

SKRIPSI

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA
SMP NEGERI 2 PURBOLINGGO**

Oleh:

**SENDI RISTIANTO
NPM: 2001072013**



**Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
TAHUN 1446 H / 2024 M**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA
SMP NEGERI 2 PURBOLINGGO**

Diajukan sebagai salah satu Syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana pada Jurusan
Tadris IPS Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri
(IAIN) Metro

Oleh:

**Sendi Ristiano
NPM: 2001072013**

Pembimbing: Wardani, M.Pd

**Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
TAHUN AKADEMIK 1446 H / 2024 M**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Pengajuan Skripsi untuk Dimunaqosyahkan

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Metro
di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

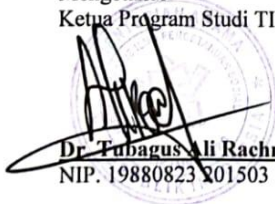
Nama : Sendi Ristiano
NPM : 2001072013
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS)
Yang berjudul : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA SMP NEGERI 2 PURBOLINGGO

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqosyahkan.


Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Mengetahui
Ketua Program Studi TIPS


Dr. Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd
NIP. 19880823 201503 1 007

Metro, 09 Desember 2024
Dosen Pembimbing


Wardani, M.Pd
NIP. 19900227 201902 1 009

PERSETUJUAN

Judul : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA SMP NEGERI 2 PURBOLINGGO
Nama : Sendi Ristiano
NPM : 2001072013
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS)

DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Metro, 09 Desember 2024
Dosen Pembimbing


Wardani, M.Pd
NIP. 9900227 2019021 009



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Lampung 34111

Telp. (0725) 41507, Fax. (0725) 47296 website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id

PENGESAHAN SKRIPSI

NO : B-0031/10-23-1/D/PP-00-7/01/2025

Skripsi dengan judul PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA SMP NEGERI PURBOLINGGO, disusun oleh Sendi Ristianto, NPM 2001072013, Jurusan : Tadris IPS telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada Hari/Tanggal: Jumat, 27 Desember 2024.





TIM PENGUJI

Penguji I : Wardani, M.Pd

Penguji II : Dr. Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd

Penguji III : Karsiwan, M.Pd

Penguji IV : Wellfarina Hamer, M.Pd


()
()
()
()

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan




Dr. Zuhairi, M.Pd

NIP: 19620612 198903 1001 006 

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA SMP NEGERI 2 PURBOLINGGO

Oleh:

SENDI RISTIANTO
NPM: 2001072013

Berdasarkan data hasil pra-survey, ditemukan beberapa permasalahan terkait pembelajaran IPS, yaitu pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga dalam proses pembelajaran IPS terkesan membosankan, dalam pembelajaran guru jarang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi yang dapat membuat aktif siswa dalam pembelajaran IPS. Sarana dan prasarana yang belum memadai, sehingga siswa sulit memahami materi pembelajaran IPS, sehingga hasil belajar siswa tergolong rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap hasil belajar IPS siswa SMP Negeri 2 Purbolinggo.

Jenis penelitian ini menggunakan eksperimen semu (*Quasi Eksperimental*) dengan pendekatan kuantitatif dan desain yang digunakan yaitu *The Non-equivalent Pretest-Posttest Control Group Design*. Penelitian ini membandingkan dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi pada penelitian ini yaitu kelas VIII SMP Negeri 2 Purbolinggo. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 60 siswa, yaitu kelas VIII G sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 30 siswa dan kelas VIII F sebagai kelas kontrol yang terdiri dari 30 siswa. Untuk menentukan sampel, peneliti menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan uji n-gain score, karena data tidak berdistribusi normal maka peneliti menguji hipotesis dengan uji statistik non-parametrik yaitu *uji Mann-Whitney*.

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji *Mann-Whitney* diperoleh nilai *Asymp.Sig. (2-tailed) = 0,000*. Karena nilai $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya "Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar IPS di SMP Negeri 2 Purbolinggo". Penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* terbilang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terbukti dengan uji N-Gain skor pada kelas eksperimen diperoleh nilai sebesar 0,6321 dimana pada nilai tersebut termasuk dalam kategori sedang.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, *Teams Games Tournament*, Hasil Belajar IPS.

**THE EFFECT OF TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) LEARNING
MODEL ON STUDENTS' IPS LEARNING OUTCOMES
SMP NEGERI 2 PURBOLINGGO**

ABSTRACT

Based on the data from the pre-survey results, several problems related to social studies learning were found, namely learning is still teacher-centred, so that the social studies learning process seems boring, in learning teachers rarely use a varied learning model that can make students active in social studies learning. Inadequate facilities and infrastructure, making it difficult for students to understand social studies learning materials, so that student learning outcomes are low. The purpose of this study was to analyse the effect of teams games tournament learning model on social studies learning outcomes of students of SMP Negeri 2 Purbolinggo.

This type of research uses a quasi-experimental with a quantitative approach and the design used is The Non-equivalent Pretest-Posttest Control Group Design. This study compared two classes, namely the experimental class and the control class. The population in this study was class VIII SMP Negeri 2 Purbolinggo. The sample in this study was 60 students, namely class VIII G as an experimental class consisting of 30 students and class VIII F as a control class consisting of 30 students. To determine the sample, researchers used the Cluster Random Sampling technique. The data collection techniques used were tests, observation, and documentation. The data analysis technique used normality test, homogeneity test, hypothesis test, and n-gain score test, because the data was not normally distributed, the researchers tested the hypothesis with non-parametric statistical tests, namely the Mann-Whitney test.

Asymp.Sig. (2-tailed) = 0.000. Because the value of $0.000 < 0.05$, it can be concluded that H_a is accepted and H_0 is rejected. This means that 'There is an Effect of Teams Games Tournament Learning Model on Social Studies Learning Outcomes at SMP Negeri 2 Purbolinggo'. The use of the teams games tournament learning model is effective in improving student learning outcomes, as evidenced by the N-Gain test score in the experimental class obtained a value of 0.6321 where the value is included in the medium category.

Keywords: Learning Model, Teams Games Tournament, Social Studies Learning Outcomes

ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sendi Ristiano
NPM : 2001072013
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwasannya penyusunan skripsi ini secara keseluruhan merupakan hasil penelitian saya secara asli, kecuali pada bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka skripsi ini.

Metro, 06 Desember 2024



Sendi Ristiano
NPM. 2001072013

MOTTO

“Aku meminta kekuatan dan Allah memberikanku kesulitan untuk membuatku semakin kuat”

(Salahuddin Al-Ayyubi)

“Diam, Amati, Kerjakan dan Jangan Mengeluh. Semakin Banyak Berbicara Hanya Akan Terlihat Bodoh”

(Sendi Ristiano)

PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. Yang telah melimpahkan karunia dan rahmat-NYA, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Dengan setulus hati, keberhasilan dalam menyelesaikan studi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua Ayah dan Ibu tercinta (Bapak Sujianto dan Ibu Umi Rosidah) yang senantiasa tulus dan ikhlas mendoakan, memberikan dorongan dan dukungan, memberikan kasih sayang pada saya dalam meraih keberhasilan menyelesaikan pendidikan, dan pengorbanan yang tiada ternilai.
2. Adikku yang kusayangi Elsa Arganita, S.H. yang ikut membantu memberikan dukungan, semangat dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Wardani, M.Pd. selaku pembimbing saya yang selalu memberikan semangat dan masukan untuk penelitian saya.
4. Almamater IAIN Metro.
5. Terakhir untuk diri saya sendiri Sendi Ristianto. Terima kasih sudah berjuang dan bertahan selama ini dan tak pernah menyerah.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat, taufik dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Skripsi ini merupakan salah satu bagian dari persyaratan menyelesaikan pendidikan Strata-1 (S1) Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro guna memperoleh gelar S,Pd.

Dalam upaya penyelesaian skripsi ini, penulis telah menerima banyak bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karenanya penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag., PIA selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Metro
2. Dr. Zuhairi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro
3. Dr. Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd selaku ketua prodi Tadris IPS
4. Wardani, M.Pd selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan yang sangat berharga dalam mengarahkan
5. Bapak dan Ibu Dosen serta Karyawan IAIN Metro yang telah menyediakan waktu dan fasilitas dalam rangka penyelesaian proposal ini
6. Bapak I Nengah Miasa, S.Pd, M.Si selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Purbolinggo dan Ibu Hetti Anggarani, S.Pd selaku guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Purbolinggo
7. Para sahabat seperjuangan selama kuliah, Dfrezza, Robby, Riki, Bagus Azis, Rudi, Randi, Hamid, dan Ninda yang selalu setia berbagi cerita bersama, jangan pernah lupakan kebersamaan kita selama ini. Serta terima kasih kepada Rudi dan April yang telah membantu dalam mengolah data penelitian ini.
8. Kepada Bude WR. Okem di 38 yang telah memberi tempat dan makanan untuk menyelesaikan skripsi ini.

Kritik dan saran demi perbaikan skripsi ini sangat diharapkan dan akan diterima dengan lapang dada. Dengan akhir yang semoga hasil penelitian kiranya dapat bermanfaat bagi pengembangan Ilmu Pengetahuan.

Metro, 06 Desember 2024



Sendi Ristiano

NPM. 2001072013

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
NOTA DINAS	iii
PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ORISINALITAS PENELITIAN	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	9
F. Penelitian Relevan.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	19
A. Hasil Belajar Siswa	19
1. Pengertian Hasil Belajar	19
2. Teori Belajar.....	21
3. Jenis-Jenis Hasil Belajar	25
4. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	27
5. Indikator Hasil Belajar.....	28
B. Model Pembelajaran Tipe TGT	30
1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif.....	30

2. Pengertian TGT	30
3. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif TGT	31
4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT	33
C. LCT (Lomba Cerdas Cermat)	34
D. Pembelajaran IPS	37
1. Pengertian IPS	37
2. Tujuan IPS.....	39
3. Ruang Lingkup IPS	40
E. Keterkaitan Antara Hasil Belajar dan Model Pembelajaran TGT	41
F. Kerangka Berfikir.....	42
G. Hipotesis	43
BAB III METODE PENELITIAN	45
A. Rancangan Penelitian	45
B. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	46
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel	48
D. Teknik Pengumpulan Data	50
E. Instrumen Penelitian.....	52
F. Teknik Analisis Data.....	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	65
A. Hasil Penelitian.....	65
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	65
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	73
3. Pengujian Hipotesis	83
B. Pembahasan.....	89
BAB V KESIMPULAN.....	94
A. Kesimpulan.....	94
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	100
RIWAYAT HIDUP PENULIS	159

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Hasil Nilai Ulangan Harian 1	3
Tabel 1.2 Penelitian Relevan.....	10
Tabel 2.1 Klasifikasi Ranah Kognitif	29
Tabel 3.1 Desain <i>The Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group</i>	46
Tabel 3.2 Populasi Penelitian	49
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Hasil Belajar.....	53
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas	55
Tabel 3.5 Kriteria Indeks Realibilitas	57
Tabel 3.6 Hasil Uji Realibilitas	57
Tabel 3.7 Interpretasi Tingkat Kesukaran	58
Tabel 3.8 Nilai Indeks Kesukaran Butir Soal.....	59
Tabel 3.9 Indeks Daya Beda.....	60
Tabel 3.10 Indeks Daya Nilai Pembeda Butir Soal	60
Tabel 3.11 Kriteria Normalitas Gain	64
Tabel 4.1 Sarana SMP Negeri 2 Purbolinggo	68
Tabel 4.2 Prasarana SMP Negeri 2 Purbolinggo	69
Tabel 4.3 Daftar Tenaga Pendidik dan Kependidikan SMP N 2 Purbolinggo.....	70
Tabel 4.4 Jumlah Siswa SMP Negeri 2 Purbolinggo.....	71
Tabel 4.5 Data Hasil Pretest Kelas Eksperimen	78
Tabel 4.6 Data Hasil Pretest Kelas Kontrol	79
Tabel 4.7 Data Hasil Posttest Kelas Eksperimen	80
Tabel 4.8 Data Hasil Posttest Kelas Kontrol.....	81
Tabel 4.9 Perbandingan Hasil Pretest-Posttes Kelas VIII F dan VIII G.....	82
Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	84
Tabel 4.11 Hasil Uji Homogenitas Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol	85
Tabel 4.12 Hasil Uji Homogenitas Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	85
Tabel 4.13 Hasil Uji Hipotesis Penelitian	87
Tabel 4.14 Hasil Uji N-Gain Skor	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	43
Gambar 4.1 Struktur Organisasi SMP Negeri 2 Purbolinggo	72
Gambar 4.2 Denah Lokasi SMP Negeri 2 Purbolinggo.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Outline	101
Lampiran 2 Modul Ajar	104
Lampiran 3 Materi Ajar	112
Lampiran 4 Soal dan Kunci Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	115
Lampiran 5 Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	121
Lampiran 6 Uji Validitas Hasil Belajar Kelas IX D SMPN 2 Purbolinggo.....	123
Lampiran 7 Uji Validitas.....	124
Lampiran 8 Uji Realibilitas	130
Lampiran 9 Uji Tingkat Kesukaran	131
Lampiran 10 Uji Daya Pembeda	132
Lampiran 11 Uji Normalitas.....	133
Lampiran 12 Uji Homogenitas	135
Lampiran 13 Uji Hipotesis (Uji <i>Mann-Whitney</i>).....	136
Lampiran 14 Uji N-Gain	137
Lampiran 15 Surat Tabel r	138
Lampiran 16 Surat Izin Prasurvey	139
Lampiran 17 Surat Balasan Izin Pra-Survei.....	140
Lampiran 18 Surat Bimbingan Skripsi	141
Lampiran 19 Surat Tugas	142
Lampiran 20 Surat Izin Research	143
Lampiran 21 Surat Balasan Izin Research	144
Lampiran 22 Surat Bebas Pustaka Perpustakaan.....	145
Lampiran 23 Surat Bebas Pustaka Prodi.....	146
Lampiran 24 Turnitin.....	147
Lampiran 25 Bimbingan Skripsi.....	150
Lampiran 26 Dokumentasi	154

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal penting dalam perkembangan manusia. Tujuan dalam pendidikan tidak semudah yang diharapkan, saat ini masih banyak permasalahan serta tantangan dalam proses pendidikan guna menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, seperti penggunaan metode ataupun model pembelajaran yang tidak tepat oleh pendidik. Sarana dan prasarana yang kurang memadai dalam kegiatan belajar, kemampuan peserta didik yang beragam dan adanya anggapan bahwa ada mata pelajaran yang dianggap susah untuk dimengerti.¹

Dalam kenyataan di lapangan ternyata masih banyak sistem pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Dalam kegiatan belajar guru lebih mendominasi sehingga tujuan belajar hanyalah untuk mentransfer pengetahuan dari guru kepada siswa. Hal ini menyebabkan munculnya masalah yakni siswa belum dapat untuk mengerti, paham dan membuat siswa lebih kritis dalam berfikir.² Agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, guru dituntut harus bisa memilih dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu proses perubahan berdasarkan hasil pembelajaran yang merangkap segala aspek kehidupan untuk mencapai tujuan

¹ Wihayu Tanti, “*Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing*,” 4, 1 (2016): 230–244.

² Ibid

tertentu.³ Hal mendasar yang perlu diketahui dalam pembelajaran adalah cara agar materi pelajaran dapat dipahami dan dimengerti secara keseluruhan oleh siswa. Pemahaman materi tidak hanya dibatasi oleh kemampuan kognitif saja tetapi juga harapannya dapat berdampak pada kehidupan sosial siswa di lingkungan masyarakat.

Pembelajaran IPS tingkat SMP/Mts dibuat sebagai sarana dan alat untuk menuntun dan mengarahkan, membimbing, mengajarkan dan membantu siswa untuk mengembangkan potensi karakter dalam dirinya sebagai warga negara dan juga sebagai *agent of change*. Pembelajaran IPS diberikan disekolah berdasarkan pemikiran bahwa manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri dan sangat membutuhkan orang lain. Pembelajaran IPS pada hakikatnya berfungsi untuk mengembangkan aspek pengetahuan, berfikir kritis, nilai, sikap dan keterampilan sosial agar dapat memahami kehidupan sehari-hari serta bangga terhadap perkembangan bangsa Indonesia dari dulu hingga sekarang.

Berdasarkan hasil pra survei yang dilakukan pada tanggal 12 Agustus 2024 oleh penulis di SMP Negeri 2 Purbolinggo dengan Ibu Hetti Anggarani, S. Pd sebagai guru IPS, menunjukkan bahwa hasil belajar pada mata pelajaran IPS masih tergolong rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari Tes Formatif Kelas VIII SMP Negeri 2 Purbolinggo pada mata pelajaran IPS dibawah ini.

³ Muhammad Andi Setiawan, *Belajar Dan Pembelajaran Tujuan Belajar Dan Pembelajaran* (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017), 20.

Tabel 1.1
Data Hasil Nilai Ulangan Harian 1
Materi Kondisi Geografis dan Interaksi dengan Bangsa Asing
Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 2 Purbolinggo⁴

Nilai KKTP	Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa		Persentase (%)	
			Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
≥ 65	VIII. A	30	9	21	30,4	69,6
	VIII. B	29	12	17	41,3	58,7
	VIII. C	30	10	20	33,3	66,7
	VIII. D	31	10	21	32,3	67,7
	VIII. E	29	16	13	55,1	44,9
	VIII. F	30	12	18	40	60
	VIII. G	30	13	17	43,3	56,7
	VIII. H	32	19	14	59,3	40,7

Sumber: Dokumentasi Data Nilai Ulangan Harian 1 Kelas VIII

Berdasarkan data hasil pra survei diatas jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) masih sedikit, dapat dilihat bahwa nilai masing-masing kelas masih tergolong rendah. Menurut teori Djamarah, bahwa kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang berada dalam kualifikasi kurang yaitu taraf 46%-54%.⁵ Dari data prasurvey tersebut membuktikan bahwa masih banyak siswa yang belum tuntas pada mata

⁴ “Dokumentasi Nilai Ulangan Harian 1 Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 2 Purbolinggo Tahun Ajaran 2023/2024,” t.t.

⁵ Djamaroh dan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 107.

pelajaran IPS. Hasil ini menunjukkan bahwa banyak nilai hasil belajar siswa yang kurang dari standar KKTP yaitu ≥ 65 .

Berdasarkan wawancara hasil pra survei yang dilakukan kepada guru mata pelajaran IPS ibu Hetti Anggarani, S. Pd, beliau mengatakan bahwa dalam pembelajaran IPS siswa kurang memperhatikan dalam pembelajaran dimana kebanyakan para siswa berangkat sekolah hanya berangkat sekolah duduk didalam kelas dan menunggu pelajaran selesai, kemudian ibu Hetti juga menerangkan bahwa dalam pembelajaran masih berpusat pada guru, kemudian masih mengacu kepada satu sumber belajar LKPD, sehingga dalam proses pembelajaran IPS terkesan membosankan dan banyak siswa yang memilih untuk tidak memperhatikan mata pelajaran. Karena hal ini juga siswa juga kurang aktif dan dalam pembelajaran guru yang malah berperan lebih, guru selalu berbicara dalam menjelaskan materi kepada siswa dan siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru akibatnya siswa menjadi bosan. Kemudian ibu Hetti Anggarani, S. Pd juga mengatakan bahwa ada beberapa kelas yang mata pelajaran IPS ini berada di akhir jam pelajaran sehingga mengakibatkan siswa tidak fokus dan hanya ingin cepat pulang sehingga pembelajaran IPS di SMP Negeri 2 Purbolinggo kurang berjalan dengan baik. Kemudian beliau menjelaskan bahwa guru jarang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi serta guru belum menerapkan model pembelajaran yang dapat membuat aktif siswa dalam pembelajaran IPS dikarenakan sarana dan prasarana yang belum memadai, sehingga siswa sulit memahami materi pembelajaran apalagi mata pelajaran IPS yang lebih banyak teks, sehingga

hasil belajar siswa khususnya di kelas VIII belum optimal dan banyak siswa yang mendapat nilai dibawah KKTP.⁶

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat dikatakan bahwa guru harus menerapkan model pembelajaran yang baru agar dalam proses pembelajaran menjadi lebih optimal, terutama dalam pelajaran IPS yang cukup banyak bacaan teks yang harus dihafal dan nanti dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dalam bermasyarakat. Dalam mencapai tujuan dalam proses pembelajaran tidaklah mudah, banyak kendala yang harus dihadapi oleh karena itu seorang guru harus dapat membuat rencana pembelajaran yang baik, karena dalam kegiatan belajar mengajar perencanaan pembelajaran sangatlah penting. Perencanaan pembelajaran harus dapat membuat siswa lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran. Guru memiliki peran penting dalam proses pembelajaran terutama dalam meningkatkan hasil belajar siswa agar dalam proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Agar proses pembelajaran menjadi efektif guru harus bisa memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Model pembelajaran adalah suatu rencana yang digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), membuat rancangan bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas.⁷ Ada berbagai macam model pembelajaran dalam proses pembelajaran guru menyadari bahwa tidak ada model pembelajaran yang paling baik dan

⁶ Observasi dan Wawancara dengan Ibu Hetti Anggarani, S. Pd Guru IPS VIII SMP Negeri 2 Purbolinggo, 12 Agustus 2024.

⁷ Rusman, *Model-Model Pembelajaran, Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2016), 133.

efektif untuk segala kondisi dan situasi, oleh karena itu guru harus memperhatikan kondisi para siswa, materi bahan ajar, sarana dan media serta kondisi guru itu sendiri.

Salah satu model pembelajaran yang sering dipakai yaitu model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*). Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara belajar siswa bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaborasi yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.⁸

Dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif ini akan tercipta interaksi yang lebih luas, yaitu komunikasi yang dilakukan antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan siswa dengan guru (*Multi Way Traffic Communication*). Dalam sistem belajar yang kooperatif siswa akan belajar bekerja sama dengan teman lainnya dan siswa akan lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Adapun beberapa jenis model pembelajaran kooperatif diantaranya, *Make a Match*, *Jigsaw*, *STAD*, *Example Non Example* dan *TGT (Teams Games Tournament)*.

Model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran yang berpusat pada penjelasan masalah ataupun tugas secara berkelompok dimana para siswa akan saling memberikan pendapat satu sama lain.⁹ Model pembelajaran TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen atau perlombaan akademik dengan menggunakan sistem nilai individu atau

⁸ Ibid., 202.

