

SKRIPSI

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS
SISWA KELAS VIII DI SMPN 2 KOTAGAJAH**

Oleh:

**DEA NOVIYANTI
NPM. 2201071007**



**Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
1447 H / 2026 M**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VIII DI SMPN
2 KOTAGAJAH**

**Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Sebagai Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Oleh:

**DEA NOVIYANTI
NPM. 2201071007**

**Pembimbing : Atik Purwasih, M.Pd
NIP. 199205032019032009**

**Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
1447 H / 2026 M**



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMUR SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Ilirgulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0726) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.metrouin.ac.id, Email: mail@metrouin.ac.id

NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : 1 (satu) berkas
Perihal : **Pengajuan Skripsi untuk Dimunaqosyahkan**

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri (UIN) Jember Siwo Lampung

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca dan mengadakan bimbingan serta perbaikan seperlunya maka Skripsi yang disusun oleh:

Nama : Dea Noviyanti
NPM : 2201071007
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS)
Judul Skripsi : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VIII DI SMPN 2 KOTA GAJAH

Sudah kami setujui dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Jember Siwo Lampung untuk dimunaqosyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya, kami ucapkan terima kasih.

Wassalammu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Mengetahui,
Ketua Prodi Tadris IPS


Anita Lisdiana, M.Pd.
NIP. 199308212019032020

Metro, 02 Juni 2026
Dosen Pembimbing,



Atik Purwasih, M.Pd.
NIP. 199205032019032009

PERSETUJUAN

Nama : Dea Noviyanti
NPM : 2201071007
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS)
Judul Skripsi : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA
KELAS VIII DI SMPN 2 KOTA GAJAH

MENYETUJUI

Untuk diajukan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Jurai Siwo Lampung

Metro, 02 Juni 2026
Dosen Pembimbing,



Atik Purwasih, M.Pd.
NIP. 199205032019032009



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBARA SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No. 118 Ringmulyo 15 A Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 47297; 42775; Faksimili (0725) 47296; Website: www.uinjusila.ac.id; e-mail: humas@uinjusila.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No: B-2768/Un.36.1/O/PE.00.9/67/2026

Skripsi dengan judul: PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VIII DI SMPN 2 KOTAGAJAH, disusun oleh: Dea Noviyanti, NPM: 2201071007, Program Studi: Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Rabu/24 Juni 2026.

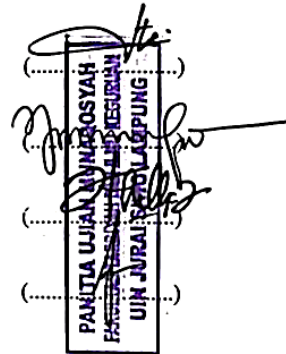
TIM PENGUJI

Penguji I : Atik Purwasih, M.Pd.

Penguji II : Dr. Wardani, M.Pd.

Penguji III : Wellfarina Hamer, M.Pd.

Penguji IV : Anita Lisdiana, M.Pd.



Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VIII DI SMPN 2 KOTAGAJAH

Oleh:
Dea Noviyanti

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Kotagajah yang disebabkan oleh kurangnya variasi model pembelajaran dan rendahnya partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMPN 2 Kotagajah. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya hasil belajar IPS peserta didik yang disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang masih cenderung konvensional dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi experimental design* menggunakan desain *non-equivalent control group*. Sampel penelitian berjumlah 66 peserta didik yang terdiri dari kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes (*pretest dan posttest*), observasi, dan dokumentasi. Hasil posttest peserta didik pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang mencapai KKM sebelum dan sesudah perlakuan sebesar 60,6%. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji *Independent sample T-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai T_{hitung} lebih besar daripada T_{tabel} , yaitu $3,155 > 1,99773$ dengan nilai signifikansi $0,002 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII di SMPN 2 Kotagajah.

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

ABSTRACT

THE EFFECT OF THE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) LEARNING MODEL ON THE SOCIAL STUDENTS' LEARNING OUTCOMES OF GRADE VIII STUDENTS AT SMPN 2 KOTAGAJAH

By:
Dea Noviyanti

This research was motivated by the low learning outcomes in Social Studies (IPS) among eighth-grade students at SMP Negeri 2 Kotagajah, caused by the lack of variation in learning models and the low level of students' active participation in the learning process. This study aimed to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on the learning outcomes of eighth-grade students at SMPN 2 Kotagajah. The background of this research was based on the low learning outcomes in Social Studies caused by the use of learning models that still tended to be conventional and did not actively involve students in the learning process. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental research design using a non-equivalent control group design. The research sample consisted of 66 students, with class VIII A as the experimental class and class VIII B as the control class. Data collection techniques were conducted through tests (pretest and posttest), observation, and documentation. The post-test results for students in the experimental class showed an improvement, with 60.6% achieving the Minimum Mastery Criterion (KKM) after the treatment.

Data analysis was carried out using normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing through the Independent Sample T-test. The results of the study showed that there was a significant difference between the learning outcomes of students who used the Teams Games Tournament (TGT) learning model and those who used the Problem Based Learning (PBL) learning model. The results of the hypothesis test indicated that the calculated t-value was greater than the t-table value, namely $3,155 > 1.99773$, with a significance value of $0.002 < 0.05$. Therefore, H_a was accepted and H_o was rejected. Thus, it can be concluded that the Teams Games Tournament (TGT) learning model had a significant effect on the Social Studies learning outcomes of eighth-grade students at SMPN 2 Kotagajah.

Keywords: *Learning method, Teams Games Tournament, Learning outcomes, Social studies.*

ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dea Noviyanti
NPM : 2201071007
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah asli penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 25 Mei 2026
Yang menyatakan,



Dea Noviyanti
NPM. 2201071007

MOTTO

“Allah memang tidak menjanjikan hidupmu akan selalu mudah, tapi dua kali Allah berjanji bahwa FA INNA MA’AL USRI YUSRO”

(QS. Al-Insyirah 94:5-6)

“ Kita tidak akan menang jika kita tidak percaya bahwa kita bisa”

(-Cut Nyak Dien)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahhirabbil'alamin

Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik.

Skripsi ini peneliti mempersembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta Bapak Suyono dan Ibu Lisyati, dua orang yang sangat berjasa dalam hidup peneliti. Terimakasih peneliti ucapkan atas segala pengorbanan, dukungan dan doa yang diberikan, baik secara moral maupun finansial. Yang telah mengusahakan anak keduanya menempuh pendidikan setinggi-tingginya meskipun mereka berdua hanya bisa menempuh pendidikan sampai tahap dasar.
2. Kakak perempuan saya, Rindi Noviyanti dan Abang Edi Setiawan, Terimakasih telah memberikan semangat, motivasi, dan doa yang luar biasa kepada peneliti. Tidak lupa pula kepada adikku Didit Rianto, tumbuhlah menjadi versi paling hebat, adikku.
3. Saudara dan keluarga di Lampung, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semuanya atas segala doa, perhatian, serta dukungan yang telah kalian berikan kepada peneliti. Alhamdulillah, berkat kebaikan dan tempat tinggal yang kalian berikan, saya mampu bertahan hingga saat ini dan akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, atas taufik hidayah dan inayah-nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII Di SMPN 2 Kotagajah”. Penulisan skripsi ini adalah sebagai persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan program Srata satu (S1) Fakultas Tarbiyah UIN JUSILA guna memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karenanya peneliti mengucapkan terimakasih kepada

1. Prof. Dr. Ida Umami, M. Pd selaku Rektor Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung.
2. Dr. Siti Annisah, M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung.
3. Anita Lisdiana, M. Pd selaku Ketua Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial.
4. Atik Purwasih, M. Pd selaku sekertaris Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial dan sekaligus pembimbing yang telah memberikan pengarahan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Segenap Dosen-Dosen Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah membekali ilmu pengetahuan kepada peneliti selama melakukan studi di Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung.

6. Peran guru dan staf TU SMP Negeri 2 Kotagajah yang telah memberikan kontribusi dan bimbingan dalam penelitian ini.
7. Seluruh Mahasiswa Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung terkhusus Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial angkatan 2022.

Peneliti menyadari kekurangan skripsi ini dan mengharapkan kritik serta saran membangun untuk perbaikan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan pihak terkait, terutama di bidang pendidikan.

Metro, 15 juni 2026

Peneliti,



Dea Noviyanti
NPM. 2201071007

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SAMPUL	ii
NOTA DINAS.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
ORISINALITAS PENELITIAN.....	viii
MOTTO	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	10
F. Penelitian Relevan	11
BAB II LANDASAN TEORI	14
A. Hasil Belajar	14
1. Pengertian Hasil Belajar	14
2. Jenis-jenis Hasil Belajar	15
3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	18
4. Indikator Hasil Belajar.....	19
5. Teori Belajar	20
B. Model Pembelajaran Tipe TGT.....	22
1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif	22
2. Pengertian TGT	23
3. Langkah-langkah Model Pembelajaran TGT	24
4. Kelebihan dan Kekurangan TGT	27
C. Model Pembelajaran PBL.....	29
1. Pengertian PBL	29
2. Langkah-langkah PBL	30
3. Kelebihan dan Kekurangan PBL	31
D. Pembelajaran IPS.....	32
1. Pengertian IPS	32
2. Tujuan IPS	33
3. Ruang Lingkup IPS.....	34
E. Keterkaitan Antara Hasil Belajar dengan Model Pembelajaran TGT	38
F. Kerangka Berfikir.....	39
G. Hipotesis Penelitian	40

BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Rancangan Penelitian	41
B. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	42
C. Populasi, dan Sampel,.....	45
D. Teknik Pengumpulan Data	47
E. Instrument Penelitian.....	49
F. Teknik Uji Prasyarat Analisis Data	58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	62
A. Hasil Penelitian.....	62
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	62
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	68
3. Pengujian Prasyarat Analisis	82
4. Pengujian Hipotesis	83
B. Pembahasan	85
BAB V PENUTUP.....	95
A. Kesimpulan.....	95
B. Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN.....	98

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Hasil Nilai Ulangan Tengah Semester Ganjil	5
Tabel 1.2 Penelitian Relevan.....	11
Tabel 2.1 Langkah-Langkah Problem Based Learning (PBL).....	30
Tabel 2.2 Materi Pembelajaran Kelas VIII	35
Tabel 3.1 Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design.....	42
Tabel 3.2 Populasi Penelitian.....	45
Tabel 3.3 Data Sampel Penelitian SMPN 2 Kotagajah.....	47
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Hasil Belajar.....	51
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Hasil Belajar	55
Tabel 3.6 Klarifikasi Indeks Daya Pembeda Soal.....	57
Tabel 3.7 Kategori Tingkatan N-Gain	61
Tabel 4.1 Guru SMPN 2 Kotagajah	66
Tabel 4.2 Uji Validitas Test	70
Tabel 4.3. Nilai r Tabel Product Moment	70
Tabel 4.4. Tingkat Reliabilitas test	71
Tabel 4.5. Hasil uji Reliabelitas Intrumen	71
Tabel 4.6. Uji Tingkat Kesukaran	73
Tabel 4.7. Klarifikasi Tingkat Kesukaran	73
Tabel 4.8. Uji Daya Pembeda	74
Tabel 4.9. Klasifikasi Indeks Daya Pembeda Soal	74
Tabel 4.10. Hasil pretest Kelas VIII A (Eksperimen).....	76
Tabel 4.11. Perhitungan pretest kelas A (Eksperimen)	77
Tabel 4.12. Hasil Posttest Kelas VIII A (Eksperimen)	77
Tabel 4.13. Perhitungan posttest kelas A (Eksperimen)	78
Tabel 4.14. Hasil pretest kelas B (kontrol)	78
Tabel 4.15. Perhitungan pretest kelas B (kontrol)	79
Tabel 4.17. Hasil Posttest kelas B (kontrol).....	80
Tabel 4.18. Perhitungan Posttest kelas B (kontrol).....	80
Tabel 4.19. Uji Normalitas.....	81
Tabel 4.20. Uji Homogenitas	82
Tabel 4.21. Uji Independent Sampel Tes	83
Tabel 4.22. Uji N Gain.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	39
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Sekolah.....	65

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama dalam membangun kemajuan suatu bangsa. Pada dasarnya, pendidikan adalah proses yang bertujuan mengubah sikap dan perilaku individu melalui kegiatan belajar, pelatihan, serta bimbingan, sehingga dapat membantu manusia menjadi lebih dewasa. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan diartikan sebagai usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran.¹ Melalui proses tersebut, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi dirinya secara aktif, yang meliputi kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan pengendalian diri, pembentukan kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Pendidikan pada hakikatnya berpusat pada kegiatan belajar dan pembelajaran yang berlangsung melalui interaksi edukatif antara guru dan peserta didik. Interaksi tersebut melibatkan berbagai komponen yang saling berkaitan sebagai penunjang keberlangsungan pembelajaran.² Komponen yang dimaksud meliputi perangkat pembelajaran seperti rencana pelaksanaan

¹ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI, Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Jakarta: Departemen Pendidikan, 2003), hal-6.

² M. Ismail Makki and Aflahah, *Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran*, (Duta Media Publishing, 2019), hal-11.

pembelajaran, metode, model, media, sumber belajar, serta instrumen evaluasi baik dalam bentuk tes maupun nontes.

Dalam proses belajar mengajar, guru memiliki peran yang sangat penting. Karena kinerja guru menjadi salah satu penentu utama kualitas pendidikan. Guru adalah pihak yang berhadapan langsung dengan siswa, sehingga keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengelola proses belajar. Pada dasarnya, pembelajaran merupakan interaksi antara siswa dengan lingkungannya yang bertujuan untuk membawa perubahan ke arah yang lebih baik.³ Secara khusus, dalam pembelajaran IPS, tujuan utamanya adalah agar siswa mampu mengaitkan dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh di sekolah dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam pendidikan, pembelajaran merupakan usaha untuk membimbing siswa agar mampu melalui proses belajar sehingga mereka dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Aspek penting yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran adalah bagaimana materi dapat dipahami secara menyeluruh oleh peserta didik. Pemahaman terhadap materi tidak hanya terbatas pada ranah kognitif, tetapi juga diharapkan mampu memberikan pengaruh positif terhadap kehidupan sosial siswa dalam lingkungan masyarakat.⁴ Pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan siswa akan menentukan keberhasilan hasil belajar siswa. Hal ini karena setiap individu memiliki kemampuan, minat, serta pemahaman belajar yang berbeda, sehingga pendekatan yang tepat akan membantu siswa lebih mudah memahami materi.

³ Ibid, hal-12.

⁴ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2017), hal-22.

Namun, pada kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru yang cenderung menggunakan model pembelajaran lama (pembelajaran konvensional) dan belum sepenuhnya memanfaatkan strategi pembelajaran yang inovatif. Sedangkan, strategi pembelajaran memiliki pengaruh besar terhadap pencapaian tujuan belajar. Jika strategi yang digunakan kurang tepat, maka hasil belajar siswa bisa terhambat.⁵ Oleh karena itu, guru perlu menerapkan model pembelajaran bervariasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa agar siswa lebih aktif, termotivasi, dan terlibat secara maksimal dalam kegiatan belajar di kelas.

Pembelajaran IPS di tingkat SMP/MTs dirancang sebagai sarana untuk menuntun, membimbing, serta membantu siswa dalam mengembangkan potensi dan karakter mereka, baik sebagai warga negara maupun sebagai agen perubahan (*agen of change*).⁶ Mata pelajaran ini diberikan di sekolah dengan dasar pemikiran bahwa manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri dan selalu membutuhkan orang lain.

Mata pelajaran IPS membutuhkan pemahaman yang mendalam agar siswa dapat menangkap materi yang disajikan dalam buku pedoman secara efektif. Penyajian materi yang hanya berupa teks bacaan, cenderung menimbulkan kebosanan pada siswa. Akibatnya, siswa sering mengabaikan penjelasan guru dan melakukan kegiatan lain di luar pembelajaran, seperti berbicara atau bermain dengan teman. Hal ini menyebabkan konsep

⁵ Pagarra dan Syawaludin, *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM, 2022, hal-918.

⁶ D Frezza Ilham P, Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Smp Negeri 1 Punggur," (2023), hal-2.

pembelajaran IPS yang disampaikan guru tidak terserap dengan baik, sehingga pemahaman siswa menjadi kurang optimal dan berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Pelajaran IPS dinilai sebagai mata pelajaran yang membosankan karena pembelajarannya banyak berisi bacaan, sehingga siswa enggan membaca dan kesulitan memahami materi. Pandangan ini dijelaskan oleh Sarumaha, yang menyatakan bahwa guru sering kurang variatif dalam menerapkan pendekatan pembelajaran.⁷ Kondisi tersebut membuat siswa tampak pasif karena hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil prasurvey yang dilakukan peneliti pada tanggal 9 Agustus 2025 di SMP Negeri 2 Kotagajah pada tahun pelajaran 2025/2026, dengan ibu Istiana S,Pd. sebagai guru IPS, menunjukkan bahwa hasil belajar pada mata pelajaran IPS masih tergolong rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil ulangan tengah semester kelas VIII SMP Negeri 2 Kotagajah pada mata pelajaran IPS dibawah ini.

⁷ Resta Novita Permadi, Sri Kartikowati, and Mifta Rizka, “Efektivitas Penerapan Strategi Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa SMP,” *Journal of Education Research* 4, no. 1 (2023): hal-139. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i1.139>.

Tabel 1.1
Data Hasil Nilai Ulangan Tengah Semester Ganjil T.A 2025/2026
Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 2 Kotagajah.⁸

Nilai KKM	Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah siswa Persentase (%)			
			Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas	Tidak Tuntas
≥75	VIII.A	33	1	3%	32	97%
	VIII.B	33	1	3%	32	97%
	VIII.C	33	1	3%	32	97%
	VIII.D	33	9	27%	24	73%
	VIII.E	32	6	19%	26	81%
	VIII.F	32	5	16%	27	84%
	VIII.G	32	2	6%	30	94%
	VIII.H	31	7	23%	24	77%
	VIII.I	31	2	6%	29	94%
	VIII. J	32	2	6%	30	94%
	VIII.K	33	7	21%	26	79%
Jumlah		355	43	12%	312	88%

Sumber: Dokumentasi Data Nilai Hasil Ulangan Tengah Semester Ganjil Mata Pelajaran IPS Kelas VIII T.A 2025/2026

Dari data rekapan nilai diatas, rata-rata ketuntasan nilai hasil belajar IPS siswa masih tergolong rendah. Berdasarkan data hasil prasurvey rata-rata nilai ketuntasan ulangan tengah semester mata pelajaran IPS pada siswa kelas VIII dari 355 siswa yaitu 12%, dan rata-rata nilai yang tidak tuntas dari 355 siswa yaitu 88%. Banyak siswa yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) ≥ 75 .

Berdasarkan hasil observasi yang terjadi dilapangan, permasalahan dalam proses pembelajaran IPS di kelas yaitu, perhatian siswa terhadap pelajaran masih rendah, banyak di antara mereka datang ke sekolah hanya untuk hadir di kelas tanpa semangat belajar, bahkan sering kali menunggu

⁸ Dokumentasi Nilai Ulangan Tengah Semester Ganjil, Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 2 Kotagajah Tahun Ajaran 2025/2026

waktu pelajaran selesai. Saat kegiatan belajar berlangsung, sebagian siswa tidak fokus dan lebih memilih mengobrol ketika guru sedang menerangkan materi. Proses pembelajaran masih bersifat satu arah, di mana guru lebih dominan dalam menjelaskan, sementara siswa hanya mendengarkan tanpa partisipasi aktif. Hal ini menyebabkan interaksi dalam kelas kurang hidup dan suasana belajar menjadi monoton serta menimbulkan rasa bosan pada siswa. Yang mengakibatkan siswa juga tidak berani untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan dari guru.

Pembelajaran masih berpusat pada guru dan hanya mengacu pada satu sumber belajar, dan juga keterbatasan sarana dan prasarana (sarpras). Selain itu, beberapa kelas pada mata pelajaran IPS ditempatkan di jam ke 7 dan 8 yaitu pada pukul 12.40- 14.00 WIB. Kondisi ini membuat suasana belajar terasa tidak nyaman dan membosankan, sehingga siswa cenderung pasif.⁹

Dari hasil prasurvey tersebut, diperlukan upaya untuk memperbaiki hasil belajar siswa untuk melibatkan keaktifan dan motivasi mereka dalam proses pembelajaran. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan model pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi, sehingga siswa lebih mudah memahami materi, terutama pada mata pelajaran IPS. Dengan perencanaan pembelajaran yang bervariasi, suasana belajar juga akan menjadi lebih menyenangkan dan efektif, yang dapat memperbaiki hasil belajar siswa.

⁹ Hasil Observasi pada saat Pembelajaran kelas VIII SMP Negeri 2 Kotagajah, 11 Agustus 2025.

Salah satu model pembelajaran yang kerap digunakan adalah model kooperatif (*Cooperative Learning*). Model ini menekankan kegiatan belajar melalui kerja sama antar siswa dalam kelompok-kelompok kecil. Dengan penerapan pembelajaran kooperatif, tercipta ruang interaksi yang lebih luas, melibatkan komunikasi timbal balik antara guru dan siswa maupun antar sesama siswa.¹⁰ Adapun beberapa jenis model pembelajaran kooperatif diantaranya, *Teams Games Tournament* (TGT), *Make a Match*, *Jigsaw*, *STAD*, dan *Example Non Example*.

Melihat dari permasalahan yang ada, peneliti memberikan alternatif solusi dari hasil belajar siswa yang masih rendah, yaitu melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Model pembelajaran TGT yaitu salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang memadukan kegiatan belajar kelompok dengan unsur permainan dan turnamen. Dalam model ini, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil yang beragam untuk berdiskusi, memahami materi, dan kemudian berkompetisi melalui permainan.¹¹ Dengan penggunaan model TGT, siswa diharapkan lebih aktif dalam proses belajar dan pemahaman terhadap materi dapat meningkat, sehingga mendapatkan hasil belajar yang efektif. Selain itu, penerapan model ini juga mampu menumbuhkan rasa percaya diri,

¹⁰ Rizka Anisa Putri, "Skripsi Pengaruh Model Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sdn 2 Terbanggi Subing Pengaruh Model Teams Games Tournament (Tgt) Pelajaran Ips Kelas Iv Sdn 2 Terbanggi Subing," *Akademik 1* (2024), hal—53.

¹¹ Permadi, Kartikowati, and Rizka, "Efektivitas Penerapan Strategi Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa SMP,(2022), hal-98.

memperkuat interaksi, serta mendorong kerja sama antarsiswa selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sendi Ristianto, diketahui bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berhasil meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Negeri 2 Purbolinggo. Model pembelajaran ini menempatkan siswa sebagai pusat dari proses belajar, sehingga mereka memiliki kesempatan untuk lebih mendalami materi, aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, serta menemukan sendiri konsep-konsep yang dipelajari tanpa selalu bergantung pada guru. Melalui kerja sama antar siswa, kemampuan memecahkan masalah, dan keberanian mengemukakan pendapat, siswa menjadi lebih termotivasi serta tertantang untuk belajar.¹² Dengan demikian, pengalaman belajar yang diperoleh membuat pemahaman siswa menjadi lebih mendalam dan mudah diingat.

Adapun alasan peneliti memilih model pembelajaran TGT adalah karena rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh kurangnya keaktifan mereka dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti menawarkan model pembelajaran TGT sebagai upaya untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memperbaiki hasil belajar. Maka dari itu, peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMPN 2 Kotagajah”.

¹² Sendi Ristianto, *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SMP Negeri 2 Purbolinggo*. Diss. IAIN Metro, 2024.

B. Identifikasi Masalah

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS rendah
2. Model pembelajaran yang kurang menarik
3. Pembelajaran masih berpusat pada guru dan hanya mengacu pada satu sumber belajar
4. Keterbatasan sarana dan prasarana

C. Batasan Masalah

Pada penelitian ini, peneliti membatasi permasalahan dengan pengaruh model pembelajaran tgt terhadap hasil belajar IPS di SMPN 2 Kotagajah. Dengan membatasi permasalahan tersebut, diharapkan peneliti dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang 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 SMPN 2 Kotagajah?”

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah diatas maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMPN 2 Kotagajah.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber rujukan ilmiah maupun pengetahuan. Penelitian ini juga dapat dimanfaatkan sebagai bahan diskusi atau kajian dalam pengembangan strategi pembelajaran di kelas, khususnya yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran IPS di jenjang SMP atau MTs.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Sekolah

Peneliti berharap penelitian ini bisa disajikan dan sebagai acuan oleh sekolah dalam mengimplementasikan model pembelajaran tgt terhadap mata pelajaran IPS di SMPN 2 Kotagajah.

2) Bagi Kepala Sekolah

Untuk memberikan saran dan masukan mengenai peran kepala sekolah bagi berjalannya implementasi model pembelajaran tgt terhadap mata pelajaran IPS di SMPN 2 Kotagajah.

3) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan agar dapat menjadi suatu pedoman atau acuan bagi para guru dalam mengimplementasikan model pembelajaran tgt terhadap mata pelajaran IPS di SMPN 2 Kotagajah.

4) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPS. Hal ini karena pembelajaran diferensiasi dirancang dengan memperhatikan kebutuhan belajar masing-masing siswa. Ketika kebutuhan belajar mereka terpenuhi, maka siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

5) Bagi UIN JUSILA

Sebagai bahan referensi kepustakaan yang dapat dijadikan acuan bagi penulis atau peneliti lain yang berkeinginan melanjutkan penelitian ini.

F. Penelitian Relevan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan terhadap karya ilmiah yang membahas tentang pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMPN 2 Kotagajah. Penulis menemukan judul yang serupa dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu:

Tabel 1.2
Penelitian Relevan

No	Penelitian Relevan	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Penelitian yang dilakukan oleh Sendi Ristianto dengan judul <i>"Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar siswa SMP</i>	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_0 ditolak. Artinya "Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap	a) Menggunakan Model pembelajaran TGT b) Untuk Mengetahui hasil belajar siswa. c) Subjek penelitian yang	a) Lokasi penelitian yang berbeda yaitu di SMP Negeri 2 Purbolinggo

	<i>NEGERI 2 PURBOLINGGO</i> ” ¹³	Hasil Belajar IPS di SMP Negeri 2 Purbolinggo”.	sama yaitu siswa kelas VIII	
2.	Penelitian yang dilakukan oleh D. Freza Ilham P dengan judul ” Penerapan Model TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa SMP Negeri 1 Punggur” ¹⁴	Peningkatan hasil belajar dari Siklus I ke Siklus II sebesar 47,06%. Peningkatan aktivitas siswa pada Siklus 1 58,5% atau 1,72 dan pada Siklus II 88,5% atau 2,60. Presentase aktivitas guru pada Siklus I 71,05% dan pada Siklus II 86,84%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 1 Punggur.	a) Menggunakan Model pembelajaran TGT b) Menggunakan Subjek penelitian yang sama yaitu siswa kelas VIII	a) Lokasi penelitian yang berbeda yaitu di SMP Negeri 1 Punggur b) Menggunakan metode penelitian yang berbeda yaitu metode PTK.
3.	Penelitian yang dilakukan oleh Septiyana yang berjudul ”Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 1 Batanghari” ¹⁵	Penerapan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 1 Batanghari, dibuktikan dengan persentase ketuntasan hasil belajar pada pra siklus adalah 18%. Peningkatan ketuntasan belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 32%.	a) Menggunakan Model pembelajaran TGT b) Untuk meningkatkan hasil belajar siswa	a) Lokasi penelitian yang berbeda yaitu di SMP Negeri 1 Batanghari b) Menggunakan metode penelitian yang berbeda yaitu metode PTK.
4.	Penelitian yang dilakukan oleh Alfina Sisca Widyawati yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII MTs	Hasil perhitungan data dilakukan dengan uji independent sample test, Uji independent sample test diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Maka menunjukkan bahwa $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan	a) Menggunakan Model pembelajaran TGT b) Untuk meningkatkan hasil belajar	a) Menggunakan subjek penelitian yang berbeda yaitu kelas VII. b) Lokasi penelitian yang berbeda

¹³ Sendi Ristianto, *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SMP Negeri 2 Purbolinggo*, (Skripsi, IAIN Metro), 2024.

