk. 2021. (Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat)

H. EVALUASI PEMBELAJARAN

1. Teknik Penilaian
 - a. Penilaian sikap

Melalui pengertian perilaku spiritual dan sosial dalam penyelesaian penugasan yang diberikan sesuai dengan instrumen penilaian sikap (kejujuran, aktif dan tanggung jawab)

- b. Pengetahuan
Tes tulis adalah tes dan soal jawaban disajikan secara tertulis atau berupa uraian.
- c. Keterampilan
Non tes yaitu menggunakan observasi pada kegiatan diskusi dan presentasi hasil diskusi pada materi perdagangan antar negara.



10. Instrumen Penilaian Sikap

Penilaian Siswa Siklus I

No	Nama	Aspek Yang diamati																
		Keaktifan				Keberanian				Tanggung Jawab				Kerja Sama				Jumlah
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	AHS																	
2	ARFF																	
3	ABSP																	
4	ASR																	
5	AAS																	
6	ABZ																	
7	AWY																	
8	DYI																	
9	DAS																	
10	FGR																	
11	INMP																	
12	IVA																	
13	MM																	
14	MNA																	
15	MT																	
16	MRG																	
17	MFD																	
18	NSPP																	
19	NA																	
20	NDP																	
21	NZ																	

22	NISS																		
23	REN																		
24	RH																		
25	RSN																		
26	RWR																		
27	RAP																		
28	RA																		
29	SNP																		
30	VRF																		
31	VNA																		
32	YIM																		



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

11. Pengetahuan

- Jelaskan fungsi air bagi kehidupan manusia!
- Bagaimana cara melestarikan sumber daya air?
- Mengapa air sangat dibutuhkan oleh manusia?
- Bagaimana cara melestarikan sumber daya tanah ?

12. Instrumen Penilaian Keterampilan

Penilaian Hasil Diskusi

Lembar Pengamatan Kegiatan Kelompok

Mata Pelajaran :

Kelas / Semester :

Topik :

Waktu Pelaksanaan :

No	Nama Siswa	Aspek Pengamatan				Jumlah Skor	Nilai	Ket
		Kerjasama	Kemampuan Menjelaskan Kepada Temannya	Kearifan Dalam Kelompok	Kemampuan Menerima Penjelasan Teman			

Keterangan Skor :

4 = Jika menunjukkan aktivitas aspek yang di

nilai lebih dari 3 kali

3 = jika menunjukkan aktivitas aspek yang di nilai 2 – 3 kali

2 = Jika menunjukkan aktivitas aspek yang di nilai 1 kali

1 = jika siswa tidak menunjukkan aktivitas aspek yang di nilai

Nilai = $\frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Mengetahui, Kepala Sekolah	Guru praktikan
ROSID TAMAMI,S.Pd.,M.Pd.	Novianti Rizky Sasidamari NIM T20199003

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**RENCANA PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : MTs Negeri 11
Banyuwangi Mata Pelajaran : Ilmu
Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas/Semeter
: VII / Ganjil
Materi Pokok : Berkenalan Dengan Masyarakat
Sub Materi : Perubahan Sosial dan Dinamika
Sosial
Alokasi Waktu : 3 x 40 menit (1 x pertemuan)

A. KOMPETENSI DASAR (KI)

KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI 3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI 4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/ teori

B. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

KD	INDIKATOR
3.2 Mengidentifikasi Perubahan dalam kehidupan masyarakat berupa perubahan cara berpikir, perubahan perilaku, hingga perubahan dalam alat-alat kehidupan.	3.2.1 Menjelaskan Perubahan Sosial 3.2.2 Menjelaskan Dinamika Sosial dengan benar

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui strategi pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) siswa mampu Menjelaskan Perubahan Sosial dan Dinamika Sosial dengan benar
2. Melalui strategi pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) siswa mampu Menjelaskan Perubahan Sosial dan Dinamika Sosial dengan benar

D. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
 Strategi pembelajaran : Kooperatif Learning
 Model Pembelajaran : TGT (*Teams Games Tournament*)

