

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAME TOURNAMENT*  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
DI MADRASAH TSANAWIYAH SUNAN AMPEL  
KANDANGTEPUS SENDURO LUMAJANG  
TAHUN AJARAN 2024/2025**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
Oleh:  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
Sarifah Aini  
NIM: 211101090019  
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
2025**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAME TOURNAMENT*  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
DI MADRASAH TSANAWIYAH SUNAN AMPEL  
KANDANGTEPUS SENDURO LUMAJANG  
TAHUN AJARAN 2024/2025**

**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  
J E M B E R

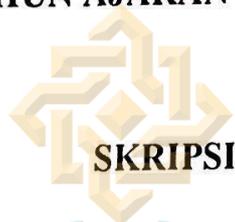
Oleh:

Sarifah Aini

NIM: 211101090019

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
2025**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAME TOURNAMENT*  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
DI MADRASAH TSANAWIYAH SUNAN AMPEL  
KANDANGTEPUS SENDURO LUMAJANG  
TAHUN AJARAN 2024/2025**



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



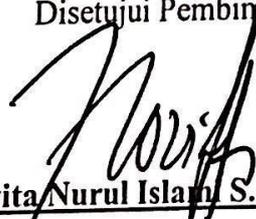
Oleh:

Sarifah Aini

NIM: 211101090019

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

Disetujui Pembimbing



Novita Nurul Islam, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198711212020122002

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAME TOURNAMENT*  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
DI MADRASAH TSANAWIYAH SUNAN AMPEL KANDANGTEPUS  
SENDURO LUMAJANG  
TAHUN AJARAN 2024/2025**

**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 : 22 April 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

  
Fiqru Mafar, M.IP.

NIP. 198407292019031004

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

NIP. 199003012019032007

Anggota :

1. Dr. Mohammad Zaini, S.Pd.I, M.Pd.

2. Novita Nurul Islami, S.Pd., M.Pd.

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



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

NIP. 197304242000031005

## MOTTO

إِنَّ اللَّهَ وَمَلَائِكَتَهُ يُصَلُّونَ عَلَى النَّبِيِّ يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا صَلُّوا عَلَيْهِ وَسَلِّمُوا تَسْلِيمًا ٥٦

“Sesungguhnya Allah dan malaikat-malaikat-Nya bershalawat untuk Nabi. Hai orang-orang yang beriman, bershalawatlah kamu untuk Nabi dan ucapkanlah salam penghormatan kepadanya.” (QS. Al-Ahzab [33]: 56). \*



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

---

\* Al-Qur'an Kementerian Agama RI, *Alquran dan Terjemahannya*, Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Quran, 2015.

## PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam, yang dengan kasih sayang-Nya telah memberikan saya kekuatan, kesehatan, serta kesabaran dalam menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam senantiasa tercurah limpahkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW, suri teladan bagi umat manusia, yang membawa cahaya ilmu dan kebenaran. Dengan penuh rasa syukur, skripsi ini saya persembahkan kepada...

1. Almarhum kakek saya, Bapak Traji yang sudah merawat saya sejak kecil. Beliau sosok yang selalu mengajarkan saya tentang arti ketulusan, kerja keras, dan keikhlasan dalam menjalani hidup.
2. Orang tua dan nenek saya, Ibu Faizah, Bapak Malik dan Nenek Satuni yang selalu memberikan dukungan dan semangat. Terima kasih atas segala doa yang tak pernah putus, cinta yang tak terbatas, serta pengorbanan yang tiada henti.
3. Calon suami saya, Ahmad Sadam Nur Sayyid. Terima kasih atas setiap doa, dukungan, dan semangat yang tiada henti. Kehadiranmu menjadi sumber kekuatan dan motivasi bagiku untuk terus berjuang hingga titik ini.

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

## ABSTRAK

Sarifah Aini, 2025: *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Tsanawiyah Sunan Ampel Kandangtepus Senduro Lumajang Tahun Ajaran 2024/2025.*

**Kata kunci:** Model pembelajaran *Teams Game Tournament*, hasil belajar siswa, Ilmu Pengetahuan Sosial

Kegiatan pembelajaran dalam kelas dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai model pembelajaran. Namun, memilih model pembelajaran yang tepat akan membuat siswa merasa nyaman dan senang ketika belajar. Berbeda dengan penggunaan model pembelajaran yang tidak tepat, karena cenderung siswa akan merasa bosan ketika belajar.

Rumusan masalah dalam skripsi ini yaitu adakah pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Tsanawiyah Sunan Ampel Kandangtepus Senduro.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Tsanawiyah Sunan Ampel Kandangtepus Senduro.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *Quasi Experimental Design*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Kemudian, teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji *Independent Sampel T-Test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed)  $< 0,005$  yaitu 0,000 yang berarti terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT dibandingkan dengan model konvensional. Dengan demikian, model TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat, hidayah, serta pertolongan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan seluruh pengikutnya hingga akhir zaman.

Dalam proses penyusunannya, penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa dukungan, bantuan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, penulis ingin mengucapkan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hepni, S.Ag., M.M., selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh pendidikan di perguruan tinggi ini.
2. Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang telah memberikan arahan dan dukungan selama masa perkuliahan.
3. Dr. Hartono, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Sains Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, atas arahan, motivasi, serta fasilitas yang telah diberikan sehingga proses ini dapat berjalan dengan lancar.
4. Bapak Fiqru Mafar, M.IP., selaku Ketua Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang telah membimbing dan memberikan fasilitas akademik dalam penyusunan skripsi ini.

5. Ibu Novita Nurul Islami, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing yang dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, masukan, serta motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Musyarofah, M.Pd.I., selaku dosen pembimbing akademik yang dengan sabar memberikan dukungan serta masukan yang sangat berharga dalam penyusunan penelitian ini.
7. Ibu Musyarofah, M.Pd.I., dan Ibu Rachma Dini Fitria, S.P., M.Si., yang telah berkenan menjadi validator dan memberikan penilaian serta masukan terhadap instrument penelitian ini.
8. Seluruh Dosen Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga.
9. Ibu Annikmatus Saidah, S.Pd.I., selaku kepala sekolah MTs Sunan Ampel Kandangtepus yang telah memberikan izin dan tempat bagi penulis untuk melaksanakan penelitian.
10. Muhammad Sholeh selaku guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial MTs Sunan Ampel Kandangtepus yang telah membantu dalam penelitian ini.
11. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, namun telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saya sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

## DAFTAR ISI

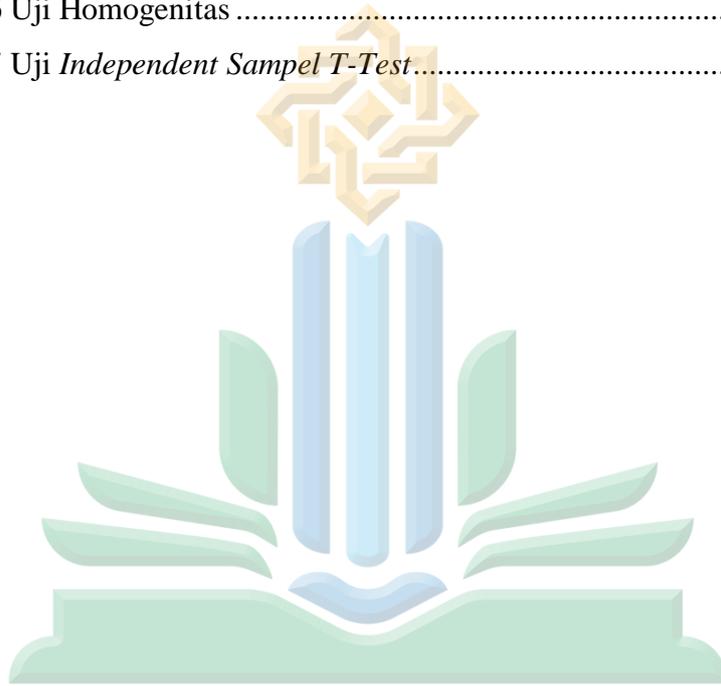
Halaman Sampul .....	i
Halaman Judul.....	ii
Halaman Persetujuan Pembimbing.....	i
Halaman Pengesahan Tim Penguji.....	ii
Motto .....	iii
Persembahan .....	iv
Abstrak.....	v
Kata Pengantar.....	vi
Daftar Tabel.....	x
Daftar Lampiran .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	11
C. Tujuan Penelitian .....	11
D. Manfaat Penelitian.....	12
E. Defisini Operasional .....	13
F. Ruang Lingkup Penelitian.....	14
G. Hipotesis .....	15
H. Sistematika Pembahasan.....	15
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>20</b>
A. Penelitian Terdahulu.....	20
B. Kajian Teori .....	29
1. Model Pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) .....	29
a. Pengertian Model Pembelajaran .....	30

2. Hasil Belajar .....	37
a. Definisi Hasil Belajar.....	37
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>45</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	45
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	46
C. Populasi dan Sampel.....	47
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	48
E. Analisis Data .....	55
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>58</b>
A. Gambar Umum Objek Penelitian .....	58
B. Penyajian Data dan Analisis Data.....	61
C. Analisis Dan Uji Hipotesis .....	64
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>73</b>
A. Simpulan.....	73
B. Saran .....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>75</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

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

## DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Struktur Organisasi MTs Sunan Ampel Kandangtepus .....	60
Tabel 4. 2 Daftar Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol .....	62
Tabel 4. 3 Daftar Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen.....	63
Tabel 4. 4 Uji Normalitas <i>Pre-Test</i> .....	64
Tabel 4. 5 Uji Normalitas <i>Post-Test</i> .....	65
Tabel 4. 6 Uji Homogenitas .....	65
Tabel 4. 7 Uji <i>Independent Sampel T-Test</i> .....	66



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

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pernyataan Keaslian Tulisan .....	82
Lampiran 2 Matrik Penelitian .....	83
Lampiran 3 Pedoman Pengumpulan Data.....	86
Lampiran 4 Modul Ajar Kelas Eksperimen .....	87
Lampiran 5 Modul Ajar Kelas Kontrol.....	95
Lampiran 6 Kisi-Kisi Soal Pre-test dan Post-test.....	103
Lampiran 7 Daftar Pertanyaan Soal Tes .....	111
Lampiran 8 Jawaban Soal Tes.....	115
Lampiran 9 Lembar Penilaian.....	116
Lampiran 10 Hasil Analisis Data SPSS .....	118
Lampiran 11 Dokumentasi.....	130
Lampiran 12 Lembar Bimbingan Manual.....	133
Lampiran 13 Lembar Validasi Modul dan Instrument.....	134
Lampiran 14 Nilai Ulangan Siswa Kelas VII .....	138
Lampiran 15 Jurnal Penelitian .....	141
Lampiran 16 Surat Telah Melakukan Penelitian.....	142
Lampiran 17 Surat Izin Penelitian.....	143
Lampiran 18 Biodata Penulis.....	143

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

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Manusia adalah makhluk Tuhan yang paling sempurna karena dilengkapi dengan akal dan pemikiran. Manusia belajar untuk berkembang dengan pengetahuan yang dimilikinya. Pendidikan yang dilaksanakan di sekolah adalah salah satu upaya untuk mengembangkan ilmu pengetahuan secara terarah dan terencana. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengenai tujuan pendidikan di Indonesia yaitu : Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana dan proses belajar dan proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kerohanian, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkannya, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.<sup>1</sup>

Dalam proses pendidikannya, manusia membutuhkan pendidik untuk menjadi sumber pengetahuan selama menjalankan pendidikannya. Pendidik merupakan sosok yang menjadi panutan peserta didik. Dan mau tidak mau pendidik harus memiliki kemampuan yang baik.<sup>2</sup> Menjadi pendidik yang profesional adalah salah satu tujuan utama pendidik.<sup>3</sup> Maka dari itu sebagai pendidik harus bisa melakukan segalanya untuk menuntun generasi penerus agar

---

<sup>1</sup> UU SIDIKNAS, 2011: 3.

<sup>2</sup> Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran Guru Dalam Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia*.

<sup>3</sup> Sulistianingrum, S., & Humaisi, M. S. (2022). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Sikap Peduli Sosial Melalui Materi Empati Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas Vii Mts Almujaaddadiyyah Demangan Madiun,” *JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*. *JIIPSI:Jurnal Ilmu Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*.

mendapatkan banyak pengalaman.<sup>4</sup> Pendidikan guru menjadi pedoman anak didik selama masa perkembangan mereka. Namun dalam makna pendidikan disini guru tidak hanya sebagai penyampai materi saja, namun juga inspirasi untuk membentuk karakter dan nilai positif.

Kemampuan kognitif yang diberikan Allah SWT menuntut manusia untuk bertindak lebih baik dari makhluk lainnya, sehingga manusia diberi pangkat atau kedudukan sebagai khalifah di muka bumi yang mengemban amanah, mengatur diri dan lingkungannya dengan mencari ilmu. Pengetahuan yang dapat memberikan keberhasilan diperoleh melalui pembelajaran dalam pembelajaran manusia dengan memanfaatkan potensi pikiran rasional yang dapat mengangkat derajat seseorang ke tingkat yang lebih tinggi.

Sebagaimana firman Allah dalam QS al-Mujadalah/58: 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ

لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ

دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang

---

<sup>4</sup> Septiani, B., & Djuhan, M. W. (2021). Upaya Guru Meningkatkan Sikap Sosial Siswa Melalui Metode Diskusi Pada Mata Pelajaran IPS. *JIIPSI: Jurnal Ilmu Ilmu Pengetahuan Indonesia*, 61-78.

yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan. (Al-Mujādalah [58]:11)<sup>5</sup>

Surat Al-Mujadalah ayat 11 di atas yang menjelaskan bahwa orang yang berilmu dan beriman akan diangkat derajatnya di sisi Allah SWT dan mendapat keberkahan-Nya. Sebab, orang yang berilmu dan beriman akan dihormati dan dihargai oleh orang lain, diberi kepercayaan dan tanggung jawab atas apa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Ayat ini menunjukkan pentingnya ilmu pengetahuan dan kedudukan tinggi bagi mereka yang beriman dan berilmu. Keterkaitan ayat tersebut dengan penelitian ini adalah bahwa pembelajaran yang efektif bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sesuai dengan pesan ayat ini yang mengutamakan peningkatan ilmu.

Dalam konteks penelitian, model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) diharapkan menjadi metode yang dapat mengoptimalkan pemahaman siswa, sehingga hasil belajar mereka meningkat. Model ini bukan hanya fokus pada transfer ilmu saja, tetapi juga membangun kolaborasi, keterampilan berpikir kritis, dan motivasi belajar. Semua hal ini adalah bagian dari upaya meningkatkan derajat pengetahuan, sebagaimana dijelaskan dalam ayat tersebut.

Sektor pendidikan merupakan salah satu bidang penting yang perlu terus dikembangkan di Indonesia, apalagi seiring dengan semakin banyaknya perkembangan teknologi yang muncul setiap tahunnya sebagai dampak

---

<sup>5</sup> <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/58?from=1&to=22>

globalisasi. Tidak semua teknologi modern bermanfaat bagi kehidupan, khususnya dalam bidang pendidikan itu sendiri. Penyelenggaraan pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kegiatan proses belajar mengajar yang berujung pada proses pencapaian tujuan pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan baik pada tingkat SD, SMP maupun SMA. IPS bukan ilmu mandiri seperti halnya Ilmu-ilmu sosial lainnya, namun materi IPS menggunakan bahan ilmu-ilmu sosial yang dipilih dan disesuaikan dengan tujuan pengajaran dan pendidikan. Menurut *National Council for the Social Studies (NCSS)*, mendefinisikan IPS sebagai suatu studi yang terintegrasi dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk meningkatkan kemampuan warga negara. Dalam program sekolah, IPS mengkaji secara sistematis dan terkoordinasi berbagai disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, sosiologi, dan materi yang sesuai dengan humaniora, matematika dan ilmu pengetahuan alam.<sup>6</sup>

Menurut *United States of Education's Standard Terminology for Curriculum and Instruction* bahwa IPS berisikan aspek-aspek ilmu sejarah, ilmu ekonomi, ilmu politik, sosiologi, antropologi, psikologi, geografi dan filsafat yang dipilih untuk tujuan pembelajaran di sekolah dan di perguruan tinggi.<sup>7</sup> Tujuan pembelajaran IPS adalah mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan melatih keterampilan

---

<sup>6</sup> Wahidmurni. 2017. Metodologi Pembelajaran IPS: Pengembangan Standar Proses di Sekolah/Madrasah. Yogyakarta: ArRuzz Media, h. 17.

<sup>7</sup> Ida Bagus Made Astawa. 2017. Pengantar Ilmu Sosial. Depok: Rajawali Pers, h. 40-41.

untuk mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa diri sendiri atau masyarakat.<sup>8</sup>

Pendidikan yang dilakukan di sekolah merupakan salah satu upaya mengembangkan pengetahuan secara terarah dan terencana. Dalam proses pendidikan formal, banyak komponen yang mempengaruhi dalam keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan di antaranya yaitu kurikulum, guru, siswa, media, model, sarana dan prasarana. Apabila semua komponen dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan maka tujuan pendidikan bukan hal yang tidak mungkin untuk terwujud.

Model pembelajaran merupakan suatu desain konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan dan fasilitas yang relevan dengan kebutuhan dalam pembelajaran. Model pembelajaran adalah bungkus dari penerapan suatu pendekatan, prosedur, strategi, metode, dan teknik pembelajaran.<sup>9</sup>

Model merupakan salah satu komponen penting penentu keberhasilan pembelajaran. Terkait dengan pemilihan model pembelajaran, guru dituntut untuk dapat memilih model pembelajaran yang akan digunakan dalam interaksi proses belajar mengajar dan mampu melaksanakan tugasnya dengan baik.

Salah satu tolak ukur keberhasilan guru dalam pembelajaran adalah mencapai hasil yang optimal. Keberhasilan ini sangat tergantung dengan

---

<sup>8</sup> Amini, Hadifina, C. J., Devi, M. C., & Rafiqi, M. (2023). Strategi Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Journal On Education*, 1-5.

<sup>9</sup> Fatimatun Naim, W. A. (2024). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTU ANGPAO SOAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPA.

kemampuan guru mengelola proses pembelajaran. Dan keberhasilan pembelajaran pada umumnya ditunjukkan dengan meningkatnya hasil belajar siswa.

Hasil belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Lebih sederhananya, hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai keterampilan yang diperoleh melalui kegiatan belajar.<sup>10</sup>

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa setelah ia mengalami proses belajar.<sup>11</sup> Hasil belajar merupakan sesuatu yang dapat dilihat dari dua sisi yakni dari sisi siswa dan sisi guru. Hasil belajar dari sisi siswa dapat dilihat pada tingkatan pertumbuhan mental siswa yang lebih baik apabila dibanding pada saat sebelum belajar.<sup>12</sup>

Hasil belajar dianggap bermakna apabila dapat mempengaruhi perilaku siswa, membantu dalam aspek pembelajaran lainnya, serta dapat digunakan sebagai alat untuk memperoleh informasi dan pengetahuan lainnya. Kesiapan dan kemampuan belajar sendiri dapat dijadikan modal untuk mengembangkan kreativitas diri.<sup>13</sup>

---

<sup>10</sup> Suryani, L., Seto, S. B., & D. Bantas, M. G. (2020). Hubungan Efikasi Diri dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Berbasis E- Learning Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Flores. *Jurnal Kependidikan*, 1-9.

<sup>11</sup> Sudjana, dalam Lestari, F. D., Ibrahim, M., Ghufron, S., & Mariati, P. (2021). Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 1-13.

<sup>12</sup> Dimiyati & Mudjiono dalam Lestari, F. D., Ibrahim, M., Ghufron, S., & Mariati, P. (2021). Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 1-13.

<sup>13</sup> Suprihatin, S., & Manik, Y. M. (2020). GURU MENGINOVASI BAHAN AJAR SEBAGAI LANGKAH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *JURNAL PROMOSI*, 1-8.

Berdasarkan observasi awal yang sudah dilakukan oleh peneliti di MTs Sunan Ampel Kandangtepus Senduro, madrasah ini merupakan kategori sekolah yang cukup diminati di kalangan Desa Kandangtepus dan sekitarnya. Karena madrasah ini merupakan madrasah yang cukup baik prestasinya, baik dari bidang akademik maupun non akademik.

Walaupun prestasi di sekolah ini cukup baik, ternyata dalam kegiatan pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS, banyak dari peserta didik yang kesusahan ketika belajar IPS. Mulai dari menghafal nama-nama sejarawan, kurangnya pemahaman mereka tentang sejarah, kurangnya pemahaman mereka tentang persebaran peta wilayah, kurangnya pemahaman mereka tentang letak geografis Indonesia, dan masih banyak hal yang lain. Hal ini bisa terjadi karena banyak siswa yang kurang aktif pada saat pembelajaran.

Dalam praktek pelaksanaan pembelajaran, guru sudah memberikan pembelajaran yang baik dengan memanfaatkan fasilitas yang ada seperti LCD Proyektor yang dimanfaatkan untuk pembelajaran dengan PPT atau video. Namun, pembelajaran juga masih sering menggunakan metode ceramah dalam pelaksanaannya. Dan di dalam kelas dengan kemampuan akademik yang beragam, seringkali terjadi kesenjangan hasil belajar. Siswa dengan kemampuan tinggi cenderung mendominasi, sementara siswa dengan kemampuan rendah sering merasa minder atau terabaikan. Hal ini kemudian mempengaruhi aktivitas siswa yang akhirnya juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> Observasi dan wawancara terhadap Guru mata pelajaran IPS di MTs Sunan Ampel Kandangtepus Senduro Lumajang tanggal 29 Juli 2024.

Data hasil belajar menunjukkan bahwa sebanyak 60% siswa di MTs Sunan Ampel Kandagtepus Senduro belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran IPS. Hal ini mengindikasikan perlunya upaya peningkatan dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang lebih optimal.

Bertumpu pada permasalahan tersebut, maka permasalahan ini harus dipecahkan dengan mencari solusi yang baik. Menurut peneliti, solusi yang tepat untuk permasalahan ini yaitu dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*). Model pembelajaran TGT merupakan suatu model *cooperative learning* dengan menggunakan permainan yang dikompetisikan antar kelompok-kelompok siswa yang dibentuk dalam satu kelas. Anggota yang ada dalam setiap kelompok terdiri dari siswa yang mempunyai tingkat kemampuan berbeda-beda (tinggi, sedang, dan rendah).<sup>15</sup>

Dalam penelitian pendidikan, penggunaan kelas kontrol dan kelas eksperimen merupakan pendekatan yang umum dilakukan untuk mengukur efektivitas suatu model pembelajaran. Pada penelitian ini, kelas VII A merupakan kelas kontrol yang terdiri dari 27 siswa dan digunakan sebagai kelompok yang menerima pembelajaran konvensional tanpa menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan kelas VII B merupakan kelas eksperimen yang terdiri dari 27 siswa dan merupakan kelompok yang menerima pembelajaran dengan menerapkan model TGT.

---

<sup>15</sup> Susanna, dalam Darmiati, N. A., Astawa, M. I., & Treman, I. W. (2021). Pengaplikasian Model Pembelajaran Teams Games Tournaments Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Vii Di Smpn 2 Gerokgak. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 1-10.

TGT merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang dapat memotivasi siswa agar tidak pasif atau bosan dalam proses pembelajaran. Karena menempati posisi yang sangat dominan dalam proses pembelajaran, maka siswa pada setiap kelompok dituntut untuk berusaha menguasai materi dan tidak bersikap pasif pada saat melaksanakan kerja kelompok sehingga ketika ditunjuk untuk menyajikan penjelasan, siswa mampu menjawab dengan tepat.<sup>16</sup>

Penerapan Model TGT dalam pelaksanaannya tidak memerlukan fasilitas pendukung khusus seperti peralatan atau ruangan khusus. Selain mudah diterapkan dalam penerapannya TGT juga melibatkan aktivitas seluruh siswa untuk memperoleh konsep yang diinginkan. Kegiatan tutor sebaya terlihat ketika siswa melaksanakan turnamen yaitu setelah masing-masing anggota kelompok membuat soal dan jawabannya, untuk selanjutnya saling mengajukan pertanyaan dan belajar bersama.<sup>17</sup>

Strategi pembelajaran TGT merupakan strategi pembelajaran kelompok yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas siswa tanpa harus ada perbedaan status. Dalam turnamen siswa akan berkompetisi dengan kelompok lain untuk mendapatkan poin sebanyak-banyaknya. Aktivitas belajar yang sudah dirancang dalam strategi pembelajaran tipe TGT ini memungkinkan siswa dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan. Disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan siswa dalam belajar, dengan terciptanya hal tersebut akan berdampak pada hasil belajar yang akan

---

<sup>16</sup> Ulfia, T., & Irwandani. (2019). MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT): PENGARUHNYA TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1-9.

<sup>17</sup> Manasikana, O. A., & dkk. (2022). *Model Pembelajaran Inovatif dan Rancangan Pembelajaran Untuk Guru IPA SMP*. Jombang: LPPM UNHASY.

meningkat. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh strategi TGT terhadap hasil belajar siswa.<sup>18</sup>

Kehadiran model pembelajaran kooperatif tipe TGT dianggap dapat meningkatkan perhatian, motivasi, pemahaman, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Kita ketahui bahwa model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang paling menarik karena menggunakan unsur permainan dan mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tepat digunakan dalam pendidikan IPS.