¹⁴ D. Frezza Ilham P, *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SMP Negeri 1 Punggur*, (Skripsi, IAIN Metro), 2024.

¹⁵ Septiyana, *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Pada Pembelajaran IPS untuk meningkatkan Hasil belajar IPS siswa kelas VII SMPN 1 Batanghari*, (Skripsi, IAIN Metro), 2024.

	Muhammadiyah 2 Jenangan.” ¹⁶	model TGT berbantuan <i>Quizizz</i> terhadap hasil belajar peserta didik.		
5.	Penelitian yang dilakukan oleh Muzaemah yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif <i>TGT</i> Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP” ¹⁷	Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII G di SMP Negeri 26 Purworejo. Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus, masing-masing siklus terdiri atas tiga pertemuan.	a) Menggunakan model pembelajaran yang sama yaitu TGT. b) Menggunakan subjek penelitian yang sama yaitu kelas VIII.	a) Lokasi Penelitian yang berbeda. b) Untuk meningkatkan Motivasi c) Menggunakan metode penelitian yang berbeda yaitu PTK.

Berdasarkan temuan dari penelitian-penelitian relevan sebelumnya, model pembelajaran TGT terbukti mampu meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di tingkat SMP. Penelitian ini bertujuan memberikan wawasan dan pengetahuan yang berguna bagi pembaca sebagai referensi yang mempengaruhi hasil belajar.

¹⁶ Widyawati, Alfina Sisca, *Pengaruh Mod.1 Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII MTs Muhammadiyah 2 Jenangan*. (Skripsi, IAIN Ponorogo), 2024.

¹⁷ Muzaemah, "Penerapan pembelajaran kooperatif TGT untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP." *Jurnal Profesi Keguruan* 6.1 (2020), hal- 88.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Dimiyati dan Mudjiono menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas yang kompleks. Melalui proses belajar, seseorang dapat memperoleh keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Kapabilitas tersebut muncul karena adanya dua faktor, yaitu rangsangan yang berasal dari lingkungan serta proses kognitif yang dilakukan oleh individu.¹ Dengan demikian, belajar dapat dipahami sebagai serangkaian proses kognitif yang mengubah sifat rangsangan lingkungan melalui pengolahan informasi hingga menghasilkan kemampuan baru.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku seseorang yang dapat dilihat dan diukur, baik dalam bentuk pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Perubahan tersebut menunjukkan adanya pertumbuhan dan perkembangan yang lebih baik dari sebelumnya.² Hakikatnya adalah perubahan yang terjadi dalam diri seseorang melalui peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah lakunya.

Menurut Robert M. Gagne, hasil belajar merupakan bentuk kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, yang meliputi informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, serta keterampilan motorik. Gagne menekankan

hal-12. ¹ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2018),

² Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hal-30.

pentingnya penerapan *nine instructional events* (Sembilan peristiwa pembelajaran).³ Sembilan peristiwa pembelajaran antara lain menarik perhatian, menyampaikan tujuan pembelajaran, mengaktifkan pengetahuan awal, memberikan umpan balik, hingga memperkuat pengetahuan sehingga proses belajar lebih efektif.

Dengan demikian, sebagai seorang pendidik bisa menerapkan model pembelajaran yang dapat membantu mewujudkan hasil belajar sebagaimana yang dijelaskan oleh Gagne, yaitu terbentuknya pengetahuan, kemampuan berpikir, dan keterampilan siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, terstruktur, dan bermakna.

Dari pengertian para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yaitu kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami berbagai pengalaman belajarnya. Untuk menyempurnakan hasil belajar dan untuk menghasilkan hasil belajar yang baik, maka siswa harus bersungguh-sungguh dalam belajar. Dengan belajar maka akan menghasilkan perubahan-perubahan sikap dan tingkah laku.

2. Jenis-jenis Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor. Berikut ini adalah penjelasan mengenai jenis-jenis hasil belajar

a. Ranah Kognitif

³ Marvel Maloti Putra Budiyanto and Theofania Putri Andini, "*Penerapan Model Nine Instructional Events Gagne dalam Pembelajaran*," JIMU: Jurnal Ilmiah Multidisipliner 3, no. 03 (2025): 1665–1670.

Ranah kognitif merupakan aspek yang berkaitan dengan kemampuan intelektual siswa yang diperoleh selama proses pembelajaran.⁴ Pada ranah ini, guru berperan untuk mengidentifikasi sejauh mana siswa memahami materi yang diajarkan serta mengetahui siapa saja yang masih mengalami kesulitan, sehingga dapat diberikan arahan atau bimbingan khusus bagi siswa yang belum menguasainya. Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar yang berhubungan dengan kemampuan intelektual, yang terbagi ke dalam enam aspek, yaitu:

- 1) Pengetahuan, meliputi kemampuan mengingat berbagai hal seperti rumus, istilah, definisi, nama tokoh, atau nama kota.
 - a. Pemahaman, yaitu keterampilan siswa dalam menyampaikan kembali suatu gagasan dengan menggunakan bahasa mereka sendiri.
- 2) Penerapan, yakni kemampuan menggunakan teori atau konsep dalam situasi tertentu.
- 3) Analisis, mencakup kemampuan untuk memecah suatu keseluruhan menjadi bagian-bagian sehingga strukturnya lebih jelas.
- 4) Sintesis, yaitu keterampilan menggabungkan berbagai unsur atau bagian menjadi suatu kesatuan yang menyeluruh.

⁴ Ulfah, Ulfah, and Opan Arifudin, "Pengaruh aspek kognitif, afektif, dan psikomotor terhadap hasil belajar peserta didik", *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan* 2.1 (2021): 1-9.

- 5) Evaluasi, yang mencakup kemampuan memberikan penilaian atau keputusan terhadap suatu hal, baik melalui cara kerja, penggunaan bahan, pemecahan masalah, maupun aspek lainnya.⁵

b. Ranah Afektif

Ranah afektif adalah aspek yang berkaitan dengan sikap dan nilai yang tercermin dalam perilaku siswa. Ranah ini meliputi perhatian siswa terhadap pelajaran, tingkat kedisiplinan, dorongan atau motivasi untuk belajar, serta kemampuan menjalin hubungan sosial, yang semuanya dapat diamati sebagai bentuk hasil belajar pada ranah afektif.⁶ Penilaian ranah afektif karena dapat memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai perkembangan karakter peserta didik selain pencapaian kognitif, sehingga guru dapat melakukan tindak lanjut yang tepat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan seseorang dalam melakukan suatu tindakan setelah melalui pengalaman belajar tertentu.⁷ Hasil belajar pada ranah ini tercermin dalam kemampuan serta keterampilan nyata yang dimiliki oleh setiap siswa.

Dari ketiga ranah yang telah dipaparkan, ranah kognitif menjadi aspek yang paling sering mendapatkan penilaian dari guru karena

⁵ Aunurrahman, Belajar dan Pembelajaran, (Bandung: Alfabeta, 2016), hal-49.

⁶ Opan Arifudin, "Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Al-Amar (JAA)* 2, no. 1 (2021): 1–9.

⁷ Ibid, hal- 31-33.

berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai serta memahami materi pembelajaran.

Dalam penelitian ini, ranah kognitif digunakan untuk mengukur sejauh mana siswa mampu memahami, menguasai, dan mengaplikasikan materi yang dipelajari. Melalui proses diskusi kelompok, siswa dilatih untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan logis. Dengan demikian, penerapan model TGT dalam penelitian ini berfokus pada pengembangan kemampuan intelektual siswa agar tercapai hasil belajar yang optimal.

3. Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan dalam pencapaian hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor tersebut bisa berasal dari dalam diri individu (faktor internal) maupun dari lingkungan luar dirinya (faktor eksternal).⁸ Berikut ini faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar:

a. Faktor internal (faktor dari dalam siswa)

- 1) Faktor Jasmani; meliputi faktor kesehatan tubuh
- 2) Faktor Psikologis; meliputi faktor minat, bakat, kesiapan, kecerdasan, kesiapan dan kematangan

b. Faktor Eksternal

- 1) Faktor Keluarga

⁸ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hal-13.

Proses belajar siswa dipengaruhi oleh kondisi keluarga, meliputi bagaimana cara mendidik orangtua, tingkat pendidikan orang tua, hubungan antaranggota keluarga, suasana di rumah, serta keadaan ekonomi keluarga.

2) Faktor Sekolah

Faktor ini mencakup cara guru mengajar, kurikulum yang digunakan, interaksi antara guru dan siswa, hubungan antar siswa, ketersediaan sarana dan prasarana sekolah, jadwal belajar, standar pembelajaran, metode yang diterapkan, serta pemberian tugas atau pekerjaan rumah (PR).

3) Faktor Masyarakat

Hal ini mencakup pengaruh media massa, cara siswa berinteraksi dengan lingkungan masyarakat, pergaulan dengan teman sebaya, serta kehidupan sosial siswa di tengah masyarakat.

4. Indikator Hasil Belajar

Untuk menilai hasil belajar siswa, diperlukan adanya indikator yang ingin dicapai. Menurut Benyamin S. Bloom, hasil belajar dibagi ke dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁹ Setiap ranah tersebut disusun dalam beberapa tingkatan, mulai dari level yang paling sederhana hingga yang paling kompleks, yaitu sebagai berikut.

⁹Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hal-45.

- a. Ranah kognitif mencakup enam jenjang kemampuan, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. Ranah afektif terdiri atas empat tingkatan kemampuan, yakni menerima, merespons, menilai, dan mengorganisasikan.
- c. Ranah psikomotorik berkaitan dengan hasil belajar yang berfokus pada keterampilan serta kemampuan dalam bertindak.

5. Teori Belajar

Teori belajar merupakan dasar penting dalam memahami proses pembelajaran yang terjadi pada peserta didik. Pemahaman terhadap teori belajar diperlukan untuk menentukan strategi pembelajaran yang sesuai dalam penelitian ini.

a. Teori Behavioristik

Teori behaviorisme adalah teori belajar yang mempelajari perilaku manusia. Fokus utama teori ini adalah peran proses belajar dalam menjelaskan tingkah laku manusia, yang terjadi melalui stimulus yang memicu respons dari individu. Menurut teori behaviorisme, segala sesuatu yang diberikan guru sebagai rangsangan (*stimulus*) dan segala hasil yang ditunjukkan siswa sebagai tanggapan (*respons*) harus bisa diamati dan diukur secara nyata, bukan hanya tersirat.¹⁰ Selain itu, ada faktor penting lain yaitu reinforcement atau penguat, yakni segala sesuatu yang dapat memperkuat munculnya respons dari siswa.

¹⁰ Ratu Azima, Jamilah Batubara, dan Nur Deliani, "Teori Belajar Behavioristik: Memahami Hubungan Stimulus-Respons dan Aplikasinya dalam Pendidikan serta Terapi Perilaku," *Tsaqofah* 5, no. 1 (2024): 364-377.

Maka dari itu, aliran behaviorisme menekankan bahwa perilaku terbentuk dari proses pembelajaran. Dalam praktik pembelajaran, guru dituntut memiliki keterampilan untuk mengatur hubungan antara rangsangan (*stimulus*) dan tanggapan (*respons*) agar hasil belajar siswa meningkat.

Hubungan teori ini dengan penelitian ini yaitu, bahwa perubahan perilaku muncul karena adanya stimulus dan respon. Oleh karena itu, dalam pembelajaran di kelas yang dilakukan peneliti, diberikan stimulus kepada siswa melalui penerapan model pembelajaran yang berbeda di dua kelas, sehingga dapat diamati perbedaan hasil belajar.

b. Teori Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme merupakan teori yang menjelaskan bahwa peserta didik membangun sendiri pengetahuan yang dimilikinya melalui pengalaman, interaksi, dan proses belajar yang aktif. Dalam teori ini, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru secara pasif, melainkan terlibat langsung dalam menemukan serta memahami konsep pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir, berdiskusi, dan memecahkan masalah.¹¹ Oleh karena itu, pembelajaran konstruktivisme menekankan pada aktivitas belajar yang berpusat pada peserta didik agar mereka mampu

¹¹ Suparno, *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan* (Yogyakarta: Kanisius, 2022), hal- 41.

menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya.

Penerapan teori konstruktivisme dapat dilakukan melalui model pembelajaran TGT. Model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mengutamakan kerja sama kelompok, diskusi, permainan, dan turnamen akademik. Melalui kegiatan diskusi kelompok, peserta didik dapat bertukar pendapat, mengemukakan ide, serta membangun pemahaman bersama terhadap materi pembelajaran. Aktivitas tersebut sesuai dengan teori konstruktivisme karena peserta didik secara aktif membangun pengetahuannya melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar secara langsung.

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

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang menekankan kerjasama antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama. Slavin mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan metode yang mengatur kegiatan belajar agar siswa dapat bekerja sama dengan kelompok dan saling membantu, sekaligus memiliki tanggung jawab baik secara individu maupun

kelompok.¹² Setiap anggota kelompok diharapkan berperan aktif dalam berdiskusi, memecahkan masalah, serta menyelesaikan tugas, sehingga hasil belajar dapat tercapai secara maksimal baik untuk masing-masing siswa maupun kelompok secara keseluruhan.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan metode belajar yang dilaksanakan melalui Kerjasama kelompok, dengan tujuan meningkatkan interaksi antar siswa sekaligus mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

2. Pengertian *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan strategi pembelajaran yang memadukan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil yang bervariasi dengan kegiatan permainan serta turnamen akademik sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹³ Model pembelajaran TGT menyajikan kegiatan belajar dalam bentuk turnamen kelompok. Model ini melibatkan seluruh siswa tanpa membedakan kemampuan atau status, sehingga mendorong siswa untuk aktif bersaing demi meraih skor atau nilai tinggi. Pembelajaran TGT membantu siswa lebih aktif, rasa percaya diri, keberanian, serta mencapai hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya, karena antusiasme terhadap pelajaran.

¹² Slavin Robert E, *Cooperative Learning, Riset, dan Praktik* (Bandung: Nusa Media, 2015), hal-167.

¹³ Tuti Sugiarti, "Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT Pada Pembelajaran Materi Sistem Koordinasi," *Dwihaloka Jurnal Pendidikan Dasar & Menengah* 2, no. 2 (2021), hal-253.

Shoimin menyatakan bahwa, model pembelajaran TGT dipandang sebagai salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang sederhana untuk diterapkan.¹⁴ Hal ini melibatkan partisipasi semua siswa, memberikan peluang bagi peserta didik untuk berperan sebagai tutor sebaya, serta memadukan unsur permainan dan pemberian penguatan (*reinforcement*).

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran TGT karena memiliki karakteristik yang menekankan kerja sama kelompok, kompetisi yang sehat, serta keterlibatan aktif seluruh siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, model ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat interaksi antar siswa, serta membantu tercapainya hasil belajar secara optimal.

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

Langkah-langkah model pembelajaran TGT dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang sistematis agar proses belajar dapat berlangsung efektif dan menyenangkan. Berikut langkah-langkah model pembelajaran TGT dalam penelitian ini:

a. Penyajian

¹⁴ Akhmad Fauzi and Syiraful Masrupah, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 1 (2024), hal-15, <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>.

Di awal pembelajaran, guru menyampaikan materi yang akan dipelajari kepada siswa. Selama penyampaian materi, siswa diharapkan memperhatikan dan memahami penjelasan tersebut, karena pemahaman ini akan memudahkan mereka bekerja lebih efektif dalam kelompok dan saat mengikuti permainan, sehingga skor atau nilai yang diperoleh dalam permainan akan memengaruhi skor kelompok.

b. Kelompok (*Teams*)

Setiap kelompok terdiri dari 4 hingga 6 siswa dengan keanggotaan yang heterogen, baik dari segi kemampuan akademik, jenis kelamin, suku, maupun ras. Pembagian kelompok dapat dilakukan secara sederhana dengan metode hitungan, guru meminta siswa berhitung dari satu hingga jumlah tertentu, kemudian siswa yang mendapatkan angka sama akan berada dalam satu kelompok.

c. Permainan (*Games*)

Salah satu bentuk variasi permainan dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat dilakukan dengan memadukan unsur gerak sederhana untuk menambah semangat siswa. Permainan dimulai dengan dua kelompok yang berbaris di belakang garis start, kemudian secara bergantian setiap anggota maju ke depan dengan melompat menggunakan satu dan dua telapak kaki. Mekanisme ini tidak hanya membuat suasana belajar lebih seru dan kompetitif, tetapi juga meningkatkan konsentrasi, kerja sama tim, serta keaktifan

siswa dalam menjawab pertanyaan. Pada kegiatan permainan, fokus utamanya adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui aktivitas fisik sederhana yang dipadukan dengan soal-soal pembelajaran, sehingga siswa lebih bersemangat, aktif, dan kompak dalam bekerja sama.

d. Pertandingan (*Tournament*)

Dalam tahap turnamen pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT, setiap kelompok mengirimkan anggotanya untuk maju ke depan kelas secara bergantian. Siswa yang pertama kali maju berdiri di depan dan mengisi kartu permainan yang berisi soal sesuai materi pelajaran. Setelah itu, giliran dilanjutkan oleh anggota berikutnya hingga seluruh siswa dalam kelompok memperoleh kesempatan yang sama. Setiap jawaban yang benar akan menambah poin bagi kelompok, sehingga seluruh anggota terdorong untuk aktif berpartisipasi dan memberikan kontribusi terbaik.

Pada kegiatan pertandingan, penekanan lebih diberikan pada aspek kompetisi antarkelompok, di mana setiap siswa berperan langsung dalam menjawab soal untuk memperoleh poin bagi timnya. Dengan demikian, permainan lebih menonjolkan unsur kebersamaan dan keseruan, sedangkan pertandingan lebih menekankan pada persaingan sehat dan pencapaian hasil belajar terbaik.

e. Penghargaan (*Rewards*)

Penghargaan (*rewards*) merupakan komponen penting dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang berfungsi sebagai bentuk apresiasi terhadap kinerja kelompok. Setelah tahap turnamen selesai, poin yang diperoleh setiap kelompok dijumlahkan, kemudian kelompok dengan skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan dari guru. Bentuk penghargaan berupa hadiah untuk setiap kelompok.¹⁵

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

Setiap model pembelajaran memiliki kekurangan dan kelebihan, demikian pula dengan model pembelajaran TGT yang memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penerapannya.

a. Kelebihan

- 1) Siswa lebih menyadari bahwa pencapaian hasil belajar tergantung pada kinerja mereka sendiri, bukan sekedar keberuntungan.
- 2) Siswa menunjukkan tingkat percaya diri dan motivasi yang lebih tinggi.
- 3) Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran menjadi lebih mendalam.
- 4) Partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar bersama meningkat secara nyata.

b. Kekurangan

- 1) Membutuhkan waktu yang relatif lama.

¹⁵ Widyawati, Alfina Sisca, *Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament (TGT)*, 2024, hal-10.

- 2) Kesulitan dalam mengelompokkan siswa dengan kemampuan akademik yang beragam.
- 3) Masih terdapat siswa berkemampuan tinggi yang kurang terbiasa dan mengalami kesulitan dalam menyampaikan penjelasan.¹⁶

Adapun Cara untuk mengatasi kelemahan TGT antara lain:

- 1) Guru perlu menyiapkan konsep pembelajaran dengan cermat dan teliti.
- 2) Guru sebaiknya membuat soal dengan menyesuaikan jumlah siswa dalam kelompok, agar masing-masing siswa memiliki kesempatan untuk menjawab pertanyaan.
- 3) Guru dapat menerapkan permainan yang tidak menuntut penjelasan panjang dari siswa, misalnya lomba cerdas cermat, di mana siswa hanya memberikan jawaban singkat tanpa perlu menjelaskan panjang.

Dalam penelitian ini, model pembelajaran TGT digunakan untuk kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen, siswa diarahkan untuk belajar melalui kerja sama kelompok, diskusi materi, serta kompetisi akademik dalam bentuk turnamen. Model TGT diyakini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sekaligus menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat.

¹⁶ Dede Kurnia Adiputra and Yadi Heryadi, "Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar," *Jurnal Holistika* 5, no. 2 (2021): 104–111.

Sementara itu, kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). PBL yang menekankan pada pemecahan masalah nyata sebagai pusat kegiatan belajar. Siswa dituntut untuk mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi, dan merumuskan solusi berdasarkan konsep yang telah dipelajari. Dengan pembagian ini, penelitian dapat membandingkan efektivitas kedua model pembelajaran dalam memperbaiki hasil belajar siswa, khususnya pada ranah kognitif.

C. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Problem Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang berlandaskan pada penggunaan masalah sebagai titik awal untuk memperoleh sekaligus mengintegrasikan pengetahuan baru. Model ini menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran dengan cara mengajak mereka menghadapi berbagai persoalan nyata dalam kehidupan.¹⁷ Melalui penerapan PBL, siswa dibiasakan untuk berhadapan dengan beragam permasalahan yang relevan dengan kehidupan, sehingga dapat mempersiapkan mereka menghadapi tantangan ketika telah menyelesaikan pendidikan di sekolah.

Menurut John Dewey, pembelajaran berbasis masalah merupakan bentuk interaksi antara stimulus dan respons, yaitu adanya hubungan timbal balik antara proses belajar dengan lingkungan. Melalui pengalaman yang

¹⁷ Giri Slamet Santoso, Abdul Ghofur, dan Irfan Rizka Akbar, "Penerapan Problem Based Learning pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas XII SMK Muhammadiyah Parung," *Journal of Research and Publication Innovation*, 1, no. 1 (2023), hal- 51–69.

diperoleh dari lingkungannya, siswa mendapatkan bahan serta materi yang dapat membantu dalam memahami pengetahuan sekaligus menjadi pedoman dan tujuan belajarnya.¹⁸ Pembelajaran berbasis masalah merupakan kegiatan belajar yang menempatkan masalah sebagai pusat perhatian. Istilah “berpusat” dalam hal ini menunjukkan bahwa masalah menjadi tema, unit, maupun isi utama dalam proses pembelajaran.

1. Langkah-langkah PBL

Penerapan model PBL dilakukan melalui beberapa tahapan. Menurut Ibrahim, Nur, dan Ismail, langkah-langkah pelaksanaan PBL adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1

Langkah-Langkah *Problem Based Learning* (PBL)

Indikator	Tingkah Laku Guru
Orientasi siswa pada masalah	Menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, dan memotivasi siswa terlibat pada aktivitas pemecahan masalah
Mengorganisasi siswa untuk Belajar	Membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut
Membimbing pengalaman individual/kelompok	Mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, dan membantu mereka untuk berbagai tugas dengan temannya
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan. ¹⁹

¹⁸ Edison. A, *Model Problem Based Learning: Solusi Meningkatkan Prestasi Belajar* (Lombok Tengah NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia), 2021, hal-10.

¹⁹ Rusman, *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hal-230.

Pelaksanaan PBL pada mata pelajaran IPS dapat dilakukan dengan cara menyajikan permasalahan IPS. Soal-soal tersebut dikaitkan dengan persoalan nyata dalam kehidupan sehari-hari, sehingga peserta didik lebih mudah menghubungkan pengetahuan awal yang dimilikinya dengan ide-ide untuk menemukan solusi dari masalah yang diberikan.

2. Kelebihan dan Kekurangan PBL

Setiap model pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangan ketika diterapkan di kelas. Menurut Warsono dan Hariyanto, beberapa keunggulan dari penerapan model PBL antara lain:

- a. Siswa terbiasa menghadapi permasalahan (*problem posing*) dan merasa tertantang untuk menemukan solusinya, baik dalam konteks pembelajaran di kelas maupun dalam kehidupan sehari-hari (*real world*).
- b. Melatih solidaritas sosial melalui kegiatan diskusi, baik dalam kelompok kecil maupun bersama seluruh kelas.
- c. Membina kedekatan antara guru dan siswa melalui proses pembelajaran yang disusun secara sistematis.
- d. Karena dalam beberapa kasus masalah diselesaikan melalui eksperimen, siswa juga terbiasa melakukan percobaan atau penelitian sederhana dalam kegiatan belajar.

Adapun kekurangan dalam penerapan model PBL antara lain:

- a. Masih banyak guru yang mengalami kesulitan dalam membimbing siswa menuju pemecahan masalah.
- b. Pelaksanaannya sering membutuhkan biaya yang cukup besar serta waktu yang relatif lama.
- c. Kegiatan siswa yang dilakukan di luar sekolah sulit diawasi secara langsung oleh guru.²⁰

D. Pembelajaran IPS

1. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu merupakan bidang studi yang mempelajari berbagai aspek kehidupan manusia dalam masyarakat, termasuk interaksi sosial, budaya, ekonomi, politik, dan geografi. IPS bertujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang dinamika sosial dan membekali peserta didik dengan keterampilan berpikir kritis serta kesadaran sosial.²¹ Sebagai disiplin ilmu, IPS mengintegrasikan berbagai pendekatan dari ilmu sosial dan humaniora untuk memahami fenomena sosial secara holistik.

Pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran di sekolah yang dirancang berdasarkan realitas dan fenomena sosial, kemudian diorganisasikan melalui pendekatan interdisipliner, multidisipliner, atau transdisipliner.²² Antara lain berbagai ilmu sosial dan humaniora,

²⁰ Ibid, hal-152.

²¹ Sapriya, Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hal-11.

²² Ibid, hal-12.

seperti sosiologi, ekonomi, geografi, sejarah, politik, hukum, budaya, psikologi sosial, serta ekologi.

Dari semua penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bidang studi yang mempelajari berbagai aspek kehidupan manusia dalam masyarakat. IPS bertujuan memberikan pemahaman komprehensif tentang dinamika sosial sekaligus membekali peserta didik dengan keterampilan berpikir kritis dan kesadaran sosial. Sebagai disiplin ilmu, IPS mengintegrasikan berbagai pendekatan dari ilmu sosial dan humaniora untuk memahami fenomena sosial secara menyeluruh.

2. Tujuan IPS

Pendidikan IPS di sekolah dirancang untuk mengembangkan siswa agar memiliki pengetahuan, keterampilan berpikir dan bertindak, serta kepedulian dan kesadaran sosial yang tinggi sebagai anggota masyarakat.²³ Selain itu, pendidikan IPS juga bertujuan membentuk siswa yang peka terhadap kondisi nyata di masyarakat dan mampu menyelesaikan berbagai masalah secara kritis, analitis, dan bertanggung jawab.