E. MATERI PEMBELAJARAN

1) Perubahan Sosial dan Dinamika Sosial

Pernahkah kalian mengamati perbedaan kondisi di sekitar tempat tinggal beberapa tahun lalu dan sekarang? Bagaimana komunikasi yang terjadi pada masyarakat saat itu jika dibandingkan dengan kondisi saat ini? Apakah kalian masih banyak menemukan kegiatan musyawarah antarwarga? Kondisi masyarakat tentu akan mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Perubahan dalam kehidupan masyarakat berupa perubahan cara berpikir, perubahan perilaku, dan perubahan dalam alat-alat kehidupan. Contohnya Tugu Jogja pada tahun 2015 sudah dipenuhi kendaraan bermotor dan menjadi tempat wisata yang ramai dikunjungi oleh wisatawan dalam negeri dan luar negeri. Kalian juga melihat televisi pada zaman dahulu yang berbentuk tabung dengan antena dan pilihan acara mengikuti stasiun televisi. Pada era TV pintar (smart

TV), kita dapat melihat tayangan yang lebih beragam, gambar yang lebih jernih, bahkan secara fisik bentuk televisi berubah menjadi lebih tipis dan lebih lebar. Perubahan-perubahan tersebut diikuti oleh perkembangan teknologi dan pola hidup manusia yang semakin beragam. Perubahan sosial mengakibatkan pergerakan manusia dan barang menjadi semakin cepat sehingga aktivitas kehidupan manusia pun menjadi semakin sibuk dan beragam. Setelah kalian memahami konsep perubahan sosial, kalian akan belajar tentang dinamika sosial. Kalian harus memahami bahwa kehidupan manusia dan masyarakat terus mengalami perubahan. Tidak ada masyarakat yang tetap karena hal tersebut terasa membosankan dan tidak menarik. Perubahan dalam kehidupan masyarakat dinamakan dinamika sosial, berasal dari kata “dinamis” yang artinya “selalu berubah”. Perubahan sosial dan budaya yang terjadi dalam masyarakat membuat masyarakat berkembang hingga mencapai bentuknya saat ini.

Dinamika sosial adalah perubahan sosial dalam masyarakat. Perubahan tersebut dapat terjadi pada perorangan atau kelompok. Dengan adanya dinamika sosial, keteraturan sosial dalam masyarakat sering kali tidak berjalan dengan semestinya. Dinamika sosial dapat terjadi apabila terdapat interaksi dan komunikasi dalam masyarakat.

Dinamika sosial dalam masyarakat terjadi karena faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal dapat berupa bertambah dan berkurangnya penduduk suatu daerah, konflik sosial, maupun revolusi. Adapun faktor eksternal berupa bencana alam, peperangan, dan interaksi dengan kebudayaan lain. Contoh dinamika sosial di masyarakat ialah perpindahan penduduk dari desa ke kota. Masyarakat desa berpindah ke kota karena kota memiliki lebih banyak lapangan pekerjaan. Peristiwa lainnya yaitu perubahan status seorang ibu

rumah tangga menjadi pegawai. Beberapa jenis dinamika sosial terjadi di masyarakat, seperti difusi, akulturasi, dan asimilasi.⁴⁴

F. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru memulai pelajaran dengan membaca doa bersama. 2. Guru melakukan absensi peserta didik. 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 4. Guru memberikan motivasi bagi peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran	10 menit
Inti	1. Mengamati a. Peserta didik menyimak penjelasan guru 2. Menanya a. Peserta didik menanyakan kembali tentang penjelasan tambahan mengenai materi yang sudah dijelaskan oleh guru 3. Mengumpulkan data atau informasi a. Peserta didik di minta membentuk kelompok dengan anggota 5-6 siswa b. Peserta didik mendiskusikan rumusan pertanyaan yang sudah diberi c. Peserta didik mendiskusikan dengan kelompok d. Guru membimbing diskusi 4. Mengasosiasi	100 menit
penutup	a. Dari hasil diskusi dalam kelompok perwakilan siswa diminta untuk mempresentasikan hasil diskusinya 5. Mengkomunikasikan a. Guru menempatkan siswa ke meja <i>tournament</i> sesuai dengan kelompok yang sudah dibagi. b. Guru memberikan pemahaman cara bermain <i>tournament</i> dan memberikan arahan agar siswa antar anggota kelompok tidak diperbolehkan saling membantu. c. Seluruh siswa melaukan game <i>tournament</i> dengan cara mengerjakan soal yang sudah disediakan dipapan tulis	