Model Pembelajaran TGT memiliki kelebihan, yaitu:(1) Lebih meningkatkan penercahan waktu untuk tugas, (2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, (3) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, (4) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, 5) Motivasi belajar lebih tinggi, (6) Hasil belajar lebih baik, (7) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan unsur permainan dan pertandingan di dalamnya yang membuat siswa melakukan proses pembelajaran bersama anggota kelompoknya dengan lebih santai, menyenangkan tanpa mengabaikan tanggung jawab kejujuran, dan keterlibatan aktif siswa yang pasif dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil

---

<sup>18</sup> Permadi, R. N., Kartikowati, S., & Rizka, M. (2023). Efektivitas Penerapan Strategi Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa SMP. *Journal of Education Research*, 197-202.

belajar siswa karena pengetahuan akademik yang dikaitkan dengan materi pembelajaran akan membantu siswa memahami materi pelajaran yang diajarkan, lebih memperhatikan, dan lebih aktif dalam proses pembelajaran.<sup>19</sup>

Kehadiran model pembelajaran kooperatif tipe TGT juga dianggap dapat meningkatkan perhatian, motivasi, pemahaman, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tepat digunakan dalam pendidikan IPS.

Berdasarkan permasalahan yang sudah diuraikan, maka penulis mengambil judul penelitian tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Tsanawiyah Sunan Ampel Kandangtepus Senduro.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, di rumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

Adakah pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Tsanawiyah Sunan Ampel Kandangtepus Senduro?

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk

---

<sup>19</sup> Malau, J. G., Simbolon, E., & Sitorus, H. M. (2024). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA PEMBELAJARAN PAK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 PEGAGAN HILIR TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 1-16.

Mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Tsanawiyah Sunan Ampel Kandangtepus Senduro.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi tentang pengaruh model pembelajaran TGT terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Peneliti

Bagi peneliti dapat memberikan pengalaman dalam hal penelitian tentang pengaruh model pembelajaran TGT terhadap peningkatan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

###### b. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengaruh model pembelajaran TGT terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang belum ada sebelumnya.

###### c. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan dalam mengembangkan pembelajaran IPS dengan pengaruh model pembelajaran TGT terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

###### d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan menjadi rekomendasi bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian yang memang sama mengenai pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah dari sudut pandang yang berbeda.

### **E. Defisini Operasional**

Definisi operasional adalah definisi yang dijadikan landasan pengukuran empiris variabel penelitian dengan rumus berdasarkan indikator variabel.

#### **a. Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT)**

Model pembelajaran *Teams Game Tournament* adalah tipe model pembelajaran kooperatif dimana siswa dikelompokkan untuk bekerja sama satu sama lain bersama-sama dan belajar bersama-sama untuk menguasai materi pelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) merupakan suatu model pembelajaran yang terdiri dari 5-6 orang dalam satu kelompok. Model pembelajaran ini merupakan salah satu model belajar yang disajikan dalam bentuk *game* dan *tournament*.

#### **b. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa dari proses pembelajaran berupa penilaian terhadap pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar mengacu pada skor atau nilai yang dicapai siswa setelah mereka berhasil memahami konsep sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini, hasil belajar diukur berdasarkan rata-rata aspek kognitif.

Penilaian hasil belajar dilakukan menggunakan *post-test* yang terdiri dari 17 soal pilihan ganda.

## **F. Ruang Lingkup Penelitian**

### **1. Variabel Penelitian**

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel yaitu variabel independen (variabel bebas) adalah variabel yang tidak mempunyai ketergantungan terhadap variabel lain dan variabel dependen (terikat) yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas .

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

- a. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah model Pembelajaran *Teams Game Tournament*.
- b. Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

### **2. Indikator Variabel**

Analisis data dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif, yaitu analisis data yang dinyatakan dalam bentuk angka atau data kuantitatif.

#### **a. Model pembelajaran *Teams Game Tournament* (X)**

Model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dalam penelitian ini adalah sebuah model pembelajaran yang dilaksanakan di MTs Sunan Ampel Kandangtepus Senduro pada kelas VII B mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tentang Aktivitas Kehidupan Masyarakat Masa Lalu. Dalam model ini, siswa diorganisasikan ke dalam kelompok kecil dan beragam dan mereka bekerja sama untuk menyelesaikan tugas atau permasalahan yang berhubungan dengan materi Aktivitas Kehidupan Masyarakat Masa Lalu dengan indikator sebagai berikut:

- a. Penyajian materi di kelas
  - b. Belajar dalam kelompok (*Teams*)
  - c. Permainan (*Games*)
  - d. Pertandingan (*Tournament*)
  - e. Penghargaan kelompok (*Team recognize*)
- b. Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa kelas VII A dan VII B MTs Sunan Ampel Kandangtepus Senduro Tahun Pelajaran 2024/2025 berupa nilai numerik setelah tes diberikan pada ranah kognitif.

### **G. Hipotesis**

Hipotesis diajukan dalam bentuk pernyataan sementara mengenai hasil belajar. Berdasarkan penjelasan landasan teori dan kerangka pemikiran penelitian, Hipotesis yang peneliti ambil adalah:

Ho : Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTs Sunan Ampel Kandangtepus Senduro Tahun Pelajaran 2024/2025.

Ha : Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTs Sunan Ampel Kandangtepus Senduro Tahun Pelajaran 2024/2025.

### **H. Sistematika Pembahasan**

Dalam penelitian ini terdapat pembahasan sistematik yang berisi tentang uraian alur pembahasan skripsi mulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup.

Format penulisan sistematika pembahasan adalah dalam bentuk narasi deskriptif, terbuka seperti daftar isi. Adapun pembahasannya sebagai berikut:

Bab I terdiri dari pembahasan, ini meliputi beberapa hal yaitu latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, definisi operasional, hipotesis dan sistematika pembahasan.

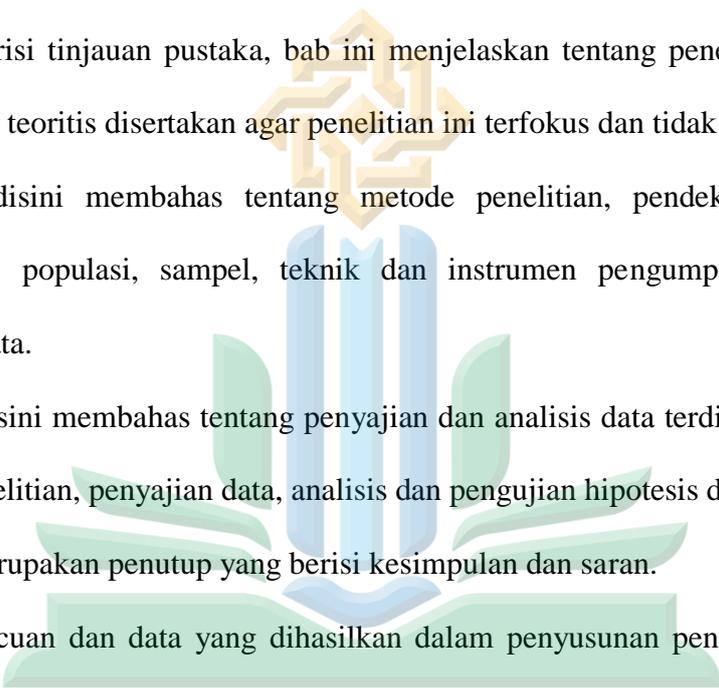
Bab II berisi tinjauan pustaka, bab ini menjelaskan tentang penelitian terdahulu dan kajian teoritis disertakan agar penelitian ini terfokus dan tidak meluas.

Bab III disini membahas tentang metode penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, populasi, sampel, teknik dan instrumen pengumpulan data serta analisis data.

Bab IV disini membahas tentang penyajian dan analisis data terdiri dari deskripsi objek penelitian, penyajian data, analisis dan pengujian hipotesis dan pembahasan.

Bab V merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran.

Sebagai acuan dan data yang dihasilkan dalam penyusunan penelitian ini, akan dicantumkan juga daftar pustaka dan lampiran.



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

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu berperan penting dalam memberikan landasan teoritis dan empiris bagi penelitian ini. Beberapa studi sebelumnya telah meneliti pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode TGT dapat meningkatkan hasil belajar, interaksi sosial, serta pemahaman konsep siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengkaji lebih lanjut tentang pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar IPS, dengan mengacu pada temuan-temuan sebelumnya sebagai dasar analisis.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Tri Wahyuni, Risma Dwi Arisona (2024) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) Terhadap Hasil Belajar IPS”. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh model TGT terhadap hasil belajar IPS. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif jenis eksperimen pada kelas VII.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT secara signifikan meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Wawasan mendalam diperoleh mengenai pengembangan bahan ajar dan penerapan model pembelajaran inovatif. Model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di tingkat

SMP.<sup>20</sup> Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman konsep dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Implikasi dari temuan ini dapat digunakan sebagai pedoman bagi pendidik dan pengembang kurikulum untuk meningkatkan metode pengajaran yang lebih adaptif dan efektif dalam konteks pembelajaran IPS di tingkat SMP.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Resta Novita Permadi, Sri Kartikowati, Mifta Rizka (2023) dengan judul “Efektivitas Penerapan Strategi *Teams Game Tournament (TGT)* terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa SMP”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar IPS siswa.

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Islam As-Shofa Pekanbaru. Penelitian melibatkan 24 siswa kelas VII SMP Islam As-Shofa Pekanbaru, dengan teknik pengambilan sampel *Purposive Sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu, tes, observasi dan wawancara. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah soal pilihan ganda. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes yang dianalisis dengan menggunakan uji *sample paired t-test* dan uji-t. Berdasarkan perhitungan diperoleh sig sebesar 0,000 dan  $t_0$  sebesar  $9,776 > 8,59$ . Dari kedua perhitungan diperoleh,  $H_a$  di terima. Hasil penelitian ini

---

<sup>20</sup> Wahyuni, D. T., & Arisona, R. D. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Game Tournament) Terhadap Hasil Belajar IPS. 1-9.

menyimpulkan bahwa strategi TGT efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Islam As- Shofa Pekanbaru.<sup>21</sup>

3. Penelitian yang dilakukan oleh Irma'atul Nuvianti, Wiwik Sri Utami, Kusnul Khotimah, Muhammad Ilyas Marzuqi (2023) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) Dengan Media Pembelajaran *Game* TEBAK AKU Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 30 Surabaya”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran game ” TEBAK AKU” dalam meningkatkan minat belajar peserta didik selama proses kegiatan pembelajaran dan mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran game ” TEBAK AKU” dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 30 Surabaya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian eksperimen semu. Hasil penelitian Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran *Game* TEBAK AKU dalam meningkatkan minat belajar dapat dilihat dengan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti probabilitasnya di bawah 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ) yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Besarnya rata-rata peningkatan minat belajar peserta didik yaitu 87,30263 dengan kriteria pengaruh yang sangat tinggi.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Permadi, R. N., Kartikowati, S., & Rizka, M. (2023). Efektivitas Penerapan Strategi *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa SMP. *Journal of Education Research*, 1-12.

<sup>22</sup> Nuvianti, I., Utami, W. S., Khotimah, K., & Marzuqi, M. I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media Pembelajaran *Game* TEBAK

Hasil keluaran N-gain score membuktikan hal tersebut bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil output N-gain score dari tes hasil belajar ditunjukkan pada kelas eksperimen dengan nilai 0,5774 yang menunjukkan bahwa besarnya efektivitas penelitian ini sesuai dengan kriteria N-gain score yaitu memberikan pengaruh sedang dan mendapat nilai kategori interpretasi sebesar 57.7377 dianggap cukup efektif. Sedangkan hasil keluaran score N-gain pada kelas kontrol menunjukkan nilai -0,3488 yang menunjukkan besarnya pengaruh menurut kriteria N-gain score adalah rendah dan mendapat nilai kategori interpretasi sebesar -34.8768 yang dianggap tidak efektif.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Ulyasari (2023) dengan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Sunan Ampel Siyar Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di MTs Sunan Ampel Siyar Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan.

Metode yang digunakan oleh peneliti ini yaitu *Quasy Experiment* (Eksperimen Semu), dengan menggunakan desain penelitian *nonequivalent control group* yang mana sampelnya tidak dipilih secara acak. Setiap kelas, baik

kontrol maupun eksperimen, akan diberikan *pre-test* dan *post-test* untuk evaluasi. Untuk teknik pengumpulan data menggunakan tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTs Sunan Ampel Siyar. Dimana, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan Uji *Independent Sample T-test* yang dibantu dengan program SPSS 27 dan menunjukkan angka 0,001. Angka tersebut lebih kecil dari 0,05, yang berarti  $H_0$  ditolak sedangkan  $H_a$  diterima.<sup>23</sup>

5. Penelitian yang dilakukan oleh Sella Novia Dayanti (2024) dengan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar pada mata pelajaran IPA kelas V sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* serta untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPA kelas V di SDN 09 Kepahiang.

Metode yang digunakan oleh peneliti yaitu penelitian kuantitatif yang bersifat penelitian Eksperimen, yaitu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui akibat yang ditimbulkan dari suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti dengan desain penelitian yang digunakan yaitu *Quasi Eksperimen*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* pada mata pelajaran

---

<sup>23</sup> Ulyasari. (2024). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Sunan Ampel Siyar Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan. 15-29.

IPA kelas V SDN 09 Kepahiang terlihat pada saat diberikan *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, namun tidak ada satupun siswa yang mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).<sup>24</sup> Dan dari penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap hasil *pre-test* dan *post-test* siswa kelas V SDN 09 Kepahiang. Hal ini dapat diketahui dari hasil analisis uji t (independent sample t-Test) dengan data akhir yang diperoleh yaitu nilai thitung > ttabel dengan tingkat signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Dapat disimpulkan bahwa hipotesis  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian yang Dilakukan

No.	Nama, Tahun, Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Dewi Tri Wahyuni, Risma Dwi Arisona (2024) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran TGT ( <i>Teams Game Tournament</i> ) Terhadap Hasil Belajar IPS”.	1. Terletak pada penggunaan model yang sama yaitu <i>Teams Game Tournament</i> (TGT). 2. Terletak pada variabel yang sama, yaitu hasil belajar sebagai variabel Y.	1. Penelitian terdahulu dalam pengumpulan data melibatkan respons siswa terhadap model TGT melalui survey atau kuesioner sedangkan peneliti sekarang menggunakan test dalam pengumpulan

<sup>24</sup> Dayanti, N.S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar. 9-28.

			data.
2.	<p>Resta Novita Permadi, Sri Kartikowati, Mifta Rizka (2023) dengan judul “Efektivitas Penerapan Strategi <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa SMP”.</p>	<p>1. Terletak pada penggunaan TGT sebagai model terhadap hasil belajar.</p> <p>2. Terletak pada variabel yang sama, yaitu hasil belajar sebagai variabel Y.</p> <p>3. Terletak pada teknik pengambilan sampling, yaitu purposive sampling.</p>	<p>1. Penelitian terdahulu menggunakan penelitian kuantitatif desain <i>Pre-Experimental</i> sedangkan peneliti sekarang menggunakan penelitian kuantitatif <i>Quasi Experimental Design</i>.</p> <p>2. Penelitian terdahulu mengarah pada efektivitas sedangkan peneliti sekarang mengarah pada pengaruh.</p>
3.	<p>Irma’atul Nuvianti, Wiwik Sri Utami, Kusnul Khotimah, Muhammad Ilyas</p>	<p>1. Terletak pada penggunaan TGT sebagai modelnya.</p> <p>2. Terletak pada</p>	<p>1. Penelitian terdahulu memiliki dua variabel terikat yaitu meningkatkan minat</p>

	<p>Marzuqi (2023) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Dengan Media Pembelajaran Game <i>TEBAK AKU</i> Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 30 Surabaya”.</p>	<p>penggunaan jenis penelitian yaitu <i>Quasi Experimental Design</i>. 3. Terletak pada teknik pengambilan sampling, yaitu purposive sampling.</p>	<p>dan hasil belajar, sedangkan peneliti sekarang memiliki satu variabel terikat yaitu hasil belajar. 2. Penelitian terdahulu menggunakan model TGT dengan bantuan media pembelajaran <i>Game Tebak Aku</i> sedangkan peneliti sekarang hanya menggunakan model saja.</p>
4.	<p>Ulyasari (2023) dengan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata</p>	<p>1. Terletak pada penggunaan model yang sama yaitu TGT. 2. Terletak pada penggunaan desain penelitian yaitu <i>Quasi Experimental Design</i>.</p>	<p>1. Penelitian terdahulu berfokus pada satu subjek yaitu kelas VIII sedangkan peneliti sekarang berfokus pada kelas VII.</p>

	Pelajaran IPS di MTs Sunan Ampel Siyar Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan.		
5.	Sella Novia Dayanti (2024) dengan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Hasil Belajar”.	<p>1. Terletak pada penggunaan model yang sama yaitu TGT.</p> <p>2. Terletak pada tujuan penelitian yang sama yaitu untuk mengetahui pengaruh model TGT terhadap hasil belajar.</p> <p>3. Terletak pada penggunaan jenis penelitian yaitu <i>Quasi Experimental Design</i>.</p>	<p>1. Penelitian terdahulu berfokus pada mata pelajaran IPA sedangkan peneliti sekarang berfokus pada mata pelajaran IPS.</p> <p>2. Penelitian terdahulu berfokus pada subjek yang diteliti yaitu siswa Sekolah Dasar sedangkan peneliti sekarang berfokus pada siswa Sekolah Menengah Pertama.</p>

Penelitian ini memiliki kebaruan dibandingkan dengan lima penelitian sebelumnya. Pembaruan pertama terletak pada konteks lokasi penelitian, yaitu MTs Sunan Ampel Kandangtepus Senduro yang memiliki karakteristik unik

dalam penerapan model pembelajaran tipe TGT. Sebagian besar penelitian sebelumnya dilakukan di lingkungan sekolah dengan karakteristik siswa yang relatif homogen, baik secara sosial maupun budaya. Sebaliknya, penelitian ini dilakukan di MTs Sunan Ampel Kandangtepus Senduro, yang memiliki keunikan berupa keberagaman latar belakang sosial dan budaya siswa.

Kedua, penelitian ini fokus pada penerapan model TGT (Teams Games Tournament) dalam konteks mata pelajaran IPS di MTs, yang belum banyak dijelajahi dalam penelitian sebelumnya. Berbeda dengan studi terdahulu yang umumnya terbatas pada sekolah-sekolah umum atau subjek mata pelajaran lain, penelitian ini secara spesifik meneliti pengaruh model tersebut terhadap hasil belajar siswa pada konteks Madrasah Tsanawiyah.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam memperkaya literatur mengenai pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS, khususnya dalam konteks Madrasah Tsanawiyah di wilayah tersebut sehingga penelitian saya ini layak dilakukan.

## **B. Kajian Teori**

Bagian ini berisi tentang pembahasan teori-teori terkait yang digunakan sebagai landasan dasar dalam melakukan penelitian. Pembahasan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian yang lebih luas dan mendalam akan semakin menambah wawasan peneliti dalam mempelajari masalah yang ingin dipecahkan dengan tepat dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang ada.

### **1. Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT)**

### a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan strategi yang digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar, sikap belajar siswa, mampu berpikir kritis, memiliki keterampilan sosial, dan mencapai hasil belajar yang lebih baik. Model pembelajaran memuat strategi-strategi yang dipilih guru untuk tujuan tertentu di dalam kelas. Strategi adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dilaksanakan oleh guru dan siswa agar tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien.<sup>25</sup> Strategi pembelajaran terdiri atas seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang/atau digunakan oleh guru dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut mereka strategi pembelajaran bukan hanya terbatas prosedur atau tahapan kegiatan belajar saja, melainkan termasuk juga pengaturan materi atau paket program pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.<sup>26</sup>

Model pembelajaran adalah suatu rancangan atau pola persiapan dalam membangun suatu kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), membuat rencana pembelajaran dan memberikan bimbingan di dalam kelas.<sup>27</sup> Hal ini menjadikan pemilihan model pembelajaran menjadi suatu hal yang penting. Hal ini penting dalam melaksanakan proses pembelajaran, artinya pemilihan model pembelajaran harus sesuai dengan kondisi kelas yang ada.

Pendapat lain mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan

---

<sup>25</sup> Kemp, dalam Ariani, N. (2020). PENTINGNYA STRATEGI PEMBELAJARAN SEJARAH. 1-7.

<sup>26</sup> Dick dan Carey, dalam Lamatenggo, N. (2020). STRATEGI PEMBELAJARAN. 1-21

<sup>27</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014), h.133.

pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.<sup>28</sup>

Berdasarkan definisi di atas, suatu model pembelajaran dapat mendeskripsikan atau menggambarkan prosedur pembelajaran, lingkungan belajar dan penggunaan perangkat pembelajaran lain yang disusun secara sistematis sehingga dapat dilakukan menggambarkan suatu kegiatan pembelajaran langkah demi langkah. Model pembelajaran terbentuk jika pendekatan, strategi dan metode teknis dan bahkan taktik telah digabungkan menjadi satu kesatuan utuh. Model pembelajaran tidak hanya menggambarkan teknis kegiatan pembelajaran tetapi juga dapat menggambarkan suatu kegiatan pembelajaran secara umum dan lengkap, termasuk faktor pendukung pembelajaran.

Di dalam suatu model pembelajaran telah menggambarkan kegunaan metode, strategi atau pendekatan. Jadi bisa juga dikatakan bahwa model pembelajaran merupakan konsep umum suatu kegiatan pembelajaran, atau model pembelajaran dari penggunaan metode, strategi dan pendekatan. Istilah model meliputi pendekatan model yang luas dan komprehensif, hal ini menunjukkan bahwa model ini lebih umum dibandingkan pendekatan konsep.<sup>29</sup>

Berdasarkan pengertian model pembelajaran di atas, maka setiap model pembelajaran mempunyai ciri-ciri sebagai berikut.

---

<sup>28</sup> Syaiful Sagala, dalam Avila, F. (2021). PENGARUH PENERAPAN PENGGUNAAN MODEL-MODEL DESAIN PEMBELAJARAN DALAM KEEFEKTIFAN DAN KEEFISIENAN PROSES PEMBELAJARAN DI MTSN PEANORNOR. *Tsaqila TJPT*, 1-7.

<sup>29</sup> Trianto, dalam Anggraini, D. P., & Wulandari, S. S. (2021). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* , 1-8.

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu
- 2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu
- 3) Dapat dijadikan pedoman untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar di kelas.
- 4) Memiliki bagian model yang disebut:
  - a. Urutan langkah pembelajaran (sintaks)
  - b. Prinsip reaksi
  - c. Sistem sosial, dan
  - d. Sistem pendukung
- 5) Mempunyai dampak akibat penerapan model pembelajaran, meliputi: dampak pembelajaran berupa hasil pembelajaran yang terukur dan dampak pengiring berupa hasil pembelajaran jangka panjang.
- 6) Terdapat desain pembelajaran atau persiapan pengajaran yang berpedoman pada model pembelajaran yang dipilih.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah seperangkat strategi yang didasarkan pada landasan teori dan penelitian tertentu yang meliputi latar belakang, prosedur pembelajaran, sistem pendukung dan evaluasi pembelajaran.

#### **b. Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT)**

Model *Teams Games Tournaments* awalnya dikembangkan oleh Davied dan Keith Edward pada tahun 1981, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari John Hopkins. Dalam metode ini kelas dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 atau 5 orang siswa dengan tingkat kemampuan, jenis

kelamin dan latar belakang yang berbeda-beda, kemudian siswa akan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil.

TGT (*Team Games Tournament*) adalah “model pembelajaran kooperatif yang menyelenggarakan kompetisi, berisikan permainan, berbentuk turnamen, dan tentunya dilaksanakan dari segi kebaikan yaitu pembelajaran untuk mengajarkan materi yang berguna dan bermanfaat bagi kehidupan”.<sup>30</sup> *Teams Games Tournaments* merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang mudah dilaksanakan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur bermain.

Kegiatan pembelajaran dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran *Teams Games Tournaments* memungkinkan siswa belajar lebih santai dengan tetap menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, kompetisi yang sehat dan keterlibatan siswa. Dalam pemberian nilai didasarkan pada jumlah peningkatan skor dari total hasil tim. Skor yang diperoleh dari masing-masing individu dalam tim pada dasarnya adalah skor tim, sehingga siswa akan termotivasi untuk meningkatkan skor individu dalam timnya untuk membawa kesuksesan. Keberhasilan ini dipengaruhi secara heterogen oleh anggota-anggota dalam satu kelompok, baik dari segi pengalaman, suku, komunikasi dan keinginan berjuang untuk timnya.<sup>31</sup>

Dalam TGT, siswa memahami materi di kelas dimana setiap kelompok harus memiliki minimal satu siswa yang berkemampuan rendah, sedang, dan

---

<sup>30</sup> Dasep Bayu Ahyar, dkk, *Model-Model Pembelajaran*, (CV.Pradina Pustaka Grup, 2021), 39.

<sup>31</sup> Andi Sulistio, Dr. Nik Haryanti, *model pembelajaran kooperatif ( cooperative learning)* EUREKA MEDIA AKSARA, APRIL 2022 CV.EUREKA MEDIA AKSARA, Hal.38.

tinggi. Kompetisi ini dicatat setiap minggunya dalam tabel khusus dimana setiap pembelajaran dengan metode TGT ini pasti ada perkembangannya. Oleh karena itu pada setiap pertemuan siswa diwajibkan belajar terlebih dahulu bersama anggotanya, kemudian setelah itu diuji secara individual dengan permainan akademik, dan dari nilai tersebut mereka dapat menambah nilai untuk kelompoknya masing-masing.