Tujuan pembelajaran IPS adalah agar peserta didik mampu memahami berbagai konsep yang terkait dengan kehidupan masyarakat. dan juga mengembangkan keterampilan penting yang diperlukan di era modern, sehingga mereka dapat berperan aktif dalam

²³ Toni Nasution dan Maulana Arafat Lubis, *Konsep Dasar IPS* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), hal- 9.

upaya menciptakan kondisi kehidupan yang lebih baik.²⁴ Menurut Sardiman, tujuan Pendidikan IPS di sekolah mencakup beberapa kompetensi Utama, yaitu:

- a. Membimbing dan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi warga negara dan warga dunia yang baik.
- b. Mengasah kemampuan berpikir kritis secara bijaksana untuk memahami, menanggapi, dan turut menyelesaikan masalah sosial.
- c. Menanamkan komitmen terhadap nilai-nilai kemanusiaan serta menghargai dan mengembangkan nilai-nilai luhur dan budaya Indonesia.

3. Ruang Lingkup IPS

Pada tingkat SMP, materi IPS disusun dengan pendekatan korelasi, yakni dikembangkan berdasarkan beberapa disiplin ilmu sosial secara terbatas yang relevan dengan kehidupan lingkungan sekitar siswa. Materi IPS tingkat SMP mencakup kajian tentang peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu-isu sosial.²⁵ Dengan demikian, ruang lingkup merupakan ilmu yang dipelajari dengan fokus kepada gejala sosial dan permasalahan dimasyarakat maupun budaya.

Tabel 2.2

Materi Pembelajaran Kelas VIII Semester Genap

²⁴ Ibid, hal- 10.

²⁵ Musyarofah, Ahmad Abdurrahman, dan Nasobi Niki Suma, Konsep Dasar IPS (Sleman: Komojoyo Press, 2021), hal- 5.

Materi Fase (D) Sub Tema	Tujuan Pembelajaran	Jumlah Pertemuan
Lembaga Sosial	1. Memahami konsep lembaga sosial 2. Memahami jenis-jenis lembaga sosial	3 x 40 menit
Proses Interaksi Sosial	1. Memahami konsep Interaksi sosial 2. Memahami bentuk-bentuk Interaksi sosial 3. Memahami faktor-faktor yang mempengaruhi Interaksi sosial	4 x 40 menit
Dinamika Sosial	1. Memahami konsep perubahan sosial 2. Memahami fungsi perubahan sosial 3. Memahami perubahan dan dinamika sosial 4. Memahami dampak perubahan sosial	4 x 40 menit

Dengan demikian, materi yang akan dikaji pada pembelajaran IPS ini yaitu proses interaksi sosial sebagai berikut:

a. Teori Proses Interaksi Sosial

Interaksi sosial menjadi unsur pokok dalam kehidupan bermasyarakat karena keberlangsungan sistem sosial sangat bergantung pada adanya hubungan antarmanusia. Interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok yang saling memengaruhi satu sama lain.²⁶ Interaksi ini dapat berlangsung secara langsung melalui pertemuan tatap muka maupun secara tidak langsung. Dengan bantuan media teknologi, sehingga membentuk

²⁶ Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2019. hal- 56.

hubungan sosial yang bersifat dinamis dan menyesuaikan dengan kondisi sosial yang ada. Oleh karena itu, proses interaksi sosial berperan sebagai dasar terbentuknya nilai, norma, serta struktur sosial yang selanjutnya memengaruhi pola perilaku individu dalam kehidupan bermasyarakat.

b. Bentuk –bentuk Interaksi Sosial

1) Kerjasama (*Cooperation*)

Kerjasama adalah usaha bersama antara individu atau kelompok untuk mencapai tujuan yang sama. Kerjasama muncul karena adanya kepentingan dan kesadaran untuk saling membantu.

2) Akomodasi (*Accommodation*)

Akomodasi merupakan proses penyesuaian sosial antara individu atau kelompok untuk meredakan pertentangan dan mencapai kestabilan hubungan sosial.²⁷

3) Asimilasi (*Assimilation*)

Asimilasi adalah proses peleburan dua kebudayaan atau lebih yang berbeda sehingga menghasilkan kebudayaan baru dan mengurangi perbedaan antar kelompok.

4) Akulturasi (*Acculturation*)

²⁷ Purwanto Sandi, “Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dan Teknik Sociodrama dalam Materi Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial sebagai Upaya Penanaman Nilai-Nilai Pancasila,” *Jurnal Ilmiah Pro Guru* (2021), hal-11.

Akulturası adalah proses percampuran dua kebudayaan yang berlangsung secara damai tanpa menghilangkan unsur kebudayaan asli.²⁸

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi Interaksi Sosial

Interaksi sosial tidak terjadi begitu saja, melainkan dipengaruhi oleh beberapa faktor berikut:

1) Imitasi

Imitasi merupakan kecenderungan seseorang untuk meniru sikap, perilaku, atau tindakan orang lain. Imitasi dapat berdampak positif apabila yang ditiru adalah perilaku baik, namun juga dapat berdampak negatif jika meniru perilaku menyimpang.

2) Sugesti

Sugesti merupakan pengaruh yang diberikan oleh seseorang atau kelompok kepada pihak lain sehingga pihak tersebut menerima pengaruh tanpa berpikir kritis. Sugesti biasanya muncul dari orang yang dianggap berwibawa atau berpengaruh.

3) Identifikasi

Identifikasi merupakan proses peniruan yang lebih mendalam, di mana seseorang berusaha menjadi sama dengan pihak yang dikagumi, baik dari segi sikap, nilai, maupun kepribadian.²⁹

4) Simpati

²⁸ Ibid, hal- 58.

²⁹ Lalu Moh. Fahri dan Lalu A. Hery Qusyairi, "Interaksi Sosial dalam Proses Pembelajaran," *Palapa* 7, no. 1 (2019): 149–166.

Simpati adalah perasaan tertarik atau rasa suka terhadap orang lain yang mendorong seseorang untuk menjalin hubungan sosial.

5) Empati

Empati merupakan kemampuan seseorang untuk merasakan dan memahami perasaan orang lain seolah-olah dialaminya sendiri, sehingga mendorong munculnya sikap tolong-menolong.

6) Motivasi

Motivasi merupakan dorongan dari dalam diri seseorang yang membuatnya melakukan interaksi sosial.³⁰ Dengan tujuan seperti kebutuhan ekonomi, pendidikan, atau sosial.

E. Keterkaitan antara Hasil Belajar dengan Model Pembelajaran TGT

Keberhasilan pembelajaran dapat diukur melalui hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran, pendidik perlu mempersiapkan diri dan memiliki kemampuan untuk merancang model pembelajaran yang mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Hasil belajar sendiri mencerminkan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menjalani pengalaman belajarnya.

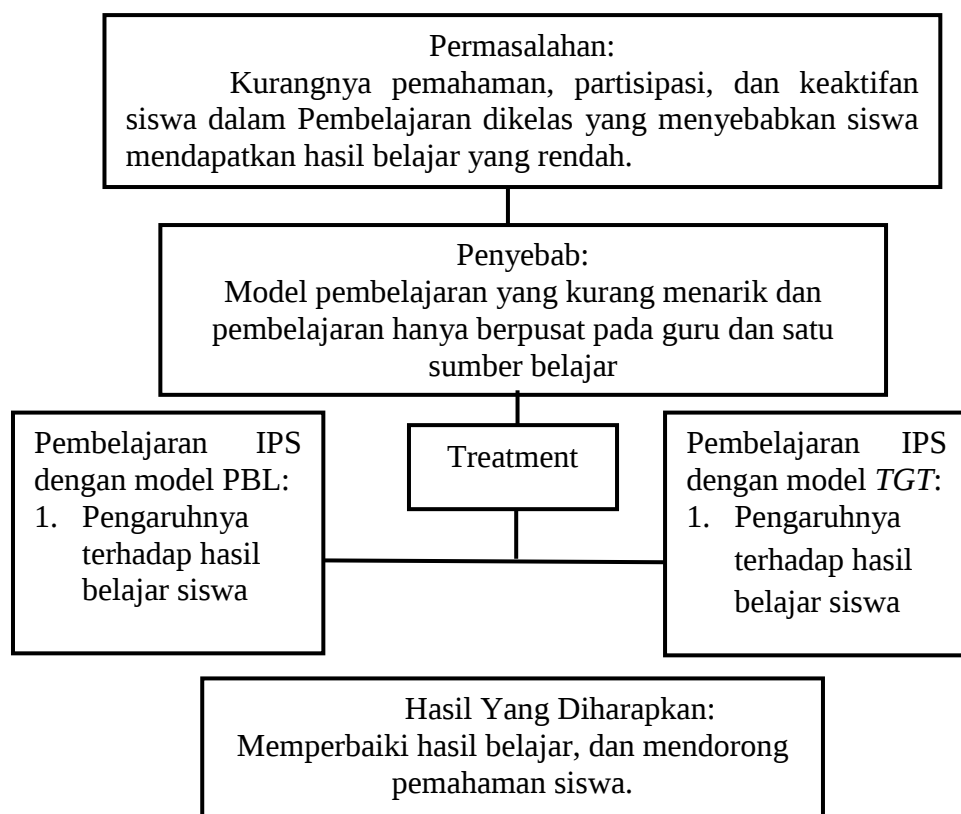
Dalam pembelajaran IPS, model pembelajaran memegang peran penting untuk membantu siswa memahami materi. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT, yang sangat sesuai diterapkan di SMP karena mampu menciptakan suasana belajar menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa.

³⁰ Elly M. Setiadi dan Usman Kolip, *Pengantar Sosiologi*, Jakarta: Kencana, hal- 66.

F. Kerangka Berpikir

Pembelajaran IPS di tingkat SMP masih tergolong rendah. Dikarenakan model pembelajaran yang digunakan belum mampu secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa.³¹ Model pembelajaran TGT dapat dijadikan sebagai alternatif solusi dalam mengatasi rendahnya hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPS. Berikut kerangka berfikir dalam penelitian ini :

Gambar 2.1
Kerangka Berfikir



G. Hipotesis

Sugiyono menjelaskan bahwa hipotesis pada dasarnya adalah dugaan yang bersifat sementara mengenai hubungan antar variabel dalam penelitian,

³¹ Toni Nasution, *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*, hal- 13.

dan akan teruji kebenarannya setelah dilakukan analisis berdasarkan data yang diperoleh di lapangan.³² Dengan demikian, hipotesis berfungsi sebagai pedoman sementara yang akan menentukan arah dalam proses penelitian.

Ha : Ada pengaruh antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMPN 2 Kotagajah

H₀ : Tidak ada pengaruh antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMPN 2 Kotagajah.

³² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bndung: Alfabeta, 2022), hal- 96.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, yaitu suatu pendekatan yang memanfaatkan data berupa angka-angka serta dianalisis dengan teknik statistik.¹ Secara khusus, penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian eksperimen yang bertujuan untuk menguji hubungan sebab-akibat antara dua variabel yang diberikan dalam proses penelitian.

Penelitian ini menggunakan desain *Quasi Eksperimental*, yaitu *The Non-Equivalent Pretest-Posttest Control Group Design*, di mana pemilihan kelompok eksperimen dan kontrol tidak dilakukan secara acak.² Dengan menggunakan desain *non-equivalent control group design*, dapat diketahui adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal dan kemampuan akhir peserta didik setelah diberikan perlakuan. Desain ini tidak hanya menilai hasil belajar pada akhir perlakuan, tetapi juga mengukur kemampuan awal siswa untuk memastikan apakah terdapat kesamaan atau perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran TGT, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran PBL. Setelah perlakuan diberikan, dilakukan evaluasi berupa tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui perbedaan nilai antara kelas

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, hal-7.

² T Dicky Hastjarjo, "Rancangan Eksperimen-Kuasi," *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019), hal-187.

eksperimen dan kelas kontrol. Desain penelitian ini dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 3.1
Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design³

$O_1 \text{ X } O_2$
$O_3 - O_4$

Keterangan:

O_1 Pengukuran keadaan awal pada kelas eksperimen

O_2 = Pengukuran hasil belajar akhir pada kelas eksperimen

X = Perlakuan menggunakan model pembelajaran TGT

- = Perlakuan menggunakan model pembelajaran PBL

O_3 = Pengukuran keadaan awal pada kelas kontrol

O_4 = Pengukuran hasil belajar akhir pada kelas kontrol

Tujuan dari rancangan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII di SMPN 2 Kotagajah.

B. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual variabel yaitu merupakan penjelasan mengenai makna suatu variabel yang dirumuskan berdasarkan teori atau konsep yang sudah ada. Definisi ini bersifat lebih umum dan abstrak karena mengacu pada landasan teoritis, bukan pada aspek yang dapat langsung diukur.⁴ Dengan adanya definisi konseptual, peneliti memperoleh gambaran yang

³ Sidik Priadana dan Denok Sunarsi, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Tangerang: Pascal Books, 2021), hal-129.

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, hal-39.

jelas mengenai apa yang dimaksud dengan variabel dalam kerangka teori tertentu, sehingga dapat menjadi dasar untuk menyusun definisi operasional yang lebih konkret dalam penelitian.

a. Variabel *Model Pembelajaran TGT* (X)

Model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang dengan kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.⁵ Guru membagi siswa ke dalam kelompok yang terdiri dari lima kelompok yang masing-masing kelompok beranggotakan tujuh hingga delapan orang, lalu setiap kelompok memilih nomor dari satu hingga delapan.

Selanjutnya, kelompok-kelompok tersebut saling bertanding. Kelompok yang telah mengisi kartu jawaban diperbolehkan melanjutkan mengisi kartu warna lainnya dengan pertanyaan berbeda dengan bergantian dengan anggotanya. Di akhir permainan, skor setiap kelompok dijumlahkan. Setiap pertanyaan pada kartu berwarna menjadi pertanyaan wajib yang harus dijawab oleh masing-masing kelompok.

b. Variabel *Hasil Belajar* (Y)

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa yang mencakup tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik,

⁵ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme*, hal-224.

dalam proses pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk menilai sejauh mana siswa mengalami perkembangan sebagai indikator pencapaian tujuan pembelajaran.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah penjelasan yang mengubah variabel-variabel penelitian menjadi bentuk yang dapat diukur secara nyata.⁶ Variabel yang digunakan sebagai obyek tindakan peneliti dalam penelitian menggunakan dua yaitu variabel bebas atau penyebab *independen* dan variabel terkait *dependen* :

a. Variabel Bebas (Model Pembelajaran TGT)

Variabel bebas yaitu merupakan variabel yang memengaruhi atau menjadi faktor penyebab terjadinya perubahan pada variabel terikat (*dependen*).⁷ Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Melalui TGT, siswa dilibatkan secara aktif dalam proses belajar melalui pembentukan kelompok heterogen, diskusi kelompok, presentasi materi, serta turnamen yang berbentuk permainan edukatif.

b. Variabel Terikat (Hasil Belajar)

Variabel terikat yaitu variabel yang mengalami perubahan akibat pengaruh dari variabel bebas.⁸ Variabel terikat (*dependent*) dalam

⁶Arikunto, Suharsim, *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*, Jakarta:Rineka Cipta: 2014, hal-101.

⁷Permadi, "Efektivitas Penerapan Strategi Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa SMP", 2022.

⁸ Opan Arifudin, "Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik," (2021).

penelitian ini adalah hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMPN 2 Kotagajah. Variabel ini dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai variabel bebas.

Hasil belajar siswa dalam penelitian ini berfokus pada ranah kognitif pada mata pelajaran IPS. Data hasil belajar diperoleh melalui tes berisi 20 soal pilihan ganda yang mencakup aspek C2 hingga C5, dan dilaksanakan pada dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

C. Populasi, dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan sasaran yang menjadi objek penelitian. Populasi juga merupakan tempat terjadinya permasalahan yang akan diteliti serta mencakup seluruh objek penelitian, dari mana sampel akan diambil untuk dianalisis.⁹ Yang memiliki karakteristik tertentu dan menjadi sumber data dalam suatu penelitian untuk kemudian ditarik kesimpulannya.

Dalam penelitian ini, populasi terdiri dari seluruh siswa kelas VIII SMPN 2 Kotagajah, yang berjumlah 355 siswa.

Tabel 3.2

Populasi Penelitian

NO	Kelas	Jumlah Siswa
1.	VIII.A	33
2.	VIII.B	33
3.	VIII.C	33
4.	VIII.D	33
5.	VIII.E	32

⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, hal-65.

6.	VIII.F	32
7.	VIII.G	32
8.	VIII.H	31
9.	VIII.I	31
10	VIII. J	32
11	VIII.K	33
Jumlah		355

Sumber: Dokumentasi data kelas VIII SMPN 2 Kotagajah

2. Sampel

Sampel adalah sebagian anggota dari populasi yang dipilih menggunakan teknik sampling untuk mewakili keseluruhan populasi.¹⁰ Dengan menggunakan sampel, proses penelitian menjadi lebih mudah, cepat, dan sederhana, karena tidak perlu meneliti seluruh populasi yang besar.

Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMPN Kotagajah tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 66 peserta didik. Teknik sampling adalah metode atau prosedur yang digunakan peneliti untuk mengambil sebagian anggota dari populasi sebagai sampel yang mewakili karakteristik populasi tersebut. Dalam penelitian ini, digunakan teknik *non-probability* sampling, yaitu setiap anggota populasi tidak memiliki peluang yang sama untuk terpilih sebagai sampel. Salah satu jenis *non-probability* sampling yang digunakan adalah *Cluster Random Sampling*, di mana pemilihan sampel dengan cara membagi populasi ke dalam beberapa kelompok atau klaster, kemudian memilih beberapa klaster secara acak, dan seluruh anggota yang berada dalam klaster terpilih dijadikan sebagai sampel penelitian.

¹⁰ Ibid, 122.

Dalam penelitian ini, peneliti menentukan sampel berdasarkan nilai murni hasil ulangan tengah semester ganjil mata pelajaran IPS tahun ajaran 2025/2026 pada siswa kelas VIII, agar sesuai dengan tujuan penelitian. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki hasil belajar yang sama atau karakteristik hasil belajar yang relatif sama.

Tabel 3.3
Data sampel penelitian SMPN 2 Kotagajah T.A 2024/2025

No	Peserta didik (kelas)	Jumlah peserta didik	Tuntas	Tidak Tuntas
1.	VIII.A	33	1	32
2.	VIII.B	33	1	32
Jumlah		66	2	64

Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah (dua) 2 kelas yaitu kelas (VIII A) yang memiliki jumlah 33 siswa yang dijadikan sebagai kelas percobaan (eksperimen) dan kelas (VIII B) dengan jumlah 33 siswa yang dijadikan sebagai kelas kontrol, jadi jumlah keseluruhan sampelnya adalah 66 siswa yang berperan sebagai responden.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan metode atau prosedur yang digunakan peneliti untuk memperoleh data. Teknik ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang relevan dengan penelitian, karena tanpa metode yang tepat, hasil penelitian tidak akan valid. Dalam penelitian kuantitatif, data yang dikumpulkan berbentuk angka, sehingga teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara-cara berikut:

1. Tes

Tes merupakan instrumen yang dipakai untuk mengumpulkan data atau informasi mengenai pengetahuan dan keterampilan seseorang.¹¹ Tes pengetahuan dapat dilaksanakan dalam bentuk tertulis maupun lisan, dengan tujuan mengukur tingkat pemahaman seseorang terhadap suatu objek atau materi yang ditanyakan.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes tertulis berupa 25 soal pilihan ganda, di mana setiap soal memiliki empat opsi jawaban, yaitu a, b, c, dan d. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui *pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir). Tes tersebut berisi soal-soal yang bertujuan untuk mengukur pengetahuan siswa mengenai materi IPS. Pelaksanaan tes ini dilakukan untuk memperoleh data terkait hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

2. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data, dimana peneliti secara langsung berada di lapangan untuk mengamati fenomena yang diteliti.¹² Hasil pengamatan ini kemudian digunakan untuk menggambarkan masalah yang terjadi, dikaitkan dengan teknik pengumpulan data lainnya, serta dianalisis berdasarkan teori dan penelitian sebelumnya. Data yang akan di observe yaitu kegiatan guru dalam pelaksanaan mengajar terkait proses pembelajaran IPS

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, hal-67.

¹² Ibid, hal-68.

yang dilakukan di kelas VIII dan juga kegiatan peserta didik dalam pembelajaran IPS.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dimanfaatkan oleh peneliti untuk meninjau berbagai berkas penting yang berkaitan dengan data yang dibutuhkan, baik berupa dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik. Dokumentasi dalam penelitian ini bersifat sekunder, karna hanya untuk pelengkap data primer, sumber dokumentasi diperoleh dari berbagai data sekolah seperti Jumlah siswa, hasil belajar yang telah di capai, dan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kotagajah.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan sarana yang dipakai peneliti untuk mengumpulkan data, sehingga proses penelitian menjadi lebih mudah dengan hasil yang lebih optimal, lengkap, cepat, serta tersusun secara sistematis sehingga memudahkan dalam pengolahan data.¹³ Instrumen penelitian ini menggunakan tes.

Tes digunakan untuk pengumpulan data dalam kemampuan pemahaman pembelajaran IPS siswa dengan menggunakan model pembelajaran TGT. Dalam penelitian ini menggunakan dua jenis tes, yaitu tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*post-test*). Pretest dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan pembelajaran, sedangkan post-test digunakan untuk mengukur

¹³Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, hal-240.

kemampuan serta pemahaman siswa setelah memperoleh perlakuan tersebut.

Pada *pretest*, siswa diberikan 25 soal berbentuk pilihan ganda, yang berfungsi untuk menilai kemampuan belajar siswa dalam memilih jawaban dari opsi yang telah disediakan. Ketentuannya setiap soal yang dijawab siswa benar diberikan bobot skor 1 dan jawaban yang salah diberikan skor 0 dengan rubrik penilaian sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang dicapai}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

1. Rancangan Kisi-kisi Instrumen

Taksonomi Bloom berperan penting dalam dunia pendidikan karena memberikan kerangka yang jelas dalam merumuskan tujuan pembelajaran. Taksonomi Bloom mencakup tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang tersusun secara bertahap dari kemampuan sederhana hingga kompleks. Ranah kognitif sendiri terdiri atas enam tingkatan, yaitu C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), C5 (evaluasi), C6 (menciptakan).¹⁴ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan ranah kognitif taksonomi Bloom untuk mengukur seberapa pengetahuan siswa.

Adapun kisi-kisi instrumen tes hasil belajar IPS disajikan pada tabel berikut:

¹⁴ Muhammad Afif Marta, Dimas Purnomo, and Islam, "Konsep Taksonomi Bloom Dalam Desain Pembelajaran," *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan* 3 (2025): 228.

Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrumen Penilaian Hasil Belajar

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Indikator Penilaian	Nomor Soal	Jumlah Soal
1.	Menganalisis proses interaksi sosial dan bentuk interaksi sosial	1. m menjelaskan proses interaksi sosial dan bentuk-bentuk dari interaksi sosial	C2	1	5
			C2	2	
			C2	3	
			C3	4	
			C3	5	
		1. m menganalisis interaksi individu-kelompok	C2	7	4
			C2	9	
			C4	11	
			C3	12	
	Menganalisis dan mengevaluasi faktor pendorong interaksi sosial	2. m menganalisis berbagai bentuk faktor pendorong interaksi sosial	C3	13	6
			C4	14	
			C2	15	
			C4	16	
			C3	17	
			C4	18	
		3. m menganalisis dan mengevaluasi interaksi sosial di lingkungan sekolah dan masyarakat	C3	19	5
			C5	20	
			C5	21	
			C3	24	
			C4	25	

2. Pengujian Instrumen

Pengujian instrumen penelitian bertujuan untuk menilai tingkat validitas dan reliabilitas pada setiap butir pertanyaan. Pengujian berfungsi sebagai alat ukur yang tepat dalam memperoleh data yang diperlukan guna menjawab permasalahan penelitian.

Uji instrumen penelitian dilakukan untuk menjamin bahwa setiap butir soal memiliki validitas dan reliabilitas yang memadai. Dengan melibatkan calon responden, penilaian terhadap kelayakan instrumen

dapat dilakukan sehingga instrumen tersebut layak digunakan secara tepat dan akurat dalam penelitian.

a. Uji Validitas

Uji validitas merupakan ukuran yang menunjukkan sejauh mana suatu instrumen memiliki tingkat keabsahan. Instrumen yang valid memiliki validitas tinggi, sedangkan instrumen yang kurang valid menunjukkan validitas rendah. Uji validitas dilakukan untuk menelaah butir-butir pertanyaan dalam tes sehingga diperoleh instrumen dengan kualitas yang memadai.¹⁵ Analisis soal ini bertujuan untuk mengetahui apakah instrumen penelitian dapat berfungsi sebagaimana mestinya. Dalam menguji validitas soal diperlukan suatrumus, yaitu menggunakan rumus korelasi *product moment*.

Uji validitas butir pilihan ganda menggunakan korelasi point biserial sebagai berikut :

$$r_{pbis} : \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

r_{pbis} : Koefisien korelasi *point biserial*

M_p : Rata-rata skor total yang menjawab benar pada butir soal

M_t : Rata-rata skor total

¹⁵ Arikunto, Suharsim, *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*, Jakarta:Rineka Cipta: 2014, hal- 274.

S_t : Standar definisi skor total

p : Proporsi peserta didik yang menjawab benar pada setiap butir soal

q : Proporsi peserta didik yang menjawab salah pada Setiap butir soal.

Setelah dihitung r dibandingkan dengan r tabel (r -point biserial) dengan taraf signifikansi 5% jika r hitung $>$ r tabel maka dikatakan soal valid.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan suatu indeks yang menunjukkan sejauh mana alat ukur dapat dipercaya dan diandalkan. Uji reliabilitas dilakukan untuk menilai konsistensi instrumen, yakni apakah alat ukur tersebut tetap memberikan hasil yang konsisten ketika pengukuran diulang.¹⁶ Instrumen dikatakan reliabel apabila mampu menghasilkan data yang sama meskipun digunakan berkali-kali

Teknik pengujian reliabilitas ini menggunakan *cronbach Alpha* dengan bantuan SPSS 25.0 bertujuan menentukan reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 atau 0. Pada metode ini menggunakan rumus Kuder Richanrdsin (KR-20) dengan bantuan SPSS 25.0.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{s^2 - \sum pq}{s^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Koenfisien reliabilitas tes

¹⁶ Ibid, hal-7

k = Jumlah soal

p = Proporsi sampel yang menjawab soal salah

q = Proporsi sampel yang menjawab soal salah

$\sum pq$ = Jumlah perkalian p dan q

S = Standar defiasi (skor varian) dari tes

Berikut ini untuk mencari varian total dapat menggunakan rumus dibawah ini :

$$S^2 = \frac{\sum Y^2 - \frac{\sum X^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

S^2 = Skor varian sampel

N = Jumlah peserta didik yang mengikuti tes

X = Hasil dari kuesioner IPS

Y = Total skor

c. **Tingkat Kesukaran**

Tingkat kesukaran merupakan derajat kesulitan suatu soal yang dinyatakan dalam bentuk angka. Hasil analisis tingkat kesukaran menunjukkan bahwa seluruh soal berada pada kategori sedang, sehingga tidak ada soal yang terlalu mudah maupun terlalu sulit. Suatu soal dianggap baik apabila tidak termasuk dalam kategori terlalu sukar atau terlalu mudah. Soal yang terlalu sulit dapat membuat siswa merasa putus asa karena melampaui kemampuan

mereka, sedangkan soal yang terlalu mudah tidak mampu merangsang siswa untuk berusaha memecahkan soal.¹⁷ Oleh karena itu, sebaiknya soal tidak dibuat terlalu sulit maupun terlalu mudah agar siswa tetap termotivasi, tidak kehilangan semangat, dan tetap terlatih dalam kemampuan memecahkan masalah.