⁴⁴ Buku Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP kelas VII: M Nursa'ban dkk. 2021. (Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat)

	<p>secara bergantian dengan teman sekelompoknya.</p> <p>d. Guru mengakumulasi dan menunjukkan nilai yang diperoleh setiap kelompok.</p> <p>e. Guru mengumumkan nilai akhir yang diperoleh setiap kelompok.</p> <p>f. Guru memberikan penghargaan untuk 3kelompok yang memperoleh nilai tinggidalam bentuk pujian dan hadiah</p>	
--	---	--



G. MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN

1. Media pembelajaran : Papan tulis, kertas manila
2. Sumber pembelajaran : Buku Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP kelas VII: M Nursa'ban dkk. 2021. (Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat)

H. EVALUASI PEMBELAJARAN

1. Teknik Penilaian
 - a. Penilaian sikap
Melalui pengertian perilaku spiritual dan sosial dalam penyelesaian penugasan yang diberikan sesuai dengan instrumen penilaian sikap (kejujuran, aktif dan tanggung jawab)
 - b. Pengetahuan
Tes tulis adalah tes dan soal jawaban disajikan secara tertulis atau berupa uraian.
 - c. Keterampilan
Non tes yaitu menggunakan observasi pada kegiatan diskusi dan presentasi hasil diskusi pada materi perdagangan antar negara.

1. Instrumen Penilaian Sikap
Penilaian Siswa Siklus I

No	Nama	Aspek Yang diamati																
		Keaktifan				Keberanian				Tanggung Jawab				Kerja Sama				Jumlah
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	AHS																	
2	ARFF																	
3	ABSP																	
4	ASR																	
5	AAS																	
6	ABZ																	
7	AWY																	
8	DYI																	
9	DAS																	
10	FGR																	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

26	RWR																		
27	RAP																		
28	RA																		
29	SNP																		
30	VRF																		
31	VNA																		
32	YIM																		



2. Pengetahuan

- Jelaskan pengertian perubahan sosial !
- Jelaskan apa itu dinamika sosial !
- Apa saja factor-faktor yang mempengaruhi terjadinya perubahan sosial ?
- Berikan contoh perubahan sosial di sekitar kalian !
- Jelaskan perbedaan akulturasi dengan difusi !

3. Instrumen Penilaian Keterampilan

Penilaian Hasil Diskusi

Lembar Pengamatan

Kegiatan Kelompok

Mata Pelajaran :

Kelas / Semester :

Topik :

Waktu Pelaksanaan :

No	Nama Siswa	Aspek Pengamatan				Jumlah Skor	Nilai	Ket
		Kerjasama	Kemampuan Menjelaskan Kepada Temannya	Kearifan Dalam Kelompok	Kemampuan Menerima Penjelasan Teman			

Keterangan skor

4 = Jika menunjukkan aktivitas aspek yang di nilai lebih dari 3 kali
 3 = jika menunjukkan aktivitas aspek yang di nilai 2 – 3 kali

2 = Jika menunjukkan aktivitas aspek yang di nilai 1 kali

1 = jika siswa tidak menunjukkan aktivitas aspek yang di nilai

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan} \times 100}{\text{Skor maksimal}}$$

Mengetahui,
Kepala
Sekolah

Guru praktikan

ROSID

Novianti Rizky Sasidamari

TAMAMI,S.Pd.,M.Pd.