### **c. Langkah-Langkah Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament***

Slavin berpendapat, ada langkah-langkah atau komponen utama yang dilakukan dalam Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games-Tournament* (TGT), yaitu sebagai berikut:<sup>32</sup>

#### **a. Presentasi di kelas**

Hal ini berupa pengajaran langsung atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, namun dapat juga mencakup presentasi audiovisual. Perbedaan presentasi kelas dengan pengajaran biasa adalah presentasi ini harus benar-benar fokus pada unit *Teams Game Tournament*. Dengan cara ini siswa akan menyadari bahwa mereka memang harus memberikan perhatian penuh pada saat presentasi di kelas, karena hal ini akan sangat membantu mereka dalam mengerjakan kuis, dan skor kuis mereka menentukan skor tim mereka. Dalam hal ini yang dilakukan adalah guru menyajikan materi pembelajaran kepada siswa seperti yang biasa dijelaskan dalam proses belajar mengajar.

#### **b. Belajar Kelompok (*Team*)**

---

<sup>32</sup> Endah, P. (2020). Pengaruh Tingkat Pendidikan dan Ekonomi Orang Tua terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Madrasah Aliyah Diniyah Puteri Pekanbaru.

Tim adalah fitur terpenting dalam mempelajari *Teams Game Tournament*. Tim terdiri dari 4 atau 5 siswa yang mewakili seluruh bagian kelas dalam hal prestasi akademik, jenis kelamin, ras dan etnis. Fungsi utama tim ini adalah memastikan seluruh anggota tim benar-benar belajar karena yang terpenting pada tahap ini adalah kerjasama seluruh anggota tim/kelompok. Jika ada anggota tim/kelompok yang belum menguasai materi pembelajaran, maka tugas anggota kelompok yang lain adalah membantu agar anggota yang belum menguasai materi pembelajaran tersebut dapat menguasai atau paham.

c. Permainan (*Game*)

Tahap selanjutnya adalah permainan. Permainan yang dimainkan merupakan permainan akademik yang menggunakan kartu soal, setiap kartu mempunyai skor yang berbeda-beda tergantung tingkat kesulitan soal yang tertera pada kartu soal. Permainan ini dimainkan di atas meja dengan perwakilan siswa dari setiap kelompok yang berbeda. Siswa mengambil kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan sesuai nomor yang dipilih.

d. Pertandingan (*Tournament*)

Turnamen adalah struktur tempat permainan berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit. Setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah menyelesaikan Lembar Kerja Siswa (LKPD). Pada turnamen atau kompetisi pertama, guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen atau kompetisi tersebut. Tiga siswa yang mempunyai prestasi tertinggi dikelompokkan pada tabel I, tiga siswa berikutnya pada tabel II, dan seterusnya.

e. Penghargaan kelompok (*Team recognize*)

Tim akan mendapat sertifikat atau bentuk penghargaan lainnya jika rata-rata skornya mencapai kriteria tertentu. Skor tim pelajar juga dapat digunakan untuk menentukan 20% peringkat mereka. Tim atau grup akan mendapat julukan “Tim Super” jika rata-rata skornya 50 atau lebih, “Waktu Hebat” jika rata-ratanya mencapai 40-50 dan “Tim Baik” jika rata-rata skornya 40 atau di bawahnya. Hal ini dapat menyenangkan siswa atas prestasi yang telah diraihinya.

**d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*)**

Kelebihan dan kekurangan pembelajaran *Teams Game Tournament*,<sup>33</sup> yaitu:

1) Kelebihan

- a) Mendidik siswa untuk bersosialisasi dengan orang lain
- b) Dengan sedikit waktu kita dapat menguasai materi secara mendalam.
- c) Proses belajar mengajar berlangsung dengan kreatif dari siswa.
- d) Motivasi belajar yang lebih tinggi.
- e) Meningkatkan toleransi siswa.
- f) Meningkatkan kesadaran akan perbedaan individu.

2) Kekurangan

---

<sup>33</sup> Faturrahman, dalam Maharani, D. R. (2020). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAM GAMES TOURNAMENTS) BERBANTUAN MEDIA LUMER TERHADAP HASIL BELAJAR IPS (Penelitian pada Siswa Kelas IV Gendengan, Kelurahan Temanggung I). 19-36.

- a) Sulit mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Hal ini dapat diatasi jika guru yang berperan sebagai pengontrol bisa lebih teliti dalam menentukan anggota kelompok.
- b) Waktu yang digunakan siswa untuk berdiskusi cukup banyak sehingga melebihi batas waktu yang ditentukan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru menguasai kelas secara menyeluruh.
- c) Masih ada siswa berkemampuan tinggi yang kurang terbiasa dan sulit untuk menjelaskannya kepada siswa lain. Untuk mengatasi kelemahan tersebut maka tugas guru adalah membimbing siswa yang mempunyai kemampuan dengan baik pada tingkat akademis yang tinggi agar mampu dan sanggup menyampaikan pengetahuannya kepada siswa lain.

## **2. Hasil Belajar**

### **a. Definisi Hasil Belajar**

Hasil belajar siswa dapat dikatakan sebagai prestasi yang dicapai siswa secara akademik setelah melewati beberapa kegiatan pembelajaran seperti ujian, penugasan, dan lain-lain.<sup>34</sup> Belajar bukan hanya penguasaan konsep teoritis dan teknis, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi kesenangan, minat, keterampilan, adaptasi pertanyaan, keterampilan, cita-cita, dan keinginan. Belajar merupakan suatu proses yang kompleks dan memerlukan waktu, serta terjadi perubahan dalam proses pembelajaran tersebut. Guru mengamati perubahan

---

<sup>34</sup> Dakhi, Peningkatan Hasil Belajar Siswa, 2020.

tingkah laku siswa untuk melakukan penilaian yang baik, yang meliputi penilaian pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>35</sup>

Berdasarkan uraian klasifikasi hasil belajar di atas, peneliti menggunakan hasil belajar yang dibatasi pada ranah kognitif dalam proses belajar siswa untuk mengetahui pencapaian selama proses pembelajaran. Penguasaan kognitif ada beberapa macam tipe antara lain:<sup>36</sup>

a. Mengingat adalah langkah menuju pengambilan pengetahuan yang relevan dari ingatan. Pengetahuan yang diperlukan diambil dari memori jangka panjang. Dalam konteks proses memori ini, ada dua aspek utama, yaitu pengenalan dan mengingat ulang.

b. Pemahaman melibatkan konstruksi makna melalui proses pembelajaran, termasuk komunikasi lisan, tertulis, dan visual. Hal ini melibatkan pengetahuan yang diperoleh tentang materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru dalam bentuk tulisan, lisan dan gambar. Proses ini bisa dikelompokkan ke dalam berbagai bentuk, misalnya penafsiran, kegunaan contoh, klasifikasi, penjabaran, penarikan kesimpulan, dan penjelasan.

c. Menerapkan mengacu pada penggunaan atau implementasi suatu prosedur dalam situasi tertentu. Proses ini melibatkan penggunaan kognitif untuk menerapkan suatu prosedur dalam melaksanakan eksperimen atau memecahkan masalah. Kategori yang berhubungan dengan penerapannya meliputi menjalankan (*executing*) dan melaksanakan (*implementasi*).

---

<sup>35</sup> Nainggolan, M., Tanjung, D. S., & Simarmata, J. E. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran SAVI Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar. *Basicedu*.

<sup>36</sup> Rusman. (2017). Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.

d. Menganalisis melibatkan proses memecahkan materi menjadi komponen-komponen yang lebih kecil dan menentukan hubungan dan kontribusi antar komponen-komponen ini dengan keseluruhan struktur atau tujuan. Kemampuan Menganalisis mempunyai peranan penting dalam pembelajaran di sekolah. Banyak mata pelajaran yang mengharapkan siswa mempunyai kemampuan analisis yang bagus. Menganalisis dapat dikategorikan menjadi beberapa bentuk, seperti membedakan, mengorganisasikan, dan mengatribusikan.

e. Mengevaluasi melibatkan pembuatan penilaian berdasarkan kriteria atau standar yang ditetapkan. Proses evaluasi melibatkan proses kognitif yang memberikan penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang telah ada. Mengevaluasi dapat dikategorikan sebagai pengecekan (*checking*) dan mengkritik (*critiquing*).

f. Berkreasi atau Menciptakan berarti menggabungkan unsur-unsur menjadi satu bersama-sama membentuk satu kesatuan yang koheren atau fungsional, serta menata ulang unsur-unsur menjadi pola atau struktur tertentu. Menciptakan berbeda dengan kategori berpikir kognitif yang lain karena menyangkut proses merumuskan (menghasilkan), perencanaan dan produksi.

#### **b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi tercapainya hasil belajar. Menurut Wasliman, hasil belajar yang dicapai siswa merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal, yaitu:<sup>37</sup>

---

<sup>37</sup> Anli, M. N. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Taruna Pekanbaru.

1. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal tersebut antara lain: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, kondisi fisik dan kesehatan.

2. Faktor luar adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Keadaan keluarga juga mempengaruhi hasil belajar siswa.

### **3. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

IPS adalah mata pelajaran yang merupakan perpaduan dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora yang meningkatkan kompetensi kewarganegaraan. Di dalam program sekolah IPS merupakan studi yang sistematis atas berbagai disiplin ilmu antara lain antropologi, arkeologi, ekonomi geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, dan agama.<sup>38</sup>

IPS merupakan suatu program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial (*social science*), maupun ilmu pendidikan. IPS merupakan satu kesatuan sub-disiplin ilmu yang tidak dapat berdiri sendiri.<sup>39</sup>

IPS merupakan suatu paduan daripada sejumlah ilmu-ilmu sosial dan ilmu lainnya yang tidak terikat oleh ketentuan disiplin/struktur ilmu tertentu melainkan bertautan dengan kegiatan-kegiatan pendidikan yang terencana dan sistematis untuk kepentingan program pengajaran sekolah dengan tujuan memperbaiki,

---

<sup>38</sup> National Council for the Social Studies (NCCS), 1992.

<sup>39</sup> Sumantri, dalam Rasyid, D., Rustantono, D., Cholifah, T. N., & Yanti, D. E. (2021). Pembelajaran ILMU PENGETAHUAN SOSIAL. Eureka Media Aksara.

mengembangkan dan memajukan hubungan-hubungan kemanusiaan kemasyarakatan.<sup>40</sup>

Secara umum, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan penyederhanaan dan penggabungan dari beberapa bidang ilmu sosial yang dikemas menjadi satu, dan ilmu sosial adalah ilmu yang mempelajari kehidupan masyarakat untuk memahami kehidupan terkait dengan suatu masalah atau fenomena dengan tujuan mengembangkan kehidupan manusia agar dapat hidup lebih baik (menjadi warga negara yang baik), mempelajari dan memikirkan solusi-solusi yang ada dalam masyarakat untuk menjamin kepuasan individu dan kepuasan masyarakat secara keseluruhan.<sup>41</sup>

Tujuan umum pembelajaran IPS dapat dirumuskan antara lain untuk mengembangkan, membimbing dan mengembangkan potensi siswa<sup>42</sup>, untuk:

- 1) Jadilah warga negara yang baik.
- 2) Memperdalam pemahaman tentang pengetahuan dasar sosial.
- 3) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dengan kebijaksanaan dan kemampuan meneliti untuk memahami, menyikapi, dan berpartisipasi dalam memecahkan permasalahan sosial bangsa.
- 4) Membangun komitmen terhadap nilai-nilai kemanusiaan dan penghormatan, dan ikut serta dalam pengembangan nilai-nilai luhur dan kebudayaan Indonesia.
- 5) Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama dalam kehidupan masyarakat majemuk di tingkat lokal, regional, dan internasional.

---

<sup>40</sup> Dr. Rasyid, H., Cholifah, T. N., Rustanto, D., & Yanti, D. E. (2024). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Eureka Media Aksara.

<sup>41</sup> Dr. Nashrullah. (2022). *Pembelajaran IPS (Teori dan Praktik)*. CV. EL PUBLISHER.

<sup>42</sup> Darmiyati Zuchdi, dalam Amin, M. (2021). PERAN PEMBELAJARAN IPS DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA. 1-6.

Sebagai salah satu cabang IPS, sejarah memainkan peran penting dalam memahami kehidupan masyarakat masa lalu. Sejarah mengungkapkan proses perkembangan peradaban manusia dan perubahan yang terjadi seiring waktu. Mempelajari sejarah membantu siswa melihat bagaimana masyarakat pada masa lalu beradaptasi dengan lingkungannya, baik dalam aktivitas ekonomi, sosial, maupun budaya. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar dari pengalaman-pengalaman sejarah dan memahami bagaimana pola interaksi masyarakat di masa lalu mempengaruhi kehidupan masa kini.<sup>43</sup>

Mempelajari aktivitas masyarakat masa lalu membantu siswa memahami konsep perubahan dan kesinambungan dalam kehidupan sosial. Perubahan sosial adalah suatu proses yang terjadi secara berkelanjutan dan berpengaruh pada perkembangan masyarakat. Dengan memahami aktivitas masa lalu, siswa dapat melihat faktor-faktor yang mempengaruhi perubahan dalam masyarakat dan bagaimana nilai-nilai tradisional tetap lestari hingga kini. Pemahaman ini mendorong siswa untuk menghargai keberagaman budaya dan menumbuhkan kesadaran sejarah, sehingga mereka dapat bersikap kritis terhadap tantangan sosial yang ada di masyarakat modern.<sup>44</sup>

#### **4. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Terhadap Hasil Belajar**

---

<sup>43</sup> Kartodirjo, S. (1992). *Pendekatan Ilmu Sosial Dalam Metodologi Sejarah*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

<sup>44</sup> Soekanto, S. (2000). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran dimana siswa belajar melalui permainan. Model pembelajaran ini sangat cocok digunakan di sekolah karena sifatnya yang gotong royong dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. TGT merupakan “gaya belajar yang membagi siswa menjadi kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 orang siswa dengan berbagai kemampuan, jenis kelamin, suku dan ras”<sup>45</sup>.

Model pembelajaran *Teams Game Tournament* dimulai dari presentasi, dimana guru memberikan informasi yang diperlukan untuk pembelajaran, mengajarkan keterampilan yang ingin dicapai, dan memotivasi siswa dalam belajar. Setelah guru melakukan presentasi, hal selanjutnya yang harus dilakukan adalah membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar yang sifatnya heterogen.

Setelah siswa terbagi menjadi beberapa kelompok, langkah selanjutnya yaitu guru membimbing siswa menjawab pertanyaan dalam permainan, kemudian guru menyelenggarakan kompetisi antar kelompok dan membuat penilaian untuk mengetahui hasil belajar siswa. Guru akan memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi atas usaha dan hasil belajar yang dicapai.<sup>46</sup>

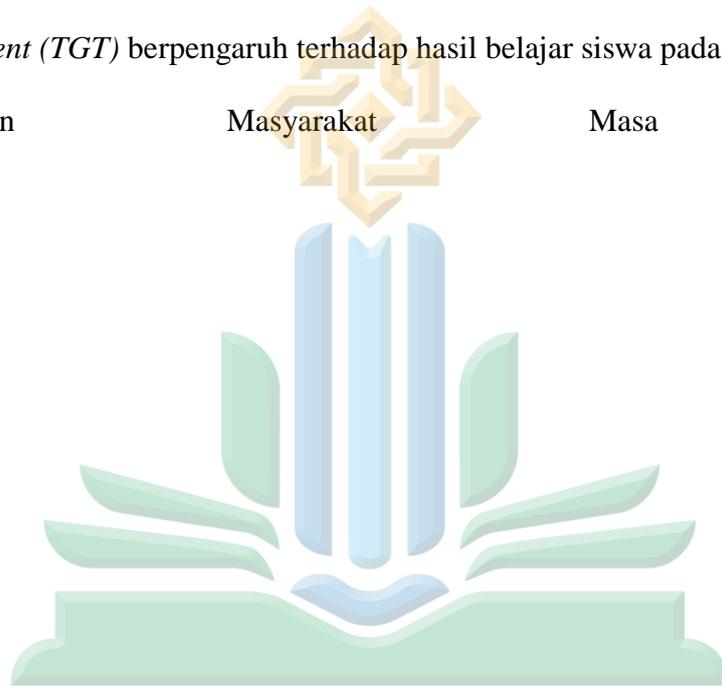
Model pembelajaran *Teams Game Tournament* dapat membantu meningkatkan hasil belajar. Model pembelajaran ini dinilai menarik bagi siswa

---

<sup>45</sup> Rusman, dalam Suwara Mahardi, P. Y., Murda, N., & Astawan, G. (2019). MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBASIS KEARIFAN LOKAL TRIKAYA PARISUDHA TERHADAP PENDIDIKAN KARAKTER GOTONG ROYONG DAN HASIL BELAJAR IPA. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1-10.

<sup>46</sup> Mawarni, P. Y., Khasanah, U., Setyansah, R. K., & Solikhah, O. H. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT BERBANTUAN QUIZZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Pendas*, 1-14.

karena melibatkan pembentukan dan pembinaan kelompok serta peningkatan interaksi positif antar individu dan kelompok. Selain itu, model pembelajaran TGT mencakup komponen permainan dan daya saing. Pembelajaran menurut model TGT bertujuan untuk meningkatkan keberhasilan akademik, toleransi, dan keterampilan sosial.<sup>47</sup> Dengan begitu, model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi Aktivitas Kehidupan Masyarakat Masa Lalu.



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

---

<sup>47</sup> Saputri, B., & Syamsuyurnita. (2024). Analisis Penerapan Pembelajaran Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *JRIP*, 1-10.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode yang digunakan oleh peneliti yaitu metode eksperimen. Jenis eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design*, yaitu desain yang mempunyai kelompok kontrol, namun belum dapat berfungsi secara penuh untuk mengontrol variabel yang mempengaruhi pelaku eksperimen.<sup>48</sup> Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian desain eksperimental semu (*Quasi Experimental Design*) bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. *Quasi Experimental Design* adalah suatu metode penelitian untuk melihat hubungan sebab-akibat dari tindakan yang diberikan kepada variabel bebas (x), untuk melihat hasil pada variabel terikat (y).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan *Teams Game Tournament* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen (kelas VII-B) dan kelompok kontrol (kelas VII-A). Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan kelompok kontrol adalah kelompok yang diberi perlakuan tanpa menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Pada kedua kelompok ini diberikan materi yang sama untuk mengetahui hasil belajar yang diperoleh siswa, peneliti

---

<sup>48</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), Hal: 114

memberikan tes kepada masing-masing kelompok sebelum dan sesudah diterapkan perlakuan.

Desain *Quasi Experiment* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 1 Desain Penelitian

Kelompok Siswa	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Sumber: Buku Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D karya Prof. Dr.

Sugiyono

Keterangan:

O<sub>1</sub> : Hasil *pre-test* hasil belajar kelompok eksperimen

O<sub>2</sub> : Hasil *post-test* hasil belajar kelompok eksperimen

O<sub>3</sub> : Hasil *pre-test* hasil belajar kelompok kontrol

O<sub>4</sub> : Hasil *post-test* hasil belajar kelompok kontrol

X : Perlakuan kelompok siswa eksperimen diberi perlakuan strategi TGT

## B. Tempat dan Waktu Penelitian

### a. Tempat Penelitian

Tempat penelitian dilaksanakan di MTs Sunan Ampel Kandangtepus Senduro yang terletak di Jl. Mbah Bojosari 01, Dusun Krajan, Desa Kandangtepus, Kecamatan Senduro, Kabupaten Lumajang, Provinsi Jawa Timur.

Penentuan lokasi penelitian di MTs Sunan Ampel Senduro menggunakan teknik *purposive sampling* karena madrasah ini memiliki karakteristik yang relevan dengan tujuan penelitian, yaitu pengaruh model pembelajaran *Teams*

*Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar. MTs Sunan Ampel Senduro dipilih secara sengaja karena membantu peneliti untuk fokus pada lingkungan belajar yang representatif dalam konteks penggunaan model TGT di jenjang pendidikan madrasah, dimana madrasah ini berada di lingkungan pedesaan, yang mungkin memiliki tantangan dan potensi unik dibandingkan dengan sekolah di wilayah perkotaan.

#### b. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada tahun 2025.

#### C. Populasi dan Sampel

Istilah ini digunakan untuk penelitian yang menggunakan sampel, sedangkan penelitian yang menggunakan seluruh populasi disebut subjek penelitian. Penjelasan yang akurat tentang karakteristik populasi perlu diberikan agar jumlah sampel yang dipilih benar-benar mewakili dalam arti tertentu dapat menggambarkan keadaan masyarakat. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII semester genap tahun ajaran 2024/2025 di MTs Sunan Ampel Kandangtepus Senduro. Jumlah siswa dalam populasi ini adalah 81 orang yang dibagi menjadi 3 kelas.

Tabel 3. 2 Populasi Siswa Kelas VII

	Kelas VII A	Kelas VII B	Kelas VII C
Jumlah	27	27	27
Total	81 siswa		

Sampel penelitian ditentukan dengan menggunakan metode *purposive sampling*, karena dipilih berdasarkan pertimbangan kelas yang digunakan dengan

tingkat kemampuan yang serupa atau homogen, seperti rata-rata nilai belajar yang tergolong rendah berdasarkan data nilai sebelumnya, jumlah siswa yang sama dan kondisi pembelajaran di masing-masing kelas. Dalam penelitian ini, ada dua kelas yang dipilih sebagai sampel yaitu kelas VII A sebagai kelas kontrol dan kelas VII B sebagai kelas eksperimen.

#### **D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah metode atau pendekatan yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau data dalam suatu penelitian. Sedangkan instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk menghitung fakta-fakta di suatu lapangan dan wilayah sosial yang diamati, yang jelas semua fakta tersebut disebut variabel penelitian. Teknik dan pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Teknik Pengumpulan Data**

###### **a. Tes**

Metode tes ini digunakan untuk mengukur apa yang telah dikuasai oleh siswa guna mengetahui kemampuan hasil belajar yang digunakan sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) di MTs Sunan Ampel Kandangtepus Senduro. Tes berupa *pre-test* dan *post-test*. *Pretest* merupakan tes yang dilakukan sebelum melaksanakan suatu percobaan kepada sampel penelitian. Tujuannya adalah untuk menilai level kompetensi awal siswa pada mata pelajaran IPS. Skor *pretest* diambil dari hasil ujian IPS sebelumnya. Sedangkan *post-test* merupakan tes yang dilakukan setelah menerapkan percobaan pada sampel penelitian. Tujuannya adalah untuk

mengukur tingkat kompetensi akhir siswa pada mata pelajaran tersebut, yaitu mata pelajaran IPS, baik pada kelompok kontrol maupun kelompok percobaan.

Instrumen tes terdiri dari kisi-kisi soal, lembar tes yang berisi soal dan pedoman penskoran sebagai alat ukur yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam melakukan proses pembelajaran.<sup>49</sup>

Instrumen tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar IPS kelas VII di MTs Sunan Ampel yaitu aspek kognitif, berupa lembar tes yang diberikan dalam bentuk pilihan ganda (*multiple choice*) dengan jumlah soal sebanyak 20 soal. Untuk pilihan ganda memiliki empat pilihan jawaban, setiap soal yang dijawab benar diberi skor 5 dan jawaban salah diberi skor 0 (nol). Dalam penelitian ini, tes menggunakan ranah kognitif yakni *Taksonomi Bloom* dengan menggunakan hasil belajar siswa dengan ketentuan C1-C4. Kisi-kisi pengujian untuk hasil belajar siswa IPS materinya mengenai Aktivitas Kehidupan Masyarakat Masa Lalu.

#### b. Dokumentasi

Berbagai jenis dokumen dapat digunakan oleh peneliti dalam kaitannya dengan penelitian. Dokumen tersebut dapat berbentuk foto mengenai situasi pada saat kelas berlangsung, modul ajar, hasil belajar siswa, profil sekolah dan struktur organisasi.

## 2. Uji Instrument Penelitian

Uji instrumen penelitian merupakan langkah penting untuk memastikan bahwa alat ukur yang digunakan dalam penelitian memiliki kualitas yang baik dan

---

<sup>49</sup> Salu Beyamin dan Tadius, "Pengaruh Metode Pembelajaran Jelajah Alam Sekitar (JAS) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI SDN 1," KIP, 7.3 (2019).

dapat memberikan data yang akurat. Proses ini meliputi beberapa tahapan, yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran soal, dan uji daya beda soal.

#### a. Uji Validitas

Uji Validitas merupakan tingkat ketepatan dan ketepatan alat ukur yang digunakan. Suatu instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut mampu mengukur secara tepat apa yang seharusnya diukur atau menghasilkan data yang sesuai dengan konsep yang hendak diukur.<sup>50</sup>

Uji Validitas digunakan untuk mengukur sejauh mana determinasi dan ketepatan suatu alat ukur (tes) dalam menjalankan fungsinya. Suatu tes dikatakan mempunyai validitas yang tinggi jika alat tersebut menjalankan fungsi mengukur secara tepat atau memberikan hasil. Untuk mempermudah pengelolaan data, Jadi peneliti menggunakan SPSS versi 30.0.

Instrumen data dinyatakan valid, jika:

1. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 dan Pearson Correlation bernilai positif, maka item soal tersebut valid.
2. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 dan Pearson Correlation bernilai negatif, maka item soal tersebut tidak valid.
3. Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka item soal tersebut tidak valid.