Indeks kesukaran butir-butir soal ditentukan dengan rumusan dan bantuan SPSS.

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

Keterangan:

B = Banyak peserta didik yang menjawab soal dengan besar

P = Tingkat kesukaran soal

JS = Jumlah seluruh peserta didik

Tabel 3.5
Kisi-kisi hasil belajar

Besarnya Nilai P	Kategori tingkat kesukaran
0	Sangat sukar
$0 < p \leq 0,3$	Sukar
$0,3 < p \leq 0,7$	Sedang
$0,7 < p < 1$	Mudah
1	Sangat mudah

d. Daya Pembeda

Daya pembeda merupakan kemampuan suatu soal untuk membedakan siswa yang memiliki kemampuan tinggi dengan siswa

¹⁷ Hera Apriliana Saputri et al., "Analisis Instrumen Assesmen: Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, Dan Daya Beda Butir Soal," *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 9, no. 5 (2023), hal-94.

yang memiliki kemampuan rendah.¹⁸ Dengan kata lain, daya pembeda menunjukkan sejauh mana sebuah soal mampu membedakan antara siswa yang mengetahui jawaban dan siswa yang tidak mampu menjawab soal tersebut.

Sebelum menghitung daya pembeda, skor siswa harus diurutkan dari yang tertinggi hingga terendah. Selanjutnya, 50% skor teratas dijadikan kelompok atas, sedangkan 50% skor terbawah dijadikan kelompok bawah. Untuk menentukan daya pembeda suatu soal, digunakan rumus sebagai berikut:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan:

BA = Banyak peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB = Banyak peserta kelompok bawah menjawab soal dengan benar.

JA = Banyak peserta kelompok atas

JB = Banyak peserta kelompok bawah

D = Daya pembeda

PA = Proporsi subjek atas yang menjawab benar

PB = Proporsi subjek kelompok bawah yang menjawab benar.

¹⁸ Ibid, hal-95.

Tabel 3.6
Kalarifikasi Indeks Daya Pembeda Soal

Indeks diskriminasi (D)	Katagori
$D < 0$	Tidak baik
$0 \leq D \leq 0,20$	Kurang baik
$0,20 < D \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < D \leq 0,70$	Baik
$0,70 < D \leq 1$	Sangat baik

F. Teknik Uji Prasyarat Analisis Data

Sebelum melakukan analisis data, dilakukan beberapa langkah uji prasyarat, antara lain:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah salah satu uji statistik yang digunakan untuk menentukan apakah data yang diperoleh berasal dari populasi dengan distribusi normal atau tidak.¹⁹ Tujuan dari uji normalitas ini adalah untuk menilai apakah penyebaran data pada suatu kelompok atau variabel mengikuti distribusi normal.

Uji normalitas skor tes pada masing-masing kelompok dilakukan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan SPSS V.25.0, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menentukan proposif kumulatif (KP)

$$Kp = \frac{f_{Kumulatif}}{n}$$

¹⁹ Nurhaswinda Nurhaswinda et al., "Tutorial Uji Normalitas Dan Uji Homogenitas Dengan Menggunakan Aplikasi SPSS," *Jurnal Cahaya Nusantara* 1, no. 2 (2025): 55–68.

Keterangan:

K_p = Bilangan baku

F_{kumulatif} = Frekuensi kumulatif

n = Jumlah skor

b. Mencari bilangan baku

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{s}$$

Keterangan:

Z_i = Bilangan baku

$\bar{X}$ = Rata-rata skor

X_i = Skor tujuan

S = Standar deviasi

c. Menentukan luas kurva Z₁ (menggunakan Z_{tabel})

d. Menentukan α₁ dan α₂ :

α₂ : Selisih Z_{tabel} dan KP pada batas (α₂ = Absolut (KP – Z_{tabel}))

α₁ : Selisih Z_{tabel} dan KP pada batas bahwa (α₁ = Absolut (α₂ - $\frac{f_i}{n}$))

e. Menentukan harga mutlak dari α₁ dan α₂, dinotasi dengan D_o

f. Menentukan harga D_{tabel}

g. Membuat kesimpulan, apabila $D_o > D_{tabel}$ maka data berdistribusi dengan normal dan begitu sebaliknya.²⁰

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan uji yang digunakan untuk menentukan apakah dua atau lebih kelompok sampel mempunyai varians sama (homogen) atau tidak. Uji homogenitas disebut juga analisis yang digunakan untuk mengetahui perbedaan antar dua atau lebih populasi, yang menunjukkan bahwa setiap karakteristik dalam suatu kelompok populasi dapat berbeda dengan kelompok populasi lainnya.²¹

Pada penelitian ini peneliti menggunakan taraf signifikan 10%. Uji homogenitas varians dapat menggunakan dua kelompok perlakuan dengan menggunakan uji *fisher* (Uji *F*) dengan bantuan SPSS dengan rumus seperti berikut:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan :

F = Uji fisher

S_1^2 = Varian data terbesar

S_2^2 = Varian data terkecil

Dasar pengambilan data pengujian ini menggunakan kriteria berikut:

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka keputusan homogen

²⁰ Usmani, "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)" 7, no. 1 (2020): 50–62.

²¹ Ibid, hal- 62.

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka keputusan tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara terhadap masalah penelitian, yang sebelumnya telah dirumuskan dalam bentuk pertanyaan. Setiap penelitian kuantitatif selalu menyertakan hipotesis sebagai jawaban awal terhadap permasalahan yang diteliti. Dalam melakukan pengujian menggunakan data sampel yang dibedakan antara sampel kecil ($n < 30$) dengan sampel besar ($n \geq 30$). Dalam Uji hipotesis ini peneliti menggunakan sampel kecil menggunakan *independen sampel t Test*.²² Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh pada model pembelajaran TGT dengan hasil belajar dibandingkan dengan Model Pembelajaran PBL.

Uji t sampel independen digunakan untuk menguji pengaruh perbedaan rata-rata antara dua sampel. Uji ini memiliki dua asumsi, yaitu sampel bersifat tidak terkait atau independen, serta berasal dari dua populasi yang berbeda.²³ Hipotesis yang diujikan adalah:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMPN 2 Kotagajah.

²² Manna Wassalwa et al., “Analisis Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Menggunakan Statistik Parametrik,” *Al Ittihadu* 3, no. 1 (2023): 67–79, <https://doi.org/10.63736/ai.v3i1.124>.

²³: Ibid, hal-70.

H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMPN 2 Kotagajah.

Dasar pengambilan keputusan pengujian menggunakan kriteria berikut:

H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan berarti H_a diterima.

H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan berarti H_a ditolak.

Untuk mencari t_{tabel} digunakan $dk = n_1 + n_2 - 2$.

Namun untuk dapat melihat pada kriteria pengujian berdasarkan probabilitas yaitu:

H_0 ditolak apabila nilai sig. (2-tailed) $> 0,05$ dan hasil H_a diterima.

H_0 diterima apabila nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$ dan H_a ditolak.

Peningkatan yang terjadi dan sudah dipelajari dengan rumus gain faktor (*N-Gain*), yaitu:

$$N-Gain = \frac{S_{Posttest} - S_{Pretest}}{S_{Maks} - S_{Pretest}}$$

keterangan :

$S_{posttest}$ = Skor postes

$S_{pretest}$ = Skor pretes

S_{maks} = Skor maks ideal

Kriteria tingkatan Gain adalah:

Tabel 3.7
Kategori tingkatan *N-Gain*

Batasan	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Sejarah sekolah SMPN 2 Kotagajah

SMP Negeri 2 Kotagajah merupakan salah satu sekolah menengah pertama di Kabupaten Lampung Tengah yang resmi berstatus negeri sejak tahun 1968. Pada awal pendiriannya, sekolah ini memiliki 166 peserta didik yang terbagi dalam empat rombongan belajar. Seiring perkembangannya, kepemimpinan sekolah telah mengalami beberapa kali pergantian kepala sekolah, dimulai dari Bapak Saekram sebagai kepala sekolah pertama, kemudian dilanjutkan oleh Bapak FX. Djumeno, Bapak Hadi Soeratman, Bapak Syarif Barjan, S.H, Bapak Drs. Zubairi Saibi, Bapak Drs. Sudibyo, Bapak Drs. Mariyoto, Bapak Drs. Hadi Saputra, MM, Bapak Drs. H. Meseriyanto, Bapak Prayitno Untoro, S.Pd., Bapak Pahotan Sihaloho, S.Pd., Bapak Sukarno, S.Pd., hingga kepala sekolah ketiga belas, yaitu Bapak Sumarjono, S.Ag. Berdasarkan regulasi yang berlaku, masa jabatan kepala sekolah berlangsung selama empat tahun dan dapat diperpanjang satu periode berikutnya apabila menunjukkan kinerja dan prestasi yang baik. Perkembangan signifikan terjadi pada masa kepemimpinan Bapak Drs. Mariyoto.

Pada tahun pelajaran 2008/2009, sekolah ini berhasil memperoleh predikat sebagai Sekolah Rintisan Bertaraf Internasional (RSBI) berdasarkan Surat Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah tanggal 3 November 2008. Sebagai konsekuensi dari penetapan tersebut, sekolah melakukan peningkatan mutu layanan pendidikan melalui pengembangan sarana dan prasarana pembelajaran serta pembentukan kelas eksekutif dan non-eksekutif. Dampak positif dari kebijakan tersebut terlihat pada peningkatan hasil Ujian Akhir Nasional (UAN), yang sebelumnya berada pada peringkat 18 menjadi peringkat empat se-Kabupaten Lampung Tengah pada tahun pelajaran 2008/2009. Prestasi tersebut terus meningkat hingga sekolah ini meraih peringkat pertama tingkat kabupaten pada tahun pelajaran 2013/2014 dan 2014/2015. Saat ini, SMP Negeri 2 Kotagajah ditetapkan sebagai sekolah rujukan di Kabupaten Lampung Tengah.

b. Letak Geografis SMPN 2 Kotagajah

Adapun identitas sekolah adalah sebagai berikut:

1. Nama Sekolah : SMP Negeri 2 Kotagajah
2. Status Akreditasi : A
3. NPSN : 10801875
4. Alamat Sekolah
 - a. Jalan : Jalan: Jl. Sri Rahayu No. 17
 - b. Desa/Kelurahan : Kotagajah

- c. Kecamatan : Kotagajah
- d. Kabupaten : Lampung Tengah
- e. Provinsi : Lampung
- 5. Luas Tanah : 1.168.875 m²
- 6. Status Kepemilikan : Milik Pemerintah
- 7. Batas-batas Sekolah :
 - a. Sebelah utara berbatasan dengan pemukiman warga.
 - b. Sebelah selatan berbatasan dengan area parker sepeda motor.
 - c. Sebelah timur berbatasan dengan pemukiman warga.
 - d. Sebelah barat berbatasan dengan saluran irigasi (ledeng).

c. Visi dan Misi Sekolah

1. Visi

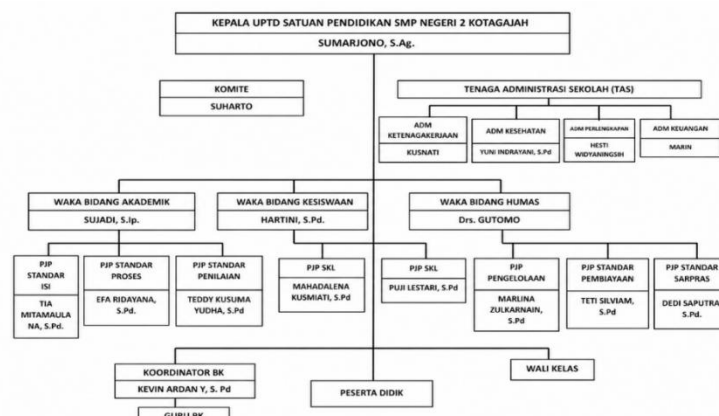
Dengan menganalisa potensi yang ada di SMP Negeri 2 Kotagajah baik dari segi input/ peserta didik baru, kompetensi tenaga pendidik, tenaga kependidikan, lingkungan sekolah, peran serta masyarakat, dan out come/ keberhasilan lulusan SMP Negeri 2 Kotagajah serta masyarakat sekitar sekolah yang religius, serta melalui komunikasi dan koordinasi yang intensif antar sekolah dengan warga sekolah maupun dengan stakeholder, tersusunlah visi sekolah. Adapun visi SMP Negeri 2 Kotagajah adalah :
 ”Unggul Dalam Prestasi di Landasi Dengan Iman dan Taqwa”.

2. Misi

Membentuk generasi yang berakidah lurus, ibadahnya benar, berakhlak mulia, mewujudkan lulusan yang cerdas dan kompetitif, mewujudkan pengembangan kurikulum yang adaptif dan produktif, mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien, mewujudkan peningkatan tenaga pendidik dan kependidikan yang memiliki kemampuan dan etos kerja tinggi, dan mewujudkan sistem penilaian yang autentik sesuai dengan standar kompetensi lulusan.

d. Struktur Organisasi Sekolah

Struktur organisasi sekolah merupakan susunan sekelompok orang yang memiliki visi, misi, serta tujuan yang sama dalam menjalankan kegiatan dan aturan di lingkungan sekolah. Struktur organisasi ini berfungsi untuk menjelaskan tugas dan fungsi setiap komponen yang terlibat dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah tersebut. Berikut adalah struktur tim kerja yang ada di SMPN 2 Kotagajah:



Gambar 4.1 Struktur Organisasi SMPN 2 Kotagajah

e. Data Guru SMPN 2 Kotagajah

Berikut merupakan data para guru yang terdaftar di SMP Negeri 2 Kotagajah:

Tabel 4.1
Data Guru SMPN 2 Kotagajah

No.	Nama Guru
1	Sumarjono, S.Ag.
2	Suparti, S.Pd.
3	Endang Sudarmi, S.Pd.
4	Sudadi, S.I.P.
5	Joko Adiyono, S.Pd.
6	Siti Hastuti, S.Pd.
7	Sugiono, S.Pd.
8	Pahotan Sihaloho, S.Pd.
9	Nurayalina, S.Pd.
10	Ponidi, S.Pd.
11	Winingsih, S.Pd.
12	Dra. Tri Lestari
13	Sutikno, S.Pd.
14	Septiana Rosdiana, S.Pd.
15	Afifatul Munawaroh, S.Ag.
16	Muryanti, S.Pd.
17	I Made Muliadi, S.Pd.H
18	Eni Kusriani, S.Pd.
19	Dra. Sulistiyowati
20	Drs. Gutomo
21	Tri Komariyah, S.Pd.
22	Herlinawati, S.Pd.
23	Anto Wibowo, S.Ag.
24	Hartini, S.Pd.
25	Suryaningsih, S.Pd.
26	Dra. Suhartini
27	Sutarni, S.Pd.
28	Ahmad Dahlan, S.Pd.
29	Supriyono, S.Ag.
30	Agus Junaidi, S.Pd.
31	Istiana, S.Pd.

32	Wagini, S.Pd.
33	Teddy Kusuma Yd., S.Pd.
34	Umi Sumarmi, S.Pd.
35	Kurnia Bakti Wideasih, S.Pd.
36	Pujiningsih, S.Pd.
37	Puji Lestari, S.Pd.
38	Trisna Rakhmawati, S.Pd.
39	Tutik Puspandari, S.Pd.
40	Yohana Dini A., S.Pd.
41	Mika Anggraini, S.Pd.
42	Eli Widiawati, S.Kom.
43	Efa Ridiyana, S.Pd.
44	Mahdalena Kusmiati, S.Pd.
45	Dedi Saputra, S.Pd.
46	RA. Syifa Miftahul Husna, S.Pd.
47	Marlina Zulkarnain, S.Pd.
48	Teti Silviani, S.Pd.
49	Tia Mita Maulana, S.Pd.

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

a. Deskripsi hasil belajar

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 13 April sampai 22 April 2026 di SMPN 2 Kotagajah. Penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang bersifat sistematis dan terstruktur, sehingga setiap tahapannya, mulai dari awal hingga akhir, telah direncanakan dengan jelas dan dapat diprediksi. Penelitian ini banyak menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran, terhadap data serta penyajian hasil. Pengumpulan data berbentuk tabel, atau dengan tampilan lain. Sehingga akan meningkatkan serapan pembaca dan dapat mempermudah penyampaian informasi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *Quasi Experimental Design* (eksperimen semu). Desain ini

melibatkan kelompok kontrol, namun fungsinya belum sepenuhnya mampu mengendalikan variabel-variabel luar yang dapat memengaruhi jalannya eksperimen. Meskipun demikian, desain ini dianggap lebih baik dibandingkan dengan *Pre-Experimental Design*. Dalam penelitian ini, subjek tidak dipilih secara acak (random), melainkan menggunakan kelompok belajar yang sudah ada. Subjek kemudian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok pertama sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kedua sebagai kelompok kontrol.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMPN 2 Kotagajah pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 yang terdiri dari 11 kelas dengan jumlah 355 peserta didik. Sehingga sampel yang di ambil kelas VIII A dengan jumlah 33 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII B berjumlah 33 peserta didik sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan metode Pembelajaran TGT, sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran PBL.

Penelitian ini menggunakan teknik sampling *non-probability sampling*, yaitu teknik yang tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih sebagai sampel. Jenis yang digunakan adalah purposive sampling, di mana pemilihan sampel dilakukan berdasarkan pertimbangan tertentu dari peneliti.

Teknik ini dipilih karena populasi dianggap memiliki kesamaan, terutama dilihat dari nilai ulangan tengah semester pada setiap kelas.

Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti terlebih dahulu menyiapkan instrumen yang akan digunakan. Instrumen tersebut meliputi modul ajar, buku cetak Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VIII, serta instrumen tes. Instrumen tes tersebut kemudian diuji coba terlebih dahulu pada kelas VIII C sebagai bagian dari populasi yang akan mempelajari materi proses interaksi sosial.

Selanjutnya, soal yang telah diuji coba pada kelas VIII C dianalisis melalui uji validitas, reliabilitas, daya pembeda, serta tingkat kesukaran butir soal. Dari proses tersebut diperoleh instrumen yang layak digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VIII. Setelah dilakukan pengujian, dari total 25 butir soal terdapat 20 soal yang dinyatakan valid, sedangkan 5 soal lainnya, yaitu nomor 1, 5, 9, 10, dan 15 dinyatakan tidak valid dengan jumlah sampel sebanyak 33 peserta didik. Dengan demikian, terdapat 20 soal yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya. Selain itu, berdasarkan tingkat kesukaran, butir soal yang digunakan berada pada kategori mudah.

b. Hasil pengujian instrument test

1) Validitas

Berdasarkan hasil uji validitas, yang diujikan pada kelas VIII C SMPN 2 Kotagajah dengan jumlah peserta didik sebanyak 30, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.2
Uji Validitas test

No. Soal	Pearson correlation	Nilai Sig.	r tabel	Keterangan
Soal_1	0,343	0,064	0,361	Tidak Valid
Soal_2	0,732	0,000	0,361	Valid
Soal_3	0,707	0,000	0,361	Valid
Soal_4	0,467	0,009	0,361	Valid
Soal_5	0,296	0,112	0,361	Tidak Valid
Soal_6	0,621	0,000	0,361	Valid
Soal_7	0,509	0,004	0,361	Valid
Soal_8	0,578	0,001	0,361	Valid
Soal_9	0,310	0,095	0,361	Tidak Valid
Soal_10	0,319	0,085	0,361	Tidak valid
Soal_11	0,789	0,000	0,361	Valid
Soal_12	0,625	0,000	0,361	Valid
Soal_13	0,846	0,000	0,361	Valid
Soal_14	0,601	0,000	0,361	Valid
Soal_15	0,310	0,095	0,361	Tidak valid
Soal_16	0,447	0,013	0,361	Valid
Soal_17	0,493	0,006	0,361	Valid
Soal_18	0,806	0,000	0,361	Valid
Soal_19	0,535	0,002	0,361	Valid
Soal_20	0,685	0,000	0,361	Valid
Soal_21	0,447	0,013	0,361	Valid
Soal_22	0,493	0,006	0,361	Valid
Soal_23	0,806	0,000	0,361	Valid
Soal_24	0,535	0,002	0,361	Valid
Soal_25	0,685	0,000	0,361	Valid

Tabel 4.3
Nilai r Tabel Produk Moment

N	Taraf signifikan 5%	Taraf signifikan 1%
26	0,388	0,496
27	0,381	0,487
28	0,374	0,478
29	0,367	0,470
30	0,361	0,463
31	0,355	0,456
32	0,349	0,449

Berdasarkan hasil uji validitas, dari 25 soal yang dinyatakan telah valid berjumlah 20 soal, dikarenakan nilai Person Correlation (r_{hitung} lebih besar dari pada r_{tabel}) kecuali 5 soal yaitu soal nomor 1, 5, 9, 10 dan 15 dinyatakan tidak valid karena r_{hitung} lebih kecil dari pada r_{tabel} . Nilai r_{tabel} dengan sampel 30 peserta didik adalah 0,361. Artinya apabila $r_{hitung} > 0,361$ maka soal dianggap valid sedangkan apabila $r_{hitung} < 0,361$ maka soal dianggap tidak valid.

2) Reliabilitas

Untuk koefisien reliabilitas instrumen selanjutnya dikonfirmasi pada r_{tabel} *Product Moment* $\alpha = 0,05$. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen test dinyatakan reliabel. kemudian koefisien korelasi dikonfirmasi oleh indeks keterandalan. Tingkat reliabilitas instrumen soal dapat diklasifikasi sebagai berikut:

Tabel 4.4
Tingkat Reliabilitas test

Indeks Reliabilitas	Klasifikasi
0,00-0,199	Sangat rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat kuat

Data hasil uji reliabilitas tes dengan bantuan spss dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5

Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,909	,846	25

Dasar pengambilan keputusan pada uji reliabilitas :

- Cronbach Alpha $> r_{\text{tabel}}$ = Reliabel
- Cronbach Alpha $< r_{\text{tabel}}$ = Tidak Reliabel

Berdasarkan hasil uji reliabilitas dengan menggunakan spss diperoleh bahwa Cronbach Alpha $> 0,361$ yakni sebesar $0,909 > 0,361$. Soal tersebut dianggap konsisten dan mempunyai tingkat reliabilitas yang sangat kuat sehingga dapat digunakan untuk pengumpulan data dalam melihat efektivitas model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMPN 2 Kotagajah.

3) Tingkat Kesukaran

Dari uji tingkat sekuran bahwa soal yang sudah di ujikan dengan 25 soal kepada 30 peserta didik di kelas VIII C dengan hasil berikut:

Tabel 4.6

Uji Tingkat Kesukaran

No soal	N		Mean	Keterangan
	Valid	Missing		
Soal_1	30	0	0,87	Mudah
Soal_2	30	0	0,77	Mudah
Soal_3	30	0	0,83	Mudah
Soal_4	30	0	0,80	Mudah
Soal_5	30	0	0,87	Mudah
Soal_6	30	0	0,83	Mudah

Soal_7	30	0	0,73	Mudah
Soal_8	30	0	0,87	Mudah
Soal_9	30	0	0,73	Mudah
Soal_10	30	0	0,87	Mudah
Soal_11	30	0	0,87	Mudah
Soal_12	30	0	0,87	Mudah
Soal_13	30	0	0,80	Mudah
Soal_14	30	0	0,87	Mudah
Soal_15	30	0	0,73	Mudah
Soal_16	30	0	0,80	Mudah
Soal_17	30	0	0,83	Mudah
Soal_18	30	0	0,80	Mudah
Soal_19	30	0	0,83	Mudah
Soal_20	30	0	0,83	Mudah
Soal_21	30	0	0,80	Mudah
Soal_22	30	0	0,83	Mudah
Soal_23	30	0	0,80	Mudah
Soal_24	30	0	0,83	Mudah
Soal_25	30	0	0,83	Mudah

Berikut ini tingkat kesukaran dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 4.7

Klarifikasi Tingkat Kesukaran

Besarnya Nilai P	Kategori Tingkat Kesukaran
0	Sangat Sukar
$0 < p \leq 0,3$	Sukar
$0,3 < p \leq 0,7$	Sedang
$0,7 < p < 1$	Mudah
1	Sangat Mudah

Berdasarkan uji tingkat kesukaran maka terdapat 25 soal dengan tingkat mudah, dan sehingga hasil uji tersebut dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

4) Daya Pembeda

Hasil uji coba daya pembeda dengan soal yang sudah diujikan sebanyak 25 soal kepada 30 peserta didik di kelas VIII C SMPN 2 Kotagajah berikut ini hasil dari coba daya pembeda :

Tabel 4.8
Uji Daya Pembeda

No	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
Soal_1	0,271	Cukup
Soal_2	0,705	Sangat baik
Soal_3	0,655	Baik
Soal_4	0,372	Cukup
Soal_5	0,177	Kurang baik
Soal_6	0,545	Baik
Soal_7	0,411	Baik
Soal_8	0,523	Baik
Soal_9	0,218	Cukup
Soal_10	0,234	Cukup
Soal_11	0,762	Sangat baik
Soal_12	0,562	Baik
Soal_13	0,817	Sangat baik
Soal_14	0,562	Baik
Soal_15	0,218	Cukup
Soal_16	0,439	Baik
Soal_17	0,455	Baik
Soal_18	0,799	Sangat baik
Soal_19	0,545	Baik
Soal_20	0,673	Baik
Soal_21	0,439	Cukup
Soal_22	0,455	Cukup
Soal_23	0,799	Sangat baik
Soal_24	0,545	Baik
Soal_25	0,673	Baik

Berikut ini tingkat daya pembeda dapat diklasifikasikan yaitu :

Tabel 4.9

Klasifikasi Indeks Daya Pembeda Soal

Indeks diskriminasi (D)	Kategori
$D < 0$	Tidak baik
$0 \leq D \leq 0,20$	Kurang baik
$0,20 < D \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < D \leq 0,70$	Baik
$0,70 < D \leq 1$	Sangat baik

Penentuan daya pembeda soal dapat dilihat *corrected item-total correlation* uji reliabilitas (daya pembeda). Berdasarkan hasil uji daya pembeda soal disimpulkan bahwa dari 20 soal yang disediakan, terdapat 1 soal dengan kategori kurang baik, 7 soal dengan kategori cukup, 12 soal dengan kategori baik dan 5 soal kategori sangat baik.