⁹ Fadli wirawan, *Model-Model Pembelajaran Untuk Implementasi Kurikulum Merdeka* (Bantul: Bening Pustaka, 2022), 186.

kelompok dimana individu atau kelompok ini akan berlomba untuk mendapatkan nilai atau skor tertinggi. Model TGT ini melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa perbedaan. Model ini juga memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar lebih rileks dan juga dapat menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan juga keterlibatan dalam belajar.¹⁰

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Natania Rambu Baba Niri menyatakan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* ini telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Waibakul. Model pembelajaran *teams games tournament* memberikan pengalaman belajar yang berfokus pada siswa, dimana siswa ditempatkan sebagai pusat pembelajaran. Siswa diberi kesempatan untuk memperdalam dari materi yang dipelajari, aktif dalam kegiatan pembelajaran, menemukan sendiri konsep-konsep yang dipelajari tanpa harus selalu bergantung pada guru, mampu memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan konsep yang dipelajari, bekerja sama dengan siswa lain, dan berani mengungkapkan pendapat. Siswa lebih menjadi tertantang untuk belajar dan berusaha menyelesaikan semua permasalahan yang ditemui sehingga pengetahuan yang diperoleh akan lebih diingat oleh siswa.¹¹

Adapun alasan peneliti memilih model pembelajaran TGT yaitu karena hasil belajar siswa yang rendah dikarenakan siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran, sehingga peneliti menawarkan model pembelajaran

¹⁰ Andi Setiawan, *Belajar Dan Pembelajaran Tujuan Belajar Dan Pembelajaran*, 38.

¹¹ Natania Rambu Baba Niri, Yohana Makaborang, dan Anita Tamu Ina, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar IPA Terpadu Di SMP Negeri 1 Waibakul," *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi* 2, no. 2 (2023): 239–243.

TGT untuk digunakan dalam penelitian karena model pembelajaran TGT merupakan pembelajaran yang kolaboratif dan mementingkan kerja sama sehingga para siswa dituntut lebih aktif dalam pembelajaran. Sehubungan dengan masalah tersebut maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang **"Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SMP Negeri 2 Purbolinggo.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diungkapkan di atas maka dapat diidentifikasi masalah yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran masih berpusat pada Guru
2. Dalam pembelajaran masih terpaku pada satu sumber belajar
3. Guru masih belum terbiasa menggunakan model pembelajaran yang bervariasi
4. Hasil belajar siswa masih rendah
5. Sarana dan Prasarana kurang memadai
6. Keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS rendah

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas peneliti membatasi masalah dalam penelitian yaitu di kelas VIII F dan VIII G dengan Materi Tema 02 Kemajemukan Masyarakat Indonesia, Subtema 02 Mobilitas Sosial . Oleh sebab itu, penelitian ini akan fokus membahas Pengaruh Model Pembelajaran

TGT Terhadap Hasil Belajar IPS siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Purbolinggo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan maka masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian adalah "Apakah ada pengaruh model pembelajaran TGT Terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMP N 2 Purbolinggo.

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Purbolinggo.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat teoritis pada penelitian ini diharapkan untuk sebagai bahan referensi pengetahuan dan referensi ilmiah dan dapat dijadikan bahan kabin atau diskusi pada akademisi yang sedang mempelajari upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas, terutama yang berkaitan dengan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran IPS di tingkat SMP/Mts.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Dapat dijadikan sebagai bahan referensi guru dalam menerapkan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran IPS

2) Bagi Sekolah

Manfaat penelitian secara praktis bagi sekolah yaitu sebagai bahan kajian dan informasi untuk penelitian mengenai model pembelajaran TGT dalam pembelajaran

3) Bagi Peneliti

Manfaat penelitian secara praktis bagi peneliti yaitu penelitian ini menambah wawasan peneliti tentang bagaimana penerapan model pembelajaran TGT dan dapat menjadi bekal peneliti kelak saat mengajar di sekolah.

F. Penelitian Relevan

Dalam penelitian ini terdapat beberapa penelitian yang dianggap relevan sebagai acuan dalam penyusunan proposal dan memperjelas dan memberikan perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu:

Tabel 1.2
Penelitian Relevan

No	Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	Penelitian yang dilakukan oleh Elisabeth Margareta dan Sarah Indah Yani Manalu dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran <i>Teams Games</i>	Hasil Penelitian ini yaitu hasil belajar yang diperoleh pada kelas eksperimen dikelas VII-3, mengalami peningkatan hasil belajar sebesar dengan nilai rata-rata pretest =34,038 dan nilai rata-rata	a) Menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) b) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> terhadap hasil belajar siswa. c) Menggunakan	a) Lokasi penelitian yang berbeda yaitu di SMP Negeri 1 Lewe Sigalagala b) Menggunakan subjek penelitian yang berbeda yaitu siswa kelas VII

	<p><i>Tournament (TGT) Terhadap Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-gala</i>¹²</p>	<p>postest =76,154. Sedangkan pada Kelas Kontrol dikelas VII-1 diperoleh peningkatan hasil belajar dengan nilai rata-rata pretest =36,481 dan postest= 53,88. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan hasil belajar siswa kelas VII melalui model pembelajaran <i>Team Games Tournament (TGT)</i>. Kemudian berdasarkan uji hipotesis didapatkan diperoleh $t_{hitung}=6,71$ dan $t_{tabel} =2,00$, dengan $t_{hitung}>t_{tabel}$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga</p>	<p>pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian eksperimen. d) Menggunakan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)</p>	
--	--	--	--	--

¹² Elisabeth Margareta dan Sarah Indah Yani Manalu, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sigala-gala," *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI DAN ENTERPRENEURSHIP* 1, no. 3 (2023): 24–33.

		<p>dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang berbunyi terdapat pengaruh positif yang signifikan antara model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan hasil belajar siswa kelas VII IPS di SMP Negeri 1 Lewe Sigalagala pada materi aktivitas belajar semester ganjil tahun ajaran 2023-2024 adalah diterima.</p>		
2	<p>Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Rahmawati, M. Ja'far Nashir dan Lailla Hidayatul Amin dengan judul "<i>Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament</i>"</p>	<p>Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dengan permainan teka teki silang (TTS) dikategorikan baik dengan persentase 51,61%. Kemudian hasil penelitian tentang hasil</p>	<p>a) Menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) b) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. c) Menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian</p>	<p>a) Lokasi penelitian yang berbeda yaitu di SMP Islam Al Hadi Mojolaban b) Menggunakan mata pelajaran yang berbeda yaitu Pendidikan Agama Islam (PAI)</p>

	(TGT) Dengan Permainan Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII SMP Islam Al-Hadi Mojolaban Sukoharjo Tahun Ajaran 2023/2024" ¹³	belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas VIII SMP Islam Al-Hadi Mojolaban dikategorikan baik dengan persentase 67,74%. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan permainan Teka Teki Silang (TTS) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PAI. Hal ini dapat dibuktikan dengan uji hiotesis menggunakan rumus korelasi <i>product moment</i> dengan hasil 0,708 korelasi ini masuk dalam kategori sedang.	eksperimen. d) Menggunakan subjek penelitian yang sama yaitu siswa kelas VIII	
3	Penelitian yang	Hasil penelitian ini	a) Menggunakan model	a) Lokasi penelitian yang

¹³ Dwi Rahmawati, M. Ja'far Nashir, dan Laila Hidayatul Amin, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Permainan Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII SMP Islam Al-Hadi Mojolaban Sukoharjo Tahun Ajaran 2023/2024," *Rayah Al-Islam* 7, no. 3 (2023): 1179–1200.

	<p>dilakukan oleh Natania Rambu Baba Niri, Yohana Makaborang, Anita Tamu Ina dengan judul "<i>Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar IPA Terpadu Di SMP Negeri 1 Waibakul</i>"¹⁴</p>	<p>yaitu Hasil belajar peserta didik dianalisis menggunakan analisis statistik dan statistik inferensial berupa uji t. Hasil analisis diperoleh data rata-rata nilai posttest kelas eksperimen adalah 85,33 dan <i>posttest</i> kelas kontrol adalah 61,97. Berdasarkan pengujian hipotesis dengan uji t pada $\alpha = 0,05$ diperoleh nilai sig (2-tailed) 0,000 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak artinya terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournament (TGT) berbantuan media poster</i></p>	<p>pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i></p> <p>b) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> terhadap hasil belajar siswa.</p> <p>c) Menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian eksperimen.</p> <p>d) Menggunakan subjek penelitian yang sama yaitu siswa kelas VIII</p>	<p>berbeda yaitu di SMP Negeri 1 Waibakul</p> <p>b) Menggunakan mata pelajaran yang berbeda yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)</p>
--	---	--	---	---

¹⁴ Baba Niri, Makaborang, dan Tamu Ina, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar IPA Terpadu Di SMP Negeri 1 Waibakul," 239–43.

		terhadap hasil belajar IPA peserta didik VIII pada materi sistem peredaran manusia di SMP Negeri 1 Waibakul		
4	Penelitian yang dilakukan oleh Mustamiroh, Akmal Sutja, dan Siti Tiara Maulia dengan judul " <i>Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas VIII SMP Negeri 5 Muaro Jambi</i> " ¹⁵	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe <i>team game tournament</i> terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VIII di SMP Negeri 5 Muaro Jambi. Hal ini ditunjukkan dengan uji mann whitney nilai Asymp dimana Sig. (2-tailed) $0.002 < 0.05$. sesuai dengan pengambilan keputusan keputusan Asymp Sig. (2-tailed) < 0.05 maka dapat diambil	<ul style="list-style-type: none"> a) Menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> b) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> terhadap hasil belajar siswa. c) Menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian eksperimen. d) Menggunakan subjek penelitian yang sama yaitu siswa kelas VIII 	<ul style="list-style-type: none"> a) Lokasi penelitian yang berbeda yaitu di SMP Negeri 5 Muaro Jambi b) Menggunakan mata pelajaran yang berbeda yaitu Pendidikan Kewarganegaraan (PPKN)

¹⁵ Mustamiroh, Akmal Sutja, dan Siti Tiara Maulia, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas VIII SMP Negeri 5 Muaro Jambi," *Academy of Education Journal* 14, no. 2 (2023): 1469–76.

		kesimpulan H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>team game tournament</i> (TGT) mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VIII di SMP Negeri 5 Muaro Jambi		
5	Penelitian yang dilakukan oleh Irma'atul Nuvianti, Wiwik Sri Utami, Kusnul Khotimah, dan Muhammad Ilyas Marzuqi dengan judul " <i>Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Pembelajaran Game TEBAK</i>	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 30 Surabaya hal tersebut dapat dibuktikan dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti probabilitasnya di bawah 0,05 ($0,000 < 0,05$) yang	<ul style="list-style-type: none"> a) Menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) b) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> terhadap hasil belajar siswa. c) Menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian eksperimen d) Menggunakan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) 	<ul style="list-style-type: none"> a) Lokasi penelitian yang berbeda yaitu di SMP Negeri 30 Surabaya b) Menggunakan subjek penelitian yang berbeda yaitu siswa kelas VII

	<p><i>AKU Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 30 Surabaya</i>"¹⁶</p>	<p>berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil output N-gain tes hasil belajar yang menunjukkan bahwa 0,5774 yang menunjukkan bahwa besarnya pengaruh dari penelitian ini menurut kriteria N-gain score adalah memiliki efek sedang dan mendapatkan nilai kategori tafsiran sebesar 57,7377 yang dianggap cukup efektif terhadap hasil belajar peserta didik.</p>		
--	---	---	--	--

Berdasarkan penelitian diatas dapat ditegaskan bahwa penelitian tersebut dapat dijadikan referensi dalam penelitian ini yaitu “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SMP Negeri 2 Purbolinggo”, kebaruan dari penelitian ini seperti penerapan model pembelajaran *teams games tournament* dengan permainan lomba cerdas cermat pada pembelajaran IPS pokok

¹⁶ Irma'atul Nuvianti dkk., “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,” *Dialektika Pendidikan IPS* 3, no. 3 (2023): 228–239.

Tema Kemajemukan Masyarakat Indonesia Sub Tema Mobilitas Sosial yang dilakukan di SMP Negeri 2 Purbolinggo. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka. Selain itu menggunakan modul ajar, memodifikasi langkah-langkah pembelajaran dengan model yang digunakan sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya peneliti mengambil indikator hasil belajar siswa dari ranah kognitif yang mencakup C2 (Pemahaman), C3 (Penerapan), C4 (Analisis).

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar Siswa

1. Pengertian Hasil Belajar

Secara umum belajar ada proses perubahan tingkah laku seseorang karena interaksi antara individu dengan lingkungannya.¹ Dapat dikatakan belajar merupakan bentuk usaha untuk memperoleh pengetahuan, pengalaman, keterampilan, dan sikap yang dilakukan dengan seluruh potensi yang ada dalam diri seseorang baik secara fisiologis, psikologis, jasmani maupun rohani yang diperoleh dari berbagai sumber-sumber informasi.

Menurut Husamah, belajar merupakan perubahan untuk memperkuat tindakan yang dilakukan melalui pengalaman. Hal ini dapat dikatakan bahwa belajar merupakan suatu bentuk proses yang sedang dilakukan seseorang untuk mencapai tujuan dari belajar.² Hasil Belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman dalam proses belajarnya. Hasil belajar dari siswa tersebut dapat diketahui dari proses perubahannya.³ Proses perubahan siswa ini dilihat dari hasil belajar berdasarkan nilai yang diperoleh siswa hal ini sejalan dengan yang dikatakan oleh Salim dalam Husamah dkk, bahwa

¹ Lefudin, *Belajar & Pembelajaran* (CV. Budi Utama, 2014), 2.

² Husamah dkk., *Belajar dan Pembelajaran* (Malang: Universitas Malang, 2018), 4.

³ *Ibid.*, 19.

hasil belajar merupakan suatu skor atau nilai yang diperoleh siswa setelah adanya proses belajar.⁴

Menurut Zukira, hasil belajar adalah perubahan tindakan atau tingkah laku dalam diri siswa yang dapat dilihat dan diukur pada perubahan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan. Perubahan ini dapat diartikan sebagai peningkatan yang lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar merupakan hasil terakhir mengenai tinggi rendahnya nilai yang diperoleh siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar dapat dikatakan tinggi apabila kemampuan siswa bertambah dari hasil belajar sebelumnya yang telah dicapai.⁵

Sedangkan menurut Sulastri, hasil belajar terdiri dari 3 macam yaitu, ketrampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita. Argumen ini menunjukkan bahwa hasil perubahan dari seluruh proses belajar. Sehingga hasil belajar akan terus ada dan melekat dalam diri siswa karena sudah menjadi bagian dalam diri siswa itu sendiri.⁶

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dari berbagai sumber maupun informasi, dan hasil belajar ini meliputi pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diketahui dengan skor atau nilai.

⁴ Ibid.

⁵ Zukira, Abdul H. Harun, dan Jamaludin, "Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar Alkhairat Towers Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together (NHT) pada Mata Pelajaran PKN," *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 2, no. 3 (2020): 32–40.

⁶ Sulastri, Imran, dan Arif Firmansyah, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya," *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 1, no. 1 (2019): 91.

2. Teori Belajar

a. Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behavioristik merupakan sebuah teori yang berkaitan tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Aliran behavioristik ini lebih menekankan pada terbentuknya perilaku sebagai hasil dari belajar. Penerapan dalam pembelajaran yaitu guru harus mempunyai keahlian dan kemampuan dalam mengelola hubungan antara stimulus dan respon dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat lebih baik. Dalam teori belajar behavioristik semua masukan dari guru berupa stimulus dan siswa yang berupa respon. Tokoh-tokoh teori ini adalah Robert Gagne, Ivan Petrovich Pavlov, Edward Lee Thorndike, dan Albert Bandura. Teori behavioristik ini mengutamakan adanya suatu pengukuran karena dengan pengukuran dapat melihat ada atau tidaknya perubahan tingkah laku.⁷

Belajar merupakan akibat adanya interaksi yang berasal dari stimulus dan respon, seseorang telah dianggap belajar apabila dia dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya. Menurut teori behavioristik dalam belajar yang diutamakan adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respon. Hubungan teori ini dengan penelitian yakni teori ini menjelaskan perubahan itu terjadi

⁷ Ina Magdale, *Psikologi Pendidikan Sekolah Dasar* (Jawa Barat: CV. Jejak Anggota IKAPI, 2021), 98–101.

dikarenakan adanya stimulus dan respon, sehingga dalam pembelajaran di kelas yang peneliti lakukan adalah memberikan stimulus kepada siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda di dua kelas dengan hasil akhir nilai hasil belajar.

b. Teori Belajar Kognitif

Teori belajar Kognitif merupakan teori belajar psikologi kognitif yakni belajar adalah proses pengamatan yang berada dalam lingkungan manusia, penyimpanan (dalam waktu yang lama atau dalam waktu yang singkat). Tokoh-tokoh dari teori belajar kognitif antara lain Piaget, Kurt Lewin, Jerome Bruner.⁸ Hubungan teori belajar kognitif dengan penelitian adalah teori ini menjelaskan bahwa belajar adalah suatu pengamatan sehingga saat siswa belajar siswa harus mengamati terlebih dahulu atau mempelajari materi pembelajaran dengan mengamati siswa akan lebih mudah untuk memahami materi tersebut.

c. Teori Konstruktivisme

Teori Konstruktivisme merupakan suatu landasan filosofi pembelajaran kontekstual yaitu pengetahuan dibentuk oleh manusia sedikit demi sedikit dan hasilnya diperluas dalam konteks yang terbatas. Dapat dikatakan bahwa teori ini lebih menekankan pada proses pembelajaran bukan mengajar. Teori Konstruktivisme berpandangan bahwa belajar merupakan satu proses, dan bukan

⁸ Ibid., 98.

berpatokan pada hasil.⁹ Hubungan teori Konstruktivisme dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah teori ini lebih menekankan pada proses pembelajaran, dengan proses pembelajaran yang cocok akan menghasilkan hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

d. Teori Humanistik

Teori Humanistik merupakan teori yang memiliki pandangan bahwa keberhasilan belajar akan terjadi apabila siswa mampu memahami lingkungan dan dirinya sendiri. Teori ini lebih menekankan pada perilaku belajar dari sudut pandang pelaku, bukan dari sudut pandang pengamatannya. Dapat dikatakan bahwa teori Humanistik lebih cenderung eklektik yakni memanfaatkan metode dan teknik belajar apapun asalkan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tokoh-tokoh dari teori ini adalah Kolb, Honey dan Mumford.¹⁰ Hubungan teori ini dengan penelitian yaitu teori ini menjelaskan bahwa apapun dapat dimanfaatkan dalam belajar asalkan tujuan untuk memanusiakan manusia yakni untuk mencapai pemahaman diri, sehingga dengan teori ini dalam kegiatan pembelajaran siswa dapat berdiskusi dengan teman dan mengungkapkan pendapatnya.

⁹ Ibid., 99.

¹⁰ Ibid., 100.

e. Teori Sibernetik

Teori Sibernetik hampir sama dengan teori Kognitif yakni lebih mementingkan proses belajar ketimbang hasil belajar. Dalam teori ini cara belajar akan terjadi apabila siswa mengolah informasi, menyusun rancangan strategi yang berhubungan dengan informasi tersebut. Fungsi guru dalam teori Sibernetik adalah merencanakan, mempersiapkan, serta melengkapi stimulus yang penting untuk menginput informasi verbal, angka-angka dan lain-lain.¹¹ Hubungan teori Sibernetik dengan penelitian yaitu teori menitikberatkan proses belajar sebagai proses internal yang tidak dapat diamati secara langsung, sehingga dengan proses pembelajaran yang sesuai diharapkan akan menghasilkan hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pada teori-teori diatas, peneliti menggunakan teori konstruktivistik sebagai landasan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena pembelajaran yang dilakukan adalah pembelajaran kooperatif. Teori konstruktivistik menghendaki bahwa pengetahuan siswa dibentuk dari setiap individu dan pengalaman yang merupakan kunci dari belajar bermakna yang diperoleh siswa dari hasil belajar kelompok. Pentingnya interaksi sosial menjadikan siswa mampu membangun pengalaman yang menjadi pengetahuan yang penting.

¹¹ Ibid., 101.

3. Jenis-jenis hasil belajar

Jenis-jenis hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.¹²

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang berhubungan dengan kecerdasan siswa yang dicapai oleh siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Di ranah kognitif, guru harus dapat melakukan tindakan untuk mengetahui berapa banyak siswa yang memahami materi pelajaran dan berapa banyak siswa yang belum memahaminya, sehingga guru dapat memberikan bimbingan khusus kepada siswa yang belum memahaminya. Ranah kognitif berhubungan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu:

- 1) Pengetahuan yang mencakup seperti hafalan rumus, istilah, definisi, nama-nama tokoh, nama-nama kota dan lain-lain.
- 2) Pemahaman yang mencakup kemampuan siswa dalam mengungkapkan sesuatu dalam dirinya dengan bahasa sendiri
- 3) Aplikasi yang mencakup kemampuan menggunakan teori dan ide pada situasi yang khusus
- 4) Analisis yang mencakup kemampuan memilah dan memilah suatu kesatuan menjadi bagian-bagian sehingga jelas susunannya.

¹² Firmansyah, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya," 91.

- 5) Sintesis yang mencakup kemampuan untuk menggabungkan unsur-unsur atau bagian-bagian kedalam bentuk yang utuh.
- 6) Evaluasi yang mencakup kemampuan dalam memberikan keputusan atau pendapat tentang nilai yang bisa dilihat dari cara kerja, material, pemecahan kode dan lain-lain.¹³

b. Ranah Afektif

Ranah afektif merupakan ranah yang berhubungan dengan sikap dan nilai. Sikap dan nilai dalam ranah afektif sejalan dengan tingkah laku siswa, termasuk perhatian mereka terhadap pelajaran, kedisiplinan mereka, motivasi mereka untuk belajar, dan hubungan sosial yang dapat diamati sebagai hasil belajar dalam ranah afektif ini.

c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik merupakan ranah yang berhubungan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotorik berupa bentuk kemampuan dan keterampilan bertindak setiap siswa. Ada enam tingkatan kemampuan dan keterampilan, yaitu keterampilan pada gerakan tak sadar, keterampilan pada gerakan dasar, kemampuan perseptual, kemampuan dalam bidang fisik, gerakan-gerakan skill, dan

¹³ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), 22.

kemampuan yang berhubungan dengan komunikasi non descursive seperti gerakan Interpretative dan ekspresif.¹⁴

Diantara tiga ranah yang telah dijelaskan, ranah kognitif merupakan ranah yang paling banyak dinilai oleh guru, dikarenakan ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menguasai dan memahami materi pelajaran.

4. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga yaitu:

- a. Faktor internal (faktor dari dalam siswa) seperti keadaan atau kondisi jasmani maupun psikologis siswa.
 - 1) Faktor Jasmani; meliputi faktor kesehatan tubuh
 - 2) Faktor Psikologis; meliputi faktor minat bakat, kesiapan, kecerdasan kesiapan dan kematangan.
- b. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa) seperti kondisi lingkungan disekitar siswa
 - 1) Faktor Keluarga
Meliputi bagaimana cara mendidik orangtua, hubungan antaranggota keluarga, keadaan ekonomi, suasana rumah, dan latar belakang kebudayaan.

¹⁴ Ibid., 30–31.