---

<sup>50</sup> Denok Sunarsi Sidik, Metode Penelitian Kuantitatif (Tangerang: Pascal Books, 2021).

Data hasil validitas dapat disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini:

Tabel 3. 3 Hasil Uji Validitas Soal

No. Soal	Pearson Correlation	Nilai Sig.	Kesimpulan
1.	0,560	0,002	VALID
2.	0,454	0,017	VALID
3.	0,426	0,027	VALID
4.	0,570	0,002	VALID
5.	0,452	0,018	VALID
6.	0,435	0,023	VALID
7.	0,418	0,030	VALID
8.	0,531	0,004	VALID
9.	0,437	0,023	VALID
10.	0,388	0,046	VALID
11.	0,263	0,185	TIDAK VALID
12.	0,453	0,018	VALID
13.	0,418	0,030	VALID
14.	0,299	0,130	TIDAK VALID
15.	0, 418	0,030	VALID
16.	0,046	0,821	TIDAK VALID
17.	0,452	0,018	VALID
18.	0,487	0,010	VALID
19.	0,425	0,027	VALID
20.	0,413	0,032	VALID

Sumber: Data diolah, 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa pengujian terhadap semua soal terdapat 17 soal valid dan 3 soal tidak valid. Dengan demikian, 17 soal dapat dikatakan sebagai data yang valid atau terpercaya. Dalam penelitian ini, terdapat 3 butir soal yang tidak valid. Hal ini disebabkan karena item soal terlalu sukar dan terlalu mudah. Berdasarkan hasil uji validitas, item soal yang tidak valid maka dihapus. Penghapusan dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan hanya terdiri dari soal-soal yang memenuhi kriteria validitas, sehingga data yang diperoleh lebih akurat dan dapat dipercaya.

## b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana alat ukur dapat menghasilkan hasil pengukuran yang konsisten apabila digunakan beberapa kali dengan gejala yang sama. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama.<sup>51</sup>

Uji Reliabilitas merupakan pengujian yang digunakan untuk memastikan sejauh mana hasil pengukurannya dapat dipercaya. Untuk menguji reabilitas tes menggunakan rumus *Cronbach Alpha* dan Nilai Alpha  $>0,60$  berarti reliabel. Berikut merupakan hasil perhitungan yang diperoleh:

Tabel 3. 4 Hasil Uji Reliabilitas Soal

Cronbach's Alpha	N of Items
.779	17

Sumber: Data diolah, 2025

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai *Cronbach Alpha* lebih besar dari nilai signifikansinya dengan hasil  $0,779 > 0,60$ . Hal ini dapat dikatakan bahwa alat ukur dalam penelitian ini reliabel atau dapat dipercaya.

## c. Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran suatu soal adalah perbandingan subjek yang menjawab soal dengan benar terhadap jumlah seluruh subjek. kesukaran dinyatakan dalam bentuk Indeks Kesukaran Soal (IKS) yang berkisar antara 0,00 hingga 1,00. Semakin besar indeks kesukaran yang ditentukan dari hasil perhitungan maka

<sup>51</sup> Dayanti, N.S. (2024). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR (Studi Kasus Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Di SDN 09 Kepahiang).

semakin mudah soalnya. Indeks kesukaran dihitung untuk masing-masing pertanyaan.<sup>52</sup>

Rumus yang digunakan dalam tingkat kesukaran yaitu:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P: Indeks kesukaran

B: Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS: Jumlah seluruh siswa peserta tes

Tabel 3. 5 Kriteria Taraf Kesukaran Soal

Indeks Kesukaran	Kriteria
$TK \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < TK \leq 0,70$	Sedang
$TK > 0,70$	Mudah

Adapun hasil dari uji tingkat kesukaran soal sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Uji Tingkat Kesukaran Soal

No. Soal	TK	Kategori
1.	0,52	Sedang
2.	0,37	Sedang
3.	0,56	Sedang
4.	0,89	Mudah
5.	0,89	Mudah
6.	0,70	Sedang
7.	0,78	Mudah
8.	0,89	Mudah
9.	0,52	Sedang
10.	0,78	Mudah
12.	0,85	Mudah
13.	0,78	Mudah

<sup>52</sup> Dianova, F. R., & Anwar, N. (2024). Analisis Butir Uji Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, dan Daya Pembeda Soal Sumatif Bahasa Arab SD Islam. *Jurnal Bahasa Daerah Indonesia*, 1-13.

15.	0,78	Mudah
17.	0,33	Sedang
18.	0,85	Mudah
19.	0,96	Mudah
20	0,89	Mudah

Sumber: Data diolah, 2025

Berdasarkan tabel di atas, dari 17 soal diperoleh 11 butir soal yang masuk dalam kategori mudah, yaitu soal nomor 4, 5, 7, 8, 10, 12, 13, 15, 18, 19, 20. Adapun butir soal yang masuk dalam kategori sedang ada 6 butir, yaitu soal nomor 1, 2, 3, 6, 9, 17.

#### d. Daya Beda Soal

Item dengan indeks daya beda 0,30 dinyatakan baik, dan item dengan indeks daya beda 0,30 dinyatakan tidak baik. Manfaat dari daya pembeda adalah meningkatkan kualitas unsur pertanyaan melalui data empiris dan memungkinkan kita mengetahui sejauh mana setiap unsur pertanyaan dapat membedakan kemampuan siswa, yaitu siswa yang memahami atau yang belum memahami tentang apa yang diajarkan melalui pendidik.<sup>53</sup>

Daya beda suatu soal dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$DB = (Ba/na) - (Br/nr)$$

Keterangan:

DB: Daya beda yang dicari

Ba: Jawaban benar kelompok atas

Br: Jawaban benar kelompok rendah

Na: Jumlah n kelompok atas

---

<sup>53</sup> Magdalena, I., Fauziah, S. N., Faziah, S. N., & Nupus, F. S. (2021). ANALISIS VALIDITAS, RELIABILITAS, TINGKAT KESULITAN DAN DAYA BEDA BUTIR SOAL UJIAN AKHIR SEMESTER TEMA 7 KELAS III SDN KARET 1 SEPATAN. *BINTANG*, 1-17

Nr: jumlah n kelompok rendah

Tabel 3. 7 Kriteria Daya Beda Soal

Daya Pembeda	Kriteria	Tafsiran
0,40 – 1	Amat bagus	Dipakai
0,30 – 0,39	Bagus	Dipakai
0,20 – 0,29	Memuaskan	Dapat dipakai dengan perbaikan
0 - 0, 19	Jelek	Ditolak/dibuang
< 0 (negatif)	Amat jelek	Ditolak/dibuang

Adapun hasil perhitungan daya beda soal sebagai berikut:

Tabel 3. 8 Uji Daya Beda Soal

No. Soal	Daya Pembeda	Kategori
1.	0,543	Amat bagus
2.	0,430	Amat bagus
3.	0,387	Bagus
4.	0,519	Amat bagus
5.	0,441	Amat bagus
6.	0,414	Amat bagus
7.	0,361	Bagus
8.	0,519	Amat bagus
9.	0,367	Bagus
10.	0,361	Bagus
12.	0,405	Amat bagus
13.	0,347	Bagus
15.	0,332	Bagus
17.	0,374	Bagus
18.	0,440	Amat bagus
19.	0,396	Bagus
20.	0,383	Bagus

Sumber: Hasil SPSS 30.0 yang diolah

Berdasarkan tabel di atas, dari total 17 soal diperoleh 8 butir soal yang masuk dalam kategori amat bagus, yaitu soal nomor 1, 2, 4, 5, 6, 8, 12, 18. Adapun butir soal yang masuk dalam kategori bagus ada 9 butir, yaitu soal nomor 3, 7, 9, 10, 13, 15, 17, 19, 20.

#### E. Analisis Data

Bagian ini menjelaskan tentang jenis analisis statistik yang digunakan oleh peneliti.

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas dimaksudkan untuk menunjukkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Untuk menguji normalitas sebenarnya ada banyak cara yang dapat ditentukan. Ada beberapa cara yang digunakan untuk menguji normalitas data, antara lain: dengan kertas probabilitas normal, uji Chi Square, uji Liliefors, dengan teknik Kolmogro-Smirnov, dan dengan SPSS. Dengan syarat jika  $\text{Sig} > 0,05$  berarti data normal, sedangkan pada penelitian ini pengujian dilakukan dengan bantuan program SPSS 30.0.

b. Uji Homogenitas

Setelah kedua sampel diuji, langkah selanjutnya adalah menguji homogenitas, untuk mengetahui apakah varian kedua variabel tersebut homogen atau tidak. Untuk menguji homogenitas, peneliti menggunakan program SPSS 30s.0 for Windows dengan ketentuan  $\text{Sig.} > 0,05$  maka datanya homogen. Jika homogenitas terpenuhi maka peneliti dapat melakukan analisis tahap selanjutnya.

c. Uji Hipotesis

Uji perbedaan sampel dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan antara dua sampel yang diteliti dengan taraf signifikan 0,05. Uji *independent sampel t-test* merupakan uji hipotesis yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok yang tidak saling berhubungan. Dengan tujuan apakah kedua kelompok tersebut mempunyai rata-rata yang sama atau tidak.



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

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambar Umum Objek Penelitian

##### 1. Sejarah Singkat MTs Sunan Ampel Kandangtepus

MTs Sunan Ampel adalah salah satu madrasah menengah pertama di Kandangtepus yang berada di bawah naungan Kementerian Agama Kabupaten Lumajang. Madrasah yang berdiri pada tahun 1993 ini terletak di Jalan Mbah Brojosari No 1 Desa Kandangtepus Kecamatan Senduro. Keberadaan MTs Sunan Ampel Kandangtepus sebagai salah satu lembaga pendidikan Islam Yang berorientasi pada pembentukan karakter Religius, Cerdas dan Terampil, tidak hanya mengedepankan kecerdasan secara kognitif tetapi juga Pendidikan Agama Islam.

##### 2. Profil MTs Sunan Ampel Kandangtepus

MTs Sunan Ampel Kandangtepus merupakan salah satu Madrasah Tsanawiyah yang berlokasi di Kecamatan Senduro, Kabupaten Lumajang. Sebagai lembaga pendidikan berbasis keislaman, madrasah ini berkomitmen untuk memberikan pendidikan yang berkualitas dengan mengintegrasikan nilai-nilai keagamaan dan akademik. Profil madrasah ini mencakup aspek visi dan misi serta struktur organisasi yang mendukung proses pembelajaran.<sup>54</sup>

Nama : MTss Sunan Ampel Kandangtepus

NPSN : 69726398

Alamat : Jl. Mbah Bojosari 01 Kandangtepus

---

<sup>54</sup> MTs Sunan Ampel Kandangtepus. (2025). Laporan tahunan MTs Sunan Ampel Kandangtepus tahun ajaran 2023/2024.

Desa/Kelurahan : Kandangtepus  
Kecamatan/Kota : Kec. Senduro  
Kab.-Kota : Kab. Lumajang  
Status Sekolah : Swasta  
Bentuk Pendidikan : MTs  
Jenjang Pendidikan : Dikdas

### 3. Visi Misi MTs Sunan Ampel Kandangtepus

MTs Sunan Ampel Kandangtepus memiliki visi dan misi yang menjadi pedoman utama dalam menjalankan proses pendidikan. Dengan visi dan misi ini, MTs Sunan Ampel Kandangtepus berupaya menciptakan lingkungan belajar yang kondusif serta mendukung pencapaian prestasi siswa baik di bidang keagamaan maupun ilmu pengetahuan umum.<sup>55</sup>

#### a. Visi

Berorientasi pada pembentukan karakter religius, cerdas, dan terampil, tidak hanya mengedepankan kecerdasan secara kognitif tetapi juga Pendidikan Agama Islam.

#### b. Misi

1. Mengoptimalkan unsur keagamaan dalam kehidupan sehari-hari,
2. Menumbuh kembangkan semangat prestasi akademik dan non akademik,
3. Menggali dan mengembangkan keterampilan melalui kegiatan ekstrakurikuler, serta

---

<sup>55</sup> MTs Sunan Ampel Kandangtepus. (2025). Laporan tahunan MTs Sunan Ampel Kandangtepus tahun ajaran 2023/2024.

4. Menanamkan jiwa dan perilaku berakhlakul karimah.

#### 4. Struktur Organisasi MTs Sunan Ampel Kandangtepus

Struktur organisasi di MTs Sunan Ampel Kandangtepus disusun untuk memastikan kelancaran penyelenggaraan pendidikan dan manajemen madrasah. Struktur ini terdiri dari kepala madrasah sebagai pemimpin utama yang bertanggung jawab atas kebijakan dan pengembangan institusi, dibantu oleh wakil kepala madrasah yang membidangi berbagai aspek seperti kurikulum, kesiswaan, sarana prasarana, dan hubungan masyarakat.<sup>56</sup>

Tabel 4. 1 Struktur Organisasi MTs Sunan Ampel Kandangtepus

No.	Nama	L/P	Jabatan
1.	H. Arsum S. Pd. I	L	Pembina yayasan
2.	H. Mastur M. Pd	L	Pembina yayasan
3.	Chudlori Bayhaqi. S. Pd	L	Ketua yayasan
4.	Afiful Majidi, S. Pd. I	L	Sekretaris yayasan
5.	Dra. Iin Naluria M. Pd	P	Bendahara yayasan
6.	Dr. Achmad Djunaidi, M. Pd	L	Pengawas madrasah
7.	Annikmatus Saidah, S. Pd. I	P	Kepala madrasah
8.	Reni Ikayanti, M.Pd	P	Waka kurikulum
9.	Dandi Lukyan Suryantoro, S. Pd. I	L	Waka kesiswaan
10.	Johan Hisbulloh, S. Pd	L	Waka sarpras
11.	Hariza Yunaini. SE	P	Bendahara madrasah
12.	Reni Atmawati, S. Pd. I	P	Kepala tata usaha
13.	Muhammad Sholeh	L	Staff tata usaha
14.	Ridho Antoni	L	Pembina OSIM
15.	Khabibatul Maulidiah	P	Pembina PMR

<sup>56</sup> MTs Sunan Ampel Kandangtepus. (2025). Laporan tahunan MTs Sunan Ampel Kandangtepus tahun ajaran 2023/2024.

16.	Muhammad Harits	L	Pembina pramuka
17.	Rifatul Afifa, S. Ag	P	Wali kelas VII A
18.	Ninik, S. Pd	P	Wali kelas VII B
19.	Reni Atmawati, S.Pd.I	P	Wali kelas VII C
20.	Hasbullah Youga	L	Wali kelas VIII A
21.	Khabibatul Maulidiah, S. Pd	P	Wali kelas VIII B
22.	Hariza Yunaini, SE	P	Wali kelas VIII C
23.	Novia Hastin, S.Pd	P	Wali kelas IX A
24.	Ridho Antoni, S.Pd	L	Wali kelas IX B
25.	Johan Hisbulloh, S. Pd	L	Wali kelas IX C

Struktur organisasi MTs Sunan Ampel Kandangtepus terdiri dari berbagai elemen yang memiliki peran penting dalam menjalankan kegiatan pendidikan dan administrasi madrasah. Dalam kepengurusan yayasan, terdapat dua pembina, seorang ketua, sekretaris, serta bendahara yang bertanggung jawab atas kebijakan dan pengelolaan lembaga.

Sementara itu, dalam struktur pengajaran dan bimbingan kelas, terdapat 9 wali kelas yang bertanggung jawab atas pembinaan siswa mulai kelas VII hingga kelas IX. Secara keseluruhan, dengan adanya jajaran pendidik dan tenaga kependidikan yang kompeten, MTs Sunan Ampel Kandangtepus mampu menjalankan proses pembelajaran secara optimal, menciptakan lingkungan akademik yang kondusif, serta mewujudkan visi dan misi madrasah.

## **B. Penyajian Data dan Analisis Data**

Data utama dalam penelitian ini diperoleh melalui hasil belajar kognitif siswa. Berikut adalah data hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen:

### 1. Hasil Belajar Kelas Kontrol

Untuk melakukan evaluasi terhadap hasil belajar siswa kelas kontrol (kelas VII A), dilakukan tes yang terdiri dari *pre-test* dan *post-test*. Nilai *pre-test* diperoleh dari nilai ulangan sebelumnya, sedangkan nilai *post-test* diperoleh dari tes tulis yang berkaitan dengan materi aktivitas masyarakat Indonesia pada masa lalu.

Tabel 4. 2 Daftar Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Kontrol

No.	Responden	<i>Pre-test</i>	<i>Post-tes</i>
1.	ADINDA ALINA PUTRI	75	82
2.	AFRIL AMELIA PUTRI	70	76
3.	AHMAD ALI FATHAN BAGASKARA	65	71
4.	ALFIAN ALIYANSYAH	70	76
5.	ALHAKAM DIRGANTARA PUTRA	60	65
6.	ALIFIANDRA SETYANFA ALKALIFI	65	71
7.	ANGGUN DWI ANTIKA	75	76
8.	DANISHA ZAHIRAH	80	71
9.	DENI ZAENAL ABIDIN	70	65
10.	GISELIA NUR WULAN PUTRI	55	71
11.	IBNU KARIMA	65	71
12.	IZZATA ALFARINA	70	71
13.	JIANE AUREL TIFFANI	60	59
14.	KELVIN JULIAN RAMADHANI	60	71
15.	M. ALDAN EKA	65	76
16.	MARVEL ANASSYAH PUTRA	55	65
17.	MOCHAMMAD MA'RUF SHOLEH	65	71
18.	MOHAMAD FAJAR MAULANA	50	82
19.	MUHAMMAD AQILA AKBAR	55	76
20.	MUHAMMAD JAKARIA	55	76
21.	NAVA KELLYANA JULYA MAHARANI	55	71
22.	RICHI ALVIAN	65	65
23.	RIDHUWAN ALAM SYAH NUWAJI	70	65
24.	SITI KHOLIFAH	75	65
25.	VANESYA ORIANA PUTRI	60	82
26.	WULAN JENY AGUSTIN	75	88
27.	SYIFA AULIA	65	76
	JUMLAH	1750	1954

RATA-RATA	64,8	72,3
-----------	------	------

Hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, kelas kontrol memiliki nilai rata-rata *pre-test* 64,8 dan setelah diberikan perlakuan (*pos-test*) memiliki peningkatan sebesar 7,5 yaitu 72,3.

## 2. Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Untuk melakukan evaluasi terhadap hasil belajar siswa kelas eksperimen (kelas VII B), dilakukan tes yang terdiri dari *pre-test* dan *post-test*. Nilai *pre-test* diperoleh dari nilai ulangan sebelumnya, sedangkan nilai *post-test* diperoleh dari tes tulis yang berkaitan dengan materi aktivitas masyarakat Indonesia pada masa lalu.

Tabel 4. 3 Daftar Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen

No.	Responden	<i>Pre-test</i>	<i>Post-tes</i>
1.	ADINDA FIONA RASTY	55	71
2.	AFANDI PUTRA BAGUS BAHTIAR	60	88
3.	AHMAD AFZAIMAM ZAWAWI	55	76
4.	ALVARO APTA WILIAN CAMELO	50	82
5.	CERIL MARSYA SALSABILA	60	88
6.	DANANG RAMDHNI	60	82
7.	FAIRUS ADITYA NOVAL ARASYID	65	88
8.	FERA CAHYA PUTRI ANGELITA	65	88
9.	HANANA ZHAKIRA OCTAVIONA	60	82
10.	JOSEPHN	55	82
11.	KEVIN DARREN FERDINAND	55	76
12.	MARFIN NIKKO PRATAMA	60	88
13.	MAULAN ILHAM ABDUL ROFIQ	55	82
14.	MUHAMAD VIRGO HIZBULLOH	65	82
15.	MUHAMAT JEFRI NUR ALFIANO	60	82
16.	MUHAMMAD FADLAN	55	82
17.	MUHAMMAD FARIS ALFARIZI	50	76
18.	MUHAMMAD ISMAIL	65	94
19.	NAZHIFA AL ZAHRA	60	76
20.	REVITA MAHARANI	60	94
21.	RINDA ANGGORO PUTRI	60	88
22.	RIZA KHOIROTUN MAHMUDA	65	94
23.	SINTIYA BELLA NOVIANA	70	82

24.	WILDAN BAGUS WIJAKSANA	55	76
25.	MELINDA NUR AINI	60	82
26.	MARFIN NIKO PRATAMA	55	76
27.	RENO ANDREAN	65	88
JUMLAH		1600	2245
RATA-RATA		59,2	83,1

Hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata *pre-test* 59,2. Setelah diberikan perlakuan (*post-test*), rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat dari 59,2 ke 83,1 (peningkatan sebesar 10,8 poin). Walaupun kelas eksperimen memiliki nilai awal yang lebih rendah, tetapi kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

### C. Analisis Dan Uji Hipotesis

Dengan menggunakan data yang di himpun oleh peneliti, diperluka uji normalitas dan homogenitas sebagai syarat untuk melakukan uji hipotesis.

#### a). Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk memverifikasi apakah ada data yang terkumpul dari penelitian yang memiliki distribusi normal. Uji ini dimaksudkan untuk meningkatkan efisiensi dalam melakukan perbandingan dan evaluasi data lapangan. Data diperoleh berdasarkan sebelum dan sesudah penerapan perlakuan. Adapun data yang dihasilkan sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Uji Normalitas *Pre-Test*

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil belajar pre test	Pre test kelas kontrol	.139	27	.193	.951	27	.228
	Pre test kelas eksperimen	.189	27	.014	.915	27	.030
a. Lilliefors Significance Correction							

Sumber: Data diolah, 2025

Berdasarkan hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk*, diperoleh hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana nilai signifikansi sebesar 0,228 untuk kelas kontrol, dan 0,030 untuk kelas eksperimen. Kedua kelas tersebut memiliki nilai signifikansi  $> 0,05$  yang berarti data *pre-test* berdistribusi normal.

Tabel 4. 5 Uji Normalitas *Post-Test*

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil belajar post test	post test kelas kontrol	.175	27	.034	.937	27	.105
	post test kelas eksperimen	.204	27	.006	.914	27	.029
a. Lilliefors Significance Correction							

Sumber: Data diolah, 2025

Berdasarkan hasil uji normalitas uji *Shapiro-Wilk* pada hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,105 untuk kelas kontrol dan 0,029 untuk kelas eksperimen. Kedua kelas tersebut memiliki nilai signifikansi  $> 0,05$  yang berarti data *post-test* berdistribusi normal.

#### b). Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut homogen atau tidak. Hasil uji homogenitas tercantum dalam tabel berikut:

Tabel 4. 6 Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar post test	Based on Mean	.060	1	52	.807
	Based on Median	.063	1	52	.802
	Based on Median and with adjusted df	.063	1	51.564	.802

	Based on trimmed mean	.049	1	52	.825
--	-----------------------	------	---	----	------

Sumber: Data diolah, 2025

Hasil uji homogenitas pada hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai signifikansi hasil belajar (*post-test*) sebesar 0,807. Karena nilai signifikansi  $> 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelas tersebut homogen.

### c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Tsanawiyah Sunan Ampel Kandangtepus. Hasil uji tersebut ditunjukkan dengan uji *independent sample t-test* pada tabel berikut:

Tabel 4. 7 Uji Independent Sampel T-Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	Df	Significance One-Sided p	Significance Two-Sided p	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
										Lower	Upper
Hasil belajar post test	Equal variances assumed	0,060	0,807	-6,199	52	0,000	0,000	-10,778	1,738	-14,266	-7,289
	Equal variances not assumed			-6,199	51,738	0,000	0,000	-10,778	1,738	-14,267	-7,289

Sumber: Data diolah, 2025

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi (2 tailed) sebesar 0,000. Maka berdasarkan pengutipan bahwa, jika nilai signifikansi (2 tailed)  $>0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Dan jika nilai signifikansi (2 tailed)  $<0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dapat berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

#### 4. Pembahasan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif metode eksperimen dengan desain *Quasi Eksperimen*. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh signifikansi model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di MTs Sunan Ampel Kandangtepus. Penelitian ini melibatkan dua kelas, dimana kelas VII A sebagai kelas kontrol, dan kelas VII B sebagai kelas eksperimen, dimana kedua kelas ini diberikan perlakuan berbeda tetapi menggunakan materi yang sama yaitu Aktivitas Kehidupan Masyarakat Masa Lalu. Kelas kontrol merupakan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional, sedangkan kelas eksperimen merupakan kelas yang menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT).

Penelitian ini diawali dengan memberikan soal tes terhadap kelas yang digunakan sebagai kelas uji coba, yaitu kelas VII C. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah tes tersebut layak di pakai sebagai instrumen penelitian atau tidak. Ada beberapa uji instrumen data yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur tes tersebut, yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran

soal, dan uji daya beda soal. Hasil dari uji tersebut menyatakan bahwa terdapat 17 soal yang bisa di distribusikan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas VII B lebih tinggi dari kelas VII A yang merupakan kelas kontrol. Setelah mendapatkan nilai rata-rata dan data hasil uji, dilakukan uji normalitas dan homogenitas sebelum melakukan pengujian hipotesis. Pengujian normalitas menggunakan uji *Shapiro Wilk* pada SPSS, hasilnya menunjukkan bahwa data dari kedua kelas berdistribusi normal, dengan nilai signifikansi  $> 0,05$ . Selanjutnya, dilakukan pengujian homogenitas menggunakan uji *Levene* pada SPSS, dimana diperoleh nilai signifikansi  $> 0,05$  yang menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut homogen.