Dari 25 soal yang dinyatakan telah valid adalah 20 soal, hal ini dikarenakan nilai *person correlation* (r_{hitung}) lebih besar dari pada r_{tabel} kecuali 5 soal yaitu nomer 1,5,9,10 dan 15 dinyatakan tidak valid karena r_{hitung} lebih kecil dari pada r_{tabel} . Nilai r_{tabel} dengan sampel 30 peserta didik adalah 0,396 artinya apabila $r_{hitung} > 0,361$ maka soal dianggap valid sedangkan apabila $r_{hitung} < 0,361$ maka soal dianggap tidak valid. Jika r dapat dibandingkan dengan harga kritik produk moment dengan perhitungan $r_{hitung} > r_{tabel}$ untuk taraf signifikan 5% maka instrumen dianggap valid dan apabila $r_{hitung} < r_{hitung}$ maka instrumen dianggap tidak valid.

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen yang telah dilakukan, dari 25 soal yang disusun dan diuji cobakan kepada responden terdapat 5 soal yang tidak memenuhi kriteria validitas karena nilainya

berada di bawah batas yang telah ditentukan. Oleh karena itu, kelima soal tersebut tidak digunakan dalam pengambilan data penelitian. Dengan demikian, instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 20 soal yang telah dinyatakan valid, 20 soal tersebut dinilai mampu mewakili seluruh indikator dan aspek yang diukur, sehingga layak digunakan sebagai alat pengumpulan data untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

c. Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

1) Hasil belajar kelas eksperimen

Pelaksanaan pretest dilakukan pada tanggal 15 April 2026 sebelum diberikan perlakuan, sedangkan posttest dilaksanakan pada tanggal 21 April 2026 setelah penerapan model pembelajaran TGT. Tes yang digunakan terdiri dari 20 soal, sehingga diperoleh hasil pretest dan posttest sebagai berikut:

Tabel 4.10

Hasil pretest kelas VIII A (eksperimen)

Nilai mean	Nilai minimum	Nilai maksimal	Std Deviation
57,72	40	80	13,23

Berdasarkan tabel tersebut, hasil pretest peserta didik menunjukkan nilai *mean* sebesar 57,72 yang mengindikasikan bahwa kemampuan awal siswa masih berada pada kategori cukup. Nilai maksimum sebesar 80 dan nilai minimum sebesar 40 memperlihatkan adanya variasi kemampuan awal sebelum

diberikan perlakuan. Sementara itu, standar deviasi sebesar 13,23 mencerminkan tingkat penyebaran nilai peserta didik, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa cenderung beragam.

Tabel 4.11

Perhitungan pretest kelas VIII A Eksperimen

No	Nilai	Frekuensi	Rata-rata
1.	35	1	57,72
2	40	4	
3.	45	4	
4.	50	4	
5.	55	4	
6.	60	2	
7.	65	7	
8.	70	1	
9.	75	3	
10.	80	3	
Jumlah		33	

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diketahui bahwa nilai pretest pada kelas eksperimen menunjukkan skor tertinggi sebesar 80 yang dicapai oleh 3 peserta didik, sedangkan skor terendah adalah 35 yang diperoleh oleh 1 peserta didik. Selanjutnya, jumlah peserta didik yang mencapai nilai di atas KKM hanya 18,18%.

Tabel 4.12

Hasil posttest kelasVIII A (eksperimen)

Nilai mean	Nilai minimum	Nilai maksimal	Std Deviation
80,15	60	95	8,24

Berdasarkan tabel tersebut, hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan pembelajaran.

Hal ini terlihat dari nilai mean hasil belajar peserta didik yang meningkat dari 57,72 menjadi 80,15. Dengan demikian, perlakuan pembelajaran yang diterapkan memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar.

Tabel 4.13
Perhitungan posttest kelas VIII A Eksperimen

No	Nilai	Frekuensi	Rata-rata
1.	60	1	80,15
2.	70	6	
3.	75	5	
4.	80	7	
5.	85	8	
6.	90	4	
7.	95	2	
Jumlah		33	

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, skor posttest pada kelas eksperimen, yaitu kelas VIII A, menunjukkan bahwa nilai tertinggi sebesar 95 diperoleh oleh 2 peserta didik, sedangkan nilai terendah sebesar 60 diperoleh oleh 1 peserta didik. Selanjutnya, persentase ketuntasan belajar peserta didik mencapai 78,78%. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan jumlah peserta didik yang mencapai KKM sebelum dan sesudah perlakuan sebesar 60,6%.

2) Hasil belajar kelas kontrol

Berdasarkan data hasil belajar yang diperoleh, pada kelas VIII B yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran PBL dengan 20 soal, diperoleh hasil pretest dan posttest sebagai berikut:

Tabel 4.14

Hasil pretest kelas VIII B (kontrol)

Nilai mean	Nilai minimum	Nilai maksimal	Std Deviation
57,27	35	80	12,25

Berdasarkan tabel tersebut, hasil pretest menunjukkan bahwa nilai mean sebesar 57,27 yang menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik masih berada pada kategori cukup. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 80, sedangkan nilai terendah sebesar 35, sehingga terlihat adanya perbedaan kemampuan awal sebelum diberikan perlakuan. Selain itu, nilai standar deviasi sebesar 12,25 menunjukkan bahwa nilai peserta didik memiliki variasi yang cukup besar, sehingga kemampuan awal mereka dapat dikatakan beragam.

Tabel 4.15

Perhitungan pretest kelas VIII B Kontrol

No	Nilai	Frekuensi	Rata-rata
1.	35	1	57,27
2.	40	2	
3.	45	6	
4.	50	4	
5.	55	5	
6.	60	3	
7.	65	5	
8.	70	1	
9.	75	5	
10.	80	1	
Jumlah		33	

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, skor pretest pada kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai tertinggi adalah 80 yang diperoleh oleh 1 peserta didik, sedangkan nilai terendah sebesar 35 juga diperoleh

oleh 1 peserta didik. Selanjutnya, jumlah peserta didik yang mencapai KKM hanya 18,18%.

Tabel 4.16

Hasil posttest kelas VIII B (kontrol)

Nilai mean	Nilai minimum	Nilai maksimal	Std Deviation
74,9	60	90	7,33

Berdasarkan tabel tersebut, hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan. Hal ini terlihat dari nilai mean yang mengalami kenaikan dari 57,27 menjadi 74,9. Temuan tersebut menunjukkan bahwa perlakuan pembelajaran memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Tabel 4.17

Perhitungan posttest kelas VIII B (kontrol)

No	Nilai	Frekuensi	Rata-rata
1.	60	3	74,9
2.	65	3	
3.	70	5	
4.	75	13	
5.	80	5	
6.	85	3	
7.	90	1	
Jumlah		33	

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, skor posttest pada kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai tertinggi sebesar 90 diperoleh oleh 1 peserta didik, sedangkan nilai terendah sebesar 60 diperoleh oleh 3 peserta didik. Selanjutnya, tingkat kelulusan peserta didik meningkat

hingga mencapai 66,66%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan jumlah peserta didik yang mencapai KKM sebelum dan sesudah perlakuan sebesar 48,48%.

3. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data sampel berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini menggunakan uji *kolmogorov smirnov* dengan bantuan SPSS. Kriteria penilaiannya adalah jika nilai *sig. (2-tailed)* lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan ber distribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi *sig. (2-tailed)* lebih kecil dari 0,05, maka data tidak berdistribusi normal. Berikut ini hasil uji normalitas dalam penelitian ini:

Tabel 4.18

Uji Normalitas

Tests of Normality							
Hasil	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
	Pretest_Eksperimen	.133	33	.148	.945	33	.098
	Posttest_Eksperimen	.146	33	.072	.953	33	.166
	Pretest_Kontrol	.149	33	.059	.941	33	.072
	Posttest_Kontrol	.216	33	.000	.937	33	.055

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel tersebut, hasil uji normalitas menggunakan *kolmogorov smirnov* dengan bantuan *IBM SPSS Statistics versi.25* menunjukkan bahwa nilai sig pada data posttest kelas eksperimen

adalah 0,072. Hal ini berarti nilai $\text{sig.} = 0,072 \geq 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang diuji berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang memiliki kesamaan (*homogen*) atau tidak. Pengujian ini dihitung menggunakan bantuan SPSS. Kriteria penilaiannya yaitu jika nilai signifikansi (*sig.*) lebih besa dari 0,05, maka data dinyatakan homogen. Sebaliknya, jika nilai *sig.* lebih kecil dari 0,05, maka data tidak homogen. Berikut ini hasil perhitungan uji homogenitas:

Tabel 4.19

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.135	1	64	.714
	Based on Median	.251	1	64	.618
	Based on Median and with adjusted df	.251	1	64.000	.618
	Based on trimmed mean	.129	1	64	.720

Nilai signifikansi (*sig*) yang diperoleh sebesar 0,714 lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa variasi data rata-rata hasil belajar (pretest dan posttest) pada kelas VIIIA yang

menggunakan metode pembelajaran TGT serta kelas VIIIB yang menggunakan metode PBL adalah homogen.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menilai kebenaran hipotesis penelitian sekaligus mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari penerapan teknik yang diteliti. Pengujian ini menggunakan metode statistik terhadap data penelitian yang diperoleh.

Tabel 4.20

Uji Independent Sampel Test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	.824	.367	3.155	64	.002	6.061	1.921	2.223	9.898
	Equal variances not assumed			3.155	63.152	.002	6.061	1.921	2.222	9.899

Berdasarkan tabel di atas menggunakan uji independent sample t-test, diperoleh nilai signifikan levene 0,367 dengan signifikansi 0,367 yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 sehingga dapat dinyatakan varians data antara kelompok adalah homogen. Oleh karena itu, pengujian perbedaan rata-rata menggunakan *equal variances assumed*.

Hasil uji T_{hitung} sebesar 3.155 dan nilai T_{tabel} df 64 dengan nilai 1.99773 serta nilai signifikansi dua arah (sig. 2-tailed) sebesar 0,002 yang $\leq$ 0,05. Hal ini menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar sebesar 6.061 dengan interval 95% berada pada rentang 2.223 hingga 9.898. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil yang signifikan antara kedua kelompok.

Untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, digunakan uji N-Gain. Analisis ini bertujuan untuk mengukur peningkatan kemampuan peserta didik berdasarkan selisih antara nilai pretest dan posttest.

Tabel 4.21
Uji N Gain

No	Kelompok	N Gain Score	N Gain (%)
1.	Kelas Eksperimen	48,5086	48
2.	Kelas Kontrol	31,7107	31

Berdasarkan hasil uji N-Gain, diperoleh nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 48,5086 atau 48,50%, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 31,7107 atau 31,71%. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen tergolong cukup efektif atau berada pada kategori sedang dibandingkan dengan kelas kontrol.

B. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis *Quasi Experimental Design* (eksperimen semu). Desain ini memiliki kelompok kontrol, namun tidak sepenuhnya mampu mengendalikan variabel luar yang dapat memengaruhi pelaksanaan eksperimen. Meskipun demikian, desain ini lebih baik dibandingkan *Pre -Experimental*. Dalam penelitian ini, subjek tidak dipilih secara acak (*random*), melainkan menggunakan kelompok belajar yang sudah ada, yang kemudian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMPN 2 Kotagajah tahun ajaran 2025/2026 yang terdiri dari 11 kelas dengan jumlah 355 peserta didik. Sampel yang digunakan yaitu kelas VIII A sebanyak 33 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII B sebanyak 33 peserta didik sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan menggunakan metode *Problem Based Learning* (PBL).

Penelitian ini didasarkan pada asumsi bahwa kemampuan awal peserta didik relatif sama, instrumen penelitian telah memenuhi kriteria valid dan reliabel, proses pembelajaran berlangsung sesuai prosedur, serta faktor-faktor eksternal yang dapat memengaruhi hasil belajar dianggap terkendali. Dengan demikian, perbedaan hasil belajar yang muncul diasumsikan disebabkan oleh perlakuan yang diberikan, yaitu pengaruh

model pembelajaran tipe TGT terhadap hasil belajar IPS di SMPN 2 Kotagajah.

Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran dengan menggunakan model TGT membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan karena suasana belajar terasa lebih menyenangkan. Peserta didik terlihat lebih antusias, tidak mudah mengantuk, dan lebih fokus selama pembelajaran, terutama pada pelajaran IPS yang dilaksanakan pada jam terakhir. Selain itu, model TGT juga membantu peserta didik dalam memahami materi IPS yang bersifat abstrak, khususnya pada materi interaksi sosial. Hal ini karena peserta didik tidak hanya menerima materi secara teori, tetapi juga terlibat langsung melalui kegiatan yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

Dalam penerapan permainan TGT, peserta didik bekerja dalam kelompok dan secara bergantian menjawab soal kuis yang diberikan. Soal-soal tersebut berkaitan dengan materi interaksi sosial, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, seru, dan membantu peserta didik memahami konsep melalui latihan soal secara langsung.

Kegiatan pembelajaran menggunakan model TGT juga dapat meningkatkan rasa percaya diri dan keberanian peserta didik. Hal ini terlihat ketika peserta didik aktif menjawab soal kuis secara bergantian di dalam kelompok, bekerja sama dengan teman satu tim, serta bertanggung jawab terhadap jawaban yang diberikan. Pembelajaran yang berlangsung secara aktif dan menyenangkan ini membuat materi lebih mudah dipahami

dan diingat, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII SMPN 2 Kotagajah. Pengaruh tersebut terlihat dari perbandingan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan model TGT dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran PBL, terutama dari tingkat ketuntasan hasil belajar yang diperoleh.

Berdasarkan hasil penelitian setelah dilakukan pengujian hipotesis, peneliti memperoleh hasil dari pengolahan dan analisis data menggunakan uji t. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII di SMPN 2 Kotagajah.

Model pembelajaran TGT diterapkan pada kelas VIII A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 33 peserta didik, sedangkan kelas VIII B sebagai kelas kontrol yang juga terdiri dari 33 peserta didik menggunakan metode pembelajaran PBL.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMPN 2 Kotagajah, sebelum diberikan perlakuan kedua kelas terlebih dahulu diberi pretest untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Hasil pretest menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 57,72 dengan persentase ketuntasan 18,18% dan standar deviasi 13,23.

Sementara itu, kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 57,27 dengan persentase ketuntasan 18,18% dan standar deviasi 12,25. Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelas relatif seimbang dan tidak terdapat perbedaan yang signifikan sebelum diberikan perlakuan.

Setelah kemampuan awal peserta didik diketahui, kedua kelas kemudian diberikan perlakuan yang berbeda pada materi interaksi sosial. Kelas eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan model TGT, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran PBL. Hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada kedua kelas, tetapi peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen mencapai 80,15 dengan persentase ketuntasan sebesar 78,78% dan standar deviasi 8,24. Sementara itu, kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 74,9 dengan persentase ketuntasan 66,66% serta standar deviasi 7,33.

Berdasarkan data yang diperoleh dari uji hipotesis, dapat disimpulkan bahwa “Ada pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar IPS di SMPN 2 Kotagajah”. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil uji *Independent t Test* pada nilai *Sig. (2-tailed)*.0,002 memperoleh T_{hitung} 3.155 dan T_{tabel} pada df 64 nilai alfa 1.99773 sehingga $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $3.155 > 1.99773$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka hal ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar IPS di SMPN 2 Kotagajah.

Berdasarkan hasil uji N-Gain, diperoleh nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 48,5086 atau 48,50%, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 31,7107 atau 31,71%. Maka hasil analisis ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori belajar behavioristik dan konstruktivisme. Dalam teori behavioristik, perubahan perilaku peserta didik dapat dilihat dari meningkatnya keaktifan serta hasil belajar yang diperoleh. Sementara itu, dalam teori konstruktivisme, peserta didik diberi kesempatan untuk membangun pengetahuan dan pemahamannya sendiri.¹ Melalui kegiatan diskusi, kerja sama kelompok, serta aktivitas pembelajaran yang aktif.

Menurut penelitian Sendi Ristianto, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. 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".² Penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* terbilang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terbukti dengan uji N-Gain skor pada

¹ Rinesti Witasari, "Belajar dan Pembelajaran dari Perspektif Teori Kognitif, Behaviorisme, Konstruktivisme dan Sosiokultural," *Basica* Vol. 3, No. 2 (2023): 257–268.

² Sendi Ristianto, *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SMP Negeri 2 Purbolinggo* (Skripsi, IAIN Metro), 2024.

kelas eksperimen diperoleh nilai sebesar 0,6321 dimana pada nilai tersebut termasuk dalam kategori sedang.

Pada penelitian di atas, sebelum diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah sehingga pembelajaran lebih berpusat pada guru dan menyebabkan siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar. Selain itu, motivasi serta kemandirian siswa dalam mencari dan memahami sumber belajar masih tergolong rendah. Materi pembelajaran yang seharusnya melibatkan keaktifan dan interaksi siswa juga masih disampaikan secara teoritis, sehingga pemahaman siswa belum optimal. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran TGT dinilai tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

Menurut penelitian Alfina Sisca Widyawati, penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar IPS. Hal tersebut ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai siswa setelah penggunaan model TGT dibandingkan sebelum pembelajaran diterapkan. Selain itu, berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji Independent Sample *t-test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi yang digunakan, yaitu 0,05 ($0,000 < 0,05$). Maka H_0

ditolak dan H_a diterima.³ Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model TGT mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa yang berdampak pada peningkatan hasil belajar IPS. Hal ini selaras dengan penelitian ini bahwa model pembelajaran TGT efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Sebelum penggunaan model pembelajaran TGT, siswa masih kesulitan dalam memahami serta mengingat materi IPS, sehingga banyak yang belum mencapai KKM. Proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional membuat siswa kurang terlibat secara aktif, kurang konsentrasi, dan tidak menunjukkan antusiasme yang tinggi. Bahkan, sebagian siswa terlihat tidak fokus dan melakukan aktivitas lain di dalam kelas. Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi siswa serta belum tercapainya hasil belajar secara optimal.

Menurut penelitian Septiyana, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena model ini dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.⁴ Dalam penelitian ini, peningkatan hasil belajar siswa dapat terjadi karena melalui kegiatan diskusi kelompok, permainan akademik, dan turnamen, siswa memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam memahami materi IPS. Ini selaras dengan hasil penelitian

³ Alfina Sisca Widyawati, *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Quizizz terhadap Hasil Belajar IPS Siswa*, (Skripsi, IAIN Ponorogo), 2024.

⁴ Septiyana, *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa* (Skripsi, IAIN Metro), 2024.

Septiyana memperkuat dugaan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS, karena model ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Menurut penelitian D. Frezza Ilham P, rendahnya hasil belajar IPS siswa disebabkan oleh kurangnya pemahaman materi yang diberikan guru serta proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Selama pembelajaran berlangsung, siswa cenderung kurang fokus, sering berbicara sendiri, dan merasa bosan karena kegiatan belajar hanya didominasi oleh ceramah, mencatat, dan mendengarkan. Kondisi tersebut membuat keterlibatan siswa menjadi rendah akibat kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran kooperatif TGT dianggap sebagai salah satu solusi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar serta aktivitas siswa pada mata pelajaran IPS.⁵ Penelitian tersebut sejalan dengan penelitian ini mengenai pengaruh model pembelajaran TGT yang dapat mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi melalui kegiatan diskusi, kerja sama kelompok, permainan, dan turnamen akademik. Keaktifan dan motivasi belajar yang meningkat membantu siswa memahami materi IPS dengan lebih baik sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

⁵ D. Frezza Ilham P, *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa* (Skripsi, IAIN Metro), 2024.

Oleh karena itu, penelitian ini selaras dengan hasil penelitian D. Frezza Ilham P. mendukung penggunaan model TGT sebagai alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut penelitian Muzaemah, penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa serta ketuntasan belajar yang lebih tinggi setelah penerapan TGT dibandingkan sebelum tindakan.⁶ Dalam penelitian ini penerapan model TGT mampu meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran sehingga berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar IPS. Selain itu, aktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran juga mengalami peningkatan, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Pada pembelajaran konvensional, siswa cenderung merasa kurang tertarik, mudah bosan, dan kurang fokus karena proses belajar didominasi oleh penjelasan guru. Namun, setelah diterapkannya model pembelajaran TGT, siswa menjadi lebih aktif terlibat dalam kegiatan belajar melalui kerja kelompok, permainan akademik, serta turnamen antar tim. Keterlibatan tersebut membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa, serta membantu mereka lebih mudah memahami materi, sehingga hasil belajar menjadi lebih baik dibandingkan sebelumnya.

⁶ Muzaemah, "Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Kelas VIII SMP," *Jurnal Profesi Keguruan*, 6.1, 2020.

Berdasarkan hasil penelitian serta kajian dari penelitian sebelumnya, dapat diketahui bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut disebabkan karena TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama antar siswa dalam proses pembelajaran. Melalui interaksi dan kolaborasi dalam kelompok, siswa menjadi lebih aktif dan terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar, sehingga berkontribusi terhadap hasil belajar meningkat.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII SMPN 2 Kotagajah. Hal ini ditunjukkan oleh adanya perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan kelas yang menggunakan *model pembelajaran Problem Based Learning* (PBL). Bahwa kedua kelas penelitian memiliki kemampuan awal yang relatif sama dan berada pada kategori cukup, namun setelah diberikan perlakuan pembelajaran terjadi peningkatan hasil belajar pada masing-masing kelas. Kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih signifikan, ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 57,72 menjadi 80,15 dengan persentase ketuntasan sebesar 78,78%. Sedangkan kelas kontrol meningkat dari 57,27 menjadi 74,9 dengan persentase ketuntasan sebesar 66,66%. Berdasarkan uji hipotesis statistik menggunakan *independent sample T test*, diperoleh nilai T_{hitung} sebesar 3,155 dan T_{tabel} pada taraf signifikan 0,05 dengan df 64 sebesar 1,99773. Karena nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($3,155 > 1,99773$), maka H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII di SMPN 2 Kotagajah.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 2 Kotagajah, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada guru mata Pelajaran IPS untuk menggunakan model pembelajaran TGT sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran IPS, agar lebih bervariasi dan memperbaiki model pembelajaran tersebut agar siswa lebih aktif dan meningkat hasil belajar peserta didik.
2. Bagi peserta didik diharapkan dapat lebih berani, aktif, dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran model pembelajaran TGT, sehingga dapat meningkatkan pemahaman materi serta hasil belajar yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K., dan Y. Heryadi. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jurnal Holistika 5, no. 2. 2021.
- Arikunto, S. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2015.
- Arikuntoro, S. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. 2014.
- Aunurrahman. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta. 2016.
- Arifudin, O. "Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor terhadap Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Al-Amar (JAA)* 2, no. 1. 2021.
- Azima, R., J. Batubara, dan N. Deliani. "Teori Belajar Behavioristik: Memahami Hubungan Stimulus-Respons dan Aplikasinya dalam Pendidikan serta Terapi Perilaku." *Tsaqofah* 5, no. 1. 2024.
- Budiyanto, M. M. P., dan T. P. Andini. "Penerapan Model Nine Instructional Events Gagne dalam Pembelajaran." *JIMU: Jurnal Ilmiah Multidisipliner* 3, no. 03. 2025.
- Departemen Pendidikan Nasional RI. *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan. 2003.
- Fahri, L. M., & Qusyairi, L. A. H. Interaksi sosial dalam proses pembelajaran. Palapa, 7(1). 2019.
- Fauzi, A., dan M. Syiraful. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa." *Ngaos: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 2, no. 1. 2024.
- Frezza, D. I. P. "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SMP Negeri 1 Punggur." Skripsi, IAIN Metro. 2023.
- Hamalik, O. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara. 2016.
- Hastjarjo, T. D. "Rancangan Eksperimen-Kuasi." *Buletin Psikologi* 27, no. 2. 2019.
- Ismail Makki, M., dan Aflahah. *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran*. Malang: Duta Media Publishing. 2019.
- Musyarofah, M., A. Abdurrahman, dan N. N. Suma. *Konsep Dasar IPS*. Sleman: Komojoyo Press. 2021.
- Muzaemah. "Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP." *Jurnal Profesi Keguruan* 6, no. 1. 2020.
- Pagarra, M., dan Syawaludin. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM. 2022.
- Priadana, S., dan D. Sunarsi. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang: Pascal Books. 2021.
- Permadi, R. N., S. Kartikowati, dan M. Rizka. "Efektivitas Penerapan Strategi Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa SMP." *Journal of Education Research* 4, no. 1. 2023.

- Purwanto, S. "Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dan Teknik Sociodrama dalam Materi Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial sebagai Upaya Penanaman Nilai-Nilai Pancasila." *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 2021.
- Putri, R. A. "Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) terhadap Keaktifan Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 2 Terbanggi Subing." *Akademik* 1. 2024.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers. 2011.
- Ristianto, S. "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SMP Negeri 2 Purbolinggo." 2024.
- Sapriya. *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2017.
- Setiadi, Elly M. & Kolip, Usman. *Pengantar Sosiologi*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta. 2015.
- Slavin, R. E. *Cooperative Learning: Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media. 2015.
- Soekanto, S. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada. 2019.
- Sudjana, N. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo. 2017.
- Sugihartono, dkk. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press. 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2022.
- Suparno. *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius, 2022.
- Santoso, G. S., A. Ghofur, dan I. R. Akbar. "Penerapan Problem Based Learning pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas XII SMK Muhammadiyah Parung." *Journal of Research and Publication Innovation* 1, no. 1. 2023.
- Septiyana. "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMPN 1 Batanghari." 2024.
- Setyaningrum, T. W., dan Asrofah. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) pada Materi Teks Berita Kelas XI." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 10, no. 2. 2024.
- Sugiarti, T. "Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT pada Pembelajaran Materi Sistem Koordinasi." *Dwjaloka Jurnal Pendidikan Dasar & Menengah* 2, no. 2. 2021.
- Toni, N., dan M. A. Lubis. *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Samudra Biru, 2018.
- Witasari, R. "Belajar dan Pembelajaran dari perspektif Teori kognitif, behaviorisme Konstruktivisme dan sosiokultural." *Basica* 3.2. 2023.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 surat bimbingan skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBARA SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

Nomor : B-1263/In.28.1/J/TL.00/04/2026
Lampiran : -
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
Atik Purwasih (Pembimbing 1)
(Pembimbing 2)
di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : **DEA NOVIYANTI**
NPM : 2201071007
Semester : 8 (Delapan)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris IPS
Judul : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TIMES GAMES TOURNAMENT
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VIII DI SMPN 2
KOTAGAJAH**

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, 13 April 2026
Ketua Jurusan,



Anita Lisdiana M.Pd.

NIP 199308212019032020

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik. Untuk memastikan keasliannya, silahkan scan QRCode dan pastikan diarahkan ke alamat <https://sismik.metrouniv.ac.id/v2/cek-suratbimbingan.php?npm=2201071007>.
Token = 2201071007

Lampiran 2 outline

BAB III METODE PENELITIAN
A. Rancangan Penelitian.....
B. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel
C. Populasi, dan Sampel,
D. Teknik Pengumpulan Data.....
E. Instrument Penelitian
F. Teknik Uji Prasyarat Analisis Data
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....
A. Hasil Penelitian
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian
3. Pengujian Prasyarat Analisis.....
4. Pengujian Hipotesis.....
B. Pembahasan
BAB V PENUTUP.....
A. Kesimpulan
B. Saran.....
DAFTAR PUSTAKA.....
LAMPIRAN-LAMPIRAN
DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Menyetujui,
Dosen Pembimbing



Atik purwasih M.Pd
NIP. 199205503201903 2 009

Metro, 10 Maret 2026

Peneliti



Dea Noviyanti
NPM. 2201071007

Lampiran 3 APD

ALAT PENGAMBILAN DATA (APD)
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TIMES GAMES*
***TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA**
KELAS VIII DI SMPN 2 KOTAGAJAH

Nama:

Kelas:

KERJAKAN SOAL PILIHAN GANDA DI BAWAH INI DENGAN BENAR!