2) Faktor Sekolah

Meliputi cara mengajar guru, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, hubungan siswa dengan siswa, sarana dan prasarana sekolah, waktu sekolah, standar pelajaran, metode belajar dan tugas rumah atau PR

3) Faktor Masyarakat

Meliputi media massa, cara bergaul siswa dengan masyarakat, teman bergaul, dan kehidupan siswa dalam bermasyarakat.¹⁵

5. Indikator Hasil Belajar

Dalam mengukur hasil belajar siswa diperlukan indikator yang akan dicapai. Menurut Benyamin S. Bloom hasil belajar dibedakan atas tiga macam ranah yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam setiap ranah tersusun beberapa tingkatan yang dimulai dari yang paling sederhana hingga yang paling kompleks yaitu sebagai berikut.

- a. Kognitif, meliputi enam tingkat kemampuan yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. Afektif, meliputi empat tingkat kemampuan yaitu penerimaan, jawaban, penilaian, dan organisasi.
- c. Psikomotorik, berhubungan dengan hasil belajar yang meliputi keterampilan dan kemampuan bertindak.¹⁶

¹⁵ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013), 54–72.

¹⁶ Muhammad Ropi dan Muhammad Fahrurrozi, *Evaluasi Hasil Belajar* (NTB: Universitas Hamzanwadi Press, 2017), 21.

Berdasarkan indikator-indikator hasil belajar diatas, maka peneliti membatasi penelitian ini hanya pada indikator hasil belajar pada ranah kognitif yang mencakup C2 (Pemahaman), C3 (Penerapan), C4 (Analisis). Alasan memilih indikator ini dikarenakan berdasarkan cangkupan materi Tema Kemajemukan Masyarakat Indonesia Subtema Mobilitas Sosial. Berikut adalah tabel tingkatan klasifikasi ranah kognitif C2 sampai C4.

Tabel 2.1
Klasifikasi Ranah Kognitif

Tingkatan	Dimensi Proses Kognitif
C2 (Pemahaman)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menafsirkan ➤ Memahami ➤ Mencontohkan ➤ Mengklasifikasikan ➤ Merangkum ➤ Menyimpulkan ➤ Menerangkan ➤ Menjelaskan
C3 (Penerapan)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengeksekusi ➤ Melaksanakan ➤ Mengimplementasikan ➤ Menggunakan
C4 (Analisis)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Membedakan ➤ Mengorganisasikan ➤ Menghubungkan

B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.¹⁷ Pembelajaran kooperatif adalah metode pembelajaran yang melibatkan sejumlah kelompok kecil siswa yang bekerja sama dan belajar bersama dengan saling membantu secara intelektual untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan.¹⁸ Kesimpulan pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran berkelompok yang bertujuan untuk menciptakan pendekatan antar siswa dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

2. Pengertian TGT (*Teams Games Tournament*)

TGT atau *Teams Games Tournament* merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran TGT hampir sama dengan model pembelajaran STAD, yang menjadi pembeda dengan model STAD yakni menggunakan kuis-kuis individu sedangkan TGT menggunakan permainan akademik yang berbentuk pertandingan kelompok.

¹⁷ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rajawali Pres, 2015).

¹⁸ *Model-Model Pembelajaran, Profesionalisme Guru.*

Model pembelajaran TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mengemas pembelajaran kedalam bentuk permainan turnamen kelompok, yang melibatkan siswa tanpa memandang perbedaan kemampuan dan status. Sehingga siswa dapat aktif berlomba untuk memperoleh skor atau nilai tinggi.¹⁹ Model pembelajaran TGT dapat menjadikan siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, berani dan antusias terhadap pembelajaran yang sedang diikuti. Pengertian tersebut sejalan dengan pendapat Shoimin dalam bukunya mengemukakan bahwa model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus memandang perbedaan status, melibatkan siswa sebagai tutor teman sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*.²⁰

3. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

a. Penyajian

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan dipelajari ke siswa. Saat penyajian siswa harus memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan, karena hal tersebut akan membantu siswa bekerja lebih baik saat dalam kelompok dan saat bermain, karena skor atau nilai dalam permainan akan menentukan skor kelompok.

¹⁹ Nelly Astuti dkk., *Model Pembelajaran Kooperatif; Implementasi di SD* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2020), 1.

²⁰ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 203.

b. Kelompok (*Team*)

Kelompok terdiri dari 4 sampai 6 orang siswa yang anggotanya bersifat heterogen seperti dari kemampuan akademik, jenis kelamin, suku dan ras. Fungsi kelompok untuk mendalami materi pembelajaran bersama teman kelompoknya dan untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik.

c. Permainan (*Games*)

Permainan terdiri dari kuis-kuis berisi pertanyaan yang dibuat untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan kelompok. Kebanyakan permainan terdiri dari pertanyaan bernomor. Siswa akan memilih kartu bernomor kemudian menjawab pertanyaan dalam nomor tersebut. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor.

d. Pertandingan (*Tournament*)

Pertandingan diikuti oleh setiap perwakilan anggota kelompok dari masing-masing kelompok. Tujuan dari pertandingan ini untuk mengukur sejauh mana anggota kelompok menguasai materi pembelajaran. Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berkaitan dengan materi yang telah didiskusikan dalam pembelajaran kelompok.

e. Penghargaan

Pemberian penghargaan berdasarkan poin yang diperoleh kelompok dari permainan. Masing-masing kelompok akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Kelompok mendapatkan julukan super team jika rata-rata skor 50 atau lebih, great team apabila rata-rata mencapai 40-50, dan good team apabila rata-rata 40 kebawah.²¹

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

a. Kelebihan

- 1) Siswa di dalam kelas yang menggunakan model pembelajaran TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak daripada siswa yang ada di kelas tradisional.
- 2) Meningkatkan persepsi/perasaan siswa bahwa hasil yang diperoleh bergantung pada kinerja bukan keberuntungan.
- 3) Siswa memiliki rasa percaya diri dan motivasi yang tinggi.
- 4) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran.
- 5) Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama.

b. Kekurangan

- 1) Memerlukan waktu yang lama
- 2) Sulitnya mengelompokkan kemampuan heterogen siswa dari segi akademik
- 3) Masih banyak siswa berkemampuan tinggi namun kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan.²²

²¹ Ibid., 205.

²² Slavin Robert E, *Cooperative Learning, Riset, dan Praktik* (Bandung: Nusa Media, 2015), 167.

Adapun cara untuk mengatasi kelemahan model pembelajaran *teams games tournament* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru harus mempersiapkan konsep model pembelajaran dengan baik dan teliti.
- 2) Guru harus menggabungkan siswa dengan kemampuan yang berbeda dalam satu kelompok, sehingga siswa yang lebih kuat dapat membantu siswa yang mengalami kesusahan.
- 3) Guru harus menerapkan permainan yang tidak memerlukan siswa memberi penjelasan yang terlalu panjang, contohnya permainan lomba cerdas cermat dimana siswa hanya menjawab singkat dan tidak perlu memberi penjelasan.

C. LCT (Lomba Cerdas Cermat)

Lomba Cerdas Cermat adalah permainan adu kecerdasan baik pengetahuan umum maupun pengetahuan yang dipelajari di sekolah, lomba cerdas cermat ini biasanya dimainkan dari soal-soal yang dilontarkan secara bergiliran hingga perebutan untuk menjawab soal-soal tersebut dan tim atau kelompok yang memiliki poin tertinggi dinyatakan sebagai pemenang.²³

Melalui pendekatan lomba cerdas cermat ini akan lebih efektif serta lebih memudahkan dalam menggali potensi dan memotivasi siswa yang kurang berminat dalam belajar. Selain itu juga dapat melatih siswa untuk berfikir cepat, tepat dan kreatif. Hal ini sependapat dengan Budiana yang

²³ Syafira Putri Alifa dan Arlin Astriyani, "Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Cerdas Cermat Matematika Kelas XI IPA Hang Tuah 1 Jakarta," *Universitas Muhammadiyah Jakarta* 1, no. 1 (2021): 103–7.

menyatakan bahwa teknik cerdas cermat dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir siswa karena teknik ini menggali kemampuan berpikir siswa melalui pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru dengan memberikan jawaban yang cepat dan tepat.²⁴

Adapun metode pelaksanaan lomba cerdas cermat terbagi menjadi tiga babak yaitu;

1. Babak penyisihan, dimana dua belas kelompok ditandingkan pada tahap ini untuk lanjut ke babak semifinal.
2. Babak semifinal, dimana enam kelompok yang memperoleh skor tertinggi pada babak penyisihan ke babak semifinal dan tiga kelompok dengan nilai tertinggi akan lanjut ke babak terakhir yaitu babak final.
3. Babak final, dimana tiga kelompok yang memperoleh nilai tertinggi dari babak semifinal ditandingkan untuk memperebutkan posisi juara.²⁵

Lomba cerdas cermat berupa pertanyaan yang di jawab secara lisan dengan tepat dan akurat. Pertanyaan terdiri dari tiga jenis, yaitu:

1. Pertanyaan wajib, diberikan pada tiap kelompok
2. Pertanyaan lemparan, diberikan pada tiap kelompok namun jika kelompok tersebut tidak dapat menjawab dalam kurun waktu 5 detik maka akan langsung dilemparkan pada kelompok yang dapat menjawab pertanyaan.

²⁴ Budiana W, "Penggunaan Teknik Cerdas Cermat Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyampaikan Pendapat Siswa Kelas VIII 3 SMP Laboratorium Undiksha Singaraja" 1, no. 5 (2013): 1–16.

²⁵ Amanda Syahri Nasution dan Nurdalilah, "Membangkitkan Minat Belajar Siswa Melalui Lomba Cerdas Cermat," *Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah* 1, no. 1 (2018): 10–13.

3. Pertanyaan rebutan, dimana tiap kelompok memiliki hak yang sama untuk menjawab berdasarkan kecepatan masing-masing kelompok dengan mengangkat tangan namun untuk pertanyaan rebutan ini jika kelompok menjawab salah maka poin akan dikurangi.²⁶

Berikut mekanisme permainan lomba cerdas cermat di dalam yaitu sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan materi yang akan diberikan dalam proses pembelajaran.
2. Guru menyiapkan soal-soal dan pertanyaan sebanyak mungkin mengenai materi Mobilitas Sosial.
3. Guru membagi kelompok secara acak, ada sepuluh kelompok dan setiap kelompok berisi tiga siswa.
4. Guru menjelaskan mekanisme lomba cerdas cermat, pertandingan terbagi menjadi dua babak yaitu penyisihan dan babak final.
5. Guru melakukan permainan dengan memberikan soal cepat-cepatan kepada setiap kelompok, kelompok yang menjawab benar boleh menentukan akan bermain LCT di sesi berapa baik sesi 1, 2 maupun 3.
6. Guru memulai permainan lomba cerdas cermat dimana pertandingan dibagi menjadi tiga sesi, sesi pertama dimulai dengan kelompok nomor 1,2,3,dan 4. Kemudian sesi kedua dimulai dengan kelompok 5,6,dan 7. Dan sesi ketiga dimulai dengan kelompok 8,9, dan 10.

²⁶ Ibid.

7. Guru memberi soal pertanyaan yang dibagi menjadi soal kelompok, soal lemparan dan soal rebutan, untuk soal kelompok dan soal lemparan apabila benar menjawab mendapat poin 1 dan apabila salah mendapat nilai 0, dan untuk soal rebutan apabila menjawab benar mendapat nilai 2 dan apabila salah akan mendapat nilai -1.
8. Kelompok dengan nilai tertinggi disetiap sesi akan lanjut ke babak final.
9. Kelompok dengan nilai tertinggi di babak final dinyatakan sebagai juara.
10. Guru memberikan penghargaan atau *reward* kepada kelompok yang menjadi juara

D. Pembelajaran IPS

1. Pengertian IPS

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) atau disingkat PIPS dimuat pertama kali pada Kurikulum 1975 sebagai mata pelajaran untuk pendidikan sekolah dasar dan sekolah menengah. Pendidikan IPS di Indonesia mengadaptasi dari gagasan perkembangan Social Studies di luar negeri. Soemantri mendefinisikan Pendidikan IPS menjadi dua jenis, yaitu untuk persekolahan dan perguruan tinggi.²⁷

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial yang biasa disingkat IPS adalah nama mata pelajaran pada tingkat sekolah dasar dan menengah, sementara

²⁷ Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 11.

pada perguruan tinggi nama program studi dikenal dengan istilah “*social studies*” pada kurikulum sekolah di negara lain seperti Australia dan Amerika Serikat. IPS adalah istilah hasil kesepakatan dari para ahli dari Indonesia dalam Seminar Nasional tentang *Civic Education* pada tahun 1972 di Tawangmangu, Solo dan pertama kali digunakan pada Kurikulum 1975 sebagai mata pelajaran di sekolah.²⁸

Dasar dari pembelajaran IPS di sekolah adalah disiplin ilmu-ilmu sosial yang terdiri dari ilmu ekonomi, sejarah, geografi, sosiologi, politik, hukum, dan pendidikan kewarganegaraan. IPS penting diajarkan kepada siswa karena setiap individu hidup adalah makhluk sosial. Sehingga pengetahuan yang benar mengenai konsep dan kaidah-kaidah sosial yang dipelajari akan menentukan sikap individu dalam hidup bermasyarakat.

Menurut Numan Somantri mengenai pendidikan IPS menyatakan karakteristik pendidikan IPS tidak hanya mampu memadukan konsep-konsep yang relevan antara ilmu-ilmu pendidikan dan ilmu-ilmu sosial, tetapi juga tujuan pendidikan dan pembangunan dan masalah-masalah sosial dalam hidup bermasyarakat juga menjadi pertimbangan bahan pendidikan IPS.²⁹

Dari pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa IPS sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Dasar dari pendidikan IPS berasal dari berbagai ilmu sosial dan ilmu-ilmu pendidikan untuk

²⁸ Ibid., 19.

²⁹ Toni Nasution dan Maulana Arafat Lubis, *Konsep Dasar IPS* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), 9.

tujuan pendidikan, sehingga sebagai bahan pendidikan, IPS disesuaikan dengan tingkat jenjang pendidikan.

Pendidikan IPS pada tingkat sekolah terintegrasi antara ilmu sosial dan humaniora yang dikemas secara ilmiah dan pedagogis untuk tujuan pendidikan di sekolah. IPS pada tingkat sekolah memiliki tujuan untuk mempersiapkan siswa sebagai warga negara yang memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang bermanfaat dan dapat digunakan dalam memecahkan masalah pribadi atau sosial dan berpartisipasi dalam kegiatan bermasyarakat supaya menjadi warga negara yang baik.

2. Tujuan IPS

Tujuan pendidikan IPS di sekolah bertujuan untuk membentuk siswa yang mempunyai pengetahuan, keterampilan dalam berfikir dan bertindak, peduli, memiliki kesadaran sosial yang tinggi sebagai bagian dari masyarakat. Pendidikan IPS bertujuan membantu membangun individu siswa menjadi peduli terhadap kondisi yang konkret di masyarakat serta mampu memecahkan masalah terhadap berbagai masalah yang ada secara kritis, analitik, dan bertanggung jawab.

Mata pelajaran IPS dirancang secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran. Siswa diharapkan dapat memperoleh pemahaman yang luas dan mendalam terhadap bidang ilmu yang berkaitan. Tujuan mata pelajaran IPS pada tingkat SMP sama seperti pada tingkat SD yaitu sebagai berikut:

- a. Mengenal konsep yang berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat dan lingkungannya
- b. Memiliki kemampuan dasar berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial
- c. Berkomitmen dan memiliki kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetensi dalam masyarakat di tingkat lokal, nasional, dan global.

Adapun tujuan IPS menurut Sardiman, yang menegaskan bahwa kompetensi dan tujuan pendidikan IPS di sekolah yaitu:

- a. Mengantarkan, membimbing, dan mengembangkan potensi peserta didik untuk menjadi warga negara dan warga dunia yang baik.
- b. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dengan penuh kearifan untuk dapat memahami, menyikapi, dan ikut memecahkan masalah sosial.
- c. Membangun komitmen terhadap nilai-nilai kemanusiaan dan menghargai serta ikut mengembangkan nilai luhur dan budaya Indonesia.³⁰

3. Ruang Lingkup IPS

Di tingkat SMP materi mata pelajaran IPS menggunakan pendekatan korelasi (*correlated*) yaitu materi pelajaran dikembangkan dan

³⁰ Musyarofah, Ahmad Abdurrahman, dan Nasobi Niki Suma, *Konsep Dasar IPS* (Sleman: Komojoyo Press, 2021), 4.

disusun yang mengacu pada beberapa disiplin ilmu sosial secara terbatas yang berkaitan dengan kehidupan lingkungan sekitar siswa.

Materi IPS pada tingkat SMP mengkaji mengenai peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Materi pelajaran IPS pada SMP memuat geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi.

Sa'dun menjelaskan ruang lingkup mata pelajaran IPS SD dan SMP meliputi sebagai berikut:

- a. Manusia, tempat, dan lingkungan
- b. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan
- c. Sistem sosial budaya
- d. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.³¹

E. Keterkaitan antara Hasil Belajar dan Model Pembelajaran TGT

Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa, sehingga dalam proses pembelajaran diperlukan kesiapan dan kemampuan pendidik dalam membuat model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.³²

Pada pembelajaran IPS, model pembelajaran memiliki peranan penting dalam memahami suatu materi pelajaran. Seorang guru harus mampu memilih model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran

³¹ Ibid., 5.

³² Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, 22.

kooperatif tipe *teams games tournament*. Model pembelajaran ini sangat cocok diterapkan bagi siswa SMP karena dalam pembelajaran ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membuat siswa aktif.³³

Berdasarkan pokok pemikiran di atas, memungkinkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Dari penjelasan di atas dapat dideskripsikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* yang diterapkan pada proses pembelajaran dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi pelajaran karena siswa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* diharapkan mampu memberikan pengaruh positif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

F. Kerangka Berfikir

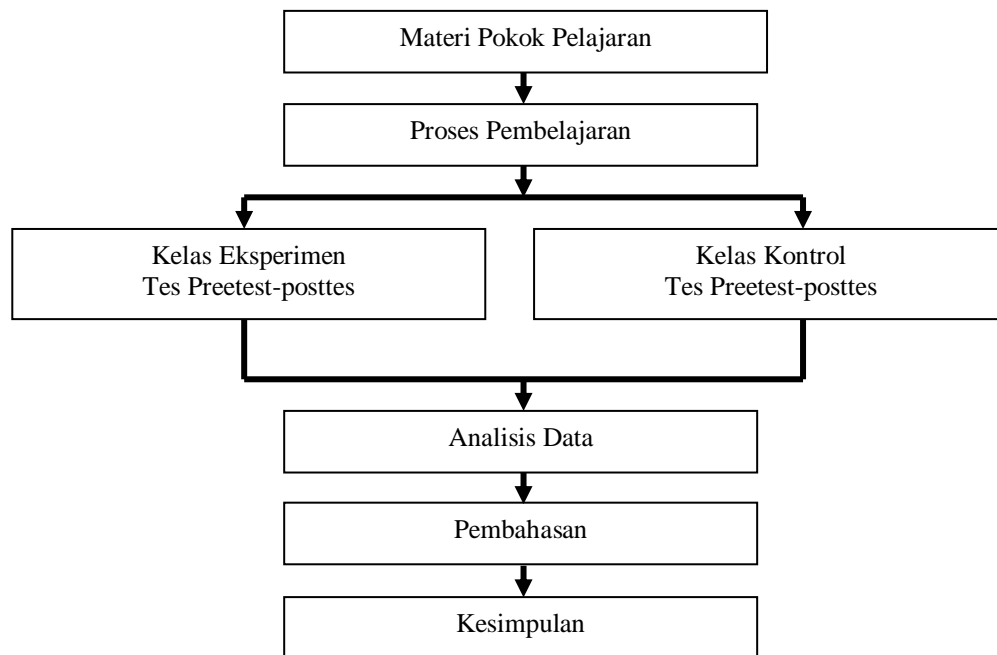
Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.³⁴ Berdasarkan pengertian di atas bahwa kerangka berpikir dalam suatu penelitian perlu dikemukakan apabila dalam penelitian tersebut berkenaan dengan dua variabel atau lebih. Berdasarkan pokok pemikiran tersebut, memungkinkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada

³³ Ibid., 198.

³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 60.

mata pelajaran IPS. Adapun kerangka kerangka berpikir dalam penelitian ini sebagai berikut.

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



G. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu jawaban sementara terhadap suatu masalah sampai terbukti kebenarannya oleh data atau fakta yang dikumpulkan dari lapangan.³⁵

Berdasarkan pengertian diatas dapat diartikan bahwa hipotesis merupakan pernyataan, dugaan atau jawaban sementara yang kebenarannya belum dapat dipastikan tanpa adanya pembuktian terlebih dahulu, sehingga

³⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), 71.

kebenaran dan keabsahannya dapat diketahui dan dibuktikan melalui penelitian. Berikut hipotesis yang peneliti ajukan dalam penelitian ini yaitu:

Ha : Ada pengaruh antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 2 Purbolinggo. ($H_a > H_0$) untuk membandingkan $t_{hitung} > t_{tabel}$.

H₀ : Tidak ada pengaruh antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 2 Purbolinggo. ($H_a < H_0$) untuk membandingkan $t_{hitung} < t_{tabel}$.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan peneliti di SMP Negeri 2 Purbolinggo, penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Metode penelitian relevan adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap yang lain dengan kondisi yang terkendali.¹ Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian yang digunakan peneliti menggunakan *Quasi Eksperimental Design* (eksperimen semu) yakni desain yang menggunakan kelompok kontrol namun tidak berfungsi sepenuhnya dalam mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi eksperimen.²

Desain dari *Quasi Eksperimental* yang peneliti gunakan adalah *The Non-Equivalence Pretest-Posttest Control Group Design*, dimana dalam desain ini kelompok eksperimen maupun kontrol tidak dipilih secara random.³ Sebagai subjek penelitian peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas VIII F dan kelas VIII G. Kemudian dari kedua kelas diberi tes awal (*pretest*) untuk mengetahui keadaan awal dengan perbedaan nilai dari kedua kelas tersebut.

Pada kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*, dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *make a match*. Setelah diberi perlakuan dilakukan

¹ *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 17.

² *Ibid.*, 77.