Berdasarkan data hasil uji prasyarat sebelumnya, maka dilakukan pengujian hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test*. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed)  $< 0,05$  yaitu 0,000. Berdasarkan hasil tersebut, kriteria pengujian menyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil tersebut juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar siswa.

Data hasil penelitian pada proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) terlihat pada kelas eksperimen, dimana kelas eksperimen lebih aktif dan antusias dalam belajar sehingga hasil nilai belajar menjadi lebih maksimal dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT).

Model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) merupakan bagian dari pendekatan pembelajaran kooperatif yang menggabungkan unsur akademik dan motivasi sosial. Dalam TGT, siswa tidak hanya belajar untuk dirinya sendiri, tetapi juga bertanggung jawab terhadap pencapaian tim. Ini mendorong siswa untuk lebih aktif memahami materi dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok.<sup>40</sup>

Selain itu, unsur permainan dalam pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton, sehingga siswa lebih fokus dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran sampai akhir.<sup>41</sup>

Di sisi lain, kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran ceramah menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih rendah. Hal ini dapat dijelaskan karena model ceramah bersifat satu arah dan berpusat pada guru, sehingga siswa cenderung pasif. Menurut Mulyasa (2020), metode ceramah memiliki beberapa kelemahan, di antaranya kurangnya interaksi dua arah, minimnya umpan balik langsung dari siswa, serta keterbatasan dalam memfasilitasi berbagai gaya belajar.<sup>42</sup>

Kegiatan belajar yang hanya mendengarkan penjelasan guru cenderung membosankan dan tidak memberikan tantangan kognitif yang cukup, terutama untuk siswa yang memiliki gaya belajar aktif atau kinestetik. Dengan demikian,

---

<sup>40</sup> Wardani, D. K., Alaul Huda, S. A., & Al-Adawiyah, R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Pada Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MA Al-Bairuny. *Journal of Education and Management Studies*, 1-7.

<sup>41</sup> Fitriyani, dalam Suardin, Hamiyani, & Fazila, N. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 1-10.

<sup>42</sup> H.E, M. (2020). Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta: Bumi Aksara.

perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dijelaskan oleh perbedaan karakteristik pendekatan pembelajaran yang digunakan. Model TGT yang interaktif, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara langsung terbukti lebih maksimal dibandingkan model ceramah yang cenderung konvensional dan membatasi partisipasi siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang telah mengkaji tentang pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Tri Wahyuni dan Risma Dwi Arisona menunjukkan bahwa penerapan model TGT secara signifikan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.<sup>57</sup> Temuan serupa juga diungkapkan dalam penelitian Resti Novita Permadi, Sri Kartikowati, dan Mifta Rizka, yang membuktikan bahwa strategi TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Islam As-Shofa Pekanbaru.<sup>58</sup> Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Irma'tul Nuvianti, Wiwik Sri Utami, Kusnul Khotimah, dan Muhammad Ilyas Marzuqi menyoroti bahwa model TGT tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga membantu meningkatkan minat belajar peserta didik di dalam kelas.<sup>59</sup> Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Ulyasari yang menemukan adanya pengaruh signifikan model pembelajaran TGT terhadap peningkatan hasil

---

<sup>57</sup> Wahyuni, D. T., & Arisona, R. D. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Game Tournament) Terhadap Hasil Belajar IPS. 1-9.

<sup>58</sup> Permadi, R. N., Kartikowati, S., & Rizka, M. (2023). Efektivitas Penerapan Strategi Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa SMP. *Journal of Education Research*, 1-12.

<sup>59</sup> Nuvianti, I., Utami, W. S., Khotimah, K., & Marzuqi, M. I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Pembelajaran Game TEBAK AKU Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 30 Surabaya. 1-9.

belajar.<sup>60</sup> Lebih lanjut, penelitian yang dilakukan oleh Sella Novia Dayanti yang mengungkapkan bahwa pengaruh TGT dalam meningkatkan hasil belajar terletak pada perpaduan unsur permainan dan diskusi kelompok, yang mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif.<sup>61</sup> Hal ini senada dengan penelitian Ilham Ramadhan yang menemukan bahwa unsur kompetisi dalam TGT dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari.<sup>62</sup> Penelitian lain oleh Ade Rahma juga membuktikan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, terutama pada materi sistem peredaran darah.<sup>63</sup> Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Mustamiroh menegaskan bahwa model TGT menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif, sehingga dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa.<sup>64</sup> Berdasarkan berbagai penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan.

<sup>60</sup> Ulyasari. (2024). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Sunan Ampel Siyar Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan. 15-29.

<sup>61</sup> Dayanti, N.S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar. 9-28.

<sup>62</sup> Ramadhan, I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Argopuro 1 Tahun Ajaran 2022/2023. 64-69.

<sup>63</sup> Gusti, A. R. (2022). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH UNTUK SISWA KELAS VIII DI SMPN 18 KOTA BENGKULU. 87-92.

<sup>64</sup> Mustamiroh. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Kedudukan Dan Fungsi Pancasila Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas VIII di SMP Negeri 5 Muaro Jambi. 64-67.

Hasil penelitian ini pun memperkuat temuan sebelumnya bahwa penggunaan model TGT dapat meningkatkan pemahaman konsep, minat belajar, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi dalam memperkaya bukti empiris mengenai pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Tsanawiyah.



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

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Simpulan**

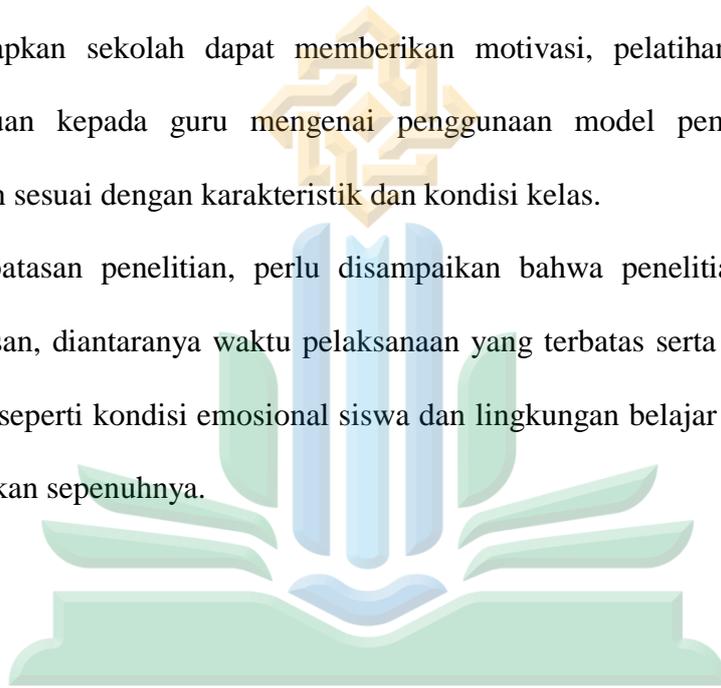
Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada kedua kelas, baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Sebelum diberikan perlakuan, nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen adalah 59,2. Setelah pembelajaran, nilai *post-test* kelas eksperimen meningkat menjadi 83,1. Perhitungan persentase peningkatan menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 40,37%. Hasil uji hipotesis *Independent Sampel T-Test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional dalam meningkatkan pemahaman konsep, keterlibatan aktif siswa, serta hasil belajar. Oleh karena itu, model pembelajaran ini dapat dijadikan alternatif dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa di mata pelajaran yang relevan.

### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan tersebut serta pengalaman dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar yang terjadi selama penelitian, maka penulis dapat memberikan saran sebagai berikut.

1. Guru disarankan untuk mengikuti pelatihan atau workshop guna meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), contohnya melalui MGMP.

2. Siswa diharapkan lebih aktif dalam belajar, lebih aktif di kelas pada saat proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperluas variabel, mencoba menggunakan metode penelitian lain dan memperluas sampel agar penelitian dapat dilakukan lebih mendalam.
4. Diharapkan sekolah dapat memberikan motivasi, pelatihan, seminar atau pengetahuan kepada guru mengenai penggunaan model pembelajaran yang digunakan sesuai dengan karakteristik dan kondisi kelas.
5. Keterbatasan penelitian, perlu disampaikan bahwa penelitian ini memiliki keterbatasan, diantaranya waktu pelaksanaan yang terbatas serta pengaruh faktor eksternal seperti kondisi emosional siswa dan lingkungan belajar siswa yang sulit dikendalikan sepenuhnya.



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

## DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Mursidul. "Peran Pembelajaran IPS Dalam Pembentukan Karakter Siswa". (2021). Prosiding Seminar Nasional Pendidik Dan Pengembang Pendidikan Indonesia, 549–552.
- Amini, Charisa Jupni Hadifina, Maya Chintiya Dewi, and Muhammad Rafiqi. "Strategi Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar." *Journal On Education*, 1-5 (2023).
- Anggraini, Putri Dewi, and Siti Sri Wulandari. "Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9.2 (2021): 292-299.
- Anli, Maghfira Nurzoumi. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA TARUNA PEKANBARU" *Skripsi*, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, (2024).
- Ariani, Nada. "PENTINGNYA STRATEGI PEMBELAJARAN SEJARAH". *Skripsi*, Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin, (2022).
- Astawa, Ida Bagus Made. *Pengantar Ilmu Sosial-Rajawali Pers*. PT. Raja Grafindo Persada, 2021.
- Astuti, Nabilla Fuji, Agus Suryana, and E. Hamzah Suaidi. "Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar." *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies* 2.2 (2022): 195-218.
- Avila, Fanny. "Pengaruh Penerapan Penggunaan Model-Model Desain Pembelajaran Dalam Keefektifan Dan Keefisienan Proses Pembelajaran Di MTsN Peanornor." *Tsaqila Jurnal Pendidikan dan Teknologi* 1.1 (2021): 5-11.
- Dakhi, Agustin Sukses. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Education and Development*, no. 2 (2020): 468-468.
- Darmiati, Ni Made Ayu, Ida Bagus Made Astawa, and I Wayang Treman. "Pengaplikasian Model Pembelajaran Teams Games Tournaments Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Vii Di Smpn 2 Gerokgak." *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 1-10 (2021).
- Dayanti, Sella Novia., Fathurrohman, Irwan., and Putri, Rizki Yunita. "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil

- Belajar (Studi Kasus Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Di SDN 09 Kepahiang". *Skripsi*, Institut Agama Islam Negeri Curup, (2024).
- Dianova, Ferdy Rakhmat, and Najih Anwar. "Analisis Butir Uji Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, dan Daya Pembeda Soal Sumatif Bahasa Arab SD Islam." *Jurnal Bahasa Daerah Indonesia*, 1.3 (2024): 13-13.
- Kartodirjo, S. "Pendekatan Ilmu Sosial dalam Metodologi Sejarah (S. Pusposaputro." *Gramedia Pustaka*, (1992).
- Lestari, Frita Dwi., Muslimin Ibrahim, Syamsul Ghufron, and Pance Mariati. "Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*, 5.6 (2021): 5087-5099.
- Magdalena, Ina., Septy Nurul Fauziah, Siti Nur Faziah, and Fika Sulaehatun Nupus. "Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas III SDN Karet 1 Sepatan." *BINTANG Jurnal Pendidikan dan Sains*, (2021).
- Maharani, Dea Rika. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAM GAMES TOURNAMENTS) BERBANTUAN MEDIA LUMER TERHADAP HASIL BELAJAR IPS (Penelitian pada Siswa Kelas IV Gendengan, Kelurahan Temanggung I)." *Skripsi*, Universitas Muhammadiyah Magelang, (2020).
- Mahardi, I Putu Yogik Suwara, I. Nyoman Murda, and I. Gede Astawan. "Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar IPA." *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia* 2.2 (2019): 98-107.
- Malau, Jenifer Grace, Elvri Simbolon, and Masniar H. Sitorus. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA PEMBELAJARAN PAK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 PEGAGAN HILIR TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025." *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3.4 (2024): 4407-4422.
- Manasikana, Oktaffi Arina., Noer Af'idah, Andhila Mayasari, and Bambang Eko Siswanto. "Model Pembelajaran Inovatif Dan Rancangan Pembelajaran Untuk Guru IPA SMP". *Jombang: LPPM UNHAS Y Tebuireng Jombang*. (2022).
- Mudrikah, Saringatun., Dasep Bayu Ahyar, Septina Lisdayanti, Moh Mul Akbar Eta Parera, Theofilus Acai Ndong, Kd Devi Kalfika Anggria Wardani, Merri Natalia Siahaan, Desty Putri Hanifah, Rizki Amalia, Ruben

- Cornelius Siagian, Fahdian Rahmandani, Iden Rainal Ihsan, and RatnaWidyaningrum. "Inovasi Pembelajaran Di Abad 21". Pradina Pustaka, (2022).
- Mulyasa, H.E. "Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013". Jakarta: Bumi Aksara, (2020).
- Mustamiroh. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Kedudukan Dan Fungsi Pancasila Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas VIII di SMP Negeri 5 Muaro Jambi". 64-67. *Skripsi Universitas Jambi*, (2023).
- Naim, Wan Aziza Fatimatun. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantu Angpao Soal Terhadap Hasil Belajar IPA." *Skripsi, IAIN Ponorogo*, (2024).
- Nainggolan, Merienta, Darinda Sofia Tanjung, and Ester Julinda Simarmata. "Pengaruh Model Pembelajaran SAVI Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu 5.4* (2021): 2617-2625.
- Nasrullah, N. "Pembelajaran IPS (Teori dan Praktik)." *Liang Angang: EL Publisher* (2022).
- National Council for the Social Studies (NCCS), 1992.
- Nuvianti, Irma'atul. "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Pembelajaran Game TEBAK AKU Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 30 Surabaya." *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS 3.3* (2023), 228–239.
- Permadi, Resta Novita, Sri Kartikowati, and Mifta Rizka. "Efektivitas Penerapan Strategi Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa SMP." *Journal of Education Research 4.1* (2023): 197-202.
- Priadana, M. Sidik, and Denok Sunarsi. *Metode penelitian kuantitatif*. Pascal Books, 2021.
- Purnamasari, Endah. "Pengaruh Tingkat Pendidikan dan Ekonomi Orang Tua terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Madrasah Aliyah Diniyah Puteri Pekanbaru". *Skripsi, UIN Sultan Syarif Kasim Riau*, (2020).
- Purnamasari, Endah. "Pengaruh Tingkat Pendidikan dan Ekonomi Orang Tua terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di Madrasah Aliyah Diniyah Puteri Pekanbaru." *Skripsi, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU*, (2020).

- Rahma, Gusti Ade. "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Peredaran Darah Untuk Siswa Kelas Viii Di Smpn 18 Kota Bengkulu". *Skripsi*, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 87-92 (2022).
- Ramadhan, Ilham. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Argopuro 1 Tahun Ajaran 2022/2023". 64-69. *Skripsi*, UIN KH. Achmad Siddiq Jember, (2023).
- Rasyid, Hamidi., Tety Nur Cholifah, Hendra Rustantono, and Yulia Eka Yanti. "Pembelajaran ILMU PENGETAHUAN SOSIAL." *Eureka Media Aksara* (2024).
- Rusman, M. Pd. *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media, 2017.
- Rusman. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*". (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014).
- Salu, Benyamin, and Tadius M. Pd. "Pengaruh Metode Pembelajaran Jelajah Alam Sekitar (JAS) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI SDN 1 Rantepao Kab. Toraja Utara." *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 7.3 (2019): 36-53.
- Santoso, S. *PANDUAN LENGKAP SPSS 26*. Jakarta: PT Elex Media Kumpotindo, 2020.
- Saputri, B., & Syamsuyurnita, S. "Analisis Penerapan Pembelajaran Model Cooperative Learning Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar." *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran* 4.2 (2024), 1310-1319.
- Septiani, Binti, and Muhammad Widda Djuhan. "Upaya guru meningkatkan sikap sosial siswa melalui metode diskusi pada mata pelajaran ips." *JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia* 1.2 (2021): 61-78.
- Soekanto, Soerjono. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada (2000).
- Suardin., Hamiyani, and Nur Fazila. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Sekolah Dasar". *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 1-10, (2023).
- Sugiyono, Dr. "Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D." (2016).

- Sulistianingrum, Suci, and M. Syafiq Humaisi. "UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN SIKAP PEDULI SOSIAL MELALUI MATERI EMPATI PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS VII MTS AL-MUJADDADIYYAH DEMANGAN MADIUN." *JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia* 2.2 (2022).
- Sulistio, Andi and Dr. Nik Haryanti. "Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning)". (2022).
- Sumar, Warni Tune, Nina Lamatenggo, and Intan Abd Razak. "Strategi Guru dalam Implementasi Pembelajaran Abad 21 Melalui Model Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kompetensi Guru." *JAMBURA Elementary Education Journal* 1.2 (2020): 100-110.
- Suprihatin, Siti, and Yuni Mariani Manik. "Guru Menginovasi Bahan Ajar Sebagai Langkah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Promosi Program Studi Pendidikan Ekonomi* 8.1 (2020).
- Suryani, Lely, Stefania Baptis Seto, and Maria Goretty D. Bantas. "Hubungan Efikasi Diri Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Berbasis E-Learning Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Flores." *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran* 6.2 (2020): 275-283.
- Ulfia, Tara, and Irwandani Irwandani. "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep." *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 2.1 (2019): 140-149.
- Ulyasari, Ulyasari. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di MTs Sunan Ampel Siyar Kecamatan Rembang Kabupaten Pasuruan." *Skripsi*, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2024.
- Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2011 : 3
- Wahidmurni. "Metodologi Pembelajaran IPS: Pengembangan Standar Proses Pembelajaran IPS Di Sekolah Madrasah". Ar-Ruzz Media, Yogyakarta (2017).
- Wahyuni, Dewi Tri, and Risma Dwi Arisona. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAME TOURNAMENT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS." *JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia* 4.1 (2024): 76-84.

Wardani., Dian Kusuma, Alaul Huda, Saihul Atho' and Robiatul Al-Adawiyah. "Pengaruh Model Pembelajaran TGT Pada Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MA Al-Bairuny". *Journal of Education and Management Studies*, 1-7, (2022).

Yestiani, Dea Kiki, and Nabila Zahwa. "Peran Guru Dalam Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar." *Fondatia* 4.1 (2020): 41-47.

Yunisda, P., Khasanah, U., Setyansah, R. K., & Sholikhah, O. H. Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament Berbantuan Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8.1 (2023), 6322-6335.

<https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/58?from=1&to=22>



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



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

## Lampiran 1 Pernyataan Keaslian Tulisan

**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN****PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sarifah Aini  
NIM : 211101090019  
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial  
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 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 klaim dari pihak lain, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

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

Jember, 24 Februari 2025

Saya yang menyatakan,

  
  
METERAI  
TEMPER  
BBAMX060314337

Sarifah Aini

211101090019

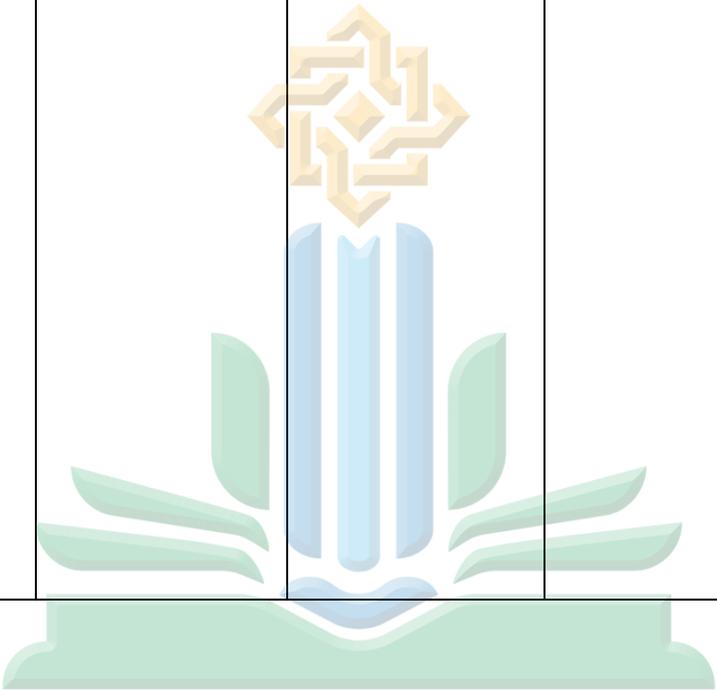
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Lampiran 2 Matrik Penelitian

**MATRIKS PENELITIAN**

JUDUL	FOKUS PENELITIAN	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	HASIL PENELITIAN
Pengaruh Model Pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Tsanawiyah Sunan Ampel Kandangtepus Senduro.	1. Adakah pengaruh model pembelajaran ( <i>Teams Game Tournament</i> ) TGT terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTs Sunan Ampel Kandangtepus Senduro	a. Model Pembelajaran TGT (X) b. Hasil Belajar (Y)	1. Model pembelajaran TGT a. Presentasi di kelas b. Belajar dalam kelompok ( <i>Teams</i> ) c. Permainan ( <i>Games</i> ) d. Pertandingan ( <i>Tournament</i> ) e. Penghargaan kelompok ( <i>Team recognize</i> )	1. Informan Guru mata pelajaran IPS 2. Dokumentasi	1. Peneliti menggunakan pendekatan <i>Kuantitatif jenis Quasi Experiment Design</i> 2. Teknik pengumpulan data: a. Tes b. Dokumentasi 3. Populasi penelitian: Siswa kelas VII	Model pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> terbukti meningkatkan hasil belajar siswa, dibuktikan dengan peningkatan nilai hasil belajar dan keaktifan siswa pada

		<p>2. Hasil Belajar (Mengingat, Memahami, Menerapkan, Menganalisis, Mengevaluasi, Berkreasi)</p>		<p>A dan VII B MTs Sunan Ampel 4. Sampel Penelitian: Siswa kelas VII A (sebagai kelas kontrol) Siswa kelas VII B (sebagai kelas eksperimen) 5. Teknik Analisis Data: ●Uji validitas ●Uji reliabilitas ●Uji kesukaran soal ●Uji beda soal ●Uji normalitas ●Uji</p>	<p>saat pembelajaran. Peningkatan nilai hasil belajar sebesar 40,37% dari nilai rata-rata 59,2 menjadi 83,1.</p>
--	--	--	--	---	--

					<p>homogenitas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uji hipotesis</li> </ul> <p>6. Teknik Pengambilan Sampel: <i>Purposive sampling</i></p> <p>7. Teknik penentuan lokasi: <i>Purposive sampling</i></p>	
--	--	--	---	--	--	--

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

Lampiran 3 Pedoman Pengumpulan Data

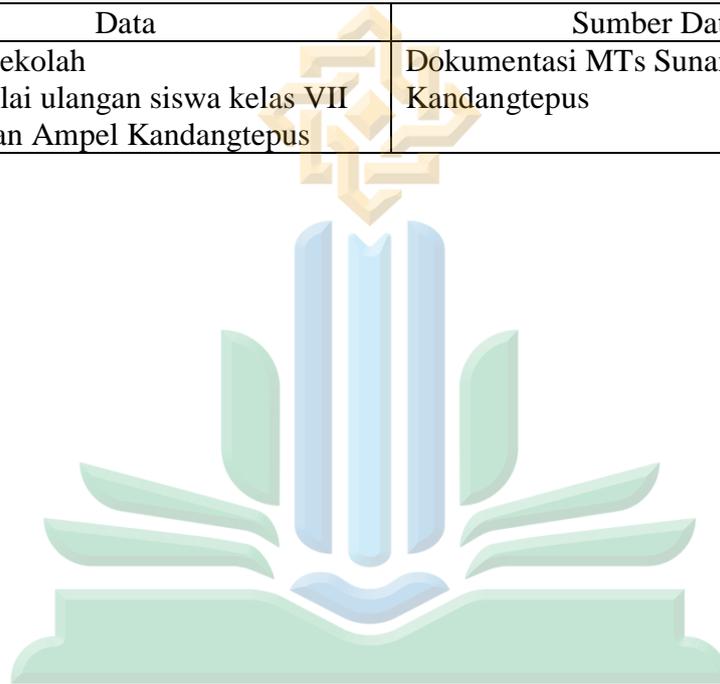
**PEDOMAN PENGUMPULAN DATA**

1. Metode Tes

Data	Sumber Data
Hasil nilai <i>pre-test</i> dan <i>pos-test</i> kelas kontrol dan kelas eksperimen	Siswa kelas VII A dan VII B MTs Sunan Ampel Kandangtepus

2. Metode Dokumentasi

Data	Sumber Data
1. Profil sekolah 2. Data nilai ulangan siswa kelas VII MTs Sunan Ampel Kandangtepus	Dokumentasi MTs Sunan Ampel Kandangtepus



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

## Lampiran 4 Modul Ajar Kelas Eksperimen

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA**

INFORMASI UMUM	
<b>A. IDENTITAS MODUL</b>	
Penyusun	: SARIFAH AINI
Instansi	: MTs Sunan Ampel Kandangtepus Senduro
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: MTs
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
(IPS) Fase / Kelas	: D/ VII
Tema 03	: POTENSI EKONOMI LINGKUNGAN
Materi	: Aktivitas Kehidupan Masyarakat Masa Lalu
Elemen : a) Elemen pemahaman konsep	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia dapat menganalisis perkembangan ekonomi di era digital. Peserta didik memahami tantangan pembangunan dan potensi Indonesia menjadi negara maju. Ia menyadari perannya sebagai bagian dari masyarakat Indonesia dan dunia di tengah isu-isu regional dan global yang sedang terjadi dan ikut memberikan kontribusi yang positif.</li> </ul>	
b) Elemen keterampilan proses	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa melakukan berbagai kegiatan yang mendukung tercapainya keterampilan proses yang dibutuhkan untuk mempelajari dan menyelesaikan pembelajaran IPS kelas 7 antara lain: mengamati, menginvestigasi/ menyelidiki, menganalisis, merencanakan, menggambar, berdiskusi, menceritakan, membuat laporan tertulis, sederhana, dan mempresentasikan.</li> </ul>	
Capaian Pembelajaran : Memahami cara masyarakat bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidup dalam konteks lokal.	
Alokasi Waktu : 2 JP	
<b>B. KOMPETENSI AWAL</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peserta didik diharapkan mampu menguraikan aktivitas kehidupan masyarakat Masa Hindu-Buddha dan masa Islam.</li> </ul>	
<b>C. PROFIL PELAJAR PANCASILA</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, Bernalar kritis dan kreatif.</li> </ul>	
<b>D. SARANA DAN PRASARANA</b>	
Media, Sumber Belajar, dan Alat :	
1. Artikel dan sumber belajar mengenai Aktivitas Kehidupan Masyarakat Masa Lalu	
2. Papan tulis, kertas.	