NIM T20199003

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

**ANGKET VALIDASI
MOTIVASI BELAJAR**

Judul Penelitian : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas VII Di Mts Negeri 11 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2022/2023

Penyusun :Novianti Rizky Sasidamari

Pembimbing :Fakhriyatus Shofa Alawiyah, S.Pd.I.,M.Pd

Instansi :Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Bapak/Ibu yang terhormat,

Sehubungan dengan adanya penelitian tentang Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas VII Di Mts Negeri 11 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2022/2023, maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap angket motivasi belajar yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas angket motivasi belajar siswa. Atas perhatian dan kesediannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

Petunjuk Pengisian :

- a. Berilah penilaian pada butir pernyataan dengan aspek yang amati. Kriteria penilaian sebagai berikut :
 - Skor 5 = Sangat baik
 - Skor 4 = Baik
 - Skor 3 = Cukup
 - Skor 2 = Kurang
 - Skor 1 = Sangat kurang
- b. Mohon memberikan kritik dan saran agar peneliti dapat memperbaiki kekurangan pada instrumen yang telah dibuat. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.


Identitas Validator

Nama : Rachma Dini Fitria, S.Pd., M.Si.
 NIP :
 Pekerjaan : Dosen
 Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Validasi Angket Motivasi Belajar

1. Mohon kesediaan Bapak/ Ibu untuk memberikan penilaian yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan format angket motivasi belajar siswa.
2. Kriteria penilaian :
 Skor 5 : Sangat baik
 Skor 4 : Baik
 Skor 3 : Cukup
 Skor 2 : Kurang
 Skor 1 : Sangat kurang
3. Mohon memberikan kritik dan saran agar peneliti dapat memperbaiki kekurangan pada instrumen yang telah dibuat. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/ibu kami mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

No	Aspek Yang Diamati	UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER					
		1	2	3	4	5	6
1	Petunjuk pengisian angket ditulis dengan jelas dan mudah dimengerti					✓	
2	Keterkaitan indicator dengan tujuan				✓		
3	Kesesuaian bahasa yang digunakan					✓	
4	Rumusan kalimat soal komunikatif, menggunakan bahasa yang sederhana bagi siswa, mudah dipahami dan menggunakan bahasa yang dikenal oleh siswa					✓	



Kritik dan Saran Perbaikan :

Kesimpulan :

Instrumen ini dinyatakan :

- a. Belum valid digunakan
- b. Dapat digunakan dengan revisi
- c. Dapat digunakan tanpa revisi

Jember, November 2023
Validator,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER


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

ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama Lengkap :

No. Absen :

Tanggal :

Aturan menjawab angket:

1. Pada angket ini terdapat 20 butir pertanyaan. 15 pertanyaan positif dan 5 pertanyaan negatif . Berilah jawaban yang benar- benar cocok dengan pilihanmu
2. Jawabanmu jangan dipengaruhi oleh jawaban pernyataan lain maupun teman lain.
3. Catat tanggapan kamu pada lembar jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda check (√) sesuai keterangan pilihan jawaban.

Keterangan pilihan jawaban:

Pertanyaan Positif	Pertanyaan Negatif
5 = Sangat setuju	5= Sangat tidak setuju
4 = Setuju	4= Tidak setuju
3 = Netral	3 = Netral
2 = Tidak Setuju	2 = Setuju
1 = Sangat tidak setuju	1 = Sangat setuju

NO	PERNYATAAN	1	2	3	4	5
1.	Saya memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru dengan baik saat pembelajaran IPS.					
2.	Saya berusaha mempelajari kembali materi pelajaran IPS yang telah diajarkan oleh guru					
3.	Saya tertantang untuk mengerjakan soal-soal IPS yang dianggap sulit oleh teman saya.					
4.	Saya berusaha bersungguh-sungguh mengerjakan tugas IPS yang diberikan oleh guru.					
5.	Saya tidak semangat dalam mengerjakan tugas IPS dari guru					
6.	Saya antusias ketika guru mengajukan pertanyaan mengenai materi IPS.					
7.	Saya semangat ketika menjawab pertanyaan dari guru.					
8.	Saya mudah putus asa dalam mengerjakan soal IPS yang sulit.					
9.	Saya antusias dan serius dalam mengikuti pembelajaran IPS.					
10.	Saya tidak menyelesaikan tugas IPS dari guru dengan tepat waktu.					
11.	Saya berperan aktif dalam diskusi kelompok..					
12.	Saya cepat bosan ketika mengerjakan tugas/soal IPS					
13.	Saya bertanya pada guru mengenai materi yang sulit/ belum saya pahami.					
14.	Setiap ada tugas IPS, saya langsung mengerjakannya.					
15.	Saya membuat ringkasan materi untuk					

	mempermudah belajar IPS.					
16.	Saya mencari sumber-sumber lain untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru ketika mengalami kesulitan					
17.	Saya akan berusaha mengerjakan soal/ tugas sampai menemukan jawaban yang benar					
18.	Saya malas mengerjakan soal-soal/ tugas IPS.					
19.	Saya bosan dalam mengikuti pembelajaran IPS.					
20.	Saya akan terus berusaha mengerjakan tugas/ soal IPS agar mendapatkan nilai IPS yang lebih baik.					