³ *Ibid.*, 79.

evaluasi tes akhir (*posttest*) guna mengetahui perbedaan nilai dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Apabila hasil evaluasi kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda, maka ada pengaruh keefektifan dalam pemberian perlakuan. Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3.1
Desain *The Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design*⁴

Kelas	Pre-test	Treatment	Post-tes
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Keterangan:

O₁ = Pengukuran keadaan awal pada kelas eksperimen

O₂ = Pengukuran hasil belajar akhir pada kelas eksperimen

X = Perlakuan menggunakan model pembelajaran teams games tournament

- = Perlakuan menggunakan model pembelajaran make a match

O₃ = Pengukuran Keadaan awal pada kelas kontrol

O₄ = Pengukuran hasil belajar akhir pada kelas control

B. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definsi Konseptual

a. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan dalam diri siswa yang meliputi 3 ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam proses pembelajaran guna untuk mengetahui seberapa besar perubahan

⁴ Sidik Priadana dan Denok Sunarsi, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Tangerang: Pascal Books, 2021), 129.

yang dihasilkan oleh siswa sebagai penilaian akhir dalam mencapai tujuan belajar.

b. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran *teams games tournament* yang dilakukan adalah dengan menggunakan permainan lomba cerdas cermat (LCT) yaitu dimana dalam proses pembelajaran guru membagi kelompok dari empat sampai lima orang. Setiap kelompok akan memilih angka satu sampai sembilan. Kemudian setiap kelompok bertanding pada babak penyisihan dan setiap kelompok dalam setiap babak yang mendapat nilai tertinggi dapat melanjutkan ke babak final. Pada babak final dipilih satu kelompok dengan nilai yang tertinggi yang akan dinyatakan sebagai pemenang. Pertanyaan terbagi menjadi pertanyaan wajib bagi setiap kelompok dan pertanyaan rebutan.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah petunjuk tentang bagaimana cara mengukur variabel. Definisi variabel ini digunakan untuk memberikan kejelasan pada tiap-tiap variabel.

a. Variabel Terikat (Variabel Dependen)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh akibat adanya variabel bebas.⁵ Dari pengertian tersebut yang menjadi

⁵ *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 39.

variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah pada ranah kognitif pada mata pelajaran IPS. Hasil belajar diperoleh dari tes sebanyak 20 soal pilihan ganda yang mencakup aspek C2-C4 yang dilakukan pada dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

b. Variabel Bebas (Variabel Independen)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi penyebab perubahan atau timbulnya variabel terikat (dependen).⁶ Dari pengertian tersebut yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuhan-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, ataupun peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu didalam suatu penelitian yang kemudian diambil kesimpulannya.⁷ Jadi yang dimaksud dengan populasi adalah seluruh objek ataupun subjek yang akan diteliti dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII SMP Negeri 2 Purbolinggo yang berjumlah 241

⁶ Ibid.

⁷ Hardani dkk., *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group, 2020), 361.

Tabel 3.2
Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VIII. A	30
2	VIII. B	29
3	VIII. C	30
4	VIII. D	31
5	VIII. E	29
6	VIII. F	30
7	VIII. G	30
8	VIII. H	32
Jumlah		241

Sumber: dokumentasi data kelas VIII SMP Negeri 2 Purbolinggo

2. Sampel

Sampel adalah sebagian anggota yang diambil dengan menggunakan teknik sampling.⁸ Jadi yang dimaksud dengan sampel adalah sebagian anggota dari populasi yang telah dipilih untuk mewakili populasi yang ada. Dengan sampel ini proses dalam penelitian akan lebih mudah, singkat dan sederhana karena tidak harus meneliti populasi yang jumlahnya besar.

Sampel dalam penelitian ini sebanyak 60 siswa yaitu kelas VIII F terdiri dari 30 siswa. Dan kelas VIII G terdiri dari 30 siswa. Dalam penelitian ini peneliti menjadikan kelas VIII G sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII F sebagai kelas kontrol. Alasan peneliti memilih kedua kelas tersebut sebagai sampel adalah kedua kelas memiliki hasil belajar yang sama-sama rendah dan juga saran dari guru mata pelajaran IPS.

⁸ Ibid., 362.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Menentukan berapa jumlah sampel dalam penelitian diperlukan teknik tertentu yang disebut teknik sampling. Teknik sampling merupakan teknik dalam pengambilan sampel.⁹ Teknik sampling yang digunakan peneliti dalam penelitian adalah *Nonprobability Sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atas kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih sebagai sampel.¹⁰ Jenis sampel yang diambil oleh peneliti adalah *Cluster Random Sampling*.¹¹

Adapun tujuan yang dipertimbangkan diantaranya karena sampel yang diteliti memiliki sampel yang seragam (homogen) yaitu rata-rata hasil belajar yang rendah, maka peneliti menetapkan kelas VIII G sebagai kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dan kelas VIII F sebagai sampel kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Tes adalah instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan seseorang. Tes pengetahuan dilakukan dalam bentuk tertulis dan lisan. Tujuannya adalah

⁹ *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 81.

¹⁰ *Ibid.*, 84.

¹¹ *Ibid.*, 124.

untuk mengukur tingkat pengetahuan seseorang terhadap suatu objek yang ditanyakan.¹²

Dalam penelitian ini jenis tes yang akan digunakan peneliti adalah tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda yang setiap butir soal terdiri dari empat pilihan jawaban yaitu a, b, c dan d. Dalam teknik pengumpulan data tes yang digunakan adalah *pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir). Tes ini berisi soal soal yang digunakan untuk mengukur pengetahuan siswa tentang materi IPS. Teknik tes ini dilakukan guna memperoleh data hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

2. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan peneliti turun langsung ke lapangan, kemudian mengamati gejala yang sedang diteliti setelah itu peneliti dapat menggambarkan masalah yang terjadi yang bisa dihubungkan dengan teknik pengumpulan data yang lain dan hasil yang diperoleh dihubungkan dengan teori dan penelitian terdahulu.¹³

Observasi ini dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 2 Purbolinggo.

¹² Karimuddin Abdullah dkk., *Metode Penelitian Kuantitatif* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022), 67.

¹³ Syahri Nasution, “Membangkitkan Minat Belajar Siswa Melalui Lomba Cerdas Cermat,” 30.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk memperoleh data-data variabel berupa catatan, buku, majalah, surat kabar notulen rapat dan lain-lain.¹⁴

Teknik dokumentasi digunakan guna memperoleh data berupa jumlah siswa, data penilaian akhir siswa, dan profil sekolah. Teknik ini juga digunakan untuk memperoleh data berupa gambar pada saat penelitian.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data agar penelitian lebih mudah dan hasilnya lebih baik, lebih lengkap, lebih cepat dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.¹⁵

Berdasarkan pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan peneliti guna mengumpulkan data yang mendukung permasalahan yang diteliti serta dapat memudahkan peneliti dalam menemukan penyelesaian masalah, dan mendapat hasil yang baik sehingga data lebih mudah diolah. Adapun instrumen yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah kisi-kisi penelitian hasil belajar sebagai berikut:

¹⁴ Arikunto, *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*, 274.

¹⁵ *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 240.

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Penilaian Hasil Belajar

Indikator	Ranah	Nomor Soal	Bentuk soal
a) Menjelaskan pengertian mobilitas sosial	C2	1 dan 2	Pilihan Ganda
	C2	3, 4 dan 5	Pilihan Ganda
b) Menganalisis bentuk-bentuk mobilitas sosial	C4	6, 7 dan 10	Pilihan Ganda
c) Menjelaskan faktor-faktor pendorong mobilitas sosial	C2	8, 9 dan 11	Pilihan Ganda
d) Membedakan factor penghambat dan faktor pendorong mobilitas sosial	C3	12, 13 dan 14	Pilihan Ganda
e) Mengidentifikasi saluran-saluran mobilitas sosial	C3	15, 16, dan 17	Pilihan Ganda
f) Menganalisis saluran mobilitas sosial dalam organisasi profesi	C4	18	Pilihan Ganda
g) Menganalisis dampak mobilitas sosial	C4	19 dan 20	Pilihan Ganda

1. Pengujian Instrumen

Pengujian instrumen dilakukan untuk mengukur apakah instrumen yang digunakan layak sehingga dapat menjadi alat ukur yang tepat dalam menjaring data yang dibutuhkan dalam menjawab

masalah yang diteliti. Pengujian instrumen yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau keabsahan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid akan mempunyai validitas yang tinggi, sebaliknya suatu instrumen yang kurang valid akan mempunyai validitas yang rendah.¹⁶ Validitas dilakukan untuk pengkajian pertanyaan tes agar diperoleh perangkat pertanyaan yang memiliki kualitas yang memadai. Adapun analisis soal ini dilakukan untuk mengetahui berfungsi tidaknya sebuah Instrumen penelitian.¹⁷ Pengukuran validitas instrumen dengan menggunakan korelasi point biserial, adapun rumus menghitungnya dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{SD_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

r_{pbis} = Koefisien korelasi biserial

M_p = rata-rata skor siswa yang menjawab benar

M_t = rata-rata skor siswa yang menjawab salah

SD_t = adalah simpangan baku skor total

p = proporsi jawaban benar terhadap semua jawaban siswa

$q = 1 - p$ ¹⁸

¹⁶ Arikunto, *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*, 211.

¹⁷ Siti Hajaroh dan Raenah, *Statistik Pendidikan (Teori dan Praktek)* (Mataram: Sanabil, t.t.), 40.

¹⁸ *Ibid.*, 41.

Untuk mempermudah proses pengumpulan data dan perhitungan data, dalam penelitian ini peneliti menggunakan program aplikasi *IBM SPSS Statistics 26*.¹⁹

Kriteria pengujian validitas butir soal jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan nilai signifikansi $< 0,05$ maka alat tersebut valid, sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan signifikansi $> 0,05$ maka alat tersebut tidak valid.

Untuk melihat baik atau tidaknya soal diperlukan adanya uji validitas soal. Maka dari itu peneliti terlebih dahulu menguji soal di kelas IX D kepada 30 siswa diluar sampel. Pelaksanaan uji validitas soal kepada 30 siswa sebagai responden yang terdiri dari 20 soal. Dalam penelitian ini soal yang akan digunakan peneliti adalah soal valid. Soal pretest dan posttes dapat dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$. Dari data yang diperoleh mendapatkan $r_{tabel} = 0,361$. Dari hasil uji coba soal dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.4
Hasil Uji Validitas

No Item	Keterangan	Kriteria
1	$r_{hitung} = 0,424 > r_{tabel} = 0,361$	Valid
2	$r_{hitung} = 0,424 > r_{tabel} = 0,361$	Valid
3	$r_{hitung} = 0,414 > r_{tabel} = 0,361$	Valid
4	$r_{hitung} = 0,485 > r_{tabel} = 0,361$	Valid
5	$r_{hitung} = 0,485 > r_{tabel} = 0,361$	Valid
6	$r_{hitung} = 0,370 > r_{tabel} = 0,361$	Valid
7	$r_{hitung} = 0,392 > r_{tabel} = 0,361$	Valid

¹⁹ Imam Machali, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2021).

8	$r_{hitung} = 0,392 > r_{tabel} = 0,361$	Valid
9	$r_{hitung} = 0,455 > r_{tabel} = 0,361$	Valid
10	$r_{hitung} = 0,415 > r_{tabel} = 0,361$	Valid
11	$r_{hitung} = 0,389 > r_{tabel} = 0,361$	Valid
12	$r_{hitung} = 0,368 > r_{tabel} = 0,361$	Valid
13	$r_{hitung} = 0,518 > r_{tabel} = 0,361$	Valid
14	$r_{hitung} = 0,495 > r_{tabel} = 0,361$	Valid
15	$r_{hitung} = 0,518 > r_{tabel} = 0,361$	Valid
16	$r_{hitung} = 0,619 > r_{tabel} = 0,361$	Valid
17	$r_{hitung} = 0,377 > r_{tabel} = 0,361$	Valid
18	$r_{hitung} = 0,455 > r_{tabel} = 0,361$	Valid
19	$r_{hitung} = 0,504 > r_{tabel} = 0,361$	Valid
20	$r_{hitung} = 0,443 > r_{tabel} = 0,361$	Valid

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil pengujian validitas soal diperoleh 20 butir soal yang sudah valid. Maka butir soal yang valid tersebut dapat dijadikan sebagai tes untuk kelas eksperimen dan kelas control yang akan diteliti.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah kemampuan alat ukur untuk memberikan hasil yang sama bila diterapkan pada waktu yang berbeda.²⁰ Uji reliabilitas digunakan menunjukkan sejauh mana soal tes formatif sebagai alat ukur yang dapat dipercaya atau diandalkan. Pengukuran reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*, sebagai berikut

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum Si}{St} \right)$$

Keterangan

r_{11} = nilai reliabilitas

k = jumlah item

²⁰ Abdullah dkk., *Metode Penelitian Kuantitatif*, 77.

$\sum Si$ = jumlah varian skor tiap-tiap item

St = varian total²¹

Adapun kriteria yang diharapkan untuk pengisian reliabilitas adalah sebagai berikut.

Tabel 3.5
Kriteria Indeks Realibilitas

Besarnya	Interpretasi
0,800-1,00	Sangat Tinggi
0,600-0,800	Tinggi
0,400-0,600	Sedang
0,200-0,400	Rendah
0,00-0,200	Sangat Rendah

Tingkat realibilitas soal tes formatif yang diharapkan adalah kriteria sedang, tinggi, dan sangat tinggi sesuai interpretasi diatas. Apabila soal tes telah memenuhi kriteria yang diharapkan maka soal tes tersebut diberikan kepada sampel. Adapun perolehan dari hasil uji realibilitas dengan menggunakan IBM SPSS Statistics versi 26 for windows sebagai berikut:

Tabel 3.6
Hasil Uji Realibilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.786	20

²¹ Syahrída Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2022), 33.

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil uji realibilitas Alpha Cronbach = 0,786. Jadi berdasarkan kategori koefisien realibilitas nilai berada pada kategori realibilitas tinggi artinya soal yang diuji cobakan reliabel dengan kategori tinggi dengan skala koefisien realibilitas diantara 0,600-0,800.

c. Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran adalah peluang siswa untuk menjawab dengan benar suatu pertanyaan pada tingkat kemampuan tertentu yang biasanya dinyatakan dalam bentuk indeks.²² Untuk mengetahui taraf kesukaran dari tes tertulis dapat dicari dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Tingkat Kesukaran} = \frac{\text{Jumlah siswa yang menjawab benar}}{\text{Jumlah siswa yang mengikuti tes}}$$

Besar tingkat kesukaran soal berkisar antara 0,00 sampai 1,00 yang dapat diklarifikasi sebagai berikut:

Tabel 3.7
Interpretasi Tingkat Kesukaran

Besarnya TK	Kategori Tingkat Soal
$0,00 < TK \leq 0,30$	Sulit
$0,30 < TK \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < TK \leq 1,00$	Mudah
$TK = 1,00$	Sangat Mudah

²² Suprananto, *Pengukuran dan Penilaian Pendidikan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2016), 174.

Untuk mencari indeks kesukaran pada butir soal nomor 1-20 dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.8
Nilai Indeks Kesukaran Butir Soal

No Soal	Indeks Kesukaran	Kriteria
1	0,90	Mudah
2	0,70	Sedang
3	0,57	Sedang
4	0,60	Sedang
5	0,70	Sedang
6	0,77	Mudah
7	0,77	Mudah
8	0,77	Mudah
9	0,90	Mudah
10	0,93	Mudah
11	0,87	Mudah
12	0,83	Mudah
13	0,77	Mudah
14	0,80	Mudah
15	0,83	Mudah
16	0,73	Mudah
17	0,93	Mudah
18	0,90	Mudah
19	0,60	Sedang
20	0,67	Sedang

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa ada 14 soal dengan tingkat kesukaran mudah. Dan 6 soal dengan tingkat kesukaran sedang.

d. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda item adalah kemampuan suatu butir item tes hasil belajar untuk dapat membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Daya pembeda dari sebuah butir soal menyatakan seberapa jauh

kemampuan butir soal tersebut mampu membedakan antara siswa yang mengetahui jawabannya dengan siswa yang tidak bisa menjawab soal tersebut. Adapun rumus daya pembeda sebagai berikut:

$$DP = \frac{2(BA - BB)}{N}$$

Keterangan :

DP = Indeks daya beda

BA = Jumlah respon yang benar oleh kelompok teratas

BB = Jumlah respon yang benar oleh kelompok terbawah

N = Jumlah siswa yang mengikuti tes

Tabel 3.9
Indeks Daya Pembeda

Daya Pembeda	Interpretasi Daya Pembeda
DP < 0,00	Sangat Jelek
0,00 < DP ≤ 0,20	Jelek
0,20 < DP ≤ 0,40	Cukup
0,40 < DP ≤ 0,70	Baik
0,70 < DP ≤ 1,00	Sangat Baik

Untuk mencari daya pembeda pada butir soal nomor 1-20 dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.10
Indeks Daya Nilai Pembeda Butir Soal

No Soal	Indeks Kesukaran	Kriteria
1	0,351	Cukup
2	0,310	Cukup
3	0,289	Cukup
4	0,369	Cukup
5	0,378	Cukup
6	0,261	Cukup
7	0,285	Cukup

8	0,285	Cukup
9	0,384	Cukup
10	0,354	Cukup
11	0,303	Cukup
12	0,273	Cukup
13	0,455	Baik
14	0,404	Baik
15	0,436	Baik
16	0,533	Baik
17	0,315	Cukup
18	0,384	Cukup
19	0,390	Cukup
20	0,327	Cukup

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa ada 16 soal dengan tingkat daya pembeda cukup. Dan 4 soal dengan tingkat daya pembeda mudah

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu metode yang biasa digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian. Analisis data adalah data yang sudah diolah sehingga hasil yang diperoleh mudah dimengerti oleh pembaca penelitian. Analisis data dapat berupa informasi hasil olah data, mengelompokkan hasil dari pengolahan data, meringkas hasil olah data sehingga membentuk suatu kesimpulan penelitian.²³ Analisis data digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian atau untuk untuk menguji hipotesis yang diajukan melalui penyajian data. Adapun analisis data pada penelitian yang dipakai peneliti adalah sebagai berikut:

²³ Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian*, 37.

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas merupakan pengujian tentang kenormalan distribusi sebuah data.²⁴ Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh terdistribusi normal atau tidak.²⁵ Penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov test dengan program aplikasi *IBM SPSS Statistics 26* digunakan untuk menguji normalitas skor tes pada masing-masing kelompok dengan melihat sebaran data. Dengan kriteria pengujian jika nilai tidak signifikansi lebih dari 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal. Dan jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan analisis uji perbedaan antara dua atau lebih populasi. Artinya bahwa semua karakteristik dari kelompok populasi dapat bervariasi antara satu populasi dengan yang lain.²⁶

Adapun rumus uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji Levene Test pada program aplikasi *IBM SPSS Statistics 26*.²⁷ Kriteria pengujian yang digunakan yaitu jika data tersebut memiliki nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$ maka H_0 diterima atau homogeny, dan jika data tersebut memiliki signifikansi $< \alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak atau tidak homogen.

²⁴ Hajaroh, *Statistik Pendidikan (Teori dan Praktek)*, 96.

²⁵ Nuryadi, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian* (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017), 78.

²⁶ Hajaroh, *Statistik Pendidikan (Teori dan Praktek)*, 111.

²⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2022).

3. Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dalam setiap penelitian kuantitatif yang dilakukan, memiliki suatu hipotesis atau jawaban sementara terhadap penelitian yang akan dilakukan. Yang kemudian dari hipotesis yang diajukan tersebut akan dilakukan penelitian lebih lanjut untuk membuktikan apakah hipotesis tersebut benar adanya atau tidak benar. Selanjutnya hipotesis, tersebut akan diuji oleh peneliti dengan menggunakan pendekatan kuantitatif.²⁸ Uji hipotesis ini digunakan untuk menghitung perbedaan pengaruh antara kelompok eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dengan kelas kontrol yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *make a match*.

Apabila pada uji normalitas diperoleh data yang berdistribusi secara normal, maka uji yang digunakan adalah uji parametric yakni uji-t. dan apabila pada uji normalitas tidak berdistribusi secara tidak normal, maka uji yang digunakan adalah uji non-parametrik yaitu uji *Mann Whitney*.

Pada perhitungan uji normalitas data yang diperoleh tidak berdistribusi normal, maka untuk perhitungan uji hipotesis dilakukan dengan uji non-parametrik yaitu uji *Mann Whitney*. Perhitungan uji

²⁸ Hajaroh, *Statistik Pendidikan (Teori dan Praktek)*, 123.

dilakukan dengan bantuan IBM SPSS *Stastics versi 26 for windows*.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji Mann Whitney yaitu jika nilai Asymp.sig. < 0,005 maka H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh, kemudian jika nilai Asymp.sig. > 0,005 maka H_a ditolak dan H_0 diterima yang artinya tidak terdapat pengaruh.

4. Uji N-Gain

Uji N-Gain ini dilakukan untuk memberikan gambaran umum tentang peningkatan skor hasil pembelajaran antara sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran temas games tournament.

Berikut rumus yang dipakai untuk menghitung N-Gain:

$$N\ GAIN = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Keterangan:

N Gain = nilai uji normalitas gain

S_{post} = skor posttest

S_{pre} = skor pretest

S_{maks} = skor maksimal

Adapun kriteria dari nilai N-Gain adalah sebagai berikut:

Tabel 3.11
Kriteria Normalitas Gain

Nilai Normalitas Gain	Interpretasi
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi Penurunan
$G = 0,00$	Tidak Terjadi Penurunan
$0,00 \leq g < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq g < 1,00$	Tinggi

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Sejarah Singkat Berdirinya SMP Negeri 2 Purbolinggo

Sekolah menengah pertama (SMP) Negeri 2 Purbolinggo berada di desa Taman Asri, Kecamatan Purbolinggo, Kabupaten Lampung Timur telah berdiri sejak tahun 1994. Pada saat itu penyelenggaraan SMP Negeri 2 Purbolinggo masih di bawah naungan, bimbingan dan pengawasan dari Kepala SMP Negeri 1 Purbolinggo dengan menugaskan ibu Hj. Sri Widayati sebagai pejabat sementara dan beberapa guru dari SMP Negeri 1 Purbolinggo untuk membangun dan merintis awal serta mengolah hingga berkembang.

Sejak berdirinya SMP Negeri 2 Purbolinggo tersebut sekolah SMP Negeri 2 Purbolinggo sudah menerima siswa baru tahun pelajaran 1994/1995 yang terdiri dari 3 kelas. Adapun untuk kegiatan belajar mengajar masih menggunakan gedung SD Negeri 1 Taman Asri.

Sekolah berjalan sekitar 2 tahun pada siswa dapat melakukan kegiatan belajar mengajar di gedung baru yang pada saat itu telah diresmikan oleh menteri pendidikan dan kebudayaan Prof. Dr. Ing. Wardiman Djojonegoro tepatnya pada tanggal 10 Juli 1996. Kemudian ditahun 1997 secara resmi Ibu Hj. Sri Widiyarti oleh kepala kantor wilayah departemen pendidikan

dan kebudayaan provinsi Lampung diangkat menjadi kepala sekolah SMP Negeri 2 Purbolinggo sampai akhir tahun 2004.