1. Interaksi sosial dapat diartikan sebagai ...
 - a. hubungan manusia dengan alam sekitarnya
 - b. proses saling mempengaruhi antara individu dengan kelompok melalui kontak sosial dan komunikasi
 - c. kegiatan manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup
 - d. hubungan yang terjadi secara sepihak tanpa respons
2. Tindakan berikut ini merupakan bentuk hubungan sosial adalah...
 - a. seseorang membaca buku di perpustakaan
 - b. seorang siswa merenungkan cita-citanya di rumah
 - c. dua orang siswa saling berdiskusi mengerjakan tugas kelompok
 - d. seorang anak tidur setelah pulang sekolah
3. Berikut salah satu karakteristik yang menunjukkan terjadinya interaksi sosial adalah ...
 - a. aktivitas individu yang berlangsung tanpa keterlibatan pihak lain
 - b. proses sosial yang terjadi tanpa arah atau tujuan tertentu
 - c. adanya proses saling memengaruhi antara pihak-pihak yang terlibat
 - d. hubungan sosial yang berlangsung tanpa adanya penyampaian pesan
4. Seorang warga negara Eropa berjabat tangan dengan orang Indonesia, tetapi mereka tidak dapat berkomunikasi karena bahasanya yang berbeda. Hal ini merupakan contoh dari..
 - a. interaksi sosial
 - b. kontak sosial
 - c. komunikasi sosial
 - d. konflik sosial
5. Masuknya kisah Ramayana dan Mahabarata dari kebudayaan India dalam cerita wayang di Indonesia adalah contoh terjadinya...
 - a. Akulturasi
 - b. Akomodasi
 - c. Asimilasi
 - d. Sosialisasi
6. Pengurus inti OSIS dari berbagai bidang mengikuti forum resmi dan menyampaikan keputusan atas nama bidang masing-masing. Bentuk interaksi sosial yang terjadi adalah ...

- a. kelompok terorganisasi dengan kelompok terorganisasi
 - b. individu dengan individu
 - c. individu sebagai wakil kelompok dengan individu lain
 - d. individu dengan masyarakat
7. Dua kelompok siswa berlomba meraih juara kelas tanpa saling menjatuhkan. Proses tersebut adalah ...
 - a. konflik
 - b. kontravensi
 - c. persaingan
 - d. akomodasi
 8. Dua kelompok suporter saling mengejek saat pertandingan berlangsung hingga akhirnya terjadi bentrokan fisik di luar stadion. Tahap interaksi sosial yang tampak pada peristiwa tersebut adalah ...
 - a. Kompetisi berubah menjadi akomodasi
 - b. Kontravensi berubah menjadi asimilasi
 - c. Kerja sama yang gagal
 - d. Konflik sebagai bentuk disosiatif
 9. Perhatikan kegiatan berikut:
 - 1) Gotong royong membersihkan lingkungan
 - 2) Tawuran antarpelajar
 - 3) Diskusi kelompok
 - 4) Saling ejek antarteman
 Yang termasuk proses disosiatif adalah...
 - a. 1) dan 2)
 - b. 1) dan 3)
 - c. 2) dan 4)
 - d. 3) dan 4)
 10. Berikut adalah faktor yang mempermudah proses asimilasi, kecuali...
 - a. sikap tertutup dari golongan yang berkuasa dalam masyarakat
 - b. sikap menghargai
 - c. toleransi
 - d. adanya musuh bersama dari luar
 11. Seorang siswa meniru gaya belajar temannya yang rajin. Faktor pendorong interaksi sosial tersebut adalah...
 - a. imitasi
 - b. empati
 - c. motivasi
 - d. simpati
 12. Upaya untuk mencapai penyelesaian dari suatu konflik disebut...
 - a. persaingan/ kompetisi
 - b. akomodasi
 - c. kooperasi
 - d. kontravensi
 13. Perhatikan gambar berikut ini!
 

“Seorang siswa membantu temannya yang mengalami kesulitan saat mengerjakan tugas karena ikut merasakan kesulitan tersebut”. Faktor pendorong interaksi sosial tersebut adalah...

 - a. simpati
 - b. sugesti
 - c. empati
 - d. imitasi
 14. Sekelompok siswa menyelesaikan perbedaan pendapat melalui musyawarah hingga tercapai

- kesepakatan bersama. Proses sosial yang terjadi adalah ...
- kontravensi
 - persaingan
 - konflik
 - akomodasi
15. Interaksi sosial yang ditandai dengan adanya sikap saling mencurigai, sindiran tersembunyi, atau penolakan secara tidak langsung antarkelompok, tanpa disertai benturan fisik maupun pertikaian terbuka, dikategorikan sebagai bentuk
- asimilasi
 - kontravensi
 - kerja sama
 - konflik
16. Peranan interaksi sosial dalam kehidupan masyarakat antara lain adalah...
- memicu disintegrasi dalam kelompok
 - mendorong terbentuknya kolaborasi antarindividu maupun kelompok
 - mempersempit jalinan hubungan antarindividu
 - mengurangi intensitas pertukaran pesan sosial
17. Dalam lingkungan masyarakat, prasangka sosial masih sering muncul. Evaluasi untuk mengurangi hambatan interaksi sosial tersebut salah satunya adalah...
- membatasi pergaulan antarkelompok
 - menghindari interaksi sosial
 - menyeragamkan budaya masyarakat
 - meningkatkan komunikasi dan saling memahami
18. Media sosial membuat siswa lebih mudah berkomunikasi dengan teman dari sekolah lain, tetapi juga memicu kesalahpahaman karena pesan sering ditafsirkan berbeda. Dampak interaksi sosial pada kasus tersebut adalah ...
- positif saja karena memperluas pergaulan
 - negatif saja karena menimbulkan konflik
 - tidak termasuk dampak interaksi sosial
 - meluasnya hubungan sosial disertai potensi terjadinya gangguan komunikasi
19. Bentuk interaksi sosial yang melibatkan penyesuaian diri dengan lingkungan dan situasi baru disebut dengan...
- adaptasi
 - kompetisi
 - integrasi
 - mediasi
20. Guru menengahi perbedaan pendapat antarsiswa agar tidak berlanjut menjadi pertengkaran terbuka. Berdasarkan analisis tersebut, proses asosiatif yang dilakukan oleh guru adalah...
- mediasi
 - kompetisi
 - koersi
 - kontravensi

Kisi-kisi Instrumen Penelitian

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Indikator Penilaian	Nomor Soal	Jumlah Soal
1.	Menganalisis proses interaksi sosial dan bentuk interaksi sosial	1. menjelaskan proses interaksi sosial dan bentuk-bentuk dari interaksi sosial	C2	1	6
			C2	2	
			C2	3	
			C3	4	
			C3	5	
			C3	6	
		2. menganalisis interaksi individu-kelompok	C2	7	6
			C3	8	
			C2	9	
			C3	10	
			C4	11	
			C3	12	
2.	Menganalisis dan mengevaluasi faktor pendorong interaksi sosial	3. menganalisis berbagai bentuk faktor pendorong interaksi sosial	C3	13	6
			C4	14	
			C2	15	
			C4	16	
			C3	17	
			C4	18	
		4. menganalisis dan mengevaluasi interaksi sosial di lingkungan sekolah dan masyarakat	C3	19	7
			C5	20	
			C5	21	
			C3	22	
			C5	23	
			C3	24	
			C4	25	

A. Uji Validitas test

Berdasarkan hasil uji validitas, yang diujikan pada kelas VIII C SMPN 2

Kotagajah dengan jumlah peserta didik sebanyak 30, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 1.1

Uji Validitas test

No. Soal	Pearson correlation	Nilai Sig.	r tabel	Keterangan
Soal 1	0,343	0,064	0,361	Tidak Valid
Soal 2	0,732	0,000	0,361	Valid
Soal 3	0,707	0,000	0,361	Valid
Soal 4	0,467	0,009	0,361	Valid
Soal 5	0,296	0,112	0,361	Tidak Valid
Soal 6	0,621	0,000	0,361	Valid
Soal 7	0,509	0,004	0,361	Valid
Soal 8	0,578	0,001	0,361	Valid
Soal 9	0,310	0,095	0,361	Tidak Valid

Soal 10	0,319	0,085	0,361	Tidak valid
Soal 11	0,789	0,000	0,361	Valid
Soal 12	0,625	0,000	0,361	Valid
Soal 13	0,846	0,000	0,361	Valid
Soal 14	0,601	0,000	0,361	Valid
Soal 15	0,310	0,095	0,361	Tidak valid
Soal 16	0,447	0,013	0,361	Valid
Soal 17	0,493	0,006	0,361	Valid
Soal 18	0,806	0,000	0,361	Valid
Soal 19	0,535	0,002	0,361	Valid
Soal 20	0,685	0,000	0,361	Valid
Soal 21	0,447	0,013	0,361	Valid
Soal 22	0,493	0,006	0,361	Valid
Soal 23	0,806	0,000	0,361	Valid
Soal 24	0,535	0,002	0,361	Valid
Soal 25	0,685	0,000	0,361	Valid

Tabel 1.2

Nilai r Tabel Produk Moment

N	Taraf signifikan 5%	Taraf signifikan 1%
26	0,388	0,496
27	0,381	0,487
28	0,374	0,478
29	0,367	0,470
30	0,361	0,463
31	0,355	0,456
32	0,349	0,449

Berdasarkan hasil uji validitas, dari 25 soal yang dinyatakan telah valid berjumlah 20 soal, dikarenakan nilai Person Correlation (r_{hitung} lebih besar dari pada r_{tabel}) kecuali 5 soal yaitu soal nomor 1, 5, 9, 10, dan 15 dinyatakan tidak valid karena r_{hitung} lebih kecil dari pada r_{tabel} . Nilai r_{tabel} dengan sampel 30 peserta didik adalah 0,361. Artinya apabila $r_{hitung} > 0,361$ maka soal dianggap valid sedangkan apabila $r_{hitung} < 0,361$ maka soal dianggap tidak valid.

B. Uji reliabilitas instrument test

Untuk koefisien reliabilitas instrumen selanjutnya dikonfirmasi pada r_{tabel}

Product Moment $\alpha = 0,05$. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen test dinyatakan reliabel.

kemudian koefisien korelasi dikonfirmasi oleh indeks keterandalan. Tingkat reliabilitas instrumen soal dapat diklasifikasi sebagai berikut:

Tabel 1.3

Tingkat Reliabilitas test

Indeks Reliabilitas	Klasifikasi
0,00-0,199	Sangat rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat kuat

Data hasil uji reliabilitas tes dengan bantuan spss dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.4

Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.909	.846	25

Dasar pengambilan keputusan pada uji reliabilitas :

- Cronbach Alpha $> r_{\text{tabel}}$ = Reliabel
- Cronbach Alpha $< r_{\text{tabel}}$ = Tidak Reliabel

Bedasarkan hasil uji reliabilitas dengan menggunakan spss diperoleh bahwa Cronbach Alpha $> 0,361$ yakni sebesar $0,909 > 0,361$. Soal tersebut dianggap konsisten dan mempunyai tingkat reliabilitas yang sangat kuat sehingga dapat digunakan untuk pengumpulan data dalam melihat efektivitas model pembelajaran

teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMPN 2 Kotagajah.

C. Tingkat Kesukaran

Dari uji tingkat sekuran bahwa soal yang sudah di ujikan dengan 25 soal kepada 30 peserta didik di kelas VIII C dengan hasil berikut:

Tabel 1.5

Uji Tingkat Kesukaran

No soal	N		Mean	Keterangan
	Valid	Missing		
Soal_1	30	0	0,87	Mudah
Soal_2	30	0	0,77	Mudah
Soal_3	30	0	0,83	Mudah
Soal_4	30	0	0,80	Mudah
Soal_5	30	0	0,87	Mudah
Soal_6	30	0	0,83	Mudah
Soal_7	30	0	0,73	Mudah
Soal_8	30	0	0,87	Mudah
Soal_9	30	0	0,73	Mudah
Soal_10	30	0	0,87	Mudah
Soal_11	30	0	0,87	Mudah
Soal_12	30	0	0,87	Mudah
Soal_13	30	0	0,80	Mudah
Soal_14	30	0	0,87	Mudah
Soal_15	30	0	0,73	Mudah
Soal_16	30	0	0,80	Mudah
Soal_17	30	0	0,83	Mudah
Soal_18	30	0	0,80	Mudah
Soal_19	30	0	0,83	Mudah
Soal_20	30	0	0,83	Mudah
Soal_21	30	0	0,80	Mudah
Soal_22	30	0	0,83	Mudah

Soal_23	30	0	0,80	Mudah
Soal_24	30	0	0,83	Mudah
Soal_25	30	0	0,83	Mudah

Berikut ini tingkat kesukaran dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 1.6

Klarifikasi Tingkat Kesukaran

Besarnya Nilai P	Kategori Tingkat Kesukaran
0	Sangat Sukar
$0 < p \leq 0,3$	Sukar
$0,3 < p \leq 0,7$	Sedang
$0,7 < p < 1$	Mudah
1	Sangat Mudah

Berdasarkan uji tingkat kesukaran maka terdapat 25 soal dengan tingkat mudah, sehingga hasil uji tersebut dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

D. Daya Pembeda

Hasil uji coba daya pembeda dengan soal yang sudah diujikan sebanyak 25 soal kepada 30 peserta didik di kelas VIII C SMPN 2 Kotagajah berikut ini hasil dari coba daya pembeda :

Tabel 1.7

Uji Daya Pembeda

No	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
Soal_1	0,271	Cukup
Soal_2	0,705	Sangat baik
Soal_3	0,655	Baik
Soal_4	0,372	Cukup

Soal_5	0,177	Kurang baik
Soal_6	0,545	Baik
Soal_7	0,411	Baik
Soal_8	0,523	Baik
Soal_9	0,218	Cukup
Soal_10	0,234	Cukup
Soal_11	0,762	Sangat baik
Soal_12	0,562	Baik
Soal_13	0,817	Sangat baik
Soal_14	0,562	Baik
Soal_15	0,218	Cukup
Soal_16	0,439	Baik
Soal_17	0,455	Baik
Soal_18	0,799	Sangat baik
Soal_19	0,545	Baik
Soal_20	0,673	Baik
Soal_21	0,439	Cukup
Soal_22	0,455	Cukup
Soal_23	0,799	Sangat baik
Soal_24	0,545	Baik
Soal_25	0,673	Baik

Berikut ini tingkat daya pembeda dapat diklasifikasikan yaitu :

Tabel 1.8

Klasifikasi Indeks Daya Pembeda Soal

Indeks diskriminasi (D)	Kategori
$D < 0$	Tidak baik
$0 \leq D \leq 0,20$	Kurang baik
$0,20 < D \leq 0,40$	Cukup

Penentuan daya pembeda soal dapat dilihat *corrected item-total*

correlation uji reliabilitas (daya pembeda). Berdasarkan hasil uji daya pembeda soal disimpulkan bahwa dari 20 soal yang disediakan, terdapat

1 soal dengan kategori kurang baik, 7 soal dengan kategori cukup, 12 soal dengan kategori baik dan 5 soal katagori sangat baik.

Dari 25 soal yang dinyatakan telah valid adalah 20 soal, hal ini dikarenakan nilai *person correlation* (r_{hitung}) lebih besar dari pada r_{tabel} kecuali 5 soal yaitu nomer 1, 5, 9, 10, dan 15 dinyatakan tidak valid karena r_{hitung} lebih kecil dari pada r_{tabel} . Nilai r_{tabel} dengan sampel 30 peserta didik adalah 0,396 artinya apabila $r_{hitung} > 0,361$ maka soal dianggap valid sedangkan apabila $r_{hitung} < 0,361$ maka soal dianggap tidak valid. Jika r dapat dibandingkan dengan harga kritik produk moment dengan perhitungan $r_{hitung} > r_{tabel}$ untuk taraf signifikan 5% maka instrumen dianggap valid dan apabila $r_{hitung} < r_{hitung}$ maka instrumen dianggap tidak vaid.

A. Dokumentasi

1. Profil SMPN 2 Kotagajah
2. Visi, Misi dan Tujuan SMPN 2 Kotagajah
3. Struktur Organisasi SMPN 2 Kotagajah
4. Dokumen terkait Proses Belajar Mengajar SMPN 2 Kotagajah

B. Saran dan Catatan Secara Umum

.....

.....

.....

.....

.....

Menyetujui,
Dosen pembimbing



Atik Purwasih M.Pd
NIP. 199205503201903 2 009

Metro, 10 Maret 2026

Peneliti



Dea Noviyanti
NPM. 2201071007

Lampiran 4 (Modul *Teams Geams Tournamnet*)

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**



INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	: Dea Noviyanti
Institusi	: SMP Negeri 2 Kotagajah
Tahun	: 2026
Penyusunan	
Jenjang Sekolah	: Sekolah Menengah Pertama (SMP)
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Fase / Kelas / Semester	: D / VIII / Genap
Materi	: Proses Interaksi Sosial
Alokasi Waktu	: 6 x 40 menit (3 x pertemuan)
B. KOMPETENSI AWAL	
- Sebelum mempelajari materi Proses interaksi sosial, peserta didik dapat memahami apa saja contoh interaksi sosial disekitar tempat tinggal peserta didik - Sebelum mempelajari materi interaksi sosial guru terlebih dahulu membahas secara detail tentang proses interaksi sosial secara detail	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
Berkebhinekaan global, gotong royong, bernalar kritis, dan berakhlak mulia.	
D. SARANA DAN PRASARANA	
1. Media Pembelajaran	Gambar Interaksi sosial, PPT, video dari Youtube, LKPD, LCD Proyektor, laptop, kertas berwarna, spidol, dll.
2. Sumber belajar	Supardi, Muhammad Nursa'ban (2023). <i>Buku Guru Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs</i> (Edisi Revisi).

	Kelas VII halaman 196-206. Jakarta : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia. ▪ Supardi, Satria, M. R., Oktafiana, S., & M. Nursa'ban. (2021). <i>Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP</i>. Kelas VII halaman 215-232. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Pusat Kurikulum Dan Perbukuan. ▪ Tantomio, N. Suparno & T.D. Haryo. 2021. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP/MTs kelas VII</i>. Jakarta: Erlangga. ▪ Video tentang materi Proses interaksi sosial : https://youtu.be/-QJMMU3xab0?si=y7WUa0cLZT_3wFFn ▪ Slide Power Point tentang proses interaksi sosial
--	--

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.
- Peserta didik berkebutuhan khusus: Memerlukan dukungan berbeda sesuai tingkat kebutuhannya, mulai dari sedikit penyesuaian dalam belajar hingga adaptasi kurikulum dan pendampingan penuh untuk penguatan keterampilan dan kemandirian.

F. JUMLAH PESERTA DIDIK

33 peserta didik

G. METODE, PENDEKATAN, DAN MODEL PEMBELAJARAN

- | | |
|----------------------------|--|
| 1. Metode Pembelajaran | : Diskusi, tanya jawab, ceramah
bervariasi |
| 2. Pendekatan Pembelajaran | : Saintifik |
| Komponen saintifik | : Mengamati, Menanya, berdiskusi,
Mengkomunikasikan |
| 3. Model Pembelajaran | : Teams Games Tournament (TGT) |

Langkah-langkah TGT	1) Penyajian materi kepada peserta didik. 2) Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok heterogen. 3) Membimbing kerja tim dalam memahami Materi. 4) Melaksanakan permainan dan turnamen mengerjakan soal antar peserta didik. 5) Memberikan penghargaan serta mengevaluasi hasil belajar kelompok.
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Capaian Pembelajaran 1. Pada akhir fase ini, Peserta didik mampu memahami proses interaksi sosial, menjelaskan bentuk-bentuk interaksi sosial, serta faktor yang mempengaruhi interaksi sosial. Melalui pembelajaran ini, peserta didik diharapkan dapat mengenali wujud interaksi sosial dalam berkehidupan di lingkungan sekitarnya. Alur Tujuan Pembelajaran 1. Peserta didik mampu memahami dasar dari interaksi sosial. 2. Peserta didik mampu menjelaskan bentuk-bentuk interaksi sosial. 3. Peserta didik dapat menganalisis faktor yang mempengaruhi interaksi sosial. 4. Peserta didik dapat menjelaskan konsep dari masing-masing permasalahan yang diambil seperti: perubahan sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya akibat interaksi tersebut. 5. Peserta didik dapat melaporkan hasil analisis yang dilakukan dan menyampaikan dalam bentuk presentasi kelompok. 6. Peserta didik mampu menyelesaikan soal-soal terkait materi Interaksi sosial.	
B. PEMAHAMAN BERMAKNA	
1. Dengan memahami materi, peserta didik dapat menjelaskan proses interaksi sosial mulai dari bentuk-bentuk, dan faktor pendorong. 2. Dengan memahami materi, peserta didik dapat mengetahui pentingnya interaksi sosial. 3. Dengan memahami materi, peserta didik dapat mengambil peran aktif dalam proses interaksi sosial.	
C. PERTANYAAN PEMATIK	
1. Apa yang kalian ketahui mengenai interaksi sosial? 2. Apa saja bentuk-bentuk dari interaksi sosial? 3. Apa faktor pendorong terjadinya interaksi sosial?	

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal (10 Menit)

- ❖ Guru melakukan pelajaran dengan kegiatan awal rutin (salam, doa, mengecek kehadiran dengan ice breaking singkat)
- ❖ Guru menanyakan kabar siswa, serta melakukan absensi kepada siswa.
- ❖ Guru membuat kesepakatan kelas terkait aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan
- ❖ Guru memberikan pertanyaan pemantik untuk mengidentifikasi kesiapan belajar, minat siswa yang akan direspon peserta didik terkait materi yang akan dibahas, seperti disebutkan di halaman sebelumnya.

Kegiatan Inti (60 Menit)

1. Mengorientasikan Peserta Didik Terhadap Masalah

- ❖ Pada awal kegiatan, pendidik menayangkan gambar, video singkat, atau PPT yang menampilkan berbagai situasi interaksi sosial di lingkungan sekolah dan masyarakat.
- ❖ Pendidik menstimulus peserta didik untuk mengajukan pertanyaan, seperti: (Bagaimana proses interaksi sosial terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan apa saja bentuknya?)
- ❖ Untuk memecahkan permasalahan tersebut, peserta didik diarahkan untuk berdiskusi dalam kelompok.

2. Mengorganisasi Peserta Didik Untuk Belajar

- ❖ Peserta didik dibagi menjadi 6 kelompok, kelompok ini dibagi berdasarkan pilihan guru (campuran antara peserta didik regular, peserta didik dengan kemampuan berpikir tinggi hingga anak berkebutuhan khusus). Namun anak yang berkebutuhan khusus tersebut tetap didampingi oleh guru.
- ❖ Pembagian kelompok dilakukan oleh guru untuk menciptakan kerja sama dan pemerataan kesempatan belajar.
- ❖ Setiap kelompok diberi nama: Kelompok 1, 2, 3, 4, 5, dan 6.
- ❖ Peserta didik melakukan kerja tim untuk memahami materi dan saling membantu antaranggota kelompok.

3. **Membimbing Kerjasama Tim/Kelompok**

- ❖ Peserta didik diperbolehkan mencari informasi dari buku paket, internet, video pembelajaran, dan sumber lain yang relevan.
- ❖ Peserta didik mencari dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber seperti buku, internet, dan video pembelajaran.
- ❖ Peserta didik berdiskusi dalam kelompok untuk memahami materi interaksi sosial, meliputi syarat, bentuk (asosiatif dan disosiatif), serta faktor yang memengaruhi.
- ❖ Peserta didik saling bertukar informasi, menyampaikan pendapat, dan bekerja sama menyelesaikan tugas kelompok.
- ❖ Pendidik membimbing dan memastikan seluruh anggota berpartisipasi aktif dalam kerja tim.

4. **Pelaksanaan Permainan dan Turnamen**

- ❖ Peserta didik mengikuti permainan (games) berupa soal-soal yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
- ❖ Setiap kelompok mengirimkan perwakilan untuk mengikuti turnamen secara bergantian dengan peserta dari kelompok lain yang memiliki kemampuan setara.
- ❖ Peserta didik menjawab pertanyaan untuk memperoleh poin bagi kelompoknya.
- ❖ Suasana dibuat kompetitif dan menyenangkan untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar.

5. **Mengevaluasi dan Penghargaan Kelompok**

- ❖ Pendidik dan peserta didik bersama-sama membahas jawaban dan mengevaluasi hasil permainan dan turnamen.
- ❖ Peserta didik menanggapi hasil kerja atau jawaban kelompok lain dengan santun.
- ❖ Pendidik memberikan penguatan materi dan kesempatan bertanya bagi peserta didik.
- ❖ Pendidik memberikan penghargaan (reward) kepada kelompok dengan perolehan poin terbaik sebagai bentuk apresiasi.

Kegiatan Akhir (10 Menit)

- ❖ Pendidik mengevaluasi hasil belajar peserta didik secara keseluruhan.
- ❖ Peserta didik membuat rangkuman materi yang telah dipelajari.
- ❖ Pendidik memberikan gambaran sekilas untuk mempelajari materi selanjutnya.
- ❖ Pendidik memberikan reward kepada peserta didik yang aktif dalam pembelajaran di kelas dan apresiasi kepada seluruh peserta didik yang mengikuti pembelajaran.
- ❖ Pendidik memberikan motivasi belajar dan pesan moral, lalu berdoa dan salam.

ASESMEN**1. Penilaian sikap**

Mencatat hal-hal yang menonjol (positif atau negative) yang ditunjukkan peserta didik.

a. Rubrik Penilaian Sikap

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Berkebhinekaan global	Jika peserta didik: 1. Menunjukkan sikap menghargai perbedaan pendapat, latar belakang, dan budaya. 2. Mampu bekerjasama dengan teman yang berbeda. 3. Bersikap terbuka dan inklusif selama diskusi.	Memenuhi 2 kriteria	Memenuhi 1 kriteria	Tidak ada kriteria yang memenuhi
2.	Bernalar Kritis	Jika peserta didik : 1. Jika siswa	Memenuhi 2 kriteria	Memenuhi 1 kriteria	Tidak ada kriteria yang memenuhi

		menjawab pertanyaan dari temannya 2. Menyangga pertanyaan dari temanya 3. Memberikan solusi untuk menyelesaikan suatu masalah				
3.	Gotong royong	Jika peserta didik: 1. Bekerja sama dengan baik dan melaksanakan tugas kelompok sesuai peran. 2. Bertanggung jawab terhadap tugas bersama. 3. Berbagi tugas secara adil, dan membantu anggota kelompok tanpa diminta.	Memenuhi 2 kriteria	Memenuhi 1 kriteria	Tidak ada kriteria yang memenuhi	
4.	Berakhlak mulia	Jika peserta didik: 1. bersikap sopan, jujur, bertanggung jawab, dan menghormati guru serta teman selama pembelajaran. 2. Menghargai hasil pekerjaan teman dalam satu kelompok 3. Membantu teman satu kelompok dalam melaksanakan tugasnya	Memenuhi 2 kriteria	Memenuhi 1 kriteria	Tidak ada kriteria yang memenuhi	

b. Lembar Penilaian Sikap

No.	Nama	Berkebhineka-an global				Bernalar Kritis				Gotong royong				Berakhlak mulia				Total Skor	Nilai	Ket
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1			
1.																				
2.																				
3.																				
4.																				
5.																				