HASIL ANGGKET PRA SIKLUS

No.	RESPONDEN	NOMOR ITEM SOAL / HASIL ANGGKET																				JUMLAH	SKOR MAKSIMAL	HASIL SKOR	RATA-RATA
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20				
1.	AHS	3	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	3	4	71	100	71	
2.	ARFF	2	2	1	2	2	1	2	4	3	4	2	4	2	2	2	1	2	2	2	4	46	100	46	
3.	ABSP	2	3	2	4	3	3	4	4	4	4	2	4	4	2	3	4	4	2	2	5	65	100	65	
4.	ASR	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	1	4	66	100	66	
5.	AASB	4	4	3	4	3	4	4	4	4	2	3	3	3	3	4	2	3	3	2	2	64	100	64	
6.	ABZ	1	2	1	2	2	1	2	4	4	4	2	3	2	2	2	1	2	2	2	4	45	100	45	
7.	AWY	3	4	4	4	4	3	4	4	2	3	4	4	2	3	3	3	2	4	2	2	64	100	64	
8.	DYI	3	4	1	3	4	1	4	4	4	4	1	3	2	3	1	2	3	1	2	4	54	100	54	
9.	DAS	2	3	2	4	3	4	3	3	1	3	2	3	4	4	4	3	2	2	3	4	59	100	59	
10.	FGRS	1	2	1	1	2	1	2	4	3	4	2	4	2	1	2	1	2	2	2	4	43	100	43	
11.	INMP	1	2	1	2	2	1	2	4	4	4	2	3	2	2	2	1	2	2	2	4	45	100	45	
12.	IVA	2	2	2	2	2	2	2	4	4	4	2	4	2	2	2	1	2	2	2	4	49	100	49	
13.	MM	3	4	2	4	1	3	2	2	4	4	2	3	3	3	3	3	2	2	1	2	53	100	53	
14.	MNA	2	1	2	2	1	2	2	4	4	4	2	4	2	2	2	1	2	2	2	4	47	100	47	
15.	MTSN	2	2	1	2	2	4	2	4	3	4	2	4	2	2	2	1	2	2	2	3	48	100	48	
16.	MRG	1	2	2	1	2	2	2	4	4	4	2	4	2	2	2	1	2	2	2	3	46	100	46	
17.	MFD	3	4	2	4	1	3	2	2	4	4	2	1	3	3	3	3	2	2	1	2	51	100	51	
18.	NSPP	3	4	2	4	1	3	2	2	4	4	2	1	3	3	3	3	2	2	1	2	51	100	51	
19.	NA	4	5	4	3	1	2	4	4	4	4	4	4	3	3	2	3	2	4	2	3	65	100	65	
20.	NDP	2	2	2	2	2	2	2	4	4	4	2	4	2	2	2	1	2	2	2	4	49	100	49	
21.	NZSA	2	1	2	2	1	2	2	4	4	4	2	4	2	2	2	1	2	2	2	4	47	100	47	
22.	NISS	1	2	1	2	2	1	2	4	3	4	1	4	2	1	2	1	2	2	2	4	43	100	43	
23.	REND	2	2	2	2	2	2	2	4	4	4	2	4	2	2	2	1	2	2	2	4	49	100	49	
24.	RHE	4	3	2	5	4	2	4	3	1	4	2	4	2	3	2	4	4	2	2	2	59	100	59	
25.	RSNR	4	4	3	4	3	4	4	4	4	2	3	3	3	3	4	2	3	3	2	2	64	100	64	
26.	RWR	1	2	1	2	2	1	2	4	4	4	2	3	2	2	2	1	2	2	2	4	45	100	45	
27.	RAP	3	4	4	4	4	3	4	4	2	3	4	4	2	3	3	3	2	4	2	2	64	100	64	
28.	RAP	3	4	1	3	4	1	4	4	4	4	1	3	2	3	1	2	3	1	2	4	54	100	54	
29.	SNP	2	3	2	4	3	4	3	3	2	3	2	3	4	4	4	3	2	2	3	4	60	100	60	
30.	VRF	1	2	1	1	2	1	2	4	3	4	2	4	2	1	2	1	2	2	2	4	43	100	43	
31.	VNA	1	2	1	2	2	1	2	4	4	4	2	3	2	2	2	1	2	2	2	4	45	100	45	
32.	YIM	3	4	2	4	1	3	2	2	4	4	2	1	3	3	3	3	2	2	1	2	51	100	51	
JUMLAH																						1705			