Awal tahun 2005 SMP Negeri 2 Purbolinggo terjadi kekosongan kepala sekolah dan untuk sementara dijabat oleh bapak Pengawas pembina sekolah menengah pertama dan sekolah menengah akhir yakni bapak Hi. Tukeran selama kurang lebih 5 bulan. Menjelang pelaksanaan ujian nasional tahun 2005. Kepala sekolah SMP Negeri 2 Purbolinggo dijabat oleh bapak Drs. Rizal Hendra sampai akhir tahun 2006. Yang kemudian digantikan oleh ibu Dra. Hj. Sulismadiu sampai tahun 2009, kemudian digantikan oleh bapak Drs. Hi. Sumaryadi, MM sampai tahun 2011, kemudian digantikan oleh ibu Rohmanjanah, S. Pd. sampai tahun 2013, kemudian digantikan oleh bapak Tomo, S. Pd, MM dari tahun 2013-2018. Lalu digantikan oleh bapak Siswo Sulomo, S. Pd. dari tahun 2018-2019 dan digantikan oleh bapak I Nengah Miasa, S. Pd. Msi dari tahun 2019 sampai sekarang.

b. Letak Geografis Daerah Penelitian

SMP Negeri 2 Purbolinggo berlokasi di desa Taman Asri, kecamatan Purbolinggo, kabupaten Lampung Timur. Secara geografis letak tersebut cukup strategis karena bersebelahan dengan desa Bumi Jawa, kecamatan Batanghari Nuban yang sangat strategis dan sangat memungkinkan bagi masyarakat yang berada di lokasi untuk dapat menyekolahkan anak-anaknya tanpa harus sekolah diluar kecamatan mereka.

Disamping itu juga situasinya sangat tenang jauh dari pasar dan keramaian sehingga para siswa dapat belajar dengan baik dan juga tenang. Kemudian jalan untuk menuju sekolah SMP Negeri 2 Purbolinggo mudah untuk ditempuh dengan kendaraan umum ataupun kendaraan pribadi, jarak tempuh dari kecamatan Purbolinggo hanya sekitar 7 km kearah metro tepat di pojok belakang gedung Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) kabupaten Lampung Timur.

c. Profil SMP Negeri 2 Purbolinggo

- 1) Nama Sekolah : SMP Negeri 2 Purbolinggo
- 2) Standar Akreditasi : Baik (B)
- 3) Alamat : Jalan. Nusantara Raya. Taman Asri,
Kecamatan Purbolinggo, Kabupaten Lampung Timur
- 4) Tahun Berdiri : 1994
- 5) Status Tanah : Hak Pakai

d. Visi dan Misi Sekolah SMP Negeri 2 Purbolinggo

1) Visi

Unggul dalam prestasi berbasis IPTEK dan IMTAQ

2) Misi

- a) Menetapkan profil pelajar yang berakhlak mulai dan rajin beribadah
- b) Menciptakan pembelajaran yang menarik,, menyenangkan dan berkarakter

- c) Meningkatkan manajemen satuan pendidikan yang adatif, berkarakter dan menjamin mutu
 - d) Menciptakan lingkungan sekolah sebagai tempat perkembangan intelektual
 - e) Menciptakan profil pelajar yang berakhlak mulai, mandiri, kreatif dan bernalar kritis
 - f) Menciptakan partisipasi aktif orang tua dan masyarakat.
- e. Sarana dan Prasarana

Sarana-sarana di SMP Negeri 2 Purbolinggo adalah sebagai berikut

Tabel 4.1
Sarana SMP Negeri 2 Purbolinggo

No	Nama Sarana	Keterangan	
		Ada	Tidak Ada
1	Meja Siswa	✓	
2	Kursi Siswa	✓	
3	Papan Tulis	✓	
4	Buku Modul	✓	
5	Buku Perpustakaan	✓	
6	Media Pembelajaran IPS	✓	
7	Media Pembelajaran Matematika	✓	
8	Media Pembelajaran dan Alat Praktik IPA	✓	
9	Meja Guru	✓	
10	Kursi Guru	✓	

Selain itu, Prasarana di SMP Negeri 2 Purbolinggo sebagai berikut:

Tabel 4.2
Prasarana SMP Negeri 2 Purbolinggo

No	Nama Prasarana	Jumlah	Kondisi		
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
1	Ruang Kelas	23	✓		
2	Ruang Kepala Sekolah	1	✓		
3	Ruang Waka	1	✓		
4	Ruang Guru	1	✓		
5	Ruang Tata Usaha	1	✓		
6	Ruang Lab IPA	1			
7	Ruang Lab Komputer	1	✓		
8	Perpustakaan	1	✓		
9	Ruang BK	1	✓		
10	Ruang UKS	1	✓		
12	Ruang Tamu	1	✓		
13	Dapur	1		✓	
14	Lapangan Upacara	1	✓		
15	Lapangan Basket	1		✓	
16	Tempat Parkir	1	✓		
17	Kamar Mandi/WC	4		✓	
18	Koperasi	1	✓		
19	Kantin	6		✓	
20	Gudang	1	✓		
21	Tempat Ibadah	1	✓		

a. Data Tenaga Pendidik, Tenaga Kependidikan, dan Siswa SMP Negeri 2 Purbolinggo

1) Data Tenaga Pendidik dan Kependidikan

Jumlah tenaga pendidik dan tenaga kependidikan di SMP Negeri 2

Purbolinggo sebagai berikut:

Tabel 4.3
Daftar Tenaga Pendidik dan Kependidikan SMP Negeri 2 Purbolinggo
Tahun ajaran 2024/2025

No	Nama	Jabatan
1	I Nengah Miasa, S. Pd, Msi	Kepala Sekolah
2	Hamzah Fansuri, S. Pd	Guru Penjas/Waka Kesiswaan
3	Dra. Sulanjari	Guru IPA/Waka Kurikulum
4	Drs. Dhoriyanto	Guru PAI/Waka Sarpras
5	Deka Andaresta, S. Pd	Guru PPKN
6	Desiana Putri, S. Mat, M. Mat, MM	Guru Matematika
7	Dhea Lingga Pertiwi, S. Pd	Guru IPA
8	Diyah Handayani Saputri, S. Pd	Guru BK
9	Drs. Edi Carito	Guru Matematika
10	Edi Suyatno, S. Pd	Guru IPS
11	Ella Ayuni, S. Pd	Guru Matematika
12	Ema Darmayanti Yasin, S. Pd.i	Guru PPKN
13	Dra. Eny Mastuti	Guru Matematika
14	Fitri Hariyanti, S. Pd.i	Guru Bahasa Lampung
15	Fitri Puspitasari, S. Pd	Guru BK
16	Gunardi, S. Pd	Guru PPKN
17	Hanani Puji Lestari, S. Kom	Guru TIK
18	Hetti Anggarani, S. Pd	Guru IPS
19	Indarwati, S. Pd.i	Guru PAI
20	Kasnan, S. Pd	Guru Matematika
21	M. Yusril Hardian, S. Pd	Guru TIK
22	Muhammad Al-Azhari, S. Pd.i	Guru PAI
23	Amd. Muharomah, S. Pd	Guru SBK
24	Nurbuati, S. Pd	Guru Bahasa Lampung
25	Dra. Pristiwati Aminah	Guru Bahasa Indonesia
26	Puji Astuti, S. Pd	Guru PAK
27	Rohmanjanah, S. Pd. Msi	Guru Bahasa Indonesia
28	Ryan Novela, S. Pd	Guru Penjas
29	Siti Bariroh, S. Pd	Guru IPA
30	Dra. Siti Fatimah	Guru Bahasa Indonesia
31	Sri Lestari, S. Pd	Guru Bahasa Inggris
32	Sri Mulatsih, S. Pd	Guru Bahasa Indonesia
33	Sri Wihartin, S. Pd	Guru IPS
34	Suhartini, S. Pd	Guru Bahasa Indonesia
35	Dra. Sumarni	Guru IPA
36	Titik Hariyati, S. Pd	Guru Bahasa Indonesia
37	Tri Setia Puji Astuti, S. Tr. A.B	Guru Bahasa Inggris
38	Y Aditya Kusuma Setyawan, S. Pd	Guru Penjas
39	Dwi Rahayu Ningsih, S. Pd	Kepala Tata Usaha
40	Dera Septiany, Amd.Agr	Tata Usaha
41	Eko Budiarto, Amd	Tata Usaha
42	Ilham Prayoga	Satpam

43	Putri Mayasari	Tata Usaha
44	Rohmat, Amd	Tata Usaha
45	Septa Eka Berlian, S. Pd	Tata Usaha
46	Sujono, S. Pd	Tata Usaha/Komite
47	Suwarno	Tata Usaha
48	Toni Haryadi, S. Si	Tata Usaha

2) Data Siswa

Jumlah siswa di SMP Negeri 2 Purbolinggo sebagai berikut:

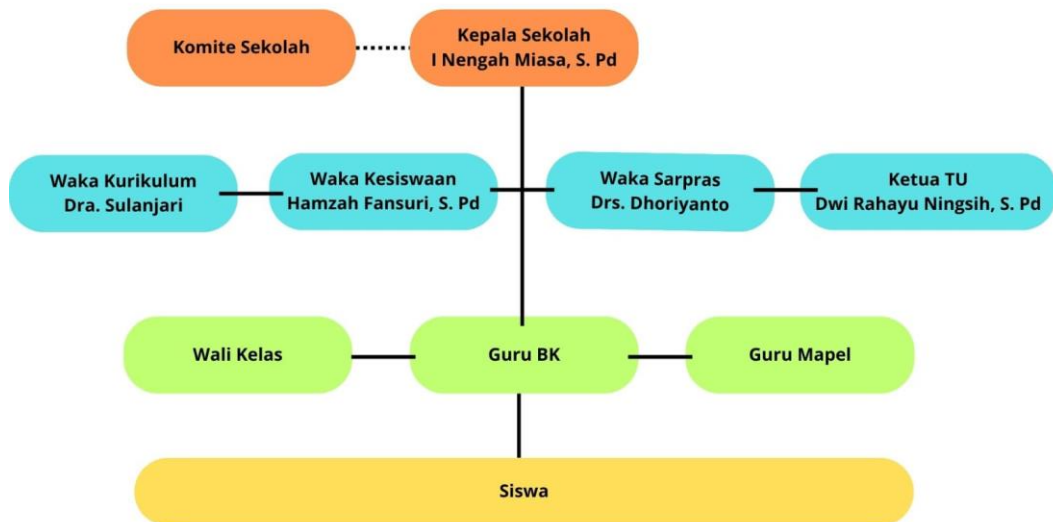
Tabel 4.4
Jumlah Siswa SMP Negeri 2 Purbolinggo

No	Kelas	Jumlah
1	VII A	32
2	VII B	32
3	VII C	32
4	VII D	32
5	VII E	32
6	VII F	32
7	VII G	32
8	VII H	32
9	VIII A	29
10	VIII B	29
11	VIII C	30
12	VIII D	31
13	VIII E	29
14	VIII F	30
15	VIII G	30
16	VIII H	32
17	IX A	27
18	IX B	32
19	IX C	31
20	IX D	31
21	IX E	32
22	IX F	32
23	IX G	32
Total Siswa		713

b. Struktur Organisasi SMP Negeri 2 Purbolinggo

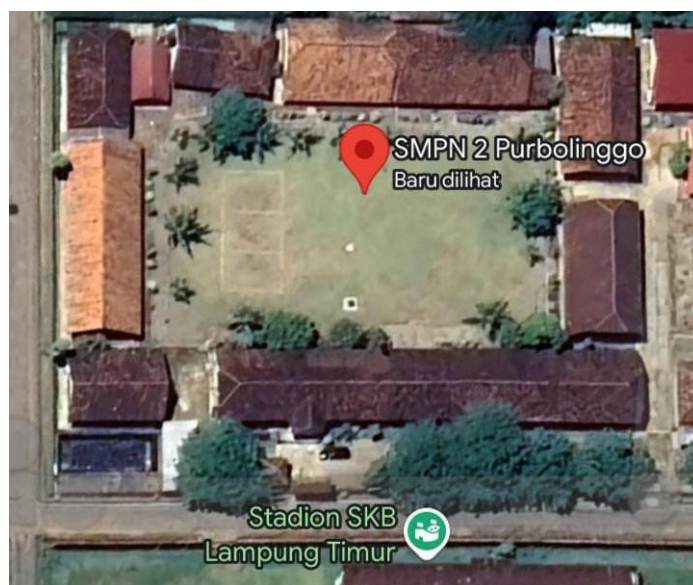
Gambar 4.1
Struktur Organisasi SMP Negeri 2 Purbolinggo

Struktur Organisasi SMP Negeri 2 Purbolinggo



c. Denah Lokasi SMP Negeri 2 Purbolinggo

Gambar 4.2
Denah Lokasi SMP Negeri 2 Purbolinggo



2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Purbolinggo yang terletak di JL. Nusantara Raya Kec. Purbolinggo, Kab. Lampung Timur Prov. Lampung. populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII semester ganjil pada tahun ajaran 2024/2025.

Sebelum penelitian dilakukan, peneliti telah menyiapkan instrumen penelitian yang di gunakan. Instrumen penelitian berupa modul ajar, buku pelajaran, dan instrumen tes. Sebelum di ujikan instrumen tes terlebih dahulu di ujikan kepada siswa kelas IX D yang telah terlebih dahulu mendapatkan materi Mobilitas Sosial. Soal uji instrumen tersebut telah di ujikan pada kelas IX D kemudian di lakukan pengujian validitas, reliabilitas, daya beda dan tingkat kesukaran. Sehingga dapat di peroleh instrumen yang sesuai untuk mengukur kemampuan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS pada kelas VIII. Setelah instrumen di uji dan di katakan valid, di peroleh 20 soal instrumen sehingga soal tersebut dapat di ujikan dalam penelitian.

Dalam penelitian ini pengambilan sampel menggunakan cluster sampling, dengan menggunakan desain *Quasi Eksperiment* (Eksperimen Semu) yang berarti pengembangan dari *True Experimental Design* karena mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak memiliki fungsi penuh dalam mengontrol variable luar yang mempengaruhi penelitian. sehingga terpilih lah kelas VIII G sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII F sebagai kelas kontrol.

Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT). Sedangkan kelas kontrol mendapat perlakuan model pembelajaran *make a match*. Pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan pada kelas eksperimen dan 2 kali pertemuan pada kelas kontrol. Dengan pertemuan pertama untuk pretest dan materi. Sedangkan pertemuan kedua untuk posttest.

a. Deskripsi Kegiatan Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

1) Kelas Eksperimen

Pertemuan pertama peneliti menyampaikan materi Mobilitas Sosial dengan pokok bahasan pengertian mobilitas sosial, bentuk-bentuk mobilitas sosial, saluran-saluran mobilitas sosial, dan dampak mobilitas sosial menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dengan tahapan-tahapan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah dibuat.

Pada kegiatan awal, pembelajaran dimulai dengan guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, berdo'a, dan memeriksa daftar hadir, menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa, kemudian sebelum memulai pembelajaran guru memberikan soal pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa, dan setelah itu guru menyampaikan materi yang akan dibahas yaitu materi mobilitas sosial.

Pada kegiatan inti, guru menyiapkan soal-soal dan pertanyaan sebanyak mungkin mengenai materi Mobilitas Sosial.

Guru membagi kelompok secara acak, ada sepuluh kelompok dan setiap kelompok berisi tiga siswa. Guru menjelaskan mekanisme lomba cerdas cermat, pertandingan terbagi menjadi dua babak yaitu penyisihan dan babak final. Guru melakukan permainan dengan memberikan soal cepat-cepatan kepada setiap kelompok, kelompok yang menjawab benar boleh menentukan akan bermain LCT di sesi berapa baik sesi 1, 2 maupun 3. Guru memulai permainan lomba cerdas cermat dimana pertandingan dibagi menjadi tiga sesi, sesi pertama dimulai dengan kelompok nomor 1,2,3,dan 4. Kemudian sesi kedua dimulai dengan kelompok 5,6,dan 7.

Pada kegiatan akhir, guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa jika ada materi yang belum dipahami, membimbing siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari, memberikan motivasi dan semangat kepada siswa, dan menutup pertemuan dengan salam.

Pada pertemuan kedua peneliti melanjutkan pembelajaran teams games tournament dengan materi mobilitas sosial. Dan memulai kembali sesi ketiga dengan kelompok 8,9, dan 10. Guru memberi soal pertanyaan yang dibagi menjadi soal kelompok, soal lemparan dan soal rebutan, untuk soal kelompok dan soal lemparan apabila benar menjawab mendapat poin 1 dan apabila salah mendapat nilai 0, dan untuk soal rebutan apabila menjawab benar mendapat nilai 2 dan apabila salah akan mendapat nilai -1.

Kelompok dengan nilai tertinggi disetiap sesi akan lanjut ke babak final. Kelompok dengan nilai tertinggi di babak final dinyatakan sebagai juara. Guru memberikan penghargaan atau reward kepada kelompok yang menjadi juara.

Diakhir pembelajaran peneliti melakukan posttest guna mengetahui kemampuan siswa pada materi yang telah diberikan. Tes yang diberikan sebanyak 20 soal pilihan ganda dengan materi yang telah diajarkan.

2) Kelas Kontrol

Pertemuan pertama peneliti menyampaikan materi Mobilitas Sosial dengan pokok bahasan pengertian mobilitas sosial, bentuk-bentuk mobilitas sosial, saluran-saluran mobilitas sosial, dan dampak mobilitas sosial menggunakan model pembelajaran teams games tournament (TGT) dengan tahapan-tahapan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah dibuat.

Pada kegiatan awal, pembelajaran dimulai dengan guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, berdo'a, dan memeriksa daftar hadir, menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa, kemudian sebelum memulai pembelajaran guru memberikan soal pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa, dan setelah itu guru menyampaikan materi yang akan dibahas pada pertemuan saat itu mengenai mobilitas sosial.

Pada kegiatan inti guru menjelaskan materi yang akan diajarkan yakni materi mobilitas sosial. Guru dan siswa kemudian pembelajaran dengan model pembelajaran *make a match*. Guru mempersiapkan lembar kegiatan *make a match*, setiap siswa akan akan mendapatkan masing-masing kartu atau kertas. Kartu atau kertas ada berupa soal dan yang berupa jawaban. siswa akan mencocokkan antara soal dan jawaban. Guru memerintahkan setiap siswa untuk mencari pasangan dan mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu siswa lain. Setelah itu, setiap pasangan mempresentasikan hasilnya didepan kelas. Guru mengecek kebenaran/kecocokan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban dari hasil yang dipresentasikan. Guru memberikan penjelasan poin-poin penting terkait kartu soal dan jawaban dari siswa.

Pada kegiatan akhir, guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa jika ada materi yang belum dipahami, membimbing siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari, memberikan motivasi dan semangat kepada siswa, dan menutup pertemuan dengan salam.

Pada pertemuan kedua peneliti melakukan *posttest* guna mengetahui kemampuan siswa pada materi yang telah diberikan. Tes yang diberikan sebanyak 20 soal pilihan ganda dengan materi yang telah diajarkan.

b. Data Hasil Pre-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pre-test diberikan sebelum dilakukan penelitian, peneliti melakukan pre-test pada kelas VIII G sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII F sebagai kelas kontrol untuk mengetahui dan mengukur kemampuan awal siswa. Data hasil pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut

Tabel 4.5
Data Hasil Pre-Test Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	A	45		✓
2	AFP	55		✓
3	AP	50		✓
4	AMF	60		✓
5	AR	45		✓
6	AAF	35		✓
7	AM	75	✓	
8	CSF	60		✓
9	EF	40		✓
10	FB	55		✓
11	GAF	35		✓
12	ID	50		✓
13	MBAS	30		✓
14	MS	55		✓
15	MS	40		✓
16	MKN	45		✓
17	MFU	55		✓
18	MFA	20		✓
19	NAS	60		✓
20	NA	35		✓
21	NZR	50		✓
22	RA	40		✓
23	RIO	70	✓	
24	RCC	75	✓	
25	RA	25		✓
26	S	40		✓

27	SZ	50		✓
28	VMA	65	✓	
29	WSS	75	✓	
30	WK	55		✓
Jumlah			1490	
Nilai Tertinggi			75	
Nilai Terendah			20	
Nilai Rata-Rata			49,7	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil pre-test dari kelas eksperimen sebesar 49,7 dengan nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 20.

Tabel 4.6
Data Hasil Pre-test Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	AV	55		✓
2	APP	35		✓
3	AP	70	✓	
4	AER	45		✓
5	ADS	30		✓
6	ANAN	70	✓	
7	BP	45		✓
8	CRH	40		✓
9	FZP	45		✓
10	FAS	45		✓
11	FMS	40		✓
12	FHP	20		✓
13	IFK	20		✓
14	KNS	50		✓
15	LAA	60		✓
16	MA	35		✓
17	MR	45		✓
18	MAS	50		✓
19	MAA	50		✓
20	NUU	45		✓
21	NYS	60		✓
22	RA	45		✓
23	RA	40		✓
24	RK	40		✓
25	RAA	40		✓
26	SAP	70	✓	

27	STR	60		✓
28	SAS	45		✓
29	VS	15		✓
30	WDP	55		✓
Jumlah			1365	
Nilai Tertinggi			70	
Nilai Terendah			15	
Nilai Rata-Rata			45,5	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil pre-test dari kelas kontrol sebesar 45,5 dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 15.

c. Data Hasil Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Post-test diberikan setelah dilakukan treatment, peneliti melakukan post-test pada kelas VIII G sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII F sebagai kelas kontrol untuk mengetahui dan mengukur kemampuan pemahaman materi yang telah siswa dapatkan setelah proses pembelajaran. Data hasil post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.7
Data Hasil Post-test Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Nilai Posttes	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	A	80	✓	
2	AFP	70	✓	
3	AP	85	✓	
4	ARF	85	✓	
5	AR	75	✓	
6	AAF	85	✓	
7	AM	95	✓	
8	CSF	95	✓	
9	EF	85	✓	
10	FB	90	✓	
11	GAF	75	✓	
12	ID	55		✓
13	MBAS	80	✓	
14	MS	85	✓	

15	MS	85	✓	
16	MKN	85	✓	
17	MFU	90	✓	
18	MFA	65	✓	
19	NAS	75	✓	
20	NA	60		✓
21	NZR	80	✓	
22	RA	80	✓	
23	RIO	90	✓	
24	RCC	90	✓	
25	RA	65	✓	
26	S	75	✓	
27	SZ	90	✓	
28	VMA	95	✓	
29	WSS	85	✓	
30	WK	90	✓	
Jumlah				2440
Nilai Tertinggi				95
Nilai Terendah				55
Nilai Rata-Rata				81,3

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil post-test dari kelas eksperimen sebesar 81,3 dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 55.