3. PPT
4. Papan <i>game</i>
<b>E. TARGET PESERTA DIDIK</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>✦ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.</li> <li>✦ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin</li> </ul>
<b>F. MODEL PEMBELAJARAN</b>
▪ Model <i>Teams Game Tournament</i>
<b>KOMPETENSI INTI</b>
<b>A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>
Alur Tujuan Pembelajaran : Menganalisis peran pemerintah dan masyarakat dalam mendorong pertumbuhan perekonomian.
<b>B. PEMAHAMAN BERMAKNA</b>
Mengenai teori-teori masuknya Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia, kerajaan pada masa Hindu-Buddha dan Islam serta peninggalan sejarah
<b>C. PERTANYAAN PEMANTIK</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>✦ Mengapa kebudayaan Hindu-Buddha mengalami kemunduran?</li> <li>✦ Apa saja faktor yang menyebabkan kemunduran peradaban Hindu-Buddha?</li> <li>✦ Apa saja yang mendasari masuknya agama Islam ke Indonesia?</li> <li>✦ Apa peninggalan sejarah kerajaan Islam yang masih dapat kita jumpai sampai saat ini?</li> </ul>
<b>D. KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>
<p><b>Kegiatan Pendahuluan (10 menit)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran terlebih dahulu sebelum membuka pembelajaran.</li> <li>2. Guru memberi salam kepada peserta didik setelah persiapan dalam menyiapkan perangkat pembelajaran sudah selesai disiapkan.</li> <li>3. Guru menunjuk salah satu peserta didik untuk memimpin do'a sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing, kemudian memastikan peserta didik siap mengikuti pembelajaran.</li> <li>4. Guru melakukan absensi terhadap siswa.</li> <li>5. Guru memberikan apersepsi mengenai Aktivitas Kehidupan Masyarakat Masa Lalu.</li> </ol>
<p><b>Kegiatan Inti (60 menit)</b></p> <p><b>Menyampaikan tujuan dan menyampaikan materi pembelajaran</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan materi tentang Aktivitas Kehidupan Masyarakat Masa Lalu melalui ppt.</li> <li>2. Peserta didik mengamati materi yang disampaikan melalui ppt</li> </ol>

mengenai Aktivitas Kehidupan Masyarakat Masa Lalu.

3. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai hal yang belum dipahami.

**Pembentukan kelompok heterogen**

1. Guru membagi kelompok beranggotakan 5-6 orang.
2. Guru menjelaskan mekanisme mengenai *tournament*.
3. Peserta didik berdiskusi lebih lanjut untuk pendalaman materi dalam masing-masing kelompok.

**Permainan (Game)**

1. Guru memberikan kartu yang berisi soal dan jawaban kepada setiap kelompok.
2. Setiap kelompok mencocokkan kartu yang sudah disediakan.

**Pertandingan (Tournament)**

1. Setiap kelompok menyiapkan perwakilan (1 orang) untuk menjawab soal yang sudah disediakan oleh guru secara bergantian.
2. Delegasi kelompok terakhir mengoreksi jawaban yang sudah terjawab.

**Penghargaan Kelompok (Teams Recognition)**

1. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi.

**Kegiatan Penutup (10 menit)**

1. Guru menyampaikan motivasi pada peserta didik.
2. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan salam penutup.

**E. ASESMEN / PENILAIAN**

**Penilaian sikap**

Guru mengobservasi sikap siswa ketika poses pembelajaran berlangsung.

**Penilaian pengetahuan**

Guru memberikan tes tulis berupa pilihan ganda dan uraian kepada siswa.

**Penilaian keterampilan**

Guru mengobservasi cara siswa saat melakukan diskusi kelompok.

**F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL**

<p><b>Pengayaan</b>          Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang memiliki capaian pembelajaran diatas rata-rata. Berdasarkan analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk memperluas dan/pendalaman materi dengan meringkas buku referensi terkait materi Aktivitas Kehidupan Masyarakat Masa Lalu disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.</p> <p><b>Remedial</b>          Remedial dilakukan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada peserta didik yang belum mencapai target capaian pembelajaran.</p>
--

### G. REFLEKSI

#### TABEL REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK

No	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apakah kalian suka dengan pembelajaran hari ini?	
2	Kesulitan apa saja yang kalian alami ketika belajar materi ini?	
3	Apakah kalian memiliki cara tersendiri untuk memahami materi ini ?	
4	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini ?	
5	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini ?	

#### TABEL REFLEKSI UNTUK GURU

No	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apakah 100% peserta didik mencapai tujuan pembelajaran ? Jika tidak berapa % kira-kira peserta didik yang mencapai tujuan pembelajaran ?	
2	Pada bagian mana peserta didik merasa bosan saat menerima pelajaran ?	
3	Apa usaha guru untuk menghilangkan rasa kebosanan pada peserta didik pada saat menerima materi ?	

4	Apakah ada sesuatu yang menarik sehingga membuat peserta didik tertarik pada pembelajaran materi ?	
---	--	--

## H. LAMPIRAN

### BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

#### Bahan Bacaan Peserta Didik

#### 1. Aktivitas Kehidupan Masyarakat Masa Lalu

##### a. Aktivitas Kehidupan Masyarakat Masa Hindu-Buddha

Sebelumnya kalian sudah mengetahui mengenai sejarah leluhur kalian, selanjutnya kalian akan memahami, menganalisis dan merefleksikan babak baru sejarah Indonesia. Sebelum mengkaji mengenai peradaban nenek moyang, apakah kalian pernah berkunjung, melihat atau mendengar informasi mengenai Candi Borobudur dan Prambanan di Jawa Tengah? Situs Muara Takus di Jambi? Bagaimana menurut kalian mengenai proses kebudayaan dan keadaan masyarakat yang berlangsung di masa pendirian bangunan tersebut? Bagaimana pendapat kalian mengenai beberapa hasil kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia yang tidak dirawat bahkan diperjualbelikan? Coba kalian jawab dan cari informasi untuk kesimpulan awal dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.



Pada masa aksara, peradaban sudah lebih maju dan mewariskan banyak peninggalan yang masih dapat kita nikmati hingga sekarang. Peninggalan-peninggalan tersebut dapat ditelusuri karena pada masa ini leluhur kalian sudah mengenal tulisan. Tetapi sayangnya beberapa peninggalan-peninggalan tersebut tidak dirawat dan diperjualbelikan secara ilegal!

Leluhur bangsa Indonesia mempunyai kemampuan yang cerdas untuk menerima budaya baru dari luar. Mereka mempunyai sifat terbuka dan dapat mengolah budaya dari luar. *Local genius* yang dimiliki oleh leluhur bangsa Indonesia dapat menjadikan budaya asli mereka tidak serta-merta hilang. Mereka memadukan unsur-unsur budaya dari luar dengan budaya yang telah ada dan hidup dari generasi ke generasi. Kearifan bangsa Indonesia dalam menerima budaya dari bangsa luar patut menjadi contoh bagi kalian dalam menerima budaya dari luar. Kalian perlu cerdas dalam menerima dan menyaring budaya dari luar untuk dapat dipadukan dengan budaya asli

Indonesia agar tradisi dan budaya Indonesia tetap lestari. Belum dapat dipastikan secara pasti bagaimana kemudian budaya India, terutama agama Hindu dan Buddha, dapat menyebar di Indonesia atau pada masa tersebut terkenal dengan sebutan Nusantara. Namun, kalian dapat memahami proses penyebaran dan perkembangan budaya India melalui teori-teori dari berbagai ahli berikut.

#### ■ Teori Brahmana

Agama Hindu masuk ke Indonesia dibawa oleh Brahmana karena Brahmana adalah kasta yang memahami dengan benar kitab Weda dan bertanggung jawab untuk menyebarkan agama Hindu.

#### ■ Teori Waisya

Menurut teori ini, penyebaran budaya India dilakukan oleh pedagang India melalui jalur laut. Perdagangan pada masa itu sedang berkembang karena jalur sutera yang menghubungkan India-Tiongkok melalui jalur laut dan melalui wilayah Nusantara.

#### ■ Teori Ksatria

Agama Hindu masuk ke Indonesia oleh para prajurit India yang ingin menaklukkan Nusantara. Mereka melakukan penyebaran agama Hindu melalui penaklukan wilayah atau prajurit yang melarikan diri setelah kalah perang.

#### ■ Teori Arus Balik

Berdasarkan teori ini, penduduk Nusantara yang ulung dalam berlaut melakukan interaksi di negeri India dan pulang ke Nusantara untuk menyebarkan agama Hindu yang mereka pelajari.

#### Bahan Bacaan Guru

Terdapat ilustrasi gambar masyarakat pesisir. Ilustrasi gambar ini menunjukkan bentang alam yang berbeda alam dapat memengaruhi pekerjaan masyarakat di daerah tersebut. Pada gambar tersebut terdapat gambar bentang alam berupa pantai yang memengaruhi pekerjaan masyarakat sekitar. Masyarakat di pesisir tersebut sebagai nelayan karena potensi sumber daya alam perikanan sangat melimpah dan dapat dimanfaatkan sebagai mata pencaharian. Pekerjaan juga akan memengaruhi kebutuhan, misalnya ketika berada di kawasan dengan profesi nelayan akan banyak dijumpai pedagang alat-alat penangkap ikan, pengawet ikan, maupun bahan bakar kapal. Gambar tersebut menjadi awal apersepsi kepada peserta didik.



Apersepsi dilakukan oleh guru untuk mengingat kembali pengetahuan yang diperoleh peserta didik serta menghubungkan dengan pengetahuan yang akan dipelajari oleh peserta didik selama proses pembelajaran. Kegiatan apersepsi dalam buku peserta didik ini merupakan rangkaian materi yang sudah dipelajari peserta didik dengan materi baru dan berisi pertanyaan kunci yang dapat digunakan untuk memberikan konsep berpikir peserta didik. Pertanyaan kunci digunakan sebagai pemantik materi baru yang akan dipelajari peserta didik. Pertanyaan ini akan dijawab peserta didik dalam kolom yang sudah disediakan.

Dengan “gambaran” tema sebagai apersepsi dengan harapan siswa termotivasi untuk mempelajari materi yang disajikan. Guru dapat memandu siswa dengan mengkaji kembali (*review*) dan mengingatkan kembali topik-topik IPS yang pernah dipelajari siswa ketika belajar di kelas sebelumnya.

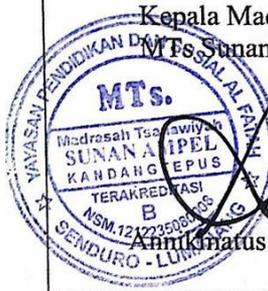
#### I. GLOSARIUM

1. Brahmana: Kasta tertinggi dalam sistem kasta Hindu, yang bertanggung jawab dalam menjalankan upacara keagamaan.
2. Sistem Kasta: Pembagian masyarakat berdasarkan keturunan yang terdapat dalam agama Hindu, dengan kasta yang lebih tinggi seperti Brahmana, Kshatriya, Vaishya, dan Shudra.
3. Stupa: Bangunan berbentuk kubah yang digunakan untuk menyimpan relikui Buddha. Stupa adalah salah satu peninggalan budaya Buddha yang ditemukan di Indonesia.
4. Sultan: Pemimpin negara atau daerah yang beragama Islam. Dalam sistem pemerintahan kesultanan, sultan memiliki peran sebagai pemimpin politik dan agama.
5. Islamisasi: Proses penyebaran agama Islam ke masyarakat Indonesia melalui berbagai cara, seperti perdagangan, dakwah, dan perkawinan.

#### J. DAFTAR PUSTAKA

- Alisjahbana Armida Salsiah, Murniningtyas Endah. 2018. *Tujuan Pembangunan Berkelanjutan di Indonesia*. Bandung: UNPAD Press.
- Badan Perencana Pembangunan Nasional. 2016. *Laporan Prakarsa Strategis Bidang Kemaritiman*. Jakarta: Bappenas.
- Badan Pusat Statistik. 2019. *Statistik Pertambangan Minyak dan Gas Bumi*. Jakarta: BPS.
- Mukminan, M., Mulyani, E., Nursa'ban, M., & Supardi, S. (2017). Ilmu pengetahuan sosial SMP/MTs Kelas VIII: buku guru.
- Worosetyaningsih, Tri. 2019. *Kehidupan Masyarakat pada Masa Praaksara, Masa Hindu Budha, dan Masa Islam*. Ponorogo: Myria Publisher.

Jember, 02 Februari 2025

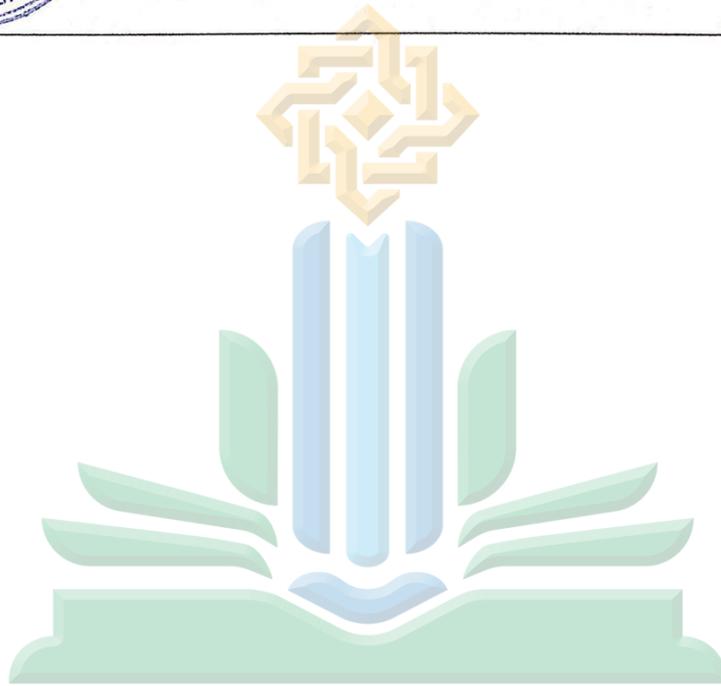


Kepala Madrasah  
MTs. Sunan Ampel Senduro

*Amukhatas Saidah*  
Amukhatas Saidah, S.Pd.I

Guru Mapel IPS

Sarifah Aini



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

## Lampiran 5 Modul Ajar Kelas Kontrol

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA**  
**IPS FASE D KELAS VII**

INFORMASI UMUM	
<b>A. IDENTITAS MODUL</b>	
Penyusun	: SARIFAH AINI
Instansi	: MTs Sunan Ampel Kandangtepus Senduro
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: MTs
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fase / Kelas	: D/ VII
Tema 03	: POTENSI EKONOMI LINGKUNGAN
Materi	: Aktivitas Kehidupan Masyarakat Masa Lalu
Elemen : a) Elemen pemahaman konsep	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia dapat menganalisis perkembangan ekonomi di era digital. Peserta didik memahami tantangan pembangunan dan potensi Indonesia menjadi negara maju. Ia menyadari perannya sebagai bagian dari masyarakat Indonesia dan dunia di tengah isu-isu regional dan global yang sedang terjadi dan ikut memberikan kontribusi yang positif.</li> </ul>	
b) Elemen keterampilan proses	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa melakukan berbagai kegiatan yang mendukung tercapainya keterampilan proses yang dibutuhkan untuk mempelajari dan menyelesaikan pembelajaran IPS kelas 7 antara lain: mengamati, menginvestigasi/ menyelidiki, menganalisis, merencanakan, menggambar, berdiskusi, menceritakan, membuat laporan tertulis, sederhana, dan mempresentasikan.</li> </ul>	
Capaian Pembelajaran	: Memahami cara masyarakat bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidup dalam konteks lokal.
Alokasi Waktu	: 2 JP
<b>B. KOMPETENSI AWAL</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peserta didik diharapkan mampu menguraikan aktivitas kehidupan masyarakat Masa Hindu-Buddha dan masa Islam.</li> </ul>	
<b>C. PROFIL PELAJAR PANCASILA</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, Bernalar kritis dan kreatif.</li> </ul>	
<b>D. SARANA DAN PRASARANA</b>	
Media, Sumber Belajar, dan Alat :	
5. Artikel dan sumber belajar mengenai Aktivitas Kehidupan Masyarakat	

Masa Lalu 6. Papan tulis, kertas.
<b>E. TARGET PESERTA DIDIK</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>✦ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.</li> <li>✦ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin</li> </ul>
<b>F. MODEL PEMBELAJARAN</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Model konvensional (<i>ceramah</i>)</li> </ul>
<b>KOMPETENSI INTI</b>
<b>A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>
Alur Tujuan Pembelajaran : Menganalisis peran pemerintah dan masyarakat dalam mendorong pertumbuhan perekonomian.
<b>B. PEMAHAMAN BERMAKNA</b>
Mengenai teori-teori masuknya Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia, kerajaan pada masa Hindu-Buddha dan Islam serta peninggalan sejarah
<b>C. PERTANYAAN PEMANTIK</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>✦ Mengapa kebudayaan Hindu-Buddha mengalami kemunduran?</li> <li>✦ Apa saja faktor yang menyebabkan kemunduran peradaban Hindu-Buddha?</li> <li>✦ Apa saja yang mendasari masuknya agama Islam ke Indonesia?</li> <li>✦ Apa peninggalan sejarah kerajaan Islam yang masih dapat kita jumpai sampai saat ini?</li> </ul>
<b>D. KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>
<p><b>Kegiatan Pendahuluan (10 menit)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran terlebih dahulu sebelum membuka pembelajaran.</li> <li>2. Guru memberi salam kepada peserta didik setelah persiapan dalam menyiapkan perangkat pembelajaran sudah selesai disiapkan.</li> <li>3. Guru menunjuk salah satu peserta didik untuk memimpin do'a sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing, kemudian memastikan peserta didik siap mengikuti pembelajaran.</li> <li>4. Guru melakukan absensi terhadap siswa.</li> <li>5. Guru memberikan apersepsi mengenai Aktivitas Kehidupan Masyarakat Masa Lalu.</li> </ol>
<p><b>Kegiatan Inti (60 menit)</b></p> <p><b>Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu siswa dapat memahami dan menjelaskan aktivitas kehidupan masyarakat pada masa lalu.</li> </ol>

2. Guru memberikan motivasi dengan menjelaskan pentingnya memahami sejarah untuk menghargai warisan budaya dan memperbaiki kehidupan di masa kini.

#### **Menyajikan informasi**

1. Guru menjelaskan materi *Aktivitas Kehidupan Masyarakat pada Masa Lalu* menggunakan bacaan yang sudah disediakan.
2. Guru menyoroti contoh aktivitas seperti perdagangan di pasar, pertanian tradisional, dan upacara adat pada masa lalu.

#### **Pembentukan kelompok**

1. Guru Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok heterogen (5-6 siswa per kelompok).
2. Setiap kelompok diberikan materi berupa lembar kerja kelompok (LKK) yang memuat pertanyaan atau masalah terkait kehidupan masyarakat pada masa lalu.

#### **Kerja kelompok**

1. Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk mempelajari materi, mendiskusikan pertanyaan, dan mencari solusi.
2. Guru berkeliling untuk memantau, memberikan bantuan, dan memastikan semua siswa berpartisipasi.

#### **Evaluasi**

1. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
2. Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari

#### **Refleksi atau Penutup (10 menit)**

1. Guru dan siswa merefleksikan hasil pembelajaran dengan mendiskusikan apa yang telah dipelajari dan mengaitkannya dengan kehidupan saat ini.
2. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan salam penutup.

#### **E. ASESMEN / PENILAIAN**

##### **Penilaian sikap**

Guru mengobservasi sikap siswa ketika poses pembelajaran berlangsung.

##### **Penilaian pengetahuan**

Guru memberikan tes tulis berupa pilihan ganda dan uraian kepada siswa.

##### **Penilaian keterampilan**

Guru mengobservasi cara siswa saat melakukan diskusi kelompok.

#### **F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL**

<p><b>Pengayaan</b>          Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang memiliki capaian pembelajaran diatas rata-rata. Berdasarkan analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk memperluas dan/pendalaman materi dengan meringkas buku referensi terkait materi Aktivitas Kehidupan Masyarakat Masa Lalu disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.</p> <p><b>Remedial</b>          Remedial dilakukan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada peserta didik yang belum mencapai target capaian pembelajaran.</p>
--

### G. REFLEKSI

#### TABEL REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK

No	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apakah kalian suka dengan pembelajaran hari ini?	
2	Kesulitan apa saja yang kalian alami ketika belajar materi ini?	
3	Apakah kalian memiliki cara tersendiri untuk memahami materi ini ?	
4	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini ?	
5	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini ?	

#### TABEL REFLEKSI UNTUK GURU

No	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apakah 100% peserta didik mencapai tujuan pembelajaran ? Jika tidak berapa % kira-kira peserta didik yang mencapai tujuan pembelajaran ?	
2	Pada bagian mana peserta didik merasa bosan saat menerima pelajaran ?	
3	Apa usaha guru untuk menghilangkan rasa kebosanan pada peserta didik pada saat menerima materi ?	

4	Apakah ada sesuatu yang menarik sehingga membuat peserta didik tertarik pada pembelajaran materi ?	
---	--	--

## H. LAMPIRAN

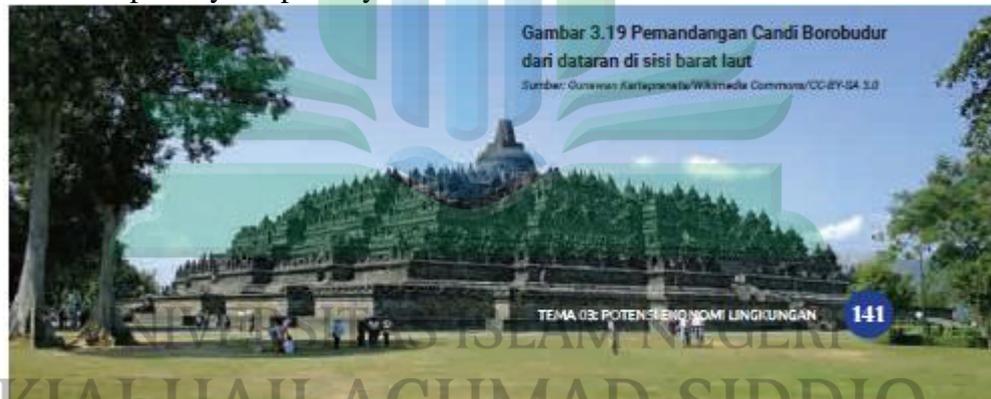
### BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

#### Bahan Bacaan Peserta Didik

#### 1. Aktivitas Kehidupan Masyarakat Masa Lalu

##### a. Aktivitas Kehidupan Masyarakat Masa Hindu-Buddha

Sebelumnya kalian sudah mengetahui mengenai sejarah leluhur kalian, selanjutnya kalian akan memahami, menganalisis dan merefleksikan babak baru sejarah Indonesia. Sebelum mengkaji mengenai peradaban nenek moyang, apakah kalian pernah berkunjung, melihat atau mendengar informasi mengenai Candi Borobudur dan Prambanan di Jawa Tengah? Situs Muara Takus di Jambi? Bagaimana menurut kalian mengenai proses kebudayaan dan keadaan masyarakat yang berlangsung di masa pendirian bangunan tersebut? Bagaimana pendapat kalian mengenai beberapa hasil kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia yang tidak dirawat bahkan diperjualbelikan? Coba kalian jawab dan cari informasi untuk kesimpulan awal dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.



Pada masa aksara, peradaban sudah lebih maju dan mewariskan banyak peninggalan yang masih dapat kita nikmati hingga sekarang. Peninggalan-peninggalan tersebut dapat ditelusuri karena pada masa ini leluhur kalian sudah mengenal tulisan. Tetapi sayangnya beberapa peninggalan-peninggalan tersebut tidak terawat dan diperjualbelikan secara ilegal!

Leluhur bangsa Indonesia mempunyai kemampuan yang cerdas untuk menerima budaya baru dari luar. Mereka mempunyai sifat terbuka dan dapat mengolah budaya dari luar. *Local genius* yang dimiliki oleh leluhur bangsa Indonesia dapat menjadikan budaya asli mereka tidak serta-merta hilang. Mereka memadukan unsur-unsur budaya dari luar dengan budaya yang telah ada dan hidup dari generasi ke generasi. Kearifan bangsa Indonesia dalam menerima budaya dari bangsa luar patut menjadi contoh bagi kalian dalam menerima budaya dari luar. Kalian perlu cerdas dalam menerima dan menyaring budaya dari luar untuk dapat dipadukan dengan

budaya asli Indonesia agar tradisi dan budaya Indonesia tetap lestari. Belum dapat dipastikan secara pasti bagaimana kemudian budaya India, terutama agama Hindu dan Buddha, dapat menyebar di Indonesia atau pada masa tersebut terkenal dengan sebutan Nusantara. Namun, kalian dapat memahami proses penyebaran dan perkembangan budaya India melalui teori-teori dari berbagai ahli berikut.