53,28125

HASIL ANGGKET SIKLUS 1

No.	RESPONDEN	NOMOR ITEM SOAL / HASIL ANGGKET																				JUMLAH	SKOR MAKSIMAL	HASIL SKOR	RATA-RATA																														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20																																		
1.	AHS	3	3	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	3	4	70	100	70	60,96875																														
2.	ARFF	3	4	2	4	1	3	2	2	4	4	2	1	3	3	3	3	2	2	1	2	51	100	51		60,96875																													
3.	ABSP	3	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	3	4	71	100	71	60,96875																															
4.	ASR	3	3	2	4	1	3	2	2	4	4	2	1	3	3	3	3	2	3	1	2	51	100				51	60,96875																											
5.	AASB	4	4	3	4	3	4	4	4	4	2	3	3	3	3	4	2	3	3	2	2	64	100				64		60,96875																										
6.	ABZ	3	4	1	4	1	3	2	2	4	4	2	1	3	3	3	3	2	2	1	2	50	100				50			60,96875																									
7.	AWY	3	3	4	3	4	3	4	3	2	3	4	4	2	3	3	3	2	4	2	2	61	100				61				60,96875																								
8.	DYI	3	4	1	3	4	1	4	4	4	4	1	3	2	3	1	2	3	1	2	4	54	100				54					60,96875																							
9.	DAS	2	3	2	4	3	4	3	3	1	3	2	3	4	4	4	3	2	2	3	4	59	100				59						60,96875																						
10.	FGRS	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	70	100				70							60,96875																					
11.	INMP	4	2	4	3	2	2	4	3	4	4	3	4	3	2	2	3	4	4	2	5	64	100				64								60,96875																				
12.	IVA	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	60	100				60									60,96875																			
13.	MM	3	4	2	4	1	3	2	2	4	4	2	3	3	3	3	3	2	2	1	2	53	100				53										60,96875																		
14.	MNA	4	4	3	4	3	3	3	5	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	2	70	100				70											60,96875																	
15.	MTSN	3	3	3	4	4	3	4	4	2	3	4	4	2	3	3	3	3	4	2	2	63	100				63												60,96875																
16.	MRG	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	70	100				70													60,96875															
17.	MFD	3	4	1	4	1	3	2	1	4	4	2	1	3	3	3	3	1	2	1	2	48	100				48														60,96875														
18.	NSPP	3	4	2	4	1	3	2	2	4	4	2	1	3	3	3	3	2	2	1	2	51	100				51															60,96875													
19.	NA	4	5	4	3	1	2	4	4	4	4	4	4	3	3	2	3	2	4	2	3	65	100				65																60,96875												
20.	NDP	4	3	2	5	4	2	4	3	1	4	2	4	2	3	2	4	4	2	2	2	59	100				59																	60,96875											
21.	NZSA	3	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	3	4	71	100				71																		60,96875										
22.	NISS	4	3	4	3	3	4	3	4	4	1	4	3	1	2	4	4	3	4	2	4	64	100				64																			60,96875									
23.	REND	3	4	2	4	4	4	3	5	4	3	2	3	4	3	4	2	3	2	3	4	66	100				66																				60,96875								
24.	RHE	4	3	2	5	4	2	4	3	1	4	2	4	2	3	2	4	4	2	2	2	59	100				59																					60,96875							
25.	RSNR	3	4	2	4	1	3	2	2	4	4	2	1	3	3	3	3	2	2	1	2	51	100				51																						60,96875						
26.	RWR	4	5	4	3	1	2	4	4	4	4	4	4	3	3	2	3	2	4	2	4	66	100				66																							60,96875					
27.	RAP	4	3	2	5	4	2	4	3	1	4	2	4	2	3	2	4	4	2	2	2	59	100				59																								60,96875				
28.	RAP	3	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	3	4	71	100				71																									60,96875			
29.	SNP	4	3	4	3	3	4	3	4	4	1	4	3	1	2	4	4	3	4	2	4	64	100				64																										60,96875		
30.	VRF	3	4	2	4	4	4	3	5	4	3	2	3	4	3	4	2	3	2	3	4	66	100				66																											60,96875	
31.	VNA	4	3	2	5	4	2	4	3	1	4	2	4	2	3	2	4	4	2	2	2	59	100				59																												60,96875
32.	YIM	3	4	2	4	1	3	2	2	4	4	2	1	3	3	3	3	2	2	1	2	51	100				51																												
JUMLAH																						1951																																	