Tabel 4.8
Data Hasil Post-test Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Nilai Posttes	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	AV	80	✓	
2	APP	65	✓	
3	AP	90	✓	
4	AER	90	✓	
5	ADS	65	✓	
6	ANAN	75	✓	
7	BP	55		✓
8	CRH	90	✓	
9	FZP	65	✓	
10	FAS	80	✓	
11	FMS	65	✓	
12	FHP	65	✓	
13	IFK	60		✓

14	KNS	75	✓	
15	LAA	85	✓	
16	MA	70	✓	
17	MR	70	✓	
18	MAS	75	✓	
19	MAA	70	✓	
20	NUU	85	✓	
21	NYS	95	✓	
22	RA	80	✓	
23	RA	55		✓
24	RK	65	✓	
25	RAA	85	✓	
26	SAP	90	✓	
27	STR	80	✓	
28	SAS	85	✓	
29	VS	50		✓
30	WDP	75	✓	
Jumlah			2235	
Nilai Tertinggi			95	
Nilai Terendah			50	
Nilai Rata-Rata			74,5	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil post-test dari kelas kontrol sebesar 74,5 dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 50.

d. Perbandingan Hasil Pre-test Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan berikut nilai rata-rata dari kelas eksperimen dan kelas kontrol selanjutnya dilakukan perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas control

Tabel 4.9
Perbandingan Hasil Pre-test dan Post-test Kelas VIII F dan VIII G

Kelas	Rata-Rata		Peningkatan
	Pre-test	Post-test	
VIII F	45,5	74,5	29
VIII G	49,7	81,3	31,6

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa pada kelas eksperimen (VIII G) rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 31,6 dan pada kelas kontrol (VIII F) mengalami peningkatan sebesar 29.

3. Pengujian Hipotesis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data hasil pre-test dan post-test dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov. Apabila saat uji normalitas diperoleh data berdistribusi normal, maka uji yang digunakan adalah uji parametrik yaitu uji-t, dan apabila pada uji normalitas diperoleh data tidak berdistribusi normal, maka uji yang digunakan adalah uji non-parametrik yaitu uji *Mann-Whitney*. Kriteria dalam pengujian yang digunakan adalah apabila data tersebut memiliki nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal, dan apabila data tersebut memiliki nilai signifikansi $< \alpha = 0,05$ maka data tersebut berdistribusi tidak normal. Berikut ini hasil dari uji normalitas:

Tabel 4.10
Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest_TGT (Eksperimen)	.089	30	.200*	.973	30	.625
	Posttest_TGT (Eksperimen)	.205	30	.002	.912	30	.017
	Pretest_Make a Match (Kontrol)	.148	30	.093	.950	30	.165
	Posttest_TGT (Kontrol)	.121	30	.200*	.960	30	.309
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil pengujian normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov yang dibantu menggunakan *IBM SPSS Statistics versi 26*, dapat diketahui bahwa post-test pada kelas eksperimen memiliki Sig. = 0,002 artinya nilai (Sig) < 0,05 atau $0,002 \leq 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang di uji tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil pre-test dan post-test dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi homogen atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji Levene's dengan bantuan *IBM SPSS Statistics versi 26 for windows*. Kriteria pengujian yang digunakan adalah apabila data tersebut memiliki nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$ maka H0 diterima atau varian homogen, dan

apabila data tersebut memiliki nilai signifikansi $< \alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak atau varian tidak homogen. Berikut ini hasil uji Homogentis:

Tabel 4.11
Hasil Uji Homogenitas Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.353	1	58	.555
	Based on Median	.393	1	58	.533
	Based on Median and with adjusted df	.393	1	57.408	.533
	Based on trimmed mean	.312	1	58	.578

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas dari hasil pre-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,555 > 0,05$ Maka H_0 diterima atau homogen.

Tabel 4.12
Hasil Uji Homogenitas Post-test Kelas Eksperimen dan Kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	1.162	1	58	.286
	Based on Median	1.379	1	58	.245
	Based on Median and with adjusted df	1.379	1	56.313	.245
	Based on trimmed mean	1.195	1	58	.279

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas dari hasil post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

diperoleh nilai signifikansi sebesar $= 0,286 > 0,05$. Maka H_0 diterima atau homogen.

c. Uji *Mann-Whitney*

Setelah melakukan uji normalitas pada hasil pre-test dan post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka didapat hasil bahwa ada satu sampel tidak berdistribusi normal. Untuk mengatasi ketika uji normalitas dan populasi tidak terpenuhi maka yang digunakan adalah uji non-parametrik yaitu uji *Mann-Whitney*.

Uji *Mann-Whitney* digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dari kedua kelompok sampel yang saling bebas jika salah satu atau kedua kelompok sampel tidak berdistribusi normal.²⁹ Uji *Mann-Whitney* pada penelitian ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah "Adakah pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap hasil belajar IPS siswa di SMP Negeri 2 Purbolinggo"

Uji *Mann-Whitney* dilakukan dengan menggunakan bantuan IBM SPSS *Statistics versi 26 for windows* dengan mengambil taraf Signifikansi sebesar 0,05. Dasar pengambilan keputusan dalam uji *Mann-Whitney* yaitu jika nilai Asymp. Sig. $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh, dan apabila nilai Asymp.sig. $> 0,05$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima yang artinya tidak terdapat pengaruh.³⁰

Perhitungan uji *Mann-Whitney* dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

²⁹ Rostina Sundaya, *Statistika Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: Alfabeta, 2014), 151.

³⁰ Sunjoyo, *Aplikasi SPSS Untuk SMART Riset* (Bandung: Alfaberta, 2013), 114.

Tabel 4.13
Hasil Uji Hipotesis Penelitian

Test Statistics^a	
	Hasil
Mann-Whitney U	35.500
Wilcoxon W	500.500
Z	-6.151
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
a. Grouping Variable: Kelas	

Dari tabel di atas diperoleh bahwa Z_{hitung} sebesar -6,151 dengan nilai Asymp.Sig. (2-tailed) = 0,000. Karena nilai $0,000 < 0,05$ maka disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata peningkatan hasil belajar IPS kelas eksperiman lebih besar daripada kelas kontrol pada materi Mobilitas Sosial. Sehingga hasilnya adalah “Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di SMP Negeri 2 Purbolinggo”.

d. Uji N-Gain

Skor Uji N-Gain ini digunakan untuk melihat seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran dengan model pembelajaran *teams games tournament*. Perhitungan uji N-Gain skor dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.14
Hasil Uji N-Gain Skor

Descriptives					
	Kelas		Statistic	Std. Error	
NGain_Persen	eksperimen	Mean		63.2152	3.18229
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	56.7067	
			Upper Bound	69.7238	
		5% Trimmed Mean		64.4235	
		Median		66.6667	
		Variance		303.809	
		Std. Deviation		17.4301	
				2	
		Minimum		10.00	
		Maximum		87.50	
		Range		77.50	
		Interquartile Range		21.31	
		Skewness		-1.201	.427
		Kurtosis		1.684	.833
	kontrol	Mean		53.6213	3.26605
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	46.9415	
			Upper Bound	60.3011	
		5% Trimmed Mean		53.8413	
		Median		50.0000	
		Variance		320.012	
		Std. Deviation		17.8888	
				8	
		Minimum		16.67	
		Maximum		87.50	
		Range		70.83	
Interquartile Range		25.00			
Skewness		-.097	.427		
Kurtosis		-.187	.833		

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain skor diatas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain skor untuk kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* adalah sebesar

0,6321 termasuk dalam kategori sedang. Sementara nilai rata-rata N-Gain skor untuk kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* adalah sebesar 0,5362 termasuk dalam kategori sedang.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat diketahui bahwa dari dua kelas baik kelas eksperimen dan kelas kontrol pada setiap tes didapatkan hasil yang berbeda. Artinya bahwa pengetahuan siswa antara pre-test dan post-test terlihat berbeda baik dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dibuktikan dengan hasil belajar yang diperoleh siswa. Perbedaan ini terjadi karena tentu pengetahuan seorang siswa akan bertambah setelah diberikan materi pembelajaran.

Pada hasil penelitian dapat dilihat bahwa sebelum proses pembelajaran peneliti melakukan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa dari kedua kelas tersebut. Berdasarkan hasil pre-test maka diketahui nilai rata-rata hasil pre-test dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 49,7 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 45,5. Setelah dilakukan pretest proses pembelajaran kedua kelas tersebut dilakukan dengan memberikan perlakuan yang berbeda, dimana kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *make a match*.

Setelah kedua kelas tersebut melaksanakan proses pembelajaran dengan perlakuan yang berbeda, maka terlihat perbedaan yang tidak terlalu signifikan pada post-test yang diberikan yaitu kelas eksperimen memperoleh

nilai rata-rata sebesar 81,3, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 74,5.

Berdasarkan hasil olah data, pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil uji *Mann-Whitney* diperoleh bahwa Zhitung sebesar -6,151 dengan nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* = 0,000. Karena nilai $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata peningkatan hasil belajar IPS kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol pada materi mobilitas sosial. Sehingga hasilnya adalah "Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SMP Negeri 2 Purbolinggo". Penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* terbilang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, yang dibuktikan dengan uji N-Gain skor pada kelas eksperimen diperoleh nilai sebesar 0,6321 dimana termasuk dalam kategori sedang.

Penelitian ini dikuatkan dengan penelitian terdahulu oleh Elisabeth Margareta dan Sarah Indah Yani Manalu dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Sigala-gala". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 6,71$ dan $t_{tabel} = 2,00$ dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model

pembelajaran *teams games tournament* terhadap hasil belajar kelas VIII IPS di SMP Negeri 1 Sigala-gala.³¹

Penelitian terdahulu oleh Dwi Rahmawati, M. Ja'far Nashir dan Laila Hidayatul Amin dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Permainan Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII SMP Islam Al-Hadi Mojolaban Sukoharjo Tahun Ajaran 2023/2024". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa uji hipotesis menggunakan rumus korelasi product moment dengan hasil 0,708 korelasi yang termasuk kedalam kategori sedang. Artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* dengan permainan teka-teki silang (tts) pada mata pelajaran PAI kelas VIII di SMP Islam Al-Hadi Mojolaban Sukoharjo.³²

Penelitian terdahulu oleh Baba Niri dan Tamu Ina dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar IPA Terpadu di SMP Negeri 1 Waibakul". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan pengujian hipotesis dengan uji t pada $\alpha = 0,05$ diperoleh nilai sig (2-tailed) 0,000 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams*

³¹ Margareta dan Yani Manalu, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sigala-gala."

³² Rahmawati, Nashir, dan Hidayatul Amin, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Permainan Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII SMP Islam Al-Hadi Mojolaban Sukoharjo Tahun Ajaran 2023/2024."

games tournament (tgt) berbantuan media poster terhadap hasil belajar IPA peserta didik SMP Negeri 1 Waibakul.³³

Penelitian terdahulu oleh Mustamiroh, Akmal Sutja dan Siti Tiara Maulia dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas VIII SMP Negeri 5 Muaro Jambi". Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan uji-*mann whitney* yaitu nilai Asymp.Sig (2-tailed) $0,002 < 0,05$. Maka H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKN kelas VIII di SMP Negeri 5 Muaro Jambi.³⁴

Penelitian terdahulu oleh Irma'atul Nuvianti dengan judul "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". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan uji-*u mann whitney* yaitu nilai Asymp.Sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (tgt) dengan media

³³ Baba Niri, Makaborang, dan Tamu Ina, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar IPA Terpadu Di SMP Negeri 1 Waibakul."

³⁴ Sutja dan Tiara Maulia, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas VIII SMP Negeri 5 Muaro Jambi."

pembelajaran tebak aku untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas VII di SMP Negeri 30 Surabaya.³⁵

Berdasarkan hasil penelitian dan dengan melihat hasil penelitian terdahulu maka dapat diketahui bahwa model pembelajaran *teams games tournament* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikarenakan kooperatif atau kerja sama antar siswa selama proses pembelajaran.

³⁵ Nuvianti dkk., “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.”

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap hasil belajar IPS siswa SMP Negeri 2 Purbolinggo.

Hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan yang telah dilakukan yaitu pengujian hipotesis dengan menggunakan uji *Mann-Whitney* diperoleh nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* = 0,000. Karena nilai $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima. Artinya "Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SMP Negeri 2 Purbolinggo". Penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* terbilang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terbukti dengan uji *N-Gain* skor pada kelas eksperimen diperoleh nilai sebesar 0,6321 dimana pada nilai tersebut termasuk dalam kategori sedang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka peneliti ingin menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

- a. Dengan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) guru dapat mengatasi masalah rendahnya hasil belajar siswa khususnya pelajaran IPS.
- b. Diharapkan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa terkhusus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

2. Bagi Sekolah

Dengan digunakannya model ini, pembelajaran yang dilakukan guru dapat meningkatkan semangat belajar siswa serta meningkatkan perolehan hasil belajar dari siswa sehingga pembelajaran menjadi aktif dan tidak membosankan lagi.

3. Bagi Siswa

Bagi siswa diharapkan untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, karena dengan siswa ikut serta dalam aktifitas belajar akan membantu siswa untuk lebih memahami materi yang diberikan guru sehingga dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Diharapkan untuk mengembangkan penelitian ini agar hasil belajar siswa semakin meningkat untuk kedepannya.

- b. Diharapkan dapat meneliti proses pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar IPS lain, metode pembelajaran lain, media pembelajaran, fasilitas belajar, ruang belajar, gaya belajar dan lain-lain.
- c. Peneliti mengharapkan bahwa peneliti lain dapat menindaklanjuti dan mengembangkan hasil penelitian yang telah dicapai, sehingga wawasan dan ilmu pengetahuan semakin bertambah dan berkembang.
- d. Peneliti juga menyarankan kepada peneliti selanjutnya bahwa selain pada materi Mobilitas Sosial model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) cocok digunakan pada kelas 8 cocok untuk materi Keragaman Alam Indonesia dan materi Konflik dan Integrasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Karimuddin, Misbahul Jannah, Ummul Aiman, Suryadin Hasda, Masita, Ketut Ngurah Ardiawan, dan Meilida Eka Sari. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022.
- Andi Setiawan, Muhammad. *Belajar Dan Pembelajaran Tujuan Belajar Dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: Rineka Cipta, 2014.
- Astuti, Nelly, Rapani, Dewi Kartika Ningsih, dan Vivi Tri Astuti. *Model Pembelajaran Kooperatif; Implementasi di SD*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2020.
- Baba Niri, Natania Rambu, Yohana Makaborang, dan Anita Tamu Ina. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar IPA Terpadu Di SMP Negeri 1 Waibakul.” *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi* 2, no. 2 (2023).
- Djamaroh, dan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Hafni Sahir, Syahrida. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2022.
- Hajaroh, Siti, dan Raenah. *Statistik Pendidikan (Teori dan Praktek)*. Mataram: Sanabil, t.t.
- Hardani, Nur Hikmatul Auliya, Helmina Andriani, Roushandy Asri Fardani, dan Jumari Ustiawati. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group, 2020.
- Husamah, Yuni Pantiawati, Arina Restian, dan Puji Sumarsono. *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: Universitas Malang, 2018.
- Lefudin. *Belajar & Pembelajaran*. CV. Budi Utama, 2014.
- Machali, Imam. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2021.
- Magdale, Ina. *Psikologi Pendidikan Sekolah Dasar*. Jawa Barat: CV. Jejak Anggota IKAPI, 2021.
- Margareta, Elisabeth, dan Sarah Indah Yani Manalu. “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar

IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sigala-gala.” *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI DAN ENTERPRENEURSHIP* 1, no. 3 (2023).

Mustamiroh, Akmal Sutja, dan Siti Tiara Maulia. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas VIII SMP Negeri 5 Muaro Jambi.” *Academy of Education Journal* 14, no. 2 (2023).

Musyarafah, Ahmad Abdurrahman, dan Nasobi Niki Suma. *Konsep Dasar IPS*. Sleman: Komojoyo Press, 2021.

Nasution, Toni, dan Maulana Arafat Lubis. *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Samudra Biru, 2018.

Nuryadi. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media, 2017.

Nuvianti, Irma’atul, Wiwik Sri Utami, Kusnul Khotimah, dan Muhammad Ilyas Marzuqi. “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.” *Dialektika Pendidikan IPS* 3, no. 3 (2023).

Priadana, Sidik, dan Denok Sunarsi. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang: Pascal Books, 2021.

Putri Alifa, Syafira, dan Arlin Astriyani. “Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Cerdas Cermat Matematika Kelas XI IPA Hang Tuah 1 Jakarta.” *Universitas Muhammadiyah Jakarta* 1, no. 1 (2021).

Rahmawati, Dwi, M. Ja’far Nashir, dan Laila Hidayatul Amin. “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Permainan Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII SMP Islam Al-Hadi Mojolaban Sukoharjo Tahun Ajaran 2023/2024.” *Rayah Al-Islam* 7, no. 3 (2023).

Robert E, Slavin. *Cooperative Learning, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media, 2015.

Ropi, Muhammad, dan Muhammad Fahrurrozi. *Evaluasi Hasil Belajar*. NTB: Universitas Hamzanwadi Press, 2017.

Rusman. *Model-Model Pembelajaran, Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2016.

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

- Shoimin, Aris. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- . *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2022.
- Sulastri, Imran, dan Arif Firmansyah. “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya.” *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 1, no. 1 (2019).
- Sundaya, Rostina. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta, 2014.
- Sunjoyo. *Aplikasi SPSS Untuk SMART Riset*. Bandung: Alfaberta, 2013.
- Suprananto. *Pengukuran dan Penilaian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2016.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pres, 2015.
- Syahri Nasution, Amanda, dan Nurdalilah. “Membangkitkan Minat Belajar Siswa Melalui Lomba Cerdas Cermat.” *Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah* 1, no. 1 (2018).
- Tanti, Wihayu. “Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing,” 4, 1 (2016): 230–44.
- W, Budiana. “Penggunaan Teknik Cerdas Cermat Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyampaikan Pendapat Siswa Kelas VIII 3 SMP Laboratorium Undiksha Singaraja” 1, no. 5 (2013).
- Wirawan, Fadli. *Model-Model Pembelajaran Untuk Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bantul: Bening Pustaka, 2022.
- Zukira, Abduh H. Harun, dan Jamaludin. “Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar Alkhairat Towers Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together (NHT) pada Mata Pelajaran PKN.” *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 2, no. 3 (2020).

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Outline

OUTLINE

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT
(TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA
SMP NEGERI 2 PURBOLINGGO**

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

NOTA DINAS

PERSETUJUAN

PENGESAHAN

ABSTRAK

ORISINALITAS PENELITIAN

MOTTO

PERSEMBAHAN

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTARLAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan dan Manfaat Penelitian
- F. Penelitian Relevan

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Hasil Belajar Siswa
 - 1. Pengertian Hasil Belajar
 - 2. Teori Belajar
 - 3. Jenis-Jenis Hasil Belajar
 - 4. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar
 - 5. Indikator Hasil Belajar
- B. Model Pembelajaran Tipe TGT
 - 1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif
 - 2. Pengertian TGT
 - 3. Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif TGT
 - 4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT
- C. LCT (Lomba Cerdas Cermat)
- D. Pembelajaran IPS
 - 1. Pengertian IPS
 - 2. Tujuan IPS
 - 3. Ruang Lingkup IPS
 - 4. Materi Pembelajaran IPS
- E. Keterkaitan Antara Hasil Belajar dan Model Pembelajaran TGT
- F. Kerangka Berpikir
- G. Hipotesis

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Rancangan Penelitian
- B. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel
- C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel

D. Teknik Pengumpulan Data

E. Instrumen Penelitian

F. Teknik Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAHAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

3. Pengujian Hipotesis

B. Pembahasan

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

B. Saran


DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN


DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Metro, 28 Oktober 2024

Menyetujui
Dosen Pembimbing


Wardani, M. Pd
NIP. 19900227 201902 1 009

Peneliti


Sendi Ristiano
NPM. 2001072013

Lampiran 2 Modul Ajar

MODUL AJAR

TEMA 02 KEMAJEMUKAN MASYARAKAT INDONESIA

Campaign Pembelajaran

Pada akhir kelas 8 siswa mampu memahami Kemajemukan Masyarakat Indonesia. Ia menjelaskan Pengertian dari Mobilitas Sosial. Ia mengidentifikasi bentuk-bentuk Mobilitas Sosial. Siswa mampu membedakan faktor pendorong dan faktor penghambat mobilitas sosial. Ia juga mampu menyebutkan apa saja yang termasuk dalam saluran-saluran mobilitas sosial. Siswa mampu menjelaskan dampak-dampak dari mobilitas sosial.