#### ■ Teori Brahmana

Agama Hindu masuk ke Indonesia dibawa oleh Brahmana karena Brahmana adalah kasta yang memahami dengan benar kitab Weda dan bertanggung jawab untuk menyebarkan agama Hindu.

#### ■ Teori Waisya

Menurut teori ini, penyebaran budaya India dilakukan oleh pedagang India melalui jalur laut. Perdagangan pada masa itu sedang berkembang karena jalur sutera yang menghubungkan India-Tiongkok melalui jalur laut dan melalui wilayah Nusantara.

#### ■ Teori Ksatria

Agama Hindu masuk ke Indonesia oleh para prajurit India yang ingin menaklukkan Nusantara. Mereka melakukan penyebaran agama Hindu melalui penaklukan wilayah atau prajurit yang melarikan diri setelah kalah perang.

#### ■ Teori Arus Balik

Berdasarkan teori ini, penduduk Nusantara yang ulung dalam berlaut melakukan interaksi di negeri India dan pulang ke Nusantara untuk menyebarkan agama Hindu yang mereka pelajari.

#### Bahan Bacaan Guru

Terdapat ilustrasi gambar masyarakat pesisir. Ilustrasi gambar ini menunjukkan bentang alam yang berbeda alam dapat memengaruhi pekerjaan masyarakat di daerah tersebut. Pada gambar tersebut terdapat gambar bentang alam berupa pantai yang memengaruhi pekerjaan masyarakat sekitar. Masyarakat di pesisir tersebut sebagai nelayan karena potensi sumber daya alam perikanan sangat melimpah dan dapat dimanfaatkan sebagai mata pencaharian. Pekerjaan juga akan memengaruhi kebutuhan, misalnya ketika berada di kawasan dengan profesi nelayan akan banyak dijumpai pedagang alat-alat penangkap ikan, pengawet ikan, maupun bahan bakar kapal. Gambar tersebut menjadi awal apersepsi kepada peserta didik.



Apersepsi dilakukan oleh guru untuk mengingat kembali pengetahuan yang diperoleh peserta didik serta menghubungkan dengan pengetahuan yang akan dipelajari oleh peserta didik selama proses pembelajaran. Kegiatan apersepsi dalam buku peserta didik ini merupakan rangkaian materi yang sudah dipelajari peserta didik dengan materi baru dan berisi pertanyaan kunci yang dapat digunakan untuk memberikan konsep berpikir peserta didik. Pertanyaan kunci digunakan sebagai pemantik materi baru yang akan dipelajari peserta didik. Pertanyaan ini akan dijawab peserta didik dalam kolom yang sudah disediakan.

Dengan “gambaran” tema sebagai apersepsi dengan harapan siswa termotivasi untuk mempelajari materi yang disajikan. Guru dapat memandu siswa dengan mengkaji kembali (*review*) dan mengingatkan kembali topik-topik IPS yang pernah dipelajari siswa ketika belajar di kelas sebelumnya.

## I. GLOSARIUM

6. Brahmana: Kasta tertinggi dalam sistem kasta Hindu, yang bertanggung jawab dalam menjalankan upacara keagamaan.
7. Sistem Kasta: Pembagian masyarakat berdasarkan keturunan yang terdapat dalam agama Hindu, dengan kasta yang lebih tinggi seperti Brahmana, Kshatriya, Vaishya, dan Shudra.
8. Stupa: Bangunan berbentuk kubah yang digunakan untuk menyimpan relikui Buddha. Stupa adalah salah satu peninggalan budaya Buddha yang ditemukan di Indonesia.
9. Sultan: Pemimpin negara atau daerah yang beragama Islam. Dalam sistem pemerintahan kesultanan, sultan memiliki peran sebagai pemimpin politik dan agama.
10. Islamisasi: Proses penyebaran agama Islam ke masyarakat Indonesia melalui berbagai cara, seperti perdagangan, dakwah, dan perkawinan.

## J. DAFTAR PUSTAKA

- Alisjahbana Armida Salsiah, Murniningtyas Endah. 2018. *Tujuan Pembangunan Berkelanjutan di Indonesia*. Bandung: UNPAD Press.
- Badan Perencana Pembangunan Nasional. 2016. *Laporan Prakarsa Strategis Bidang Kemaritiman*. Jakarta: Bappenas.
- Badan Pusat Statistik. 2019. *Statistik Pertambangan Minyak dan Gas Bumi*. Jakarta: BPS.
- Mukminan, M., Mulyani, E., Nursa'ban, M., & Supardi, S. (2017). Ilmu pengetahuan sosial SMP/MTs Kelas VIII: buku guru.
- Worosetyaningsih, Tri. 2019. *Kehidupan Masyarakat pada Masa Praaksara, Masa Hindu Budha, dan Masa Islam*. Ponorogo: Myria Publisher.

Jember, 02 Februari 2025

Kepala Madrasah  
MTs Sunan Ampel Senduro



*Nidhe*  
Anikmatius Saidah, S.Pd.I

Guru Mapel IPS

*Sarifah Aini*

Sarifah Aini

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

## Lampiran 6 Kisi-Kisi Soal Pre-test dan Post-test

**KISI-KISI SOAL INSTRUMENT PENELITIAN**

Sekolah : MTs Sunan Ampel Kandangtepus Senduro

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/Semester : VII/Genap

Alokasi : 60 Menit

Bentuk Soal : Pilihan Ganda dan Essai

No.	Capaian Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	No. Soal	Soal	Kunci Jawaban
1.	Memahami cara masyarakat bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidup dalam konteks lokal	Peserta didik mampu mengidentifikasi kerajaan Hindu pertama yang ada di Indonesia	C1	1	Kerajaan Hindu pertama di Indonesia adalah..... a. Majapahit b. Sriwijaya c. Kutai d. Mataram Kuno	C
2.	Memahami cara masyarakat bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidup dalam konteks lokal	Peserta didik mampu mengidentifikasi asal muasal keberadaan Candi Borobudur	C1	2	Candi Borobudur adalah peninggalan dari masa kerajaan..... a. Majapahit b. Sriwijaya c. Tarumanegara d. Mataram Kuno	D
3.	Memahami cara masyarakat bekerja untuk memenuhi	Peserta didik mampu menjelaskan fungsi sistem kasta dalam	C2	3	Sistem kasta dalam ajaran Hindu berfungsi untuk... a. Menjaga hubungan dengan bangsa asing	B

	kebutuhan hidup dalam konteks lokal	ajaran Hindu			<ul style="list-style-type: none"> <li>b. Mengatur kehidupan sosial masyarakat</li> <li>c. Meningkatkan perdagangan</li> <li>d. Mengembangkan kebudayaan</li> </ul>	
4.	Memahami cara masyarakat bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidup dalam konteks lokal	Peserta didik mampu menyebutkan salah satu peninggalan budaya masa Hindu-Buddha yang masih ada sampai sekarang	C1	4	Salah satu hasil peninggalan budaya masa Hindu-Buddha yang masih dapat kita lihat hingga sekarang adalah..... <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Benteng Rotterdam</li> <li>b. Candi Prambanan</li> <li>c. Istana Maimun</li> <li>d. Masjid Agung Demak</li> </ul>	B
5.	Memahami cara masyarakat bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidup dalam konteks lokal	Peserta didik mampu menyebutkan nama kitab suci agama Buddha yang menjadi pedoman utama dalam ajarannya	C1	5	Kitab suci agama Buddha yang menjadi pedoman utama dalam ajarannya adalah..... <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Veda</li> <li>b. Ramayana</li> <li>c. Tripitaka</li> <li>d. Mahabharata</li> </ul>	C
6.	Memahami cara	Peserta didik mampu	C2	6	Pengaruh agama Hindu terhadap	B

	masyarakat bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidup dalam konteks lokal	menjelaskan pengaruh agama Hindu terhadap sistem pemerintahan di Indonesia pada masa kerajaan			sistem pemerintahan di Indonesia pada masa kerajaan adalah munculnya konsep..... a. Republik b. Dewaraja c. Feodalisme d. Demokrasi	
7.	Memahami cara masyarakat bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidup dalam konteks lokal	Peserta didik mampu menguraikan faktor-faktor yang mendorong perkembangan kesultanan di Indonesia pada masa Islam	C2	7	Manakah di bawah ini yang merupakan faktor-faktor yang mendorong perkembangan kesultanan di Indonesia pada masa Islam? a. Penyebaran agama Islam melalui perdagangan dan dakwah b. Pembukaan jalur pelayaran baru oleh bangsa Eropa c. Pemerintahan kolonial yang menerapkan sistem feodal d. Penyebaran pengaruh budaya Barat melalui misi	A

					sosial	
8.	Memahami cara masyarakat bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidup dalam konteks lokal	Peserta didik mampu menguraikan cara yang paling banyak dilakukan ketika proses penyebaran agama Islam	C2	8	Proses penyebaran agama Islam di Indonesia paling banyak dilakukan melalui..... a. Penaklukan militer b. Jalur perdagangan c. Kolonisasi d. Pengiriman pasukan	B
9.	Memahami cara masyarakat bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidup dalam konteks lokal	Peserta didik mampu menguraikan salah alasan berkembangnya Hindu-Buddha di Indonesia	C2	9	Salah satu alasan berkembangnya kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia adalah..... a. Banyaknya sumber daya alam b. Perdagangan dengan India dan China c. Perang antar suku d. Perjanjian politik dengan negara-negara asing	B
10.	Memahami cara masyarakat bekerja untuk memenuhi	Peserta didik mampu menemukan alasan mengapa sistem pendidikan	C3	10	Mengapa sistem pendidikan pesantren berkembang pesat pada masa Islam? a. Karena pesantren	B

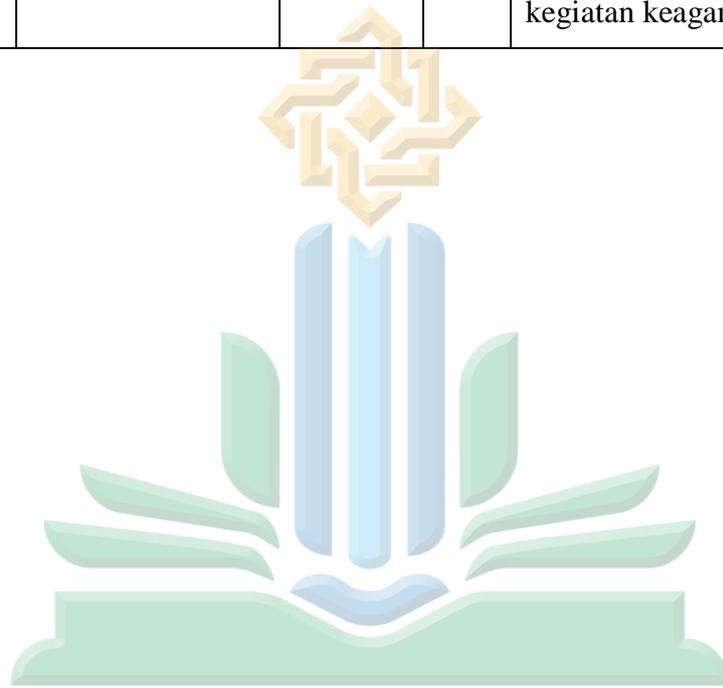
	kebutuhan hidup dalam konteks lokal	pesantren berkembang pesat pada masa Islam			hanya mengajarkan ilmu kedokteran b. Karena pesantren menyediakan pendidikan agama dan ilmu pengetahuan secara menyeluruh c. Karena pesantren dikelola oleh pemerintah kolonial d. Karena pesantren mengajarkan budaya Eropa	
11.	Memahami cara masyarakat bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidup dalam konteks lokal	Peserta didik mampu mengidentifikasi puncak kejayaan Kerajaan Majapahit	C1	11	Kerajaan Majapahit mencapai puncak kejayaannya pada masa pemerintahan.... a. Airlangga b. Hayam Wuruk c. Ken Arok d. Raja Balaputradewa	B
12.	Memahami cara masyarakat bekerja untuk memenuhi kebutuhan	Peserta didik mampu membuktikan adanya perubahan dalam kehidupan sosial masyarakat	C3	12	Di bawah ini yang merupakan adanya perubahan dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia setelah	C

	hidup dalam konteks lokal	Indonesia setelah masuknya Islam			<p>masuknya Islam adalah...</p> <p>a. Masyarakat mulai menggunakan sistem kasta yang ketat seperti pada masa Hindu-Buddha</p> <p>b. Terjadinya pembatasan terhadap pendidikan yang hanya diberikan untuk golongan tertentu</p> <p>c. Masyarakat mulai melaksanakan kegiatan keagamaan Islam seperti shalat berjamaah dan puasa</p> <p>d. Masyarakat lebih mengutamakan tradisi lisan daripada menulis kitab-kitab keagamaan</p>	
13.	Memahami cara masyarakat bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidup dalam konteks lokal	Peserta didik mampu melengkapi kalimat rumpang	C3	13	Lengkapi pernyataan berikut! Pada masa Hindu-Buddha, masyarakat Indonesia mengenal sistem pemerintahan berbentuk ..... yang dipimpin oleh	C

					<p>seorang raja sebagai pemimpin tertinggi.</p> <p>a. Kesultanan</p> <p>b. Republik</p> <p>c. Kerajaan</p> <p>d. Demokrasi</p>	
14.	Memahami cara masyarakat bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidup dalam konteks lokal	Peserta didik mampu mengidentifikasi kerajaan Islam yang memiliki peran penting dalam penyebaran Islam di Indonesia bagian timur	C1	14	<p>Salah satu kerajaan Islam yang memiliki peran penting dalam penyebaran Islam di Indonesia bagian timur adalah.....</p> <p>a. Mataram</p> <p>b. Gowa-Tallo</p> <p>c. Pajang</p> <p>d. Kediri</p>	B
15.	Memahami cara masyarakat bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidup dalam konteks lokal	Peserta didik mampu menjelaskan isi karya sastra yang terkenal pada masa perkembangan Islam di Indonesia	C2	15	<p>Karya sastra yang terkenal pada masa perkembangan Islam di Indonesia, seperti *Hikayat* dan *Babad*, biasanya berisi tentang.....</p> <p>a. Cerita rakyat dan kepercayaan lokal</p> <p>b. Kisah kerajaan Hindu-Buddha</p> <p>c. Kisah kepahlawanan dan ajaran Islam</p>	C

					d. Sejarah kolonialisme	
16.	Memahami cara masyarakat bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidup dalam konteks lokal	Peserta didik mampu menjelaskan cara masuk islam ke Indonesia	C2	16	Selain melalui perdagangan, Islam juga menyebar di Indonesia melalui..... a. Perang b. Dakwah para ulama dan Wali Songo c. Penjajahan asing d. Misi diplomatik	B
17.	Memahami cara masyarakat bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidup dalam konteks lokal	Peserta didik mampu menguraikan bentuk-bentuk aktivitas ekonomi yang dilakukan oleh masyarakat pada masa Hindu-Buddha	C4	17	Bentuk-bentuk aktivitas ekonomi yang dilakukan oleh masyarakat pada masa Hindu-Buddha adalah... a. Masyarakat hanya mengandalkan berburu dan meramu sebagai sumber utama pangan b. Masyarakat menggantungkan hidup pada pertanian, peternakan, dan perdagangan c. Masyarakat hanya melakukan	B

				perdagangan dengan bangsa Eropa d. Masyarakat tidak terlibat dalam aktivitas ekonomi karena fokus pada kegiatan keagamaan	
--	--	--	--	--	--



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

Lampiran 7 Daftar Pertanyaan Soal Tes

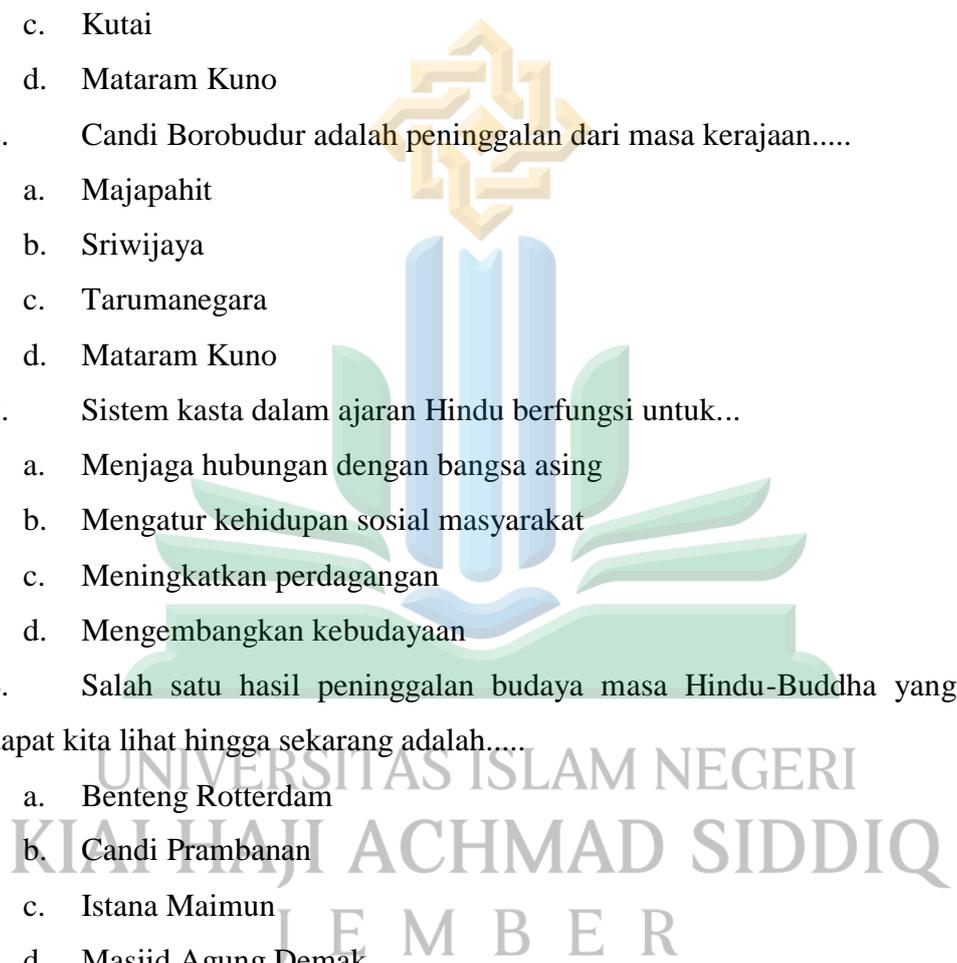
**DAFTAR PERTANYAAN SOAL TES**

Kelas :

Mata Pelajaran :

Sekolah :

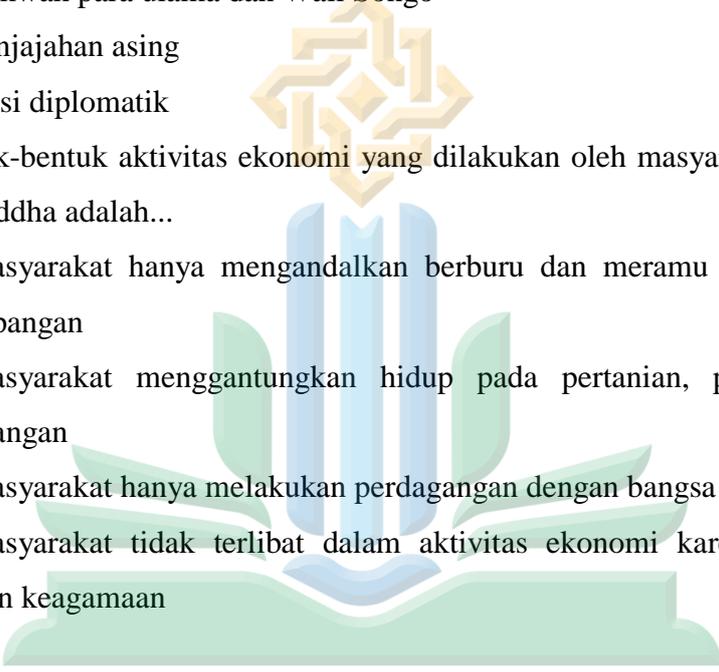
Berikan tanda silang (x) pada satu jawaban a, b, c, atau d yang paling tepat !

1. Kerajaan Hindu pertama di Indonesia adalah.....
    - a. Majapahit
    - b. Sriwijaya
    - c. Kutai
    - d. Mataram Kuno
  2. Candi Borobudur adalah peninggalan dari masa kerajaan.....
    - a. Majapahit
    - b. Sriwijaya
    - c. Tarumanegara
    - d. Mataram Kuno
  3. Sistem kasta dalam ajaran Hindu berfungsi untuk...
    - a. Menjaga hubungan dengan bangsa asing
    - b. Mengatur kehidupan sosial masyarakat
    - c. Meningkatkan perdagangan
    - d. Mengembangkan kebudayaan
  4. Salah satu hasil peninggalan budaya masa Hindu-Buddha yang masih dapat kita lihat hingga sekarang adalah.....
    - a. Benteng Rotterdam
    - b. Candi Prambanan
    - c. Istana Maimun
    - d. Masjid Agung Demak
  5. Kitab suci agama Buddha yang menjadi pedoman utama dalam ajarannya adalah.....
    - a. Veda
    - b. Ramayana
    - c. Tripitaka
    - d. Mahabharata
- 

6. Pengaruh agama Hindu terhadap sistem pemerintahan di Indonesia pada masa kerajaan adalah munculnya konsep.....
  - a. Republik
  - b. Dewaraja
  - c. Feodalisme
  - d. Demokrasi
7. Manakah di bawah ini yang merupakan faktor-faktor yang mendorong perkembangan kesultanan di Indonesia pada masa Islam?
  - a. Penyebaran agama Islam melalui perdagangan dan dakwah
  - b. Pembukaan jalur pelayaran baru oleh bangsa Eropa
  - c. Pemerintahan kolonial yang menerapkan sistem feodal
  - d. Penyebaran pengaruh budaya Barat melalui misi sosial
8. Proses penyebaran agama Islam di Indonesia paling banyak dilakukan melalui.....
  - a. Penaklukan militer
  - b. Jalur perdagangan
  - c. Kolonisasi
  - d. Pengiriman pasukan
9. Salah satu alasan berkembangnya kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia adalah.....
  - a. Banyaknya sumber daya alam
  - b. Perdagangan dengan India dan China
  - c. Perang antar suku
  - d. Perjanjian politik dengan negara-negara asing
10. Mengapa sistem pendidikan pesantren berkembang pesat pada masa Islam?
  - a. Karena pesantren hanya mengajarkan ilmu kedokteran
  - b. Karena pesantren menyediakan pendidikan agama dan ilmu pengetahuan secara menyeluruh
  - c. Karena pesantren dikelola oleh pemerintah kolonial
  - d. Karena pesantren mengajarkan budaya Eropa

11. Kerajaan Majapahit mencapai puncak kejayaannya pada masa pemerintahan.....
- Airlangga
  - Hayam Wuruk
  - Ken Arok
  - Raja Balaputradewa
12. Di bawah ini yang merupakan adanya perubahan dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia setelah masuknya Islam adalah...
- Masyarakat mulai menggunakan sistem kasta yang ketat seperti pada masa Hindu-Buddha
  - Terjadinya pembatasan terhadap pendidikan yang hanya diberikan untuk golongan tertentu
  - Masyarakat mulai melaksanakan kegiatan keagamaan Islam seperti shalat berjamaah dan puasa
  - Masyarakat lebih mengutamakan tradisi lisan daripada menulis kitab-kitab keagamaan
13. Lengkapi pernyataan berikut! Pada masa Hindu-Buddha, masyarakat Indonesia mengenal sistem pemerintahan berbentuk ..... yang dipimpin oleh seorang raja sebagai pemimpin tertinggi.
- Kesultanan
  - Republik
  - Kerajaan
  - Demokrasi
14. Salah satu kerajaan Islam yang memiliki peran penting dalam penyebaran Islam di Indonesia bagian timur adalah.....
- Mataram
  - Gowa-Tallo
  - Pajang
  - Kediri
15. Karya sastra yang terkenal pada masa perkembangan Islam di Indonesia, seperti \*Hikayat\* dan \*Babad\*, biasanya berisi tentang.....