HASIL ANGGKET SIKLUS 2

No.	RESPONDEN	NOMOR ITEM SOAL / HASIL ANGGKET																				JUMLAH	SKOR MAKSIMAL	HASIL SKOR	RATA-RATA
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20				
1.	AHS	4	4	4	5	4	5	4	4	4	3	4	4	4	2	3	4	5	4	3	5	79	100	79	
2.	ARFF	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	2	4	1	2	69	100	69	
3.	ABSP	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	5	74	100	74		
4.	ASR	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	5	1	4	68	100	68	
5.	AASB	4	3	5	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	5	3	5	2	2	73	100	73		
6.	ABZ	3	4	4	3	4	3	5	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	1	4	70	100	70	
7.	AWY	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	77	100	77	
8.	DYI	3	4	5	3	4	4	4	4	4	4	3	5	3	4	2	3	5	2	4	74	100	74		
9.	DAS	5	3	2	4	3	4	3	3	5	3	4	3	4	3	3	2	5	3	4	70	100	70		
10.	FGRS	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	5	3	2	73	100	73		
11.	INMP	4	2	4	3	2	4	4	3	4	4	4	4	2	4	5	4	4	2	5	72	100	72		
12.	IVA	4	3	4	2	3	5	4	3	4	3	4	4	3	3	4	5	3	3	3	71	100	71		
13.	MM	4	2	4	5	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	2	5	76	100	76		
14.	MNA	4	4	5	4	4	3	3	5	4	3	4	3	4	3	3	3	5	2	4	74	100	74		
15.	MTSN	4	4	5	4	4	3	4	4	4	3	4	4	2	3	3	3	2	3	2	67	100	67		
16.	MRG	4	3	4	3	3	5	4	5	4	4	3	4	5	4	4	3	5	4	2	3	76	100	76	
17.	MFD	4	4	5	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	2	3	3	72	100	72	
18.	NSPP	3	4	5	3	4	4	4	2	3	4	3	4	4	4	4	5	4	2	3	73	100	73		
19.	NA	4	5	4	3	5	2	4	4	4	4	4	4	5	3	4	3	2	2	3	71	100	71		
20.	NDP	4	2	2	5	2	2	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	2	5	2	4	66	100	66	
21.	NZSA	4	5	2	5	5	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	2	2	78	100	78		
22.	NISS	4	3	4	4	3	4	3	4	4	5	4	3	4	2	5	4	3	4	2	4	73	100	73	
23.	REND	4	4	5	4	4	4	3	5	4	3	3	3	4	3	3	2	3	2	4	69	100	69		
24.	RHE	4	5	4	5	5	5	4	3	4	4	4	4	2	3	4	4	4	5	2	2	77	100	77	
25.	RSNR	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	5	3	4	4	4	5	3	2	3	73	100	73	
26.	RWR	4	5	4	3	5	2	4	4	4	4	4	4	5	3	4	3	2	2	2	3	71	100	71	
27.	RAP	4	2	2	5	2	2	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	2	5	2	4	66	100	66	
28.	RAP	4	5	2	5	5	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	2	2	78	100	78		
29.	SNP	4	3	4	4	3	4	3	4	4	5	4	3	4	2	5	4	3	4	2	4	73	100	73	
30.	VRF	4	4	5	4	4	4	3	5	4	3	3	3	4	3	3	2	3	2	2	4	69	100	69	
31.	VNA	4	5	4	5	5	5	4	3	4	4	4	4	2	3	4	4	4	5	2	2	77	100	77	
32.	YIM	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	5	3	4	4	4	5	3	2	3	73	100	73	
JUMLAH																						2322			