Pemerataan Pembangunan

Nama	Sendi Ristianto	Jenjang/kelas	SMP/8
Asal Sekolah	SMPN 2 Purbolinggo	Mapel	IPS
Alokasi Waktu	3 JP (1 JP x 40 Menit)	Jumlah Siswa	30 Reguler
Profil Pelajar Pancasila yang Berkaitan	<ul style="list-style-type: none"> Bernalar Kritis Kreatif Bergotong Royong 	Model Pembelajaran	Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>
Fase	D	Domain Mapel	Mobilitas Sosial

Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu menjelaskan pengertian mobilitas sosial Siswa mampu mengidentifikasi bentuk-bentuk mobilitas sosial Siswa mampu membedakan faktor pendorong dan penghambat mobilitas sosial Siswa mampu menyebutkan saluran-saluran mobilitas sosial Siswa mampu menjelaskan dampak dari mobilitas sosial
Kata Kunci	Mobilitas Sosial
Sarana Prasarana	Buku Paket IPS Kelas VIII Kurikulum Merdeka, Kartu soal dan jawaban, Pena, Papan Tulis, Spidol dan Penghapus

Komponen	Deskripsi Kegiatan
Pertanyaan Pematik	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Apa yang kamu ketahui tentang mobilitas? ➤ Apakah pendidikan bisa menjadi faktor pendorong mobilitas sosial? ➤ Menurut kalian apakah partai politik termasuk kedalam saluran mobilitas sosial?
Assesmen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Assesmen individu dan kelompok ➤ Tertulis
Kegiatan Pembelajaran Utama	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Individu ataupun Berkelompok
Persiapan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyiapkan materi ajar berupa bacaan dari buku dan rangkuman dari guru atau internet ➤ Menyiapkan lembar kegiatan <i>teams games tournament</i> ➤ Menentukan metode pembelajaran : ceramah bervariasi, diskusi, dan <i>teams games tournament</i>
Urutan Kegiatan Pembelajaran	<p>Aktivitas Awal :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru membuka kegiatan dengan salam pembuka, berdoa, memeriksa kehadiran, memeriksa kebersihan, dan memotivasi siswa agar semangat untuk belajar ➤ Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, teknik assessment, dan menjelaskan mekanisme langkah-langkah kegiatan Dalam proses pembelajaran yang akan berlangsung. <p>Aktivitas Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menjelaskan materi yang akan diajarkan ➤ Guru membagi kelompok secara acak 10 kelompok yang setiap kelompok berisi 3 siswa ➤ Guru meminta perwakilan kelompok untuk maju dan memilih nomor undian ➤ Guru memulai permainan cerdas cermat yang dibagi menjadi 3 sesi, sesi pertama kelompok nomor 1-4, sesi kedua kelompok nomor 5-7 dan sesi ketiga kelompok nomor 8-10 ➤ Guru memberi soal pertanyaan yang dibagi menjadi soal

	<p>kelompok, soal lemparan dan soal rebutan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Kelompok dengan nilai tertinggi disetiap sesi akan lanjut ke babak final ➤ Kelompok dengan nilai tertinggi dibabak final dinyatakan sebagai juara ➤ Guru memberikan penghargaan atau <i>reward</i> kepada kelompok yang menjadi juara <p>Aktivitas Akhir :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru meminta siswa membuat resume point-point penting Dalam kegiatan pembelajaran ➤ siswa memberikan simpulan akhir mengenai materi yang telah diajarkan ➤ Refleksi apa yang telah dipelajari ➤ Guru memberikan pesan moral, ucapan salam dan doa.
Kreteria untuk mengukur ketercapaian Tujuan Pembelajaran dan assesmen (assesmen formatif)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Penilaian sikap (observasi interaktif) ➤ Penilaian Kognitif
Pertanyaan refleksi untuk siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Apakah ada kesulitan yang yang dialami siswa Dalam pembelajaran • Pembelajaran mengenai pengertian mobilitas, bentuk-bentuk mobilitas sosial, faktor-faktor mobilitas sosial, saluran-saluran dan dampak mobilitas sosial
Daftar Pustaka	<p>Mukminan, dkk. 2017. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP/Mts Kelas VIII</i>. Jakarta: Kemendikbud.</p> <p>Supardi, dkk. 2021. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial</i>. Jakarta: Kemendikbud.</p>
Lembar aktivitas siswa (jika ada)	Terlampir
Bahan bacaan siswa (jika ada)	Buku paket Kurikulum Merdeka Kelas VIII

Bahan bacaan Guru (jika ada)	Buku paket Kurikulum Merdeka Kelas VIII
Materi Pengayaan (jika ada)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa dapat menambahkan wawasan dengan cara mencari informasi yang berkaitan dengan materi yang baru di pelajari dengan membaca buku teks lain atau dari internet. ➤ Tulis dengan bahasa sendiri tentang apa yang baru diketahui kemudian serahkan pada guru tersebut.
Materi untuk siswa yang kesulitan belajar (jika ada)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bagi siswa yang belum dapat memahami materi pembelajaran siswa dapat menulis apa yang belum di pahami atau siswa dapat langsung bertanya kepada guru ➤ Siswa yang belum bisa memahami materi pembelajaran dapat bertanya kepada teman-teman yang sudah memahami materi pembelajaran (tutor sebaya)

Purbolinggo, 25 Oktober 2024

Guru Mata Pelajaran IPS




Hetti Anggarani, S. Pd.
NIP. 19761024 200801 2010

Peneliti



Sendi Ristiano
NPM. 2001072013

Kepala UPTD SMP Negeri 2 Purbolinggo



I Nengah Miasa, S.Pd. M.Si
NIP. 19700406 199512 1 001

MODUL AJAR

TEMA 02 KEMAJEMUKAN MASYARAKAT INDONESIA

Campaign Pembelajaran

Pada akhir kelas 8 siswa mampu memahami Kemajemukan Masyarakat Indonesia. Ia menjelaskan Pengertian dari Mobilitas Sosial. Ia mengidentifikasi bentuk-bentuk Mobilitas Sosial. Siswa mampu membedakan faktor pendorong dan faktor penghambat mobilitas sosial. Ia juga mampu menyebutkan apa saja yang termasuk dalam saluran-saluran mobilitas sosial. Siswa mampu menjelaskan dampak-dampak dari mobilitas sosial.

Pemerataan Pembangunan

Nama	Sendi Ristianto	Jenjang/kelas	SMP/8
Asal Sekolah	SMPN 2 Purbolinggo	Mapel	IPS
Alokasi Waktu	3 JP (1 JP x 40 Menit)	Jumlah Siswa	30 Reguler
Profil Pelajar Pancasila yang Berkaitan	<ul style="list-style-type: none"> • Bernalar Kritis • Kreatif • Bergotong Royong 	Model Pembelajaran	Model Pembelajaran <i>Make A Match</i>
Fase	D	Domain Mapel	Mobilitas Sosial

Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mampu menjelaskan pengertian mobilitas sosial • Siswa mampu mengidentifikasi bentuk-bentuk mobilitas sosial • Siswa mampu membedakan faktor pendorong dan penghambat mobilitas sosial • Siswa mampu menyebutkan saluran-saluran mobilitas sosial • Siswa mampu menjelaskan dampak dari mobilitas sosial
Kata Kunci	Mobilitas Sosial
Sarana Prasarana	Buku Paket IPS Kelas VIII Kurikulum Merdeka, Kartu soal dan jawaban, Pena, Papan Tulis, Spidol dan Penghapus

Komponen	Deskripsi Kegiatan
Pertanyaan Pematik	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Apa yang kamu ketahui tentang mobilitas? ➤ Apakah pendidikan bisa menjadi faktor pendorong mobilitas sosial? ➤ Menurut kalian apakah partai politik termasuk kedalam saluran mobilitas sosial?
Assesmen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Assesmen individu dan kelompok ➤ Tertulis
Kegiatan Pembelajaran Utama	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Individu ataupun Berkelompok
Persiapan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyiapkan materi ajar berupa bacaan dari buku dan rangkuman dari guru atau internet ➤ Menyiapkan lembar kegiatan <i>Make A Match</i> ➤ Menentukan metode pembelajaran : ceramah bervariasi, diskusi, dan <i>Make A Match</i>
Urutan Kegiatan Pembelajaran	<p>Aktivitas Awal :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru membuka kegiatan dengan salam pembuka, berdoa, memeriksa kehadiran, memeriksa kebersihan, dan memotivasi siswa agar semangat untuk belajar ➤ Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, teknik assessment, dan menjelaskan mekanisme langkah-langkah kegiatan Dalam proses pembelajaran yang akan berlangsung. <p>Aktivitas Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menjelaskan materi yang akan diajarkan ➤ Guru dan siswa bersama-sama membahas hasil curahan pendapat yang telah dilakukan ➤ Kemudian siswa akan melakukan aktivitas berikutnya yakni <i>make a match</i> ➤ Guru mempersiapkan lembar kegiatan <i>Make a match</i> ➤ Setiap siswa akan mendapatkan masing-masing kartu atau kertas dan diminta untuk mencari pasangan dari kartu yang didapatkan

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kartu atau kertas ada berupa soal dan yang berupa jawaban. siswa akan mencocokkan antara soal dan jawaban. (siswa akan mengungkap didepan kelas dengan dipanggil secara random) ➤ Setelah aktivitas tersebut guru bersama siswa membahas materi yang telah diajarkan yaitu mobilitas sosial. <p>Aktivitas Akhir :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru meminta siswa membuat resume point-point penting Dalam kegiatan pembelajaran ➤ siswa memberikan simpulan akhir mengenai materi yang telah diajarkan ➤ Refleksi apa yang telah dipelajari ➤ Guru memberikan pesan moral, ucapan salam dan doa.
Kreteria untuk mengukur ketercapaian Tujuan Pembelajaran dan assesmen (assesmen formatif)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Observasi guru terhadap pembelajaran kegiatan yang sedang berlangsung ➤ Penilaian sikap (observasi interaktif) ➤ Penilaian Kognitif (Lembar Aktivitas Make A Match)
Pertanyaan refleksi untuk siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Apakah ada kesulitan yang yang dialami siswa Dalam pembelajaran • Pembelajaran mengenai pengertian mobilitas, bentuk-bentuk mobilitas sosial, faktor-faktor mobilitas sosial, saluran-saluran dan dampak mobilitas sosial
Daftar Pustaka	<p>Mukminan, dkk. 2017. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP/Mts Kelas VIII</i>. Jakarta: Kemendikbud.</p> <p>Supardi, dkk. 2021. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial</i>. Jakarta: Kemendikbud.</p>
Lembar aktivitas siswa (jika ada)	Terlampir
Bahan bacaan siswa (jika ada)	Buku paket Kurikulum Merdeka Kelas VIII
Bahan bacaan Guru (jika ada)	Buku paket Kurikulum Merdeka Kelas VIII

Materi Pengayaan (jika ada)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa dapat menambahkan wawasan dengan cara mencari informasi yang berkaitan dengan materi yang baru di pelajari dengan membaca buku teks lain atau dari internet. ➤ Tulis dengan bahasa sendiri tentang apa yang baru diketahui kemudian serahkan pada guru tersebut.
Materi untuk siswa yang kesulitan belajar (jika ada)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bagi siswa yang belum dapat memahami materi pembelajaran siswa dapat menulis apa yang belum di pahami atau siswa dapat langsung bertanya kepada guru ➤ Siswa yang belum bisa memahami materi pembelajaran dapat bertanya kepada teman-teman yang sudah memahami materi pembelajaran (tutor sebaya)

Purbolinggo, 25 Oktober 2024

Guru Mata Pelajaran IPS



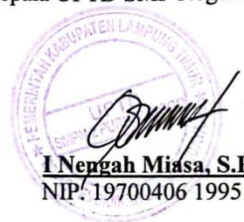
Hetti Anggarani, S. Pd.
NIP. 19761024 200801 2010

Peneliti



Sendi Ristiano
NPM. 2001072013

Kepala UPTD SMP Negeri 2 Purbolinggo



I Nengah Miasa, S.Pd. M.Si
NIP. 19700406 199512 1 001

Lampiran 3 Materi Ajar

MATERI AJAR

KEMAJEMUKAN MASYARAKAT INDONESIA

A. Bagaimana Proses Mobilitas Sosial di Indonesia?

1. Pengertian Mobilitas Sosial

Mobilitas berasal dari bahasa latin mobilis yang berarti mudah dipindahkan atau banyak bergerak dari satu tempat ke tempat yang lain. Kata sosial yang ada pada istilah tersebut mengandung makna gerak yang melibatkan seseorang atau sekelompok warga dalam kelompok sosial. Mobilitas sosial adalah perpindahan posisi seseorang atau sekelompok orang dari lapisan satu ke lapisan yang lain. Seseorang yang mengalami perubahan kedudukan (status) sosial dari suatu lapisan ke lapisan lain, baik menjadi lebih tinggi maupun menjadi lebih rendah dari sebelumnya atau hanya berpindah peran tanpa mengalami perubahan kedudukan, merupakan mobilitas sosial.

2. Bentuk-Bentuk Mobilitas Sosial

Berdasarkan bentuknya, mobilitas sosial dibedakan atas mobilitas sosial vertikal dan mobilitas sosial horizontal.

a. Mobilitas vertikal

Mobilitas sosial vertikal adalah perpindahan seseorang atau kelompok dari suatu kedudukan sosial ke kedudukan sosial lain yang tidak sederajat, baik pindah ke tingkat yang lebih tinggi (*social climbing*) maupun turun ke tingkat lebih rendah (*social sinking*).

b. Mobilitas horizontal

Mobilitas horizontal adalah perpindahan status sosial seseorang atau sekelompok orang dalam lapisan sosial yang sama. Mobilitas horizontal merupakan peralihan individu atau objek-objek sosial lainnya dari suatu kelompok sosial ke kelompok sosial lainnya yang

sederajat. Dalam mobilitas horizontal tidak terjadi perubahan dalam derajat kedudukan seseorang.

3. Saluran-Saluran Mobilitas Sosial

Mobilitas sosial dapat dilakukan melalui beberapa saluran yang dapat mengubah status seseorang. Berikut ini merupakan contoh saluran-saluran mobilitas sosial:

a. Pendidikan

Pendidikan merupakan saluran untuk mobilitas vertikal yang sering digunakan, karena melalui pendidikan orang dapat mengubah statusnya. Lembaga-lembaga pendidikan pada umumnya merupakan saluran yang konkret dari mobilitas vertikal ke atas, bahkan dianggap sebagai social elevator (perangkat) yang bergerak dari kedudukan yang rendah ke kedudukan yang lebih tinggi.

b. Organisasi Politik

Banyak contoh orang yang meniti perjuangan karir di organisasi politik dari tingkat rendah sampai tingkat tinggi. Organisasi politik memungkinkan seseorang untuk meningkatkan status dalam kehidupannya.

c. Organisasi Ekonomi

Organisasi yang bergerak dalam bidang perusahaan maupun jasa umumnya memberikan kesempatan seluas-luasnya bagi seseorang untuk mencapai mobilitas vertikal. Organisasi ekonomi misalnya koperasi dan badan usaha. Kamu tentu memiliki koperasi di sekolah.

d. Organisasi Profesi

Organisasi profesi lainnya yang dapat dijadikan sebagai saluran mobilitas vertikal, contohnya Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI), Ikatan Dokter Indonesia (IDI), Himpunan Pengusaha Muda Indonesia (HIPMI), dan organisasi profesi lainnya. Kamu dapat menemukan berbagai organisasi profesi yang ada di Indonesia.

4. Dampak Mobilitas Sosial

Bagaimana dampak positif terjadinya mobilitas sosial? Berikut ini beberapa dampak positif terjadinya mobilitas sosial.

- a. Mendorong Seseorang untuk lebih maju
- b. Terbukanya kesempatan untuk pindah dari strata ke strata yang lain menimbulkan motivasi yang tinggi pada diri seseorang untuk maju.
- c. Mempercepat Tingkat Perubahan Sosial Mobilitas sosial akan lebih mempercepat tingkat perubahan sosial masyarakat ke arah yang lebih baik.

- d. Meningkatkan Integrasi Sosial

Terjadi nya mobilitas sosial dalam suatu masyarakat dapat meningkatkan integrasi sosial.

Lampiran 4 Soal dan Jawaban *Pre-Test* dan *Post-Test*

Berilah tanda (x) pada jawaban a,b,c dan d yang paling benar!

1. Mobilitas merupakan kata dari bahasa latin “mobilis” yang mempunyai arti...
 - a. Mudah dipindahkan
 - b. Sulit dipindahkan
 - c. Tetap ditempat
 - d. Sejajar ditempat

2. Mobilitas sosial adalah...
 - a. Perpindahan orang atau kelompok dari desa ke kota
 - b. Perpindahan orang atau kelompok dari kota ke desa
 - c. Gerakan perpindahan orang atau kelompok dari suatu tempat ke tempat lain
 - d. Gerakan perpindahan orang atau kelompok dari lapisan satu kelapisan yang lain

3. Berikut ini adalah pengertian dari mobilitas sosial, kecuali...
 - a. Gerakan perpindahan dari satu kelas sosial ke kelas sosial yang lain
 - b. Gerakan perpindahan orang atau kelompok dari suatu tempat ke tempat lain
 - c. Gerakan perpindahan seseorang atau kelompok dari satu lapisan ke lapisan yang lain
 - d. Perpindahan seseorang atau kelompok pada kedudukan sosial ekonomi yang berbeda

4. Dibawah ini yang merupakan contoh mobilitas sosial adalah...
 - a. Andi dan keluarga berlibur ke pantai Parang Tritis
 - b. Yoga seorang pelajar Indonesia melakukan pertukaran pelajar di Australia
 - c. Rohman anak petani yang menjadi dokter

- d.* Siswa kelas VIII SMP N 1 Jawa Timur melakukan study tour ke Candi Borobudur
5. Dalam mobilitas sosial seseorang atau kelompok dapat mengalamisosial disuatu lapisan ke lapisan yang lain baik menjadi lebih tinggi ataupun lebih rendah atau hanya berpindah tanpa mengalami perubahan kedudukan.
- Interaksi
 - Kedudukan (status)
 - Hubungan
 - Kelompok
6. Pak Reza adalah guru IPS di salah satu SMP di Lampung. Pak Reza melakukan tugas sebagai guru dengan baik dan bertanggung jawab. Karena prestasinya pak Reza kemudian diangkat menjadi kepala sekolah. Kasus pak Reza termasuk kedalam bentuk mobilitas sosial yaitu....
- Mobilitas Vertikal
 - Mobilitas Horizontal
 - Mobilitas Geografis
 - Mobilitas Antargenerasi
7. Salah bentuk mobilitas sosial adalah mobiltas vertikal yang dibagi dua yaitu mobilitas vertikal naik dan mobilitas vertikal turun. Dibawah ini manakah yang merupakan contoh mobilitas vertikal turun....
- Rahmad yang merupakan akan penjual koran menjadi pilot
 - Pak Toni petani cabai menjual hasil panen dengan harga tinggi kemudian membuka usaha toko pertanian dan akhirnya menjadi pengusaha sukses
 - Pak Nurdin merupakan kepala desa kemudian setelah masa jabatan habis pak Nurdin menjadi warga biasa
 - Doni anak yang rajin berolahraga kini menjadi seorang tentara

8. Berikut ini yang merupakan faktor pendorong mobilitas sosial, kecuali...
 - a. Penyebab struktural
 - b. Kemudahan akses pendidikan
 - c. Status sosial
 - d. Kemiskinan dan diskriminasi

9. Dibawah ini contoh faktor pendorong mobilitas sosial pada faktor kemudahan akses pendidikan adalah...
 - a. Seorang anak yang melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi
 - b. Seorang anak yang memiliki keluarga kerajaan
 - c. Seorang anak yang pindah kedaerah lain karena konflik
 - d. Seorang anak desa yang mencari pekerjaan dikota

10. Pak Zaenuri seorang kepala karyawan disalah satu perusahaan di Bandung yang sudah menjabat 10 tahun. Perusahaan memindahkan pak Zaenuri ke perusahaan lain dan tetap menjabat sebagai kepala karyawan. Kasus pak Zaenuri termasuk kedalam bentuk mobilitas sosial yaitu...
 - a. Mobilitas Vertikal
 - b. Mobilitas Horizontal
 - c. Mobilitas Geografis
 - d. Mobilitas Antargenerasi

11. Salah satu faktor yang dapat mendorong mobilitas sosial adalah...
 - 1) Kemiskinan
 - 2) Konflik
 - 3) Diskriminasi
 - 4) Pendidikan

12. Perhatikan pernyataan dibawah ini!
 - a. Pendidikan
 - b. Diskriminasi

- c. Kemiskinan
 - d. Politik
- Manakah yang termasuk kedalam faktor penghambat mobilitas sosial....
- a. 1 dan 2
 - b. 1 dan 4
 - c. 2 dan 3
 - d. 2 dan 4
13. Manakah dari berikut ini yang bukan merupakan faktor penghambat mobilitas sosial....
- a. Diskriminasi kelas
 - b. Perbedaan jenis kelamin
 - c. Perbedaan ras dan agama
 - d. Pembagian kerja
14. Faktor penghambat mobilitas sosial yang berkaitan dengan kemiskinan adalah....
- a. Pertumbuhan ekonomi yang rendah
 - b. Motivasi individu yang rendah
 - c. Perubahan teknologi yang cepat
 - d. Sistem kasta
15. Manakah dibawah ini yang merupakan saluran-saluran mobilitas sosial....
- a. Organisasi Politik
 - b. Individu
 - c. Kemiskinan
 - d. Diskriminasi
16. Koperasi merupakan badan usaha yang mengutamakan pelayanan terhadap anggota, melalui koperasi kesejahteraan anggota dapat terjamin. Koperasi merupakan salah satu saluran mobilitas sosial yaitu....
- a. Organisasi Ekonomi
 - b. Organisasi Politik
 - c. Organisasi Profesi
 - d. Pendidikan
17. Sekarang ini banyak sekali partai-partai politik yang ada di Indonesia seperti partai PAN, partai

Gerindra, dan partai PDIP. Partai-partai tersebut termasuk kedalam saluran mobilitas yaitu....

- a. Pendidikan
- b. Organisasi Ekonomi
- c. Organisasi Profesi
- d. Organisasi Politik

18. Organisasi Profesi merupakan salah satu saluran mobilitas sosial dimana organisasi profesi dapat menjadi sarana saluran mobilitas sosial vertikal karena organisasi merupakan himpunan orang-orang yang memiliki profesi yang sama sehingga mereka akan lebih kompak dan kuat. Dibawah ini manakah yang termasuk kedalam organisasi profesi

- a. IMI
- b. APKOM DIY
- c. IDI dan PGRI
- d. PBB

19. Indonesia saat ini sedang mengalami perubahan dari masyarakat agraris menjadi masyarakat industri. Ini merupakan dampak positif dari mobilitas yaitu....

- a. Mendorong seseorang untuk maju
- b. Mempercepat tingkat perubahan sosial yang lebih baik
- c. Meningkatkan integrasi sosial
- d. Mengakibatkan terjadinya konflik

20. Seorang pegawai rendah memutuskan untuk meninggalkan pekerjaan dan menjadi seorang wiraswasta kemudian usahanya menjadi besar dan ia pun menjadi pengusaha yang sukses. Dampak positif mobilitas sosial yang dialami oleh orang tersebut adalah....

- a. Terjadinya konflik dalam diri
- b. Meningkatkan integrasi sosial
- c. Mendorong seseorang untuk lebih maju
- d. Mempercepat tingkat perubahan sosial

Kunci Jawaban

1. A	6. A	11. D	16. A
2. D	7. C	12. C	17. D
3. B	8. D	13. D	18. C
4. C	9. A	14. A	19. B
5. B	10. B	15. A	20. C

Lampiran 5 Daftar Nilai *Pre-test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen

Daftar Nilai *Pre-test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen (VIII G)

No	Nama Siswa	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test
1	A	45	80
2	AFP	55	70
3	AP	50	85
4	AMF	60	85
5	AR	45	75
6	AAF	35	85
7	AM	75	95
8	CSF	60	95
9	EF	40	85
10	FB	55	90
11	GAF	35	75
12	ID	50	55
13	MBAS	30	80
14	MS	55	85
15	MS	40	85
16	MKN	45	85
17	MFU	55	90
18	MFA	20	65
19	NAS	60	75
20	NA	35	60
21	NZR	50	80
22	RA	40	80
23	RIO	70	90
24	RCC	75	90
25	RA	25	65
26	S	40	75
27	SZ	50	90
28	VMA	65	95
29	WSS	75	85
30	WK	55	90
Jumlah		1490	2440
Nilai tertinggi		75	95
Nilai Terendah		20	55
Nilai Rata-Rata		49,7	81,3

Daftar Nilai Pre-test dan Post-Test Kelas Kontrol (VIII F)

No	Nama Siswa	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test
1	AV	55	80
2	APP	35	65
3	AP	70	90
4	AER	45	90
5	ADS	30	65
6	ANAN	70	75
7	BP	45	55
8	CRH	40	90
9	FZP	45	65
10	FAS	45	80
11	FMS	40	65
12	FHP	20	65
13	IFK	20	60
14	KNS	50	75
15	LAA	60	85
16	MA	35	70
17	MR	45	70
18	MAS	50	75
19	MAA	50	70
20	NUU	45	85
21	NYS	60	95
22	RA	45	80
23	RA	40	55
24	RK	40	65
25	RAA	40	85
26	SAP	70	90
27	STR	60	80
28	SAS	45	85
29	VS	15	50
30	WDP	55	75
Jumlah		1365	2235
Nilai tertinggi		70	95
Nilai Terendah		15	50
Nilai Rata-Rata		45,5	74,5

Lampiran 6 Hasil Uji Coba Validitas Kelas IX D

Nama	soal1	soal2	soal3	soal4	soal5	soal6	soal7	soal8	soal9	soal10	soal11	soal12	soal13	soal14	soal15	soal16	soal17	soal18	soal19	soal20	total	
Siswa																						
1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	18
2	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	12
3	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	11
4	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	16
5	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	15
6	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	17
7	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	9
8	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
9	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	16
10	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	17
11	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	16
12	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	11
13	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	17
14	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
15	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
16	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
17	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	14
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19
19	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
20	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	10
21	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	9
22	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
23	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
24	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	11
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
26	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	10
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
28	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
29	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
30	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	12	

soal2 0	Pearson Correlation	.000	.154	- .048	.144	.000	.446 *	.279	- .056	.471 **	.094	.347	- .126	.279	.177	.253	.213	.094	.000	.144	1	.443 *
	Sig. (2- tailed)	1.00 0	.416	.803	.447	1.00 0	.014	.136	.770	.009	.619	.061	.505	.136	.350	.177	.258	.619	1.00 0	.447		.014
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
total	Pearson Correlation	.424 *	.424 *	.414 *	.485 **	.485 **	.370 *	.392 *	.392 *	.455 *	.415 *	.389 *	.368 *	.547 **	.495 **	.518 **	.619 **	.377 *	.455 *	.504 **	.443 *	1
	Sig. (2- tailed)	.020	.019	.023	.007	.007	.044	.032	.032	.012	.023	.034	.045	.002	.005	.003	.000	.040	.012	.005	.014	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).																						
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).																						