2. Penilaian pengetahuan

Muatan	Capaian Pembelajaran	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Materi proses interaksi sosial, bentuk-bentuk, serta factor pendorong terjadinya interaksi sosial.	Pada akhir fase ini, Peserta didik mampu memahami proses dari interaksi sosial, serta menjelaskan bentuk-bentuk interaksi sosial. Melalui pembelajaran ini, peserta didik diharapkan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari, dengan bentuk-bentuk dan faktor pendorong interaksi sosial.	Tes tertulis	Soal pilihan ganda

Lembar Penilaian Pengetahuan

No	Nama	Pilihan ganda																				Total skor	n i l a i	Ket.
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
		Bobot nilai	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5			

		sosial, dan menyajikannya dalam laporan yang tepat, logis, dan benar.			
1. REFLEKSI					
Tabel Refleksi Untuk Peserta Didik					
No.	Pertanyaan	Jawaban			
		Ya	Tidak		
1.	Apakah anda dapat mengikuti pembelajaran ini dengan baik?				
2.	Apakah anda mudah memahami materi proses interaksi sosial?				
3.	Apakah anda mudah memahami bentuk-bentuk dari interaksi sosial?				
4.	Apakah anda menyukai pembelajaran dan pemecahan masalah dengan cara berkelompok dan berdiskusi bersama?				
5.	Apakah anda menjadi lebih senang dengan pembelajaran dan materi pertemuan ini?				
Tabel Refleksi Untuk Guru					
No.	Pertanyaan	Jawaban			
		Ya	Tidak		
1.	Apakah peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik?				
2.	Apakah peserta didik mudah memahami materi proses interaksi sosial?				

3.	Apakah peserta didik mudah memahami bentuk-bentuk interaksi sosial?		
4.	Apakah peserta didik menyukai pembelajaran dan pemecahan masalah dengan cara berkelompok dan berdiskusi bersama?		
5.	Apakah peserta didik menjadi lebih senang dengan pembelajaran dan materi pertemuan ini?		

LAMPIRAN

A. Lampiran artikel

❖ Proses interaksi sosial dilingkungan sekolah

Sekolah merupakan salah satu lingkungan sosial utama bagi peserta didik dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Di lingkungan sekolah, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan akademik, tetapi juga belajar berinteraksi dengan individu lain yang memiliki latar belakang, karakter, dan kebiasaan yang beragam. Oleh karena itu, sekolah menjadi tempat penting dalam terbentuknya proses interaksi sosial yang berpengaruh terhadap perkembangan sikap, perilaku, dan kepribadian peserta didik.

Interaksi sosial di lingkungan sekolah terjadi melalui hubungan antara peserta didik dengan peserta didik, peserta didik dengan guru, maupun peserta didik dengan tenaga kependidikan lainnya. Interaksi ini dapat berlangsung secara langsung melalui tatap muka, maupun secara tidak langsung melalui media komunikasi. Proses interaksi sosial dapat terjadi apabila memenuhi dua syarat utama, yaitu adanya kontak sosial dan komunikasi. Kontak sosial dapat berupa saling menyapa, bekerja sama dalam kelompok, atau mengikuti kegiatan bersama, sedangkan komunikasi terjadi ketika ada penyampaian pesan dan tanggapan antara pihak-pihak yang berinteraksi.

Dalam kehidupan sekolah, interaksi sosial umumnya bersifat asosiatif, yaitu interaksi yang mengarah pada persatuan dan kerja sama. Bentuk interaksi asosiatif yang sering dijumpai antara lain kerja sama dalam kegiatan belajar kelompok, diskusi kelas, kerja bakti sekolah, serta kegiatan organisasi seperti OSIS dan ekstrakurikuler. Melalui kerja sama tersebut, peserta didik belajar untuk saling membantu, menghargai pendapat orang lain, dan mencapai tujuan bersama.

Selain kerja sama, bentuk interaksi asosiatif lain yang muncul di lingkungan sekolah adalah akomodasi. Akomodasi terlihat ketika peserta didik berusaha menyelesaikan perbedaan pendapat atau konflik kecil secara damai, misalnya dengan bermusyawarah, berdiskusi, atau meminta bantuan guru sebagai penengah. Proses ini penting untuk menjaga hubungan sosial tetap harmonis dan mencegah konflik berkembang menjadi masalah yang lebih besar.

Namun demikian, interaksi sosial di sekolah tidak selalu berjalan harmonis. Interaksi disosiatif seperti persaingan dan konflik juga dapat terjadi. Persaingan biasanya muncul dalam bentuk perlombaan akademik maupun nonakademik, seperti lomba kebersihan kelas atau kompetisi olahraga. Persaingan yang sehat dapat mendorong peserta didik untuk meningkatkan prestasi, selama dilakukan secara jujur dan sportif. Sebaliknya, konflik dapat muncul akibat perbedaan pendapat, kesalahpahaman, atau kurangnya komunikasi antarindividu.

Faktor-faktor yang memengaruhi interaksi sosial di lingkungan sekolah antara lain faktor imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati. Peserta didik cenderung meniru perilaku guru atau teman sebaya yang dianggap sebagai teladan. Selain itu, lingkungan sekolah yang kondusif, aturan yang jelas, serta peran guru dalam membimbing dan memberi contoh sikap positif sangat berpengaruh terhadap kualitas interaksi sosial yang terjalin.

Dengan demikian, interaksi sosial di lingkungan sekolah memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik. Melalui interaksi sosial yang baik, peserta didik dapat mengembangkan sikap toleransi, gotong royong, tanggung jawab, serta kemampuan bernalar kritis dalam menyikapi permasalahan sosial. Oleh karena itu, sekolah perlu menciptakan lingkungan yang mendukung terjadinya interaksi sosial yang positif dan bermakna bagi seluruh warga sekolah.

❖ **Proses interaksi dilingkungan keluarga**

Keluarga merupakan unit sosial terkecil dalam masyarakat yang memiliki peran sangat penting dalam membentuk kepribadian dan perilaku individu. Sejak lahir, seorang anak pertama kali melakukan interaksi sosial di lingkungan keluarga. Melalui keluarga, individu belajar mengenal aturan, nilai, norma, serta pola hubungan sosial yang akan menjadi bekal dalam berinteraksi di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Oleh karena itu, kualitas interaksi sosial dalam keluarga sangat menentukan perkembangan sosial dan emosional anak.

Interaksi sosial di lingkungan keluarga terjadi antara orang tua dan anak, antar saudara kandung, serta dengan anggota keluarga lain yang tinggal dalam satu rumah. Interaksi tersebut berlangsung secara intens dan

berkesinambungan karena adanya hubungan emosional yang kuat. Proses interaksi sosial dapat terjadi apabila terdapat dua syarat utama, yaitu kontak sosial dan komunikasi. Kontak sosial dalam keluarga dapat berupa kegiatan bersama, seperti makan bersama, belajar bersama, atau melakukan pekerjaan rumah. Sementara itu, komunikasi dapat berlangsung secara lisan melalui percakapan dan nasihat, maupun secara nonverbal melalui sikap, ekspresi wajah, dan tindakan.

Dalam keluarga, bentuk interaksi sosial yang paling dominan adalah interaksi asosiatif, khususnya kerja sama. Kerja sama terlihat dalam pembagian peran dan tanggung jawab antaranggota keluarga, misalnya orang tua bekerja untuk memenuhi kebutuhan keluarga, sedangkan anak membantu pekerjaan rumah sesuai kemampuannya. Kerja sama ini mengajarkan nilai tanggung jawab, disiplin, serta rasa saling memiliki antaranggota keluarga.

Selain kerja sama, bentuk interaksi asosiatif lain yang sering muncul adalah akomodasi. Akomodasi terjadi ketika anggota keluarga menghadapi perbedaan pendapat atau kepentingan. Misalnya, perbedaan pandangan antara orang tua dan anak mengenai aturan penggunaan gawai atau waktu belajar. Perbedaan tersebut biasanya diselesaikan melalui dialog, musyawarah, dan saling pengertian agar tercapai kesepakatan bersama. Proses akomodasi ini penting untuk menjaga keharmonisan keluarga dan mencegah konflik berkepanjangan.

Di samping interaksi asosiatif, interaksi disosiatif seperti persaingan dan konflik juga dapat terjadi dalam keluarga. Persaingan dapat muncul secara wajar, misalnya persaingan antar saudara dalam prestasi belajar atau perhatian orang tua. Jika dikelola dengan baik, persaingan dapat mendorong motivasi dan perkembangan diri. Namun, konflik dapat terjadi apabila persaingan atau perbedaan pendapat tidak diiringi dengan komunikasi yang baik. Konflik dalam keluarga umumnya disebabkan oleh kesalahpahaman, kurangnya keterbukaan, atau perbedaan karakter antaranggota keluarga.

Interaksi sosial dalam keluarga dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain faktor imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati. Anak cenderung meniru perilaku orang tua karena orang tua merupakan figur yang paling dekat dan berpengaruh. Selain itu, anak juga melakukan identifikasi terhadap orang tua atau anggota keluarga lain yang dianggap sebagai teladan. Oleh karena itu, sikap dan perilaku orang tua dalam kehidupan sehari-hari sangat berperan dalam membentuk karakter anak.

Pola asuh orang tua juga memengaruhi proses interaksi sosial dalam keluarga. Pola asuh yang demokratis cenderung mendorong komunikasi dua arah, keterbukaan, dan rasa saling menghargai. Sebaliknya, pola asuh yang terlalu otoriter atau terlalu permisif dapat menghambat perkembangan interaksi sosial yang sehat. Lingkungan keluarga yang hangat, penuh kasih sayang, dan

saling menghormati akan membantu anak mengembangkan kemampuan berkomunikasi, empati, dan pengendalian diri.

Dengan demikian, proses interaksi sosial di lingkungan keluarga memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk individu yang berkarakter baik. Melalui interaksi sosial yang positif, keluarga dapat menanamkan nilai gotong royong, toleransi, tanggung jawab, serta sikap berakhlak mulia. Nilai-nilai tersebut akan menjadi dasar bagi individu dalam berinteraksi secara harmonis di lingkungan sekolah dan masyarakat yang lebih luas

❖ **Proses interaksi di lingkungan masyarakat**

Masyarakat merupakan lingkungan sosial yang lebih luas dibandingkan keluarga dan sekolah. Di dalam masyarakat, individu berinteraksi dengan orang lain yang memiliki latar belakang sosial, budaya, agama, tingkat pendidikan, dan kepentingan yang beragam. Keberagaman tersebut menjadikan proses interaksi sosial di lingkungan masyarakat bersifat dinamis dan kompleks. Melalui interaksi sosial inilah terbentuk hubungan sosial yang memungkinkan masyarakat hidup secara teratur dan harmonis.

Interaksi sosial di lingkungan masyarakat terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok. Interaksi tersebut dapat berlangsung secara langsung melalui pertemuan tatap muka, maupun tidak langsung melalui media komunikasi. Proses interaksi sosial dapat berlangsung apabila memenuhi dua syarat utama, yaitu adanya kontak sosial dan komunikasi. Kontak sosial di masyarakat dapat berupa kegiatan gotong royong, pertemuan warga, kegiatan keagamaan, serta aktivitas ekonomi seperti jual beli. Sementara itu, komunikasi terjadi ketika terdapat pertukaran pesan, baik secara lisan, tulisan, maupun simbolik.

Dalam kehidupan bermasyarakat, bentuk interaksi sosial yang paling dominan adalah interaksi asosiatif. Salah satu bentuk interaksi asosiatif yang sering dijumpai adalah kerja sama. Kerja sama di lingkungan masyarakat terlihat dalam kegiatan gotong royong membersihkan lingkungan, kerja bakti, ronda malam, serta kegiatan sosial seperti membantu warga yang mengalami musibah. Melalui kerja sama, masyarakat dapat menyelesaikan berbagai permasalahan bersama-sama serta memperkuat rasa persatuan dan solidaritas sosial.

Selain kerja sama, bentuk interaksi asosiatif lainnya adalah akomodasi. Akomodasi terjadi ketika masyarakat menghadapi perbedaan pendapat, kepentingan, atau konflik yang berpotensi mengganggu ketertiban sosial. Contohnya adalah musyawarah warga untuk menyelesaikan masalah lingkungan, sengketa antarwarga, atau perbedaan pandangan dalam pengambilan keputusan bersama. Melalui akomodasi, masyarakat berupaya mencapai kesepakatan demi menjaga keharmonisan dan stabilitas sosial.

Di samping interaksi asosiatif, interaksi disosiatif juga sering muncul dalam kehidupan masyarakat. Bentuk interaksi disosiatif antara lain persaingan dan konflik. Persaingan dapat terjadi dalam bidang ekonomi, seperti persaingan usaha antar pedagang, maupun dalam bidang sosial, seperti persaingan memperoleh jabatan di lingkungan masyarakat. Persaingan yang sehat dapat mendorong kemajuan dan kreativitas, namun jika tidak diimbangi dengan sikap sportif, dapat menimbulkan konflik. Konflik dalam masyarakat dapat terjadi akibat perbedaan kepentingan, perbedaan latar belakang budaya, kesalahpahaman, atau kurangnya komunikasi antarwarga. Konflik yang tidak dikelola dengan baik dapat menimbulkan perpecahan dan mengganggu ketertiban umum. Oleh karena itu, diperlukan peran tokoh masyarakat, aparat desa, dan lembaga sosial dalam menyelesaikan konflik melalui dialog, mediasi, dan musyawarah.

Proses interaksi sosial di lingkungan masyarakat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti faktor imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati. Selain itu, nilai dan norma yang berlaku di masyarakat, tingkat pendidikan, serta perkembangan teknologi informasi juga memengaruhi pola interaksi sosial. Kemajuan teknologi, misalnya, memudahkan komunikasi antarwarga, namun juga dapat mengurangi intensitas interaksi tatap muka apabila tidak digunakan secara bijak.

Dengan demikian, interaksi sosial di lingkungan masyarakat memiliki peran penting dalam menciptakan kehidupan sosial yang tertib, harmonis, dan berkeadilan. Melalui interaksi sosial yang positif, masyarakat dapat menumbuhkan sikap toleransi, gotong royong, kepedulian sosial, serta kemampuan menyelesaikan masalah secara bersama. Nilai-nilai tersebut sangat penting dalam membangun masyarakat yang berkarakter dan berlandaskan semangat kebhinekaan.

❖ **Proses interaksi di lingkungan teman sebaya**

Lingkungan teman sebaya merupakan salah satu lingkungan sosial yang memiliki pengaruh sangat besar terhadap perkembangan sosial, emosional, dan kepribadian peserta didik, khususnya pada masa remaja. Teman sebaya adalah kelompok individu yang memiliki usia, tingkat perkembangan, dan pengalaman sosial yang relatif sama. Dalam lingkungan ini, peserta didik cenderung merasa lebih bebas mengekspresikan diri, menyampaikan pendapat, serta membentuk jati diri melalui interaksi sosial yang intens dan berkelanjutan.

Interaksi sosial di lingkungan teman sebaya terjadi dalam berbagai konteks

kehidupan sehari-hari, seperti di sekolah, di lingkungan tempat tinggal, maupun dalam aktivitas bersama di luar jam pelajaran. Bentuk interaksi tersebut dapat berupa percakapan santai, diskusi kelompok, bermain bersama, bekerja sama dalam mengerjakan tugas, hingga berkomunikasi melalui media sosial. Proses interaksi sosial dapat berlangsung apabila terdapat kontak sosial dan komunikasi yang saling memengaruhi antarindividu. Kontak sosial dalam kelompok teman sebaya dapat terjadi secara langsung maupun tidak langsung, sedangkan komunikasi berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan, gagasan, dan perasaan.

Dalam lingkungan teman sebaya, bentuk interaksi sosial yang dominan adalah interaksi asosiatif. Salah satu bentuk interaksi asosiatif yang paling sering terjadi adalah kerja sama. Kerja sama tampak dalam kegiatan belajar kelompok, pembagian peran saat mengerjakan tugas, bermain dalam satu tim olahraga, serta keterlibatan dalam organisasi dan kegiatan ekstrakurikuler. Melalui kerja sama, peserta didik belajar tentang pentingnya kebersamaan, saling menghargai perbedaan kemampuan, serta bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan kelompok.

Selain kerja sama, proses akomodasi juga sering terjadi dalam interaksi teman sebaya. Akomodasi muncul ketika terdapat perbedaan pendapat, minat, atau cara berpikir antaranggota kelompok. Misalnya, perbedaan pendapat dalam menentukan ketua kelompok atau pembagian tugas. Perbedaan tersebut biasanya diselesaikan melalui diskusi, kompromi, dan saling mengalah. Proses ini mengajarkan peserta didik untuk mengendalikan emosi, bersikap toleran, dan mencari solusi bersama demi menjaga keharmonisan hubungan pertemanan.

Namun demikian, interaksi sosial di lingkungan teman sebaya tidak selalu berjalan harmonis. Interaksi disosiatif seperti persaingan dan konflik juga sering muncul. Persaingan dapat terjadi dalam bidang akademik, olahraga, maupun popularitas di lingkungan pergaulan. Persaingan yang sehat dapat mendorong peserta didik untuk meningkatkan prestasi dan kemampuan diri. Akan tetapi, persaingan yang tidak sehat, seperti saling menjatuhkan atau iri

berlebihan, dapat menimbulkan konflik dan merusak hubungan sosial.

Konflik dalam lingkungan teman sebaya biasanya disebabkan oleh kesalahpahaman, perbedaan pendapat, kecemburuan sosial, atau pengaruh kelompok. Konflik yang tidak diselesaikan dengan baik dapat berdampak negatif, seperti menurunnya kepercayaan diri, renggangnya hubungan pertemanan, bahkan munculnya perilaku menyimpang. Oleh karena itu, kemampuan berkomunikasi secara efektif, menyampaikan pendapat dengan santun, serta menyelesaikan masalah secara damai sangat diperlukan dalam lingkungan teman sebaya.

Proses interaksi sosial di lingkungan teman sebaya dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain faktor imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati. Peserta didik cenderung meniru perilaku, gaya berpakaian, cara berbicara, dan sikap teman yang dianggap populer atau berpengaruh. Pengaruh teman sebaya dapat bersifat positif apabila mendorong perilaku disiplin, kerja keras, dan prestasi. Sebaliknya, pengaruh negatif dapat muncul apabila kelompok pertemanan mengarah pada perilaku menyimpang, seperti melanggar aturan sekolah.

Perkembangan teknologi informasi juga memengaruhi pola interaksi sosial di lingkungan teman sebaya. Media sosial dan aplikasi pesan instan memudahkan peserta didik untuk berkomunikasi tanpa batasan waktu dan tempat. Namun, penggunaan media sosial yang tidak bijak dapat menimbulkan masalah, seperti kesalahpahaman komunikasi, penyebaran informasi yang tidak benar, atau konflik daring. Oleh karena itu, peserta didik perlu memiliki kemampuan literasi digital dan sikap bertanggung jawab dalam berinteraksi di dunia maya.

B. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LATIHAN SOAL PILIHAN GANDA

1. Interaksi sosial dapat diartikan sebagai ...
 - a. hubungan manusia dengan alam sekitarnya
 - b. proses saling mempengaruhi antara individu dengan kelompok melalui kontak sosial dan komunikasi

- c. kegiatan manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup
 - d. hubungan yang terjadi secara sepihak tanpa respons
2. Tindakan berikut ini merupakan bentuk hubungan sosial adalah...
 - a. seseorang membaca buku di perpustakaan
 - b. seorang siswa merenungkan cita-citanya dirumah
 - c. dua orang siswa saling berdiskusi mengerjakan tugas kelompok
 - d. seorang anak tidur setelah pulang sekolah
 3. Berikut salah satu karakteristik yang menunjukkan terjadinya interaksi sosial adalah ...
 - a. aktivitas individu yang berlangsung tanpa keterlibatan pihak lain
 - b. proses sosial yang terjadi tanpa arah atau tujuan tertentu
 - c. adanya proses saling memengaruhi antara pihak-pihak yang terlibat
 - d. hubungan sosial yang berlangsung tanpa adanya penyampaian pesan
 4. Seorang warga negara eropa berjabat tangan dengan orang Indonesia, tetapi mereka tidak dapat berkomunikasi karena bahasanya yang berbeda. Hal ini merupakan contoh dari..
 - a. interaksi sosial
 - b. kontak sosial
 - c. komunikasi sosial
 - d. konflik sosial
 5. Masuknya kisah Ramayana dan Mahabarata dari kebudayaan India dalam cerita bawayang di Indonesia badalah contoh terjadinya...
 - a. Akulturasi
 - b. Akomodasi
 - c. Asimilasi
 - d. Sosialisasi
 6. Pengurus inti OSIS dari berbagai bidang mengikuti forum resmi dan menyampaikan keputusan atas nama bidang masing-masing. Bentuk interaksi sosial yang terjadi adalah ...
 - a. kelompok terorganisasi dengan kelompok terorganisasi
 - b. individu dengan individu
 - c. individu sebagai wakil kelompok dengan individu lain
 - d. individu dengan masyarakat
 7. Dua kelompok siswa berlomba meraih juara kelas tanpa saling menjatuhkan. Proses tersebut adalah ...
 - a. konflik
 - b. kontravensi
 - c. persaingan
 - d. akomodasi
 8. Diskusi yang dilakukan siswa untuk mencari solusi bersama mencerminkan

bentuk interaksi sosial yang bersifat ...

- a. disosiatif karena terjadi perbedaan pendapat
- b. asosiatif karena bertujuan mencapai kesepakatan
- c. konflik karena melibatkan argument
- d. kontravensi karena ada ketidaksetujuan

9. Perhatikan kegiatan berikut:

- 1) Gotong royong membersihkan lingkungan
- 2) Tawuran antarpelajar
- 3) Diskusi kelompok
- 4) Saling ejek antarteman

Yang termasuk proses disosiatif adalah...

- a. 1) dan 2)
- b. 1) dan 3)
- c. 2) dan 4)
- d. 3) dan 4)

10. Berikut adalah faktor yang mempermudah proses asimilasi, kecuali...

- a. sikap tertutup dari golongan yang berkuasa dalam masyarakat
- b. sikap menghargai
- c. toleransi
- d. adanya musuh bersama dari luar

11. Seorang siswa meniru gaya belajar temannya yang rajin. Faktor pendorong interaksi sosial tersebut adalah...

- a. imitasi
- b. empati
- c. motivasi
- d. simpati

12. Upaya untuk mencapai penyelesaian dari suatu konflik disebut...

- a. persaingan/ kompetisi
- b. akomodasi
- c. kooperasi
- d. kontravensi

13. Perhatikan gambar berikut ini!



“Seorang siswa membantu temannya yang mengalami kesulitan saat mengerjakan tugas karena ikut merasakan kesulitan tersebut”. Faktor pendorong interaksi sosial tersebut adalah...

- a. simpati

- b. sugesti
 - c. empati
 - d. imitasi
14. Sekelompok siswa menyelesaikan perbedaan pendapat melalui musyawarah hingga tercapai kesepakatan bersama. Proses sosial yang terjadi adalah ...
- a. kontravensi
 - b. persaingan
 - c. konflik
 - d. akomodasi
15. Interaksi sosial yang ditandai dengan adanya sikap saling mencurigai, sindiran tersembunyi, atau penolakan secara tidak langsung antarkelompok, tanpa disertai benturan fisik maupun pertikaian terbuka, dikategorikan sebagai bentuk
- a. asimilasi
 - b. kontravensi
 - c. kerja sama
 - d. konflik
16. Peranan interaksi sosial dalam kehidupan masyarakat antara lain adalah...
- a. memicu disintegrasi dalam kelompok
 - b. mendorong terbentuknya kolaborasi antarindividu maupun kelompok
 - c. mempersempit jalinan hubungan antarindividu
 - d. mengurangi intensitas pertukaran pesan sosial
17. Dalam lingkungan masyarakat, prasangka sosial masih sering muncul. Evaluasi untuk mengurangi hambatan interaksi sosial tersebut salah satunya adalah...
- a. membatasi pergaulan antarkelompok
 - b. menghindari interaksi sosial
 - c. menyeragamkan budaya masyarakat
 - d. meningkatkan komunikasi dan saling memahami
18. Media sosial membuat siswa lebih mudah berkomunikasi dengan teman dari sekolah lain, tetapi juga memicu kesalahpahaman karena pesan sering ditafsirkan berbeda. Dampak interaksi sosial pada kasus tersebut adalah ...
- a. positif saja karena memperluas pergaulan
 - b. negatif saja karena menimbulkan konflik
 - c. tidak termasuk dampak interaksi sosial
 - d. meluasnya hubungan sosial disertai potensi terjadinya gangguan komunikasi
19. Bentuk interaksi sosial yang melibatkan penyesuaian diri dengan lingkungan dan situasi baru disebut dengan...
- a. adaptasi
 - b. kompetisi
 - c. integrasi
 - d. mediasi

20. Guru menengahi perbedaan pendapat antarsiswaagar tidak berlanjut menjadi pertengkaran terbuka. Berdasarkan analisis tersebut, proses asosiatif yang dilakukan oleh guru adalah...

- a. mediasi
- b. kompetisi
- c. koersi
- d. kontravensi

KUNCI JAWABAN DAN PENILAIAN

No.	Jawaban Pilihan Ganda	Skor
1.	B. proses saling mempengaruhi antara individu dengan kelompok melalui kontak sosial dan komunikasi	5
2.	C. dua orang siswa saling berdiskusi mengerjakan tugas kelompok	5
3.	B. proses sosial yang terjadi tanpa arah atau tujuan tertentu	5
4.	B. kontak sosial	5
5.	A. akulturasi	5
6.	C. individu sebagai wakil kelompok dengan lain	5
7.	C. persaingan	5
8.	B. konreavensi berubah menjadi asimilasi	5
9.	C. 2) dan 4)	5
10.	A. sikap tertutup dari golongan yang berkuasa dalam masyarakat	5
11.	A. imitasi	5
12.	B. akomodasi	5
13.	C. empati	5
14.	D. akomodasi	5
15.	B. kontravensi	5
16.	B. mendorong terbentuknya kolaborasi antarindividu maupun kelompok	5

17.	D. meningkatkan komunikasi dan saling memahami	5
18.	D. meluasnya hubungan sosial disertai potensi terjadinya gangguan komunikasi	5
19.	A. kerja sama	5
20.	A. mediasi	5
Jumlah Total Benar Semua Jawaban Soal Pilihan Ganda		100

BAHAN BACAAN PESERTA DIDIK

Tantomo, N. Suparno & T.D. Haryo. 2021. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP/MA kelas VII*. Jakarta: Erlangga.