- a. Cerita rakyat dan kepercayaan lokal
  - b. Kisah kerajaan Hindu-Buddha
  - c. Kisah kepahlawanan dan ajaran Islam
  - d. Sejarah kolonialisme
16. Selain melalui perdagangan, Islam juga menyebar di Indonesia melalui.....
- a. Perang
  - b. Dakwah para ulama dan Wali Songo
  - c. Penjajahan asing
  - d. Misi diplomatik
17. Bentuk-bentuk aktivitas ekonomi yang dilakukan oleh masyarakat pada masa Hindu-Buddha adalah...
- e. Masyarakat hanya mengandalkan berburu dan meramu sebagai sumber utama pangan
  - f. Masyarakat menggantungkan hidup pada pertanian, peternakan, dan perdagangan
  - g. Masyarakat hanya melakukan perdagangan dengan bangsa Eropa
  - h. Masyarakat tidak terlibat dalam aktivitas ekonomi karena fokus pada kegiatan keagamaan



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

1. C. Kutai
2. D. Mataram Kuno
3. B. Mengatur kehidupan sosial masyarakat
4. B. Candi Prambanan
5. C. Tripitaka
6. B. Dewaraja
7. A. Penyebaran agama Islam melalui perdagangan dan dakwah
8. B. Jalur perdagangan
9. B. Perdagangan dengan India dan China
10. B. Karena pesantren menyediakan pendidikan agama dan ilmu pengetahuan secara menyeluruh
11. B. Hayam Wuruk
12. C. Masyarakat mulai melaksanakan
13. C. Kerajaan
14. B. Gowa-Tallo
15. C. Kisah kepahlawanan dan ajaran Islam
16. B. Dakwah para ulama dan Wali Songo
17. B. Masyarakat menggantungkan hidup pada pertanian, peternakan, dan perdagangan

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

Lampiran 9 Lembar Penilaian

**LEMBAR PENILAIAN**

Jumlah item soal = 17 soal

$$\text{Skor} = \frac{B}{N} \times 100$$

Keterangan:

B = Jumlah item soal dijawab benar

N = Jumlah item soal pilihan ganda



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

Lampiran 10 Hasil Analisis Data SPSS

a. Uji Validitas

		Correlations																				
		@ 1	@ 2	@ 3	@ 4	@ 5	@ 6	@ 7	@ 8	@ 9	@ 10	@ 11	@ 12	@ 13	@ 14	@ 15	@ 16	@ 17	@ 18	@ 19	@ 20	Total
@ 1	Pearson Correlation	1	.586*	0,182	0,0367	0,0013	.511*	0,0020	0,00367	0,00258	0,00376	0,00232	0,224	0,002	0,002	0,002	-0,0063	0,0052	0,2024	0,00204	0,3067	.560*
	Sig. (2-tailed)		0,001	0,003	0,005	0,006	0,0092	0,0020	0,0006	0,00193	0,00053	0,00245	0,261	0,092	0,092	0,092	0,0756	0,0795	0,2061	0,0309	0,060	0,002
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
@ 2	Pearson Correlation	.586*	1	.532*	0,0271	0,0011	0,00330	-0,0143	0,00271	0,00125	0,00225	-0,0104	0,104	-0,014	-0,014	0,0041	0,00410	0,00108	0,3020	0,0150	0,2071	.454*
	Sig. (2-tailed)	0,001		0,0004	0,0017	0,0011	0,0009	0,0047	0,0017	0,0053	0,0025	0,0060	0,606	0,047	0,047	0,0839	0,0607	0,0590	0,104	0,0454	0,1071	0,007
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
@ 3	Pearson Correlation	0,182	.532*	1	0,015	0,0015	0,0023	0,0006	0,0015	0,0018	0,0006	0,0001	0,047	-0,000	0,006	0,006	0,0015	0,0015	.466*	-0,000	0,1058	.426*
	Sig. (2-tailed)	0,003	0,0004		0,0015	0,0015	0,0023	0,0006	0,0015	0,0018	0,0006	0,0001	0,047	0,000	0,006	0,006	0,0015	0,0015	0,0015	0,000	0,1058	0,026
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27

	Correlation	2	*		8	8	6	0	8	2	0	9		12	0	0	1	8		17		
	Sig. (2-tailed)	0,363	0,004		0,431	0,431	0,236	0,767	0,431	0,363	0,767	0,925	0,817	0,553	0,767	0,767	0,452	0,431	0,014	0,381	0,431	0,027
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
@4	Pearson Correlation	0,367	0,271	0,158	1	0,250	0,029	0,094	0,025	0,130	0,094	0,209	.516*	0,378	0,094	0,378	-0,209	0,250	0,184	.555*	-0,125	.570*
	Sig. (2-tailed)	0,060	0,171	0,431		0,209	0,887	0,639	0,209	0,515	0,639	0,295	0,006	0,052	0,059	0,052	0,295	0,209	0,357	0,003	0,534	0,002
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
@5	Pearson Correlation	0,131	0,271	0,158	0,250	1	0,287	0,038	.625*	-0,105	0,378	0,060	-0,184	0,378	-0,188	0,378	0,060	0,000	0,184	.555*	-0,125	.452*
	Sig. (2-tailed)	0,515	0,171	0,431	0,209		0,147	0,052	0,000	0,603	0,052	0,767	0,357	0,052	0,345	0,052	0,767	1,000	0,357	0,003	0,534	0,018
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
@	Pearson	.5	0,	0,	0,	0,	1	0,	0,	0,	.4	0,	-	-	0,	0,	0,	-	.41	-	0,2	.4











Total	Pearson Correlation	.560*	.454*	.426*	.570*	.452*	.435*	.418*	.531*	.437*	.388*	0,263	.453*	.418*	0,299	.418*	0,046	.452*	.487**	.425*	.413*	1
	Sig. (2-tailed)	0,002	0,017	0,027	0,002	0,018	0,023	0,030	0,004	0,023	0,046	0,185	0,018	0,030	0,130	0,030	0,821	0,018	0,010	0,027	0,032	
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27

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

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

b. Uji Reliabilitas

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	27	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	27	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.779	17

c. Uji Kesukaran Soal

**Statistics**

		@1	@2	@3	@4	@5	@6	@7
N	Valid	27	27	27	27	27	27	27
	Missing	3	3	3	3	3	3	3
Mean		.52	.37	.56	.89	.89	.70	.78

**Statistics**

		@8	@9	@10	@11	@12	@13	@14
N	Valid	27	27	27	27	27	27	27
	Missing	3	3	3	3	3	3	3
Mean		.89	.52	.78	.85	.78	.78	.33

**Statistics**

		@15	@16	@17
N	Valid	27	27	27
	Missing	3	3	3
Mean		.85	.96	.89

## d. Uji Daya Beda Soal

<b>Item-Total Statistics</b>				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
@1	11.81	9.003	.518	.755
@2	11.96	9.268	.446	.762
@3	11.78	9.564	.327	.773
@4	11.44	9.795	.473	.763
@5	11.44	9.795	.473	.763
@6	11.63	9.627	.347	.770
@7	11.56	9.795	.329	.771
@8	11.44	9.641	.554	.758
@9	11.81	9.618	.307	.775
@10	11.56	9.718	.359	.769
@11	11.48	9.798	.405	.766
@12	11.56	9.795	.329	.771
@13	11.56	10.026	.239	.778
@14	12.00	9.769	.282	.776
@15	11.48	9.952	.334	.771
@16	11.37	10.319	.396	.772
@17	11.44	10.103	.315	.772

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

## e. Uji Normalitas

1. Uji Normalitas *Pre-test***Tests of Normality**

Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Hasil belajar pre test	Pre test kelas kontrol	.139	27	.193	.951	27	.228
	Pre test kelas eksperimen	.189	27	.014	.915	27	.030

## a. Lilliefors Significance Correction

2. Uji Normalitas *Post-test***Tests of Normality**

Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Hasil belajar post test	Post test kelas kontrol	.175	27	.034	.937	27	.105
	Post test kelas eksperimen	.204	27	.006	.914	27	.029

## a. Lilliefors Significance Correction

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

f. Uji *Independet Sampel T-Test*

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Significance One-Side d p	Significance Two-Side d p	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil belajar post test	Equal variances assumed	0,001	0,976	-6,031	52	0,000	0,000	-11,259	1,867	-15,005	-7,513
	Equal variances not assumed			-6,031	51,829	0,000	0,000	-11,259	1,867	-15,006	-7,513



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

## Lampiran 11 Dokumentasi

**DOKUMENTASI**

Gambar 1 Penyajian materi kelas eksperimen



Gambar 2 Pembentukan kelompok kelas eksperimen



Gambar 3 *Game* (pencocokan soal dan jawaban) kelas eksperimen



Gambar 4 *Tournament* (menjawab kuis) kelas eksperimen



Gambar 5 Pemberian *reward* kelompok poin tertinggi



Gambar 6 Pengerjaan soal kelas kontrol

## Lampiran 12 Lembar Bimbingan Manual



**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI  
PROGRAM S-1  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UIN KIAI Haji Achmad Siddiq Jember**

Nama : SARISAH AINI  
 No. Induk Mahasiswa : 211101090019  
 Prodi : T. IPS  
 Fakultas : FTIK  
 Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Madrasah Tarbiyah Sunan Ampel Senduro  
 Pembimbing : Novita Nurul Islami, S.Pd., M.Pd.  
 Tanggal Persetujuan : Tanggal 2024

NO.	KONSULTASI PADA TANGGAL	PEMBAHASAN	TANDA TANGAN PEMBIMBING
1.	8 Agustus 2024	Bimbingan Metode	[Signature]
2.	25 Oktober 2024	Bimbingan bab I, II dan III	[Signature]
3.	18 November 2024	Revisi bab I, II dan III	[Signature]
4.	20 November 2024	Revisi bab I, II dan III	[Signature]
5.	29 November 2024	Revisi bab I, II, III + Lampiran Acc.	[Signature]
6.	29 Januari 2025	Bimbingan hasil bab III	[Signature]
7.	18 Februari 2025	Bimbingan bab IV + V	[Signature]
8.	21 Februari 2025	Revisi bab IV + V	[Signature]
9.	25 Februari 2025	Bimbingan bab IV + V + Lampiran	[Signature]
10.	3 Maret 2025	Revisi bab IV + V + Lampiran	[Signature]
11.	7 Maret 2025	Revisi Bab IV + V + lampiran	[Signature]
12.	19 Maret 2025	Acc Sidang	[Signature]
13.			
14.			

Jember,.....  
 Kepala Prodi .....

NIP. \_\_\_\_\_

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

## Lampiran 13 Lembar Validasi Modul dan Instrument

## Lampiran 12

## Lembar Validasi Modul Ajar

## A. Identitas Validator

Nama : Rachma Dini Fithra  
 NIP : 199403032020122005  
 Bidang keahlian : Sosiologi

## B. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap modul ajar yang telah dibuat. Diucapkan terimakasih atas kesediaan Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

## C. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Jika Bapak/Ibu menganggap perlu ada revisi, maka mohon Bapak/Ibu memberikan butir revisi pada bagian saran dan kritik pada lembar yang telah disediakan.
3. Keterangan poin validasi adalah 1 (kurang sekali), 2 (kurang), 3 (cukup), 4 (baik) dan 5 (sangat baik).

## D. Aspek Penilaian

No.	Aspek yang Diamati	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>A. Informasi Umum</b>						
1.	Terdapat identitas sekolah yang terdiri dari nama penyusun, institusi, tahun penyusunan, jenjang sekolah, kelas dan alokasi waktu					✓
2.	Terdapat kompetensi awal					✓
3.	Terdapat profil pelajar pancasila					✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

4.	Terdapat sarana dan prasarana							✓
5.	Terdapat model pembelajaran yang digunakan							✓
<b>B. Komponen Inti</b>								
1.	Terdapat tujuan pembelajaran							✓
2.	Terdapat pemahaman bermakna							✓
3.	Terdapat pertanyaan pemantik							✓
4.	Terdapat persiapan kegiatan pembelajaran							✓
5.	Terdapat langkah-langkah kegiatan pembelajaran							✓
6.	Terdapat asesmen/penilaian							✓
7.	Terdapat pengayaan dan remedial							✓
8.	Terdapat refleksi peserta didik dan guru							✓
<b>C. Lampiran</b>								
1.	Terdapat bahan bacaan guru dan peserta didik							✓
2.	Terdapat glosarium							✓
3.	Terdapat daftar pustaka							✓
Simpulan:								
Saran:								

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
Jember,

Validator  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R  
Rachma Dini Fitria, M.Si

## Lampiran 7

## Lembar Validasi Instrument Dokumentasi

## A. Identitas Validator

Nama : Musyarofah, M.Pd.

NIP : 198208022011012004

Bidang keahlian :

## B. Petunjuk Pengisian Validasi

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi tentang instrument validitas yang akan digunakan dalam menilai instrument penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Madrasah Tsanawiyah Sunan Ampel Kandangtepus Senduro." Dengan petunjuk penilaian sebagai berikut:

1. Kepada Ibu berkenan memberikan skor dengan cara memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan, dengan kriteria:

Sangat sesuai : 4

Sesuai : 3

Tidak sesuai : 2

Sangat tidak sesuai : 1

2. Jika Ibu menganggap perlu ada revisi, maka dimohon Ibu memberikan butir revisi pada bagian simpulan dan saran pada lembar yang telah disediakan.

No.	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Semua informasi/data yang dibutuhkan telah tercantum dengan lengkap				✓
2.	Sumber data berasal dari pihak berwenang dan dapat dipertanggungjawabkan				✓
3.	Bahasa yang digunakan tidak mengandung makna ganda				✓

4.	Data yang tercantum relevan dengan kebutuhan penelitian				✓
5.	Kesesuaian instrument dengan judul penelitian			✓	
Jumlah					
Total skor					
Rata-rata skor (%)					
Simpulan:					
Saran:					

Jember, 7 Januari 2025

Validator

  
Musyannah, M.Pd

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

## Lampiran 14 Nilai Ulangan Siswa Kelas VII

DAFTAR NILAI  
MATA PELAJARAN.....  
KELAS 7A SEMESTER GANJIL  
MTs SUNAN AMPEL KANDANGTEPUS  
TAHUN PELAJARAN 2024-2025

Wali kelas: Rifatul Afifah, S.Pd

No.	NIS	NAMA	L/P	KOMPETENSI DASAR		
1	1896	ADINDA ALINA PUTRI	P	73	77	75
2	1901	AFRIL AMELIA PUTRI	P	68	70	72
3	1903	AHMAD ALI FATHAN BAGASKARA	L	70	65	60
4	1904	ALFIAN ALIYANSYAH	L	70	70	68
5	1905	ALHAKAM DIRGANTARA PUTRA	L	50	60	70
6	1906	ALIFIANDRA SETYANFA ALKALIFI	L	70	65	60
7	1909	ANGGUN DWI ANTIKA	P	70	75	80
8	1915	DANISHA ZAHIRAH	P	85	75	80
9	1918	DENI ZAENAL ABIDIN	L	60	70	80
10	1926	GISELIA NUR WULAN PUTRI ANANTA	P	60	65	55
11	1928	IBNU KARIMA	P	70	65	60
12	1929	IZZATA ALFARINA	P	70	70	70
13	1930	JIANE AUREL TIFFANI	P	55	65	60
14	1934	KELVIN JULIAN RAMADHANI	L	58	60	62
15	1935	M. ALDAN EKA	L	70	65	60
16	1938	MARVEL ANASSYAH PUTRA	L	60	70	65
17	1944	MOHAMMAD MA'RUF SHOLEH	L	70	60	65
18	1945	MOHAMMAD FAJAR MAULANA	L	65	60	60
19	1948	MUHAMMAD AQILA AKBAR	L	60	60	55
20	1954	MUHAMMAD JAKARIA MAULANA	L	70	60	65
21	1955	NAVA KELLYANA JULYA MAHARANI	P	65	70	65
22	1959	RICHI ALVIAN	L	70	65	60
23	1960	RIDHUWAN ALAM SYAH NUWAJI	L	60	80	70
24	1965	SITI KHOLIFAH	P	77	73	75
25	1967	VANESYA ORIANA PUTRI	P	58	60	62
26	1972	WULAN JENY AGUSTIN	P	75	80	70
27		SYIFA AULIA R.	P	70	65	60
KETERANGAN				R. Afifah	S. Baidi	J. H.

Mengetahui,  
Kepala sekolah MTs Sunan Ampel

Senduro, 2024  
Guru Mapel

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER  
ANNIKMATUS SAIDAH, S.Pd.

**DAFTAR NILAI**  
**MATA PELAJARAN.....**  
**KELAS 7A SEMESTER GANJIL**  
**MTs SUNAN AMPEL KANDANGTEPUS**  
**TAHUN PELAJARAN 2024-2025**

Wali kelas: Rifatul Afifah, S.Pd

No.	NIS	NAMA	L/P	KOMPETENSI DASAR		
1	1896	ADINDA ALINA PUTRI	P	73	77	75
2	1901	AFRIL AMELIA PUTRI	P	68	70	72
3	1903	AHMAD ALI FATHAN BAGASKARA	L	70	65	60
4	1904	ALFIAN ALIYANSYAH	L	70	72	68
5	1905	ALHAKAM DIRGANTARA PUTRA	L	50	60	70
6	1906	ALIFIANDRA SETYANFA ALKALIFI	L	70	65	60
7	1909	ANGGUN DWI ANTIKA	P	70	75	80
8	1915	DANISHA ZAHIRAH	P	75	75	80
9	1918	DENI ZAENAL ABIDIN	L	60	70	80
10	1926	GISELIA NUR WULAN PUTRI ANANTA	P	60	65	55
11	1928	IBNU KARIMA	P	70	65	60
12	1929	IZZATA ALFARINA	P	70	70	70
13	1930	JIANE AUREL TIFFANI	P	55	65	60
14	1934	KELVIN JULIAN RAMADHANI	L	58	60	62
15	1935	M. ALDAN EKA	L	70	65	60
16	1938	MARVEL ANASSYAH PUTRA	L	60	70	65
17	1944	MOHAMMAD MA'RUF SHOLEH	L	70	60	65
18	1945	MOHAMMAD FAJAR MAULANA	L	65	60	60
19	1948	MUHAMMAD AQILA AKBAR	L	60	60	55
20	1954	MUHAMMAD JAKARIA MAULANA	L	70	60	65
21	1955	NAVA KELLYANA JULYA MAHARANI	P	65	70	65
22	1959	RICHI ALVIAN	L	70	65	60
23	1960	RIDHUWAN ALAM SYAH NUWAJI	L	60	80	70
24	1965	SITI KHOLIFAH	P	77	73	75
25	1967	VANESYA ORIANA PUTRI	P	58	60	62
26	1972	WULAN JENY AGUSTIN	P	75	80	70
27		SYIFA AULIA R.	P	70	65	60
KETERANGAN				R. Bab. 1	S. Bab. 1	S. Bab. 1

Senduro, \_\_\_\_\_ 2024

Mengetahui,  
Kepala sekolah MTs Sunan Ampel

Guru Mapel

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**  
**ANNIKMATUS SAIDAH, S.Pd.I**

J E M B E R

DAFTAR NILAI  
MATA PELAJARAN.....  
KELAS 7C SEMESTER GANJIL  
MTs SUNAN AMPEL KANDANGTEPUS  
TAHUN PELAJARAN 2024-2025

Wali kelas: Reni Atmawati, S.Pd

No.	NIS	NAMA	L/P	KOMPETENSI DASAR		
1	1898	ADJIA RAVA MAULANA	L	85	75	70
2	1900	AFDAL KHAZINDAR	L	80	75	70
3	1908	ANDI STIAWAN	L	65	75	70
4	1910	APRENDI	L	75	85	70
5	1911	AUREL NUR NAYLA	P	70	70	85
6	1912	AYU EKA INDAYANI	P	80	70	75
7	1916	DANTE HARIYOGA	L	70	75	85
8	1917	DELA VALENTINA	P	65	75	80
9	1919	DENIA KEFIN ANDRIANSYAH	L	85	70	75
10	1920	ERLANGGA SATRIA AGUNG	L	65	70	75
11	1923	FITRIANI PUTRI	P	70	70	70
12	1924	GEOVENA DESKY AMRULLAH	L	75	70	85
13	1925	GIGIH ARYA CESTA DWILYAN	P	80	85	75
14	1932	KARUNIA FARZANA	P	70	75	85
15	1937	MARTA ADITYA RIZKI	P	75	80	80
16	1941	MIKA ANGGRAINI	P	85	85	70
17	1942	MIRA BELA BUNGA CITRA LESTARI	P	80	70	75
18	1950	MUHAMMAD DEMAN HURI	L	85	75	75
19	1957	QOTRUN NADA FARA SALSABILA	P	80	85	75
20	1953	SAHIL BAHROWI ILMU	L	70	75	85
21	1966	VANESA JULIA PUTRI	P	75	75	75
22	1969	VICKY ARDIANSYAH	L	75	85	80
23	1970	VIRGI ADAM WARDANA	L	80	85	75
24	1973	ZAIDANIL AZRO	L	80	80	75
25		BERENDI GALANG SAPUTRA		75	70	80
26		ARINI ANNABILA		75	85	85
27		FATIMATUS ZAHROH		85	85	70
KETERANGAN				P. 1	T. 1	P. 1

Senduro, \_\_\_\_\_ 2024

Guru Mapel

Mengetahui,  
Kepala sekolah MTs Sunan Ampel

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAL HAJI ACHMAD SIDDIQ  
ANNIKMATUS SAIDAH, S.Pd.I  
J E M B E R

## Lampiran 15 Jurnal Penelitian

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN**

Nama : Sarifah Aini  
 NIM : 211101090019  
 Judul Penelitian : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Madrasah Tsanawiyah Sunan Ampel Kandangtepus Senduro

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf
1.	19 November 2024	Pra penelitian untuk melihat kondisi sekolah yang akan di teliti	
2.	23 November 2024	Penyerahan surat izin penelitian	
3.	27 November 2024	Wawancara kepada Guru IPS mengenai metode pembelajaran	
4.	27 November 2024	Meminta nilai hasil belajar siswa kelas VII kepada Guru IPS	
5.	22 Januari 2025	Penyebaran soal tes kepada kelas VII C (kelas uji coba)	
6.	3 Februari 2025	Pengamatan langsung kepada kelas VII B (kelas eksperimen)	
7.	3 Februari 2025	Pengamatan langsung kepada kelas VII A (kelas kontrol)	
8.	22 Februari 2025	Meminta dokumentasi kepada tata usaha MTs Sunan Ampel	
9.	22 Februari 2025	Melengkapi data penelitian	
10.	8 Maret 2025	Meminta permohonan surat selesai penelitian sebagai akhir mengadakan penelitian	



Peneliti

  
 Sarifah Aini

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R

## Lampiran 16 Surat Telah Melakukan Penelitian



**YAYASAN AL - FATAH SENDURO LUMAJANG**  
 NOMOR: AHU-0030981.AH.01.04 TAHUN 2015  
**MTs. SUNAN AMPEL KANDANGTEPUS**  
 NPSN: 69726398 / NSM: 121235080008  
 Jln. Mbah Brojosari 001 Kandangtepus Kec. Senduro Kab. Lumajang

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN**

Nomor : 066/MTs.SA/0520/III/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ANNIKMATUS SAIDAH, S.Pd.I  
 Jabatan : Kepala Madrasah  
 Satuan Pendidikan : MTs. Sunan Ampel senduro  
 NPSN : 69726398  
 Alamat : Desa Kandangtepus Kec. Senduro Kabupaten Lumajang

Dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : SARIFAH AINI  
 NIM : 211101090019  
 Fakultas : Tarbiyah dan ilmu keguruan UIN KH Achmad Siddiq Jember  
 Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial  
 Alamat : Jl. Mataram No 1 Karang Miuwo, Mangli Kecamatan. Kaliwates,  
 Kabupaten Jember, Jawa Timur, Indonesia 68136

Dengan ini telah melaksanakan Penelitian/Riset Pada Tanggal 19 November – 8 Maret 2025. dengan  
 Judul :

**“Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa  
 pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Tsanawiyah Sunan Ampel  
 Kandangtepus Senduro”**

Demikian Surat Keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya untuk dapat di proses sebagaimana  
 mestinya.

Senduro, 8 Maret 2025

UNIVERSITAS ISLAM JEMBER  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER



Sekretariat : Jl. Mbah Brojosari 001 Kandangtepus Senduro Lumajang 67361 Jawa Timur

☎ + 6285855660062 ✉ sunanampelsenduro@gmail.com 📠 MTs Sunan Ampel Senduro 📺 Madsakasenduro 🌐 sunanampelsenduro.sch.id

## Lampiran 17 Surat Izin Penelitian



**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](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-10680/ln.20/3.a/PP.009/12/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MTs Sunan Ampel Kandangtepus

Jl. Mbah Bojosari No.1 Desa Kandangtepus, Kecamatan Senduro, Kabupaten Lumajang

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

NIM : 211101090019

Nama : SARIFAH AINI

Semester : Semester delapan

Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Madrasah Tsanawiyah Sunan Ampel Kandangtepus" selama 30 ( tiga puluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Annikmatius Saidah, S.Pd.I

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 19 Desember 2024

an Dekan,  
 an Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

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

## Lampiran 18 Biodata Penulis

## BIODATA PENULIS



### A. Identitas

1. Nama : Sarifah Aini
2. NIM : 211101090019
3. Tempat, tanggal lahir : Pamekasan, 26 September 2002
4. Alamat : Dusun Brak, RT/RW 03/07, Desa Sarikemuning,  
Kecamatan Senduro, Kabupaten Lumajang
5. Program Studi : Ilmu Pengetahuan Sosial
6. Fakultas : Tarbiyan dan Ilmu Keguruan
7. Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq  
Jember

### B. Riwayat Pendidikan

1. TK : TK Dharma Wanita 01 2008-2010
2. SD : SDN Sarikemuning 02 2010-2015
3. MTs : MTs Sunan Kalijaga Senduro 2015-2018
4. MA : MA Nurul Jadid Probolinggo 2018-2019  
MA Al-Ishlah Lumajang 2019-2021
5. Perguruan Tinggi : UINKHAS Jember 2021-2025

### C. Pengalaman Organisasi

1. Wakil Dewan Penggalang MTs Sunan Kalijaga Senduro 2017
2. Anggota IPPNU PAC Senduro 2022-sekarang