Lampiran 8 Uji Realibilitas

Data Uji Realibilitas

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	30	76.9
	Excluded ^a	9	23.1
	Total	39	100.0

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

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.786	20

Lampiran 9 Uji Tingkat Kesukaran

Data Uji Tingkat Kesukaran

		Statistics																			
		soal1	soal2	soal3	soal4	soal5	soal6	soal7	soal8	soal9	soal10	soal11	soal12	soal13	soal14	soal15	soal16	soal17	soal18	soal19	soal20
N	Valid	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
	Missing	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
Mean		.90	.70	.57	.60	.70	.77	.77	.77	.90	.93	.87	.83	.77	.80	.83	.73	.93	.90	.60	.67

Lampiran 10 Uji Daya Pembeda

Data Uji Daya Pembeda

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal 1	14.63	12.309	.351	.777
Soal 2	14.83	11.937	.310	.780
Soal 3	14.97	11.895	.289	.782
Soal 4	14.93	11.651	.369	.776
Soal 5	14.83	11.730	.378	.775
Soal 6	14.77	12.185	.261	.782
Soal 7	14.77	12.116	.285	.781
Soal 8	14.77	12.116	.285	.781
Soal 9	14.63	12.240	.384	.776
Soal 10	14.60	12.455	.354	.778
Soal 11	14.67	12.299	.303	.779
Soal 12	14.70	12.286	.273	.781
Soal 13	14.77	11.633	.455	.769
Soal 14	14.73	11.857	.404	.773
Soal 15	14.70	11.872	.436	.772
Soal 16	14.80	11.338	.533	.764
Soal 17	14.60	12.524	.315	.780
Soal 18	14.63	12.240	.384	.776
Soal 19	14.93	11.582	.390	.774
Soal 20	14.87	11.844	.327	.779

Lampiran 11 Uji Normalitas

Data Hasil Uji Normalitas

Descriptives					
	Kelas			Statistic	Std. Error
Hasil	Pretest_TGT (Eksperimen)	Mean		49.70	2.619
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	44.34	
			Upper Bound	55.06	
		5% Trimmed Mean		49.85	
		Median		50.00	
		Variance		205.803	
		Std. Deviation		14.346	
		Minimum		20	
		Maximum		75	
		Range		55	
		Interquartile Range		20	
		Skewness		.034	.427
		Kurtosis		-.375	.833
		Posttest_TGT (Eksperimen)	Mean		81.33
	95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	77.47	
			Upper Bound	85.19	
	5% Trimmed Mean		81.94		
	Median		85.00		
	Variance		106.782		
	Std. Deviation		10.334		
	Minimum		55		
	Maximum		95		
	Range		40		
	Interquartile Range		15		
	Skewness		-.911	.427	
	Kurtosis		.358	.833	
	Pretest_Make a Match (Kontrol)		Mean		45.50
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	40.35	
			Upper Bound	50.65	
		5% Trimmed Mean		45.74	
		Median		45.00	
		Variance		190.259	
		Std. Deviation		13.793	

		Minimum	15		
		Maximum	70		
		Range	55		
		Interquartile Range	15		
		Skewness	-.185	.427	
		Kurtosis	.212	.833	
	Posttest_TGT (Kontrol)	Mean	74.50	2.175	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	70.05	
			Upper Bound	78.95	
		5% Trimmed Mean	74.72		
		Median	75.00		
		Variance	141.983		
		Std. Deviation	11.916		
		Minimum	50		
		Maximum	95		
		Range	45		
		Interquartile Range	20		
		Skewness	-.201	.427	
		Kurtosis	-.805	.833	

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest_TGT (Eksperimen)	.089	30	.200*	.973	30	.625
	Posttest_TGT (Eksperimen)	.205	30	.002	.912	30	.017
	Pretest_Make a Match (Kontrol)	.148	30	.093	.950	30	.165
	Posttest_TGT (Kontrol)	.121	30	.200*	.960	30	.309

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 12 Homogenitas

Uji Homogenitas Data Pre-Test dan Post-Test

Data Pre-Test

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.353	1	58	.555
	Based on Median	.393	1	58	.533
	Based on Median and with adjusted df	.393	1	57.408	.533
	Based on trimmed mean	.312	1	58	.578

Data Post-Test

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	1.162	1	58	.286
	Based on Median	1.379	1	58	.245
	Based on Median and with adjusted df	1.379	1	56.313	.245
	Based on trimmed mean	1.195	1	58	.279

Lampiran 13 Uji hipotesis (*Uji Mann-Whitney*)

Uji Hipotesis (Uji Mann-Whitney)

Ranks				
	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil	Pretest_Eksperimen	30	16.68	500.50
	Posttest_Eksperimen	30	44.32	1329.50
	Total	60		

Test Statistics ^a	
	Hasil
Mann-Whitney U	35.500
Wilcoxon W	500.500
Z	-6.151
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
a. Grouping Variable: Kelas	

Lampiran 14 Uji N-Gain Skor

Uji N-Gain Skor

Descriptives					
	Kelompok		Statistic	Std. Error	
NGain_Persen	eksperimen	Mean		63.2152	3.18229
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	56.7067	
			Upper Bound	69.7238	
		5% Trimmed Mean		64.4235	
		Median		66.6667	
		Variance		303.809	
		Std. Deviation		17.43012	
		Minimum		10.00	
		Maximum		87.50	
		Range		77.50	
		Interquartile Range		21.31	
		Skewness		-1.201	.427
		Kurtosis		1.684	.833
		kontrol	Mean		53.6213
	95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	46.9415	
			Upper Bound	60.3011	
	5% Trimmed Mean		53.8413		
	Median		50.0000		
	Variance		320.012		
	Std. Deviation		17.88888		
	Minimum		16.67		
	Maximum		87.50		
	Range		70.83		
	Interquartile Range		25.00		
	Skewness		-.097	.427	
Kurtosis		-.187	.833		

Lampiran 15 Tabel r

Tabel r untuk df = 1 - 50

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541
31	0.2913	0.3440	0.4032	0.4421	0.5465
32	0.2869	0.3388	0.3972	0.4357	0.5392
33	0.2826	0.3338	0.3916	0.4296	0.5322
34	0.2785	0.3291	0.3862	0.4238	0.5254
35	0.2746	0.3246	0.3810	0.4182	0.5189
36	0.2709	0.3202	0.3760	0.4128	0.5126
37	0.2673	0.3160	0.3712	0.4076	0.5066
38	0.2638	0.3120	0.3665	0.4026	0.5007
39	0.2605	0.3081	0.3621	0.3978	0.4950
40	0.2573	0.3044	0.3578	0.3932	0.4896
41	0.2542	0.3008	0.3536	0.3887	0.4843
42	0.2512	0.2973	0.3496	0.3843	0.4791
43	0.2483	0.2940	0.3457	0.3801	0.4742
44	0.2455	0.2907	0.3420	0.3761	0.4694
45	0.2429	0.2876	0.3384	0.3721	0.4647
46	0.2403	0.2845	0.3348	0.3683	0.4601
47	0.2377	0.2816	0.3314	0.3646	0.4557
48	0.2353	0.2787	0.3281	0.3610	0.4514
49	0.2329	0.2759	0.3249	0.3575	0.4473
50	0.2306	0.2732	0.3218	0.3542	0.4432

Lampiran 16 Surat Izin Prasurvei



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : 4083/In.28/J/TL.01/09/2024
Lampiran : -
Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,
Kepala Sekolah SMP NEGERI 2
PURBOLINGGO
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Bapak/Ibu Kepala Sekolah SMP NEGERI 2 PURBOLINGGO berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : **Sendi Ristiano**
NPM : 2001072013
Semester : 9 (Sembilan)
Jurusan : Tadris IPS
Judul : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) DENGAN KUIS LOMBA CERDAS CERMAT (LCT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA SMP NEGERI 2 PURBOLINGGO**

untuk melakukan prasurvei di SMP NEGERI 2 PURBOLINGGO, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu Kepala Sekolah SMP NEGERI 2 PURBOLINGGO untuk terselenggaranya prasurvei tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.


Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 06 September 2024
Ketua Jurusan,



Dr. Tubagus Ali Rachman Puja
Kesuma M.Pd
NIP 19880823 201503 1 007

Lampiran 17 Surat Balasan Izin Prasurvei

	<p>PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR</p> <p>DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN</p> <p>UPTD SMP NEGERI 2 PURBOLINGGO</p> <p><i>Alamat : Taman Asri Kec. Purbolinggo Kab. Lampung Timur Kode Pos 34192</i> <i>e-mail: smpnpurbolinggo.02@gmail.com</i></p>							
<p>Nomor : 422/ 085 /11.SK.03/IX/2024</p> <p>Lampiran : -</p> <p>Perihal : Pemberian Izin Prasurvey</p>								
<p>Kepada Yth.</p> <p>Ketua Jurusan Tadris IPS</p> <p>Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan</p> <p>Institut Agama Islam Negeri Metro</p> <p>Di</p> <p style="padding-left: 40px;">Tempat</p>								
<p>Assalamu'alaikum Wr. Wb.</p> <p>Berdasarkan dengan Surat Izin Prasurvey Nomor /In 28/J/TL.01//2024 atas nama Saudara :</p>								
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%;">Nama</td> <td>: Sendi Ristianto</td> </tr> <tr> <td>NPM</td> <td>: 2001072013</td> </tr> <tr> <td>Jurusan</td> <td>: Tadris IPS</td> </tr> </table>			Nama	: Sendi Ristianto	NPM	: 2001072013	Jurusan	: Tadris IPS
Nama	: Sendi Ristianto							
NPM	: 2001072013							
Jurusan	: Tadris IPS							
<p>Maka dengan ini kami sampaikan kepada Saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas kami beri Izin Prasurvey di UPTD SMP Negeri 2 Purbolinggo, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/ Skripsi di Institut Agama Islam Negeri Metro dengan judul "<i>Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) dengan Kuis Lomba Cerdas Cermat (LCT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SMP Negeri 2 Purbolinggo</i>"</p>								
<p>Demikian izin ini kami berikan, untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.</p>								
<p>Wassalamu'alaikum Wr. Wb.</p>								
<p>Purbolinggo, 12 September 2024</p> <p>Kepala UPTD SMP Negeri 2 Purbolinggo</p> <div style="text-align: center;">   <p>I NENGAH MIASA, S.Pd. M.Si NIP. 19700406 199512 1 001</p> </div>								

Lampiran 18 Surat Bimbingan Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : 4862/In.28.1/J/TL.00/10/2024
Lampiran : -
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
Wardani (Pembimbing 1)
Wardani (Pembimbing 2)
di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **Sendi Ristiano**
NPM : 2001072013
Semester : 9 (Sembilan)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris IPS
Judul : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA SMP NEGERI 2 PURBOLINGGO**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 25 Oktober 2024
Ketua Jurusan,



**Dr. Tubagus Ali Rachman Puja
Kesuma M.Pd**

Lampiran 19 Surat Tugas



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-4953/In.28/D.1/TL.01/10/2024

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : **Sendi Ristiano**
NPM : 2001072013
Semester : 9 (Sembilan)
Jurusan : Tadris IPS

Untuk: 1. Mengadakan observasi/survey di SMP NEGERI 2 PURBOLINGGO, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka meyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA SMP NEGERI 2 PURBOLINGGO".

2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 30 Oktober 2024

Mengetahui,
Pejabat Setempat


Mengah Miasa, Spd. M.Si
NIP. 19700406 199512 1.001

Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003

Lampiran 20 Surat Izin Research



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-4954/In.28/D.1/TL.00/10/2024
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA SMP NEGERI 2
PURBOLINGGO
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-4953/In.28/D.1/TL.01/10/2024, tanggal 30 Oktober 2024 atas nama saudara:

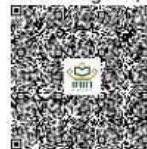
Nama : **Sendi Ristiano**
NPM : 2001072013
Semester : 9 (Sembilan)
Jurusan : Tadris IPS

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA SMP NEGERI 2 PURBOLINGGO bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di SMP NEGERI 2 PURBOLINGGO, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA SMP NEGERI 2 PURBOLINGGO".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.




Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 30 Oktober 2024
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003

Lampiran 21 Surat Balasan Izin Research

	<p>PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UPTD SMP NEGERI 2 PURBOLINGGO Alamat : Taman Asri Kec. Purbolinggo Kab. Lampung Timur Kode Pos 34192 e-mail: smpnpurbolinggo.02@gmail.com</p>									
<p>Nomor : 422/ 104 /11.SK.03/XI/2024 Lampiran : - Perihal : Pemberian Izin Research</p>										
<p>Kepada Yth. Ketua Jurusan Tadris IPS Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro Di Tempat</p>										
<p>Assalamu'alaikum Wr. Wb. Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-4953/In.28/D.1/TL.01/10/2024</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%;">Nama</td> <td>: Sendi Ristiano</td> </tr> <tr> <td>NPM</td> <td>: 2001072013</td> </tr> <tr> <td>Semester</td> <td>: 9 (Sembilan)</td> </tr> <tr> <td>Jurusan</td> <td>: Tadris IPS</td> </tr> </table>			Nama	: Sendi Ristiano	NPM	: 2001072013	Semester	: 9 (Sembilan)	Jurusan	: Tadris IPS
Nama	: Sendi Ristiano									
NPM	: 2001072013									
Semester	: 9 (Sembilan)									
Jurusan	: Tadris IPS									
<p>Maka dengan ini kami sampaikan kepada Saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas kami beri Izin untuk mengadakan research/survey di UPTD SMP Negeri 2 Purbolinggo, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/ Skripsi di Institut Agama Islam Negeri Metro dengan judul "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAM GAMES TOURNAMENT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SMP Negeri 2 Purbolinggo"</p>										
<p>Demikian izin ini kami berikan, untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.</p>										
<p>Wassalamu'alaikum Wr. Wb.</p>										
<p>Purbolinggo, 7 November 2024 Kepala UPTD SMP Negeri 2 Purbolinggo</p> <div style="text-align: center;">  I NENGAH MIASA, S.Pd. M.Si NIP. 19700406 199512 1 001 </div>										

Lampiran 22 Surat Bebas Pustaka Perpustakaan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN**

NPP: 1807062F0000001

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kola Metro Lampung 34111
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-1228/In.28/S/U.1/OT.01/12/2024**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : Sendi Ristianto
NPM : 2001072013
Fakultas/ Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Tadris IPS

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2024/2025 dengan nomor anggota 2001072013

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.



Metro, 09 Desember 2024
Kepala Perpustakaan

D. Asad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.
NIP.19750505 200112 1 002

Lampiran 23 Surat Bebas Pustaka Prodi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jl. Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Lampung 34111
 Telp. (0725) 41507, Fax.(0725) 47296 Website: www.metrouniv.ac.id

BUKTI BEBAS PUSTAKA PRODI TADRIS IPS

Yang bertanda tangan dibawah ini menerangkan bahwa :


Nama : Sendi Ristianto
 NPM : 2001072013
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
 Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA SMP NEGERI 2 PURBOLINGGO**

Bahwa namanya tersebut diatas, benar – benar telah menyelesaikan Bebas Pustaka Program Studi pada Ketua Program Studi Tadris IPS Institut Agama Islam Negeri Metro. Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 06 Januari 2025

Ketua Program Studi Tadris IPS




Dr. Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd
 NIP. 198808232015031007

Lampiran 24 Turnitin

SKRIPSI PENGARUH MODEL
PEMBELAJARAN TEAMS GAMES
TOURNAMENT (TGT)
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS
SISWA SMP NEGERI 2
PURBOLINGGO

by Turnitin ID

Submission date: 14-Dec-2024 06:39PM (UTC-0700)

Submission ID: 2548996572

File name: SKRIPSI_SENDI_RISTIANTO_2001072013.docx (5.27M)

Word count: 21466

Character count: 123500

SKRIPSI

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA
SMP NEGERI 2 PURBOLINGGO

Oleh:

SENDI RISTIANTO
NPM: 2001072013



Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
TAHUN 1446 H / 2024 M

SKRIPSI PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA SMP NEGERI 2 PURBOLINGGO

ORIGINALITY REPORT

16%	20%	6%	7%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.metrouniv.ac.id Internet Source	10%
2	Submitted to Universitas Negeri Medan Student Paper	1%
3	Submitted to Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Student Paper	1%
4	id.scribd.com Internet Source	1%
5	Submitted to IAIN Metro Lampung Student Paper	1%
6	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	1%
7	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1%
8	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
9	snpm.unipasby.ac.id Internet Source	1%

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches < 1%

Lampiran 25 Bimbingan Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Sendi Ristiano
NPM : 2001072013

Program Studi : Tadris IPS
Semester : IX

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	26/2023 /3	wardani, M.Pd	ACC Judul	
	12/2024 /8	wardani, M.Pd	Konsultasi Judul dan Latar belakang	
	24/2024 /8	wardani, M.Pd	Bimbingan Bab 1	
	25/2024 /8	wardani, M.Pd	Perbaikan Penelitian Relevan	

Mengetahui,
Ketua Program Studi Tadris IPS

Dr. Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd
NIP. 19880823 201503 1 007

Dosen Pembimbing

Wardani, M.Pd
NIP. 19900227 201902 1 009



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Sendi Ristiano
NPM : 2001072013

Program Studi : Tadris IPS
Semester : IX

No	Hari/Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	6/2024 /9	wardani, M.Pd	Revisi Bab 2	
	17/2024 /9	wardani, M.Pd	Bimbingan Bab 2 + Tambahkan Teori Belajar	
	20/2024 /9	wardani, M.Pd	Revisi Bab 2	
	21/2024 /9	wardani, M.Pd	Bimbingan Bab 3	
	23/2024 /9	wardani, M.Pd	Revisi Bab 3 + Perbaiki DAPS	
	25/2025 /9	wardani, M.Pd	ACC Seminar Proposal	

Mengetahui,
Ketua Program Studi Tadris IPS

Dr. Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd
NIP. 19880823 201503 1 007

Dosen Pembimbing

Wardani, M.Pd
NIP. 19900227 201902 1 009



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Sendi Ristiano
NPM : 2001072013

Program Studi : Tadris IPS
Semester : IX

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	21/10 2024	Wardani, M.Pd	REVISI PROPOSAL SKRIPSI Bab 1, 2 dan 3	
	24/10 2024	Wardani, M.Pd	Bimbingan APD dan Perbaiki soal sesuaikan dengan ranah C2 - C4	
	28/10 2024	Wardani, M.Pd	APD Acc	

Mengetahui,
Ketua Program Studi Tadris IPS

Dr. Tabriz An Rachman Puja Kesuma, M.Pd
NIP. 19880823 201503 1 007

Dosen Pembimbing

Wardani, M.Pd
NIP. 19900227 201901 1 009



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iningmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN *SKRIPSI* MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Sendi Ristianto
NPM : 2001072013

Program Studi : Tadris IPS
Semester : IX

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	8/11 2024	wardani, M.Pd	Perbaikan Deskripsi Inta	
	12/11 2024	wardani, M.Pd	Perbaikan hasil analisis	
	19/11 2024	wardani, M.Pd	Perbaikan Format	
	28/11 2024	wardani, M.Pd	perbaikan Pembahasan	
	9/12 2024	wardani, M.Pd	Ace iji Mungasya	

Mengetahui,
Ketua Program Studi Tadris IPS

Dr. Triandus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd
NIP. 19880823-201503 1 007

Dosen Pembimbing

Wardani, M.Pd
NIP. 19900227 201902 1 009

Lampiran 26 Dokumentasi

DOKUMENTASI

A. Dokumentasi Proses Pembelajaran Kelas Eksperimen



Pre-Test





Penyampaian Materi



Penerapan Model *Teams Games Tournament*



Pemberian Reward Juara 1, 2 dan 3



Post-Test

B. Dokumentasi Proses Pembelajaran Kelas Kontrol



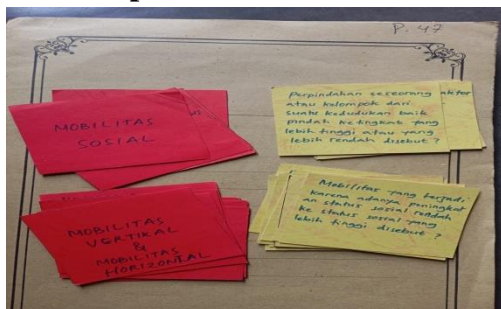
Pre-Test



Penyampaian Materi



Penerapan Model Make a Match



Media Kartu Soal dan Jawaban



Post-Test

RIWAYAT HIDUP



Sendi Ristianto yang biasa dipanggil Sendi lahir pada tanggal 20 April 2000 di Desa Taman Bogo, Kecamatan Purbolinggo, Kabupaten Lampung Timur, Provinsi Lampung. Anak pertama dari Bapak Sujianto dan Ibu Umi Rosidah. Riwayat pendidikan penulis, menempuh pendidikan awal di TK Pertiwi Taman Bogo, kemudian pendidikan sekolah dasar di SD Negeri 2 Taman Bogo lulus pada tahun 2012, kemudian melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 2 Purbolinggo lulus pada tahun 2015, kemudian melanjutkan pendidikan menengah atas di SMA Negeri 1 Purbolinggo lulus pada tahun 2018. Kemudian menempuh pendidikan di perguruan tinggi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro pada Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) guna mendapatkan gelar Strata 1 (S1) Pendidikan.