72,5625

HASIL ANGKET SIKLUS III

No.	RESPONDEN	NOMOR ITEM SOAL / HASIL ANGKET																				JUMLAH	SKOR MAKSIMAL	HASIL SKOR	RATA-RATA
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20				
1.	AHS	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	3	4	5	4	4	5	89	100	89	
2.	ARFF	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	90	100	90	
3.	ABSP	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	91	100	91	
4.	ASR	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	93	100	93	
5.	AASB	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	95	100	95	
6.	ABZ	5	4	4	3	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	85	100	85	
7.	AWY	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	3	4	4	4	4	5	3	5	83	100	83	
8.	DYI	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	94	100	94	
9.	DAS	5	5	5	4	5	5	3	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	93	100	93	
10.	FGRS	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	94	100	94	
11.	INMP	5	5	4	3	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	91	100	91	
12.	IVA	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	95	100	95	
13.	MM	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	3	4	4	5	5	4	5	4	90	100	90	
14.	MNA	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	3	5	4	5	5	4	90	100	90	
15.	MTSN	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	3	3	4	3	4	5	85	100	85	
16.	MRG	5	5	5	3	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	91	100	91	
17.	MFD	4	5	5	4	4	5	5	3	4	5	5	4	4	5	3	4	4	5	5	5	88	100	88	
18.	NSPP	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	90	100	90	
19.	NA	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	92	100	92	
20.	NDP	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	93	100	93	
21.	NZSA	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	91	100	91	
22.	NISS	5	3	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	3	4	3	4	4	87	100	87	
23.	REND	4	4	5	4	4	4	3	5	4	5	5	5	4	5	5	5	3	5	4	4	87	100	87	
24.	RHE	5	5	4	5	5	5	4	3	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	3	5	88	100	88	
25.	RSNR	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	3	4	5	5	5	3	5	5	90	100	90	
26.	RWR	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	3	4	5	91	100	91	
27.	RAP	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	93	100	93	
28.	RAP	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	95	100	95	
29.	SNP	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	94	100	94	
30.	VRF	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	3	5	5	5	5	5	5	92	100	92	
31.	VNA	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	89	100	89	
32.	YIM	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	91	100	91	
JUMLAH																						2900			

90,625



GAMBAR 1 GURU MEMBUKA PEMBELAJARAN



GAMBAR 2 GURU MNEJELASKAN MATERI



GAMBAR 3 GURU MEMBINBING DISKUSI



GAMBAR 4 PRESENTASI SISWA



GAMBAR 5 PERSIAPAN TURNAMEN



GAMBAR 6 TURNAMEN



GAMBAR 7 AKUMULASI NILAI TURNAMEN



GAMBAR 8 MEMBERIKAN REWARD

BIODATA PENULIS



A. IDENTITAS PENULIS

Nama : Novianti Rizky Sasidamari
 Tempat, Tanggal Lahir : Banyuwangi, 29 November 2024
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat : Dusun Krajan, RT/RW 004/007, Desa
 Kalibaru Wetan, Kecamatan Kalibaru, Kabupaten
 Banyuwangi
 Email : sasidamarinovi@gmail.com

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

TK : TK Aisyah Bustanul Atfal (2005-2007)
 SD : SDN 4 Kalibaru Wetan (2007-2013)
 SMP : SMP Negeri 1 Kalibaru (2013-2016)
 SMA : SMA Negeri 1 Glenmore (2016-2019)
 Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad
 Siddiq Jember (2019-2024)