A. Interaksi

1. Proses interaksi sosial

Interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok. Interaksi sosial menjadi dasar terbentuknya kehidupan bermasyarakat karena melalui interaksi inilah manusia dapat bekerja sama, saling memahami, serta membentuk keteraturan sosial. Proses interaksi sosial dapat terjadi apabila memenuhi dua syarat utama, yaitu adanya kontak sosial dan komunikasi. Berikut ini beberapa contoh proses interaksi sosial dalam berbagai lingkungan kehidupan masyarakat.

- **Lingkungan Keluarga**

Dalam lingkungan keluarga, interaksi sosial terjadi antara orang tua dan anak serta antaranggota keluarga lainnya. Melalui komunikasi dan kontak sosial yang intens, anggota keluarga belajar tentang sikap saling menghargai, tanggung jawab, dan kerja sama. Misalnya, pembagian tugas rumah tangga dan musyawarah keluarga dalam mengambil keputusan mencerminkan proses interaksi sosial yang bersifat asosiatif.

- **Lingkungan Sekolah**

Di lingkungan sekolah, interaksi sosial terjadi antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, dan warga sekolah lainnya. Proses interaksi sosial terlihat dalam kegiatan belajar kelompok, diskusi kelas, upacara bendera, serta kegiatan organisasi seperti OSIS. Melalui interaksi ini, siswa belajar berkomunikasi secara santun, bekerja sama, dan menghargai perbedaan pendapat.

- **Lingkungan Teman Sebaya**

Interaksi sosial dengan teman sebaya berlangsung secara lebih intens karena memiliki usia dan minat yang relatif sama. Dalam lingkungan ini, siswa belajar

membangun kerja sama, menyelesaikan perbedaan pendapat, serta menyesuaikan diri dengan norma kelompok. Kegiatan bermain, belajar bersama, dan berdiskusi merupakan contoh interaksi sosial yang sering terjadi di lingkungan teman sebaya.

BAHAN BACAAN GURU

Guru menyampaikan kepada peserta didik bahwa materi Interaksi Sosial membahas hubungan timbal balik yang terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, serta kelompok dengan kelompok dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran diawali dengan mengajak peserta didik mengamati berbagai bentuk interaksi sosial yang mereka alami di lingkungan terdekat, seperti di keluarga, sekolah, dan masyarakat. Melalui kegiatan ini, peserta didik diarahkan untuk menyadari bahwa manusia tidak dapat hidup sendiri dan selalu membutuhkan orang lain dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Cakupan pembelajaran kemudian diperluas pada bentuk-bentuk proses interaksi sosial, baik yang bersifat asosiatif (kerja sama, akomodasi, asimilasi) maupun disosiatif (persaingan, kontravensi, dan konflik). Guru dapat mengaitkan materi dengan situasi nyata, seperti kerja kelompok di kelas, kegiatan gotong royong di lingkungan masyarakat, maupun perbedaan pendapat yang terjadi dalam pergaulan sehari-hari. Melalui diskusi dan studi kasus, peserta didik diarahkan untuk memahami pentingnya sikap saling menghargai, toleransi, dan kemampuan menyelesaikan masalah secara damai.

Dengan memahami konsep dan proses interaksi sosial, peserta didik diharapkan mampu mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu membangun hubungan sosial yang harmonis, menghargai perbedaan, serta berperan aktif dalam menciptakan lingkungan sosial yang rukun dan damai di keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

GLOSARIUM

- **kulturasi:** Akulturasi merupakan proses sosial yang terjadi ketika dua kebudayaan berbeda saling bertemu dan berinteraksi, kemudian menghasilkan bentuk budaya baru tanpa menghilangkan unsur budaya asli. A
- **similasi:** Asimilasi, yaitu proses sosial yang terjadi ketika perbedaan kebudayaan secara bertahap melebur dan menghasilkan budaya baru yang relatif sama, sehingga ciri khas budaya lama mulai berkurang. A

- **komodasi:** Akomodasi, yaitu proses penyesuaian sosial antara individu atau kelompok yang bertujuan untuk meredakan pertentangan dan menjaga keseimbangan hubungan sosial. A

DAFTAR PUSTAKA

Supardi, Muhammad Nursa'ban (2023). *Buku Guru Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs* (Edisi Revisi). Kelas VIII halaman 196-206. Jakarta : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia.

Supardi, Satria, M. R., Oktafiana, S., & M. Nursa'ban. (2021). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP*. Kelas VIII halaman 215-232. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Pusat Kurikulum Dan Perbukuan.

Tantomo, N. Suparno & T.D. Haryo. 2021. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP/MTs kelas VIII*. Jakarta: Erlangga.

Video tentang materi proses interaksi sosial https://youtu.be/-QJMMU3xab0?si=y7WUa0cLZT_3wFFn

Lampiran 5 (Modul *Problem Based Learning*)

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**



INFORMASI UMUM	
H. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	: Dea Noviyanti
Institusi	: SMP Negeri 2 Kotagajah
Tahun Penyusunan	: 2026
Jenjang Sekolah	: Sekolah Menengah Pertama (SMP)
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Fase / Kelas / Semester	: D / VIII / Genap
Materi	: Proses Interaksi Sosial
Aloksi Waktu	: 6 x 40 menit (3 x pertemuan)
I. KOMPETENSI AWAL	
- Sebelum mempelajari materi Proses interaksi sosial, peserta didik dapat memahami apa saja contoh interaksi sosial disekitar tempat tinggal peserta didik - Sebelum mempelajari materi interaksi sosial guru terlebih dahulu membahas secara detail tentang proses interaksi sosial secara detail	
J. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
Berkebhinekaan global, gotong royong, bernalar kritis, dan berakhlak mulia.	
K. SARANA DAN PRASARANA	
3. Media Pembelajaran	Gambar Interaksi sosial, PPT, video dari Youtube, LKPD, LCD Proyektor, laptop, kertas berwarna, spidol, dll.

4. Sumber belajar	▪ Supardi, Muhammad Nursa'ban (2023). <i>Buku Guru Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs</i> (Edisi Revisi). Kelas VII halaman 196-206. Jakarta : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia. ▪ Supardi, Satria, M. R., Oktafiana, S., & M. Nursa'ban. (2021). <i>Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP</i>. Kelas VII halaman 215-232. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Pusat Kurikulum Dan Perbukuan. ▪ Tantomo, N. Suparno & T.D. Haryo. 2021. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP/MTs kelas VII</i>. Jakarta: Erlangga. ▪ Video tentang materi Proses interaksi sosial : https://youtu.be/-QJMMU3xab0?si=y7WUa0cLZT_3wFFn ▪ Slide Power Point tentang proses interaksi sosial
L. TARGET PESERTA DIDIK	
▪ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ▪ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin. ▪ Peserta didik berkebutuhan khusus: Memerlukan dukungan berbeda sesuai tingkat kebutuhannya, mulai dari sedikit penyesuaian dalam belajar hingga adaptasi kurikulum dan pendampingan penuh untuk penguatan keterampilan dan kemandirian.	
M. JUMLAH PESERTA DIDIK	
33 peserta didik	
N. METODE, PENDEKATAN, DAN MODEL PEMBELAJARAN	
4. Metode Pembelajaran	: Diskusi, penugasan, tanya jawab, ceramah
5. Pendekatan Pembelajaran	: Saintifik
Komponen saintifik	: Mengamati, Menanya, Mencoba, Menalar, Mengkomunikasikan

6. Model Pembelajaran Langkah-langkah PBL	: Problem based learning (PBL) 6) Oreintasi peserta didik pada masalah. 7) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar. 8) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok. 9) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. 10) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.
KOMPONEN INTI	
E. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Capaian Pembelajaran 2. Pada akhir fase ini, Peserta didik mampu memahami proses interaksi sosial, menjelaskan bentuk-bentuk interaksi interaksi sosial, serta faktor yang mempengaruhi interaksi sosial. Melalui pembelajaran ini, peserta didik diharapkan dapat mengenali wujud interaksi sosial dalam berkehidupan di lingkungan sekitarnya. Alur Tujuan Pembelajaran 7. Peserta didik mampu memahami dasar dari interaksi sosial. 8. Peserta didik mampu menjelaskan bentuk-bentuk interaksi sosial. 9. Peserta didik dapat menganalisis faktor yang mempengaruh interaksi sosial. 10. Peserta didik dapat menjelaskan konsep dari masing-masing permasalahan yang diambil seperti: perubahan sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya akibat interaksi tersebut. 11. Peserta didik dapat melaporan hasil analisis yang dilakukan dan menyampaikan dalam bentuk presentasi kelompok. 12. Peserta didik mampu menyelesaikan soal-soal terkait materi Interaksi sosial.	
F. PEMAHAMAN BERMAKNA	
4. Dengan memahami materi, peserta didik dapat menjelaskan proses interaksi sosial mulai dari bentuk-bentuk, dan faktor pendorong. 5. Dengan memahami materi, peserta didik dapat mengetahui pentingnya interaksi sosial. 6. Dengan mamahami materi, peserta didik dapat mengambil peran aktif dalam proses interaksi sosial.	
G. PERTANYAAN PEMATIK	

4. Apa yang kalian ketahui mengenai interaksi sosial?
5. Apa saja bentuk-bentuk dari interaksi sosial?
6. Apa faktor pendorong terjadinya interaksi sosial?

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal (10 Menit)

- ❖ Guru melakukan pelajaran dengan kegiatan awal rutin (salam, doa, mengecek kehadiran dengan ice breaking singkat)
- ❖ Guru menanyakan kabar siswa, serta melakukan absensi kepada siswa.
- ❖ Guru membuat kesepakatan kelas terkait aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan
- ❖ Guru memberikan pertanyaan pemantik untuk mengidentifikasi kesiapan belajar, minat siswa yang akan direspon peserta didik terkait materi yang akan dibahas, seperti disebutkan di halaman sebelumnya.

Kegiatan Inti (60 Menit)

6. Mengorientasikan Peserta Didik Terhadap Masalah

- ❖ Pada awal kegiatan, pendidik menayangkan gambar, video singkat, atau PPT yang menampilkan berbagai situasi interaksi sosial di lingkungan sekolah dan masyarakat.
- ❖ Pendidik menstimulus peserta didik untuk mengajukan pertanyaan, seperti: (Bagaimana proses interaksi sosial terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan apa saja bentuknya?)
- ❖ Untuk memecahkan permasalahan tersebut, peserta didik diarahkan untuk berdiskusi dalam kelompok.

7. Mengorganisasi Peserta Didik Untuk Belajar

- ❖ Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok, kelompok ini dibagi berdasarkan pilihan guru (campuran antara peserta didik reguler, peserta didik dengan kemampuan berpikir tinggi hingga anak berkebutuhan khusus). Namun anak yang berkebutuhan khusus tersebut tetap didampingi oleh guru. Pembagian siswa ini sebagai bentuk pembelajaran kolaboratif.
- ❖ Peserta didik melakukan eksplorasi permasalahan tentang proses

interaksi sosial dan menuangkan hasilnya dalam bentuk karya (infografis, mind mapping, kliping, dll.) yang akan ditampilkan dalam presentasi.

- ❖ Penamaan Kelompok Berbasis Lingkungan Sekitar yaitu: Kelompok Sekolah, Kelompok Keluarga, Kelompok Masyarakat, Kelompok Teman Sebaya.

- ❖ Guru kemudian membagikan LKPD untuk didiskusikan bersama anggota kelompoknya.

8. Membimbing Penyelidikan Individual Maupun Kelompok

- ❖ Peserta didik diperbolehkan mencari informasi dari buku paket, internet, video pembelajaran, dan sumber lain yang relevan.

- ❖ Peserta didik diminta menganalisis proses interaksi sosial yang terjadi pada contoh kasus, meliputi: syarat terjadinya interaksi sosial (kontak sosial dan komunikasi), bentuk interaksi sosial asosiatif dan disosiatif, serta faktor yang memengaruhi interaksi sosial.

- ❖ Peserta didik saling bertukar informasi, berdiskusi, menyampaikan pendapat, serta menyatukan ide dalam kelompok.

- ❖ Pendidik kembali menegaskan peserta didik dibebaskan untuk menentukan sendiri hasil pemecahan masalah kelompoknya bisa berupa kliping, infografis, mind mapping, dll.

9. Mengembangkan Dan Menyajikan Hasil Karya

- ❖ Setiap kelompok secara bergantian menyajikan hasil diskusi berupa kesimpulan dari analisis proses interaksi sosial secara lisan dan tertulis.

- ❖ Presentasi dilakukan dengan kreatif untuk mengembangkan sikap percaya diri, toleransi, kerja sama, dan kemampuan mengemukakan pendapat secara santun.

- ❖ Kelompok lain menyimak dan mencatat poin penting dari presentasi.

10. Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah

- ❖ Peserta didik menanggapi hasil kerja kelompok lain dengan bahasa yang baik dan sopan

- ❖ Peserta didik menyempurnakan hasil presentasi kelompok

berdasarkan masukan kelompok lain

- ❖ Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya apabila ada yang belum dipahami
- ❖ Pendidik bersama peserta didik melakukan evaluasi terhadap hasil diskusi (masalah) yang sudah dipecahkan oleh peserta didik
- ❖ Peserta didik menjawab pertanyaan sebagai bentuk assessmen formatif

Kegiatan Akhir (10 Menit)

- ❖ Pendidik mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau yang telah dipresentasikan oleh tiap anggota kelompok.
- ❖ Pendidik meminta peserta didik untuk membuat catatan atau meresume point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran.
- ❖ Pendidik memberikan gambaran sekilas untuk mempelajari materi selanjutnya.
- ❖ Pendidik memberikan reward kepada peserta didik yang aktif dalam pembelajaran di kelas dan apresiasi kepada seluruh peserta didik yang mengikuti pembelajaran.
- ❖ Pendidik memberikan motivasi belajar dan pesan moral, lalu berdoa dan salam.

ASESMEN

4. Penilaian sikap

Mencatat hal-hal yang menonjol (positif atau negative) yang ditunjukkan peserta didik.

c. Rubrik Penilaian Sikap

No	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Berkebhinekaan global	Jika peserta didik: 4. Menunjukkan sikap menghargai perbedaan pendapat, latar	Memenuhi 2 kriteria	Memenuhi 1 kriteria	Tidak ada kriteria yang memenuhi

		belakang, dan budaya. 5. Mampu bekerjasama dengan teman yang berbeda. 6. Bersikap terbuka dan inklusif selama diskusi.			
2.	Bernalar Kritis	Jika peserta didik : 4. Jika siswa menjawab pertanyaan dari temannya 5. Menyangga pertanyaan dari temannya 6. Memberikan solusi untuk menyelesaikan suatu masalah	Memenuhi 2 kriteria	Memenuhi 1 kriteria	Tidak ada kriteria yang memenuhi
3.	Gotong royong	Jika peserta didik: 4. Bekerja sama dengan baik dan melaksanakan tugas kelompok sesuai peran. 5. Bertanggung jawab terhadap tugas bersama. 6. Berbagi tugas secara adil, dan membantu anggota kelompok tanpa diminta.	Memenuhi 2 kriteria	Memenuhi 1 kriteria	Tidak ada kriteria yang memenuhi
4.	Berakhlak mulia	Jika peserta didik: 4. bersikap sopan, jujur, bertanggung jawab, dan menghormati guru serta teman selama	Memenuhi 2 kriteria	Memenuhi 1 kriteria	Tidak ada kriteria yang memenuhi

			pembelajaran. 5. Menghargai hasil pekerjaan teman dalam satu kelompok 6. Membantu teman satu kelompok dalam melaksanakan tugasnya			
--	--	--	--	--	--	--

d. Lembar Penilaian Sikap

No.	Nama	Berkebhineka-an global				Bernalar Kritis				Gotong royong				Berakhlak mulia				Total Skor	Nilai	Ket
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1			
1.																				
2.																				
3.																				
4.																				
5.																				

5. Penilaian pengetahuan

Muatan	Capaian Pembelajaran	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Materi proses interaksi sosial , bentuk-bentuk, serta factor pendorong terjadinya interaksi sosial.	Pada akhir fase ini, Peserta didik mampu memahami proses dari interaksi sosial, serta menjelaskan bentuk-bentuk interaksi sosial. Melalui pembelajaran ini, peserta didik diharapkan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan	Tes tertulis	Soal pilihan ganda

sehari-hari, dengan bentuk-bentuk dan faktor pendorong interaksi sosial.

Lembar Penilaian Pengetahuan

No	Nama	Pilihan ganda																				Total skor	nilai	Ket.	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20				
	Bobot nilai	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5			
1																									
2																									
3																									

6. Penilaian Keterampilan

Muatan	Capaian Pembelajaran	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Materi interaksi sosial	Peserta didik mampu menganalisis bentuk-bentuk interaksi sosial dan menyajikan hasil analisis dalam bentuk ppt, klipng, infografis, mind mapping, dll.	Unjuk kerja	Rubrik Penilaian

Rubrik Penilain Keterampilan

Aspek	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu pendampingan
	4	3	2	1
Keter	Pesert	Pesert	Pesert	Pesert

ampilan dalam melakukan analisis dan membuat laporan tentang proses interaksi sosial	a didik mampu menganalisis proses interaksi sosial secara sangat cermat dan tepat, meliputi bentuk interaksi sosial (asosiatif dan disosiatif), serta factor pendorong terjadinya interaksi sosial, dan menyajikannya dalam laporan yang tepat, logis, dan benar.	a didik mampu menganalisis proses interaksi sosial dengan cermat dan tepat, meliputi syarat dan bentuk interaksi sosial, serta menyajikannya dalam laporan yang cukup runtut dan jelas.	a didik mampu menganalisis proses interaksi sosial secara cukup cermat, namun penjelasan masih terbatas dan laporan kurang runtut.	a didik mampu melakukan analisis dan membuat laporan tentang cara interaksi sosial dengan menjelaskan faktor penyebab dan cara menganalisis.
--	---	---	--	--

2. REFLEKSI

Tabel Refleksi Untuk Peserta Didik

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah anda dapat mengikuti pembelajaran ini dengan baik?		
2.	Apakah anda mudah memahami materi proses interaksi sosial?		
3.	Apakah anda mudah memahami bentuk-bentuk dari interaksi sosial?		

4.	Apakah anda menyukai pembelajaran dan pemecahan masalah dengan cara berkelompok dan berdiskusi bersama?		
5.	Apakah anda menjadi lebih senang dengan pembelajaran dan materi pertemuan ini?		

Tabel Refleksi Untuk Guru

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik?		
2.	Apakah peserta didik mudah memahami materi proses interaksi sosial?		
3.	Apakah peserta didik mudah memahami bentuk-bentuk interaksi sosial?		
4.	Apakah peserta didik menyukai pembelajaran dan pemecahan masalah dengan cara berkelompok dan berdiskusi bersama?		
5.	Apakah peserta didik menjadi lebih senang dengan pembelajaran dan materi pertemuan ini?		

LAMPIRAN

A. Lembar Kerja Peserta Didik (Diskusi Kelompok)

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 2 Kotagajah

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas : VIII

Penyusun : Dea Noviyanti

Materi : Proses interaksi sosial

A. Identitas Nama Kelompok : _____ Nama Anggota Kelompok: _____									
B. Petunjuk 1. Dengarkan intruksi dari guru saat membagikan nama kelompok yang terdiri atas 7-8 orang 2. Tunjukkanlah seorang ketua dan anggota kelompok 3. Kelompok diberikan memilih masalah yang akan dieksplorasi dalam bentuk infografis, mind mapping, slide, makalah									
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="padding: 5px;">Kelompok</th> <th style="padding: 5px;">Pertanyaan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 10px; vertical-align: top;"> Kelompok 1 diberi nama kelompok Sekolah Tema/Permasalahan : Proses Interaksi dilingkungan sekolah </td> <td style="padding: 10px; vertical-align: top;"> • Apa permasalahan utama dalam interaksi yang ada dilingkungan sekolah ? Jelaskan apa saja bentuk interaksi sosial yang terjadi dilingkungan sekolah, serta apa saja faktor pendorongnya! </td> </tr> <tr> <td style="padding: 10px; vertical-align: top;"> Kelompok 2 diberi nama kelompok Keluarga Tema/Permasalahan : Proses Interaksi dilingkungan keluarga </td> <td style="padding: 10px; vertical-align: top;"> • Apa permasalahan utama dalam interaksi yang ada dilingkungan keluarga? Jelaskan apa saja bentuk interaksi sosial yang terjadi di keluarga, serta apa saja faktor pendorongnya! </td> </tr> <tr> <td style="padding: 10px; vertical-align: top;"> Kelompok 3 diberi nama kelompok Masyarakat Permasalahan : Proses Interaksi dilingkungan masyarakat </td> <td style="padding: 10px; vertical-align: top;"> • Apa permasalahan utama dalam interaksi yang ada dilingkungan masyarakat? Jelaskan apa saja bentuk interaksi sosial yang terjadi dilingkungan masyarakat, serta apa </td> </tr> </tbody> </table>	Kelompok	Pertanyaan	Kelompok 1 diberi nama kelompok Sekolah Tema/Permasalahan : Proses Interaksi dilingkungan sekolah	• Apa permasalahan utama dalam interaksi yang ada dilingkungan sekolah ? Jelaskan apa saja bentuk interaksi sosial yang terjadi dilingkungan sekolah, serta apa saja faktor pendorongnya!	Kelompok 2 diberi nama kelompok Keluarga Tema/Permasalahan : Proses Interaksi dilingkungan keluarga	• Apa permasalahan utama dalam interaksi yang ada dilingkungan keluarga? Jelaskan apa saja bentuk interaksi sosial yang terjadi di keluarga, serta apa saja faktor pendorongnya!	Kelompok 3 diberi nama kelompok Masyarakat Permasalahan : Proses Interaksi dilingkungan masyarakat	• Apa permasalahan utama dalam interaksi yang ada dilingkungan masyarakat? Jelaskan apa saja bentuk interaksi sosial yang terjadi dilingkungan masyarakat, serta apa	
Kelompok	Pertanyaan								
Kelompok 1 diberi nama kelompok Sekolah Tema/Permasalahan : Proses Interaksi dilingkungan sekolah	• Apa permasalahan utama dalam interaksi yang ada dilingkungan sekolah ? Jelaskan apa saja bentuk interaksi sosial yang terjadi dilingkungan sekolah, serta apa saja faktor pendorongnya!								
Kelompok 2 diberi nama kelompok Keluarga Tema/Permasalahan : Proses Interaksi dilingkungan keluarga	• Apa permasalahan utama dalam interaksi yang ada dilingkungan keluarga? Jelaskan apa saja bentuk interaksi sosial yang terjadi di keluarga, serta apa saja faktor pendorongnya!								
Kelompok 3 diberi nama kelompok Masyarakat Permasalahan : Proses Interaksi dilingkungan masyarakat	• Apa permasalahan utama dalam interaksi yang ada dilingkungan masyarakat? Jelaskan apa saja bentuk interaksi sosial yang terjadi dilingkungan masyarakat, serta apa								

		saja faktor pendorongnya!	
	Kelompok 4 diberi nama kelompok Teman sebaya Permasalahan : Proses Interaksi dilingkungan teman sebaya	• Apa permasalahan utama dalam interaksi yang ada dilingkungan teman sebayamu? Jelaskan apa saja bentuk interaksi sosial yang terjadi dilingkungan pertemananmu, serta apa saja faktor pendorongnya!	

C.

Langkah-Langkah pembelajaran PBL

1.

Setelah mendengar penjelasan yang diberikan pendidik, siswa mampu menganalisis bentuk-bentuk dan factor pendorongnya.

2.

Bergabunglah dengan kelompok yang telah ditentukan!

3.

Berdasarkan permasalahan yang sudah di bagikan tiap-tiap kelompok silahkan dicari pemecahan masalahnya berdasarkan sumber-sumber literatur (bahan materi berupa link dari pendidik), sajikan dalam tabel berikut kemudian diskusikan bersama kelompok kalian untuk mendapatkan pemecahan masalah.

Permasalahan	Penyebab	penyelesaian

4.	Tuliskan hasil diskusi kelompok/produknya bisa berupa infografis, mind mapping, atau kliping dan buat Kesimpulan dalam kolom berikut:	
5.		
B. Lampiran artikel ❖ Kelompok 1 tema proses interaksi sosial dilingkungan sekolah Sekolah merupakan salah satu lingkungan sosial utama bagi peserta didik dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Di lingkungan sekolah, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan akademik, tetapi juga belajar berinteraksi dengan individu lain yang memiliki latar belakang, karakter, dan kebiasaan yang beragam. Oleh karena itu, sekolah menjadi tempat penting dalam terbentuknya proses interaksi sosial yang berpengaruh terhadap perkembangan sikap, perilaku, dan kepribadian peserta didik. Interaksi sosial di lingkungan sekolah terjadi melalui hubungan antara peserta didik dengan peserta didik, peserta didik dengan guru, maupun peserta didik dengan tenaga kependidikan lainnya. Interaksi ini dapat berlangsung secara langsung melalui tatap muka, maupun secara tidak langsung melalui media komunikasi. Proses interaksi sosial dapat terjadi apabila memenuhi dua syarat utama, yaitu adanya kontak sosial dan komunikasi. Kontak sosial dapat berupa saling menyapa, bekerja sama dalam kelompok, atau mengikuti kegiatan bersama, sedangkan komunikasi terjadi ketika ada penyampaian pesan dan tanggapan antara pihak-pihak yang berinteraksi. Dalam kehidupan sekolah, interaksi sosial umumnya bersifat asosiatif, yaitu interaksi yang mengarah pada persatuan dan kerja sama. Bentuk interaksi asosiatif yang sering dijumpai antara lain kerja sama dalam kegiatan belajar kelompok, diskusi kelas, kerja bakti sekolah, serta kegiatan organisasi seperti OSIS dan ekstrakurikuler. Melalui kerja sama tersebut, peserta didik belajar		

untuk saling membantu, menghargai pendapat orang lain, dan mencapai tujuan bersama.

Selain kerja sama, bentuk interaksi asosiatif lain yang muncul di lingkungan sekolah adalah akomodasi. Akomodasi terlihat ketika peserta didik berusaha menyelesaikan perbedaan pendapat atau konflik kecil secara damai, misalnya dengan bermusyawarah, berdiskusi, atau meminta bantuan guru sebagai penengah. Proses ini penting untuk menjaga hubungan sosial tetap harmonis dan mencegah konflik berkembang menjadi masalah yang lebih besar.

Namun demikian, interaksi sosial di sekolah tidak selalu berjalan harmonis. Interaksi disosiatif seperti persaingan dan konflik juga dapat terjadi. Persaingan biasanya muncul dalam bentuk perlombaan akademik maupun nonakademik, seperti lomba kebersihan kelas atau kompetisi olahraga. Persaingan yang sehat dapat mendorong peserta didik untuk meningkatkan prestasi, selama dilakukan secara jujur dan sportif. Sebaliknya, konflik dapat muncul akibat perbedaan pendapat, kesalahpahaman, atau kurangnya komunikasi antarindividu.

Faktor-faktor yang memengaruhi interaksi sosial di lingkungan sekolah antara lain faktor imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati. Peserta didik cenderung meniru perilaku guru atau teman sebaya yang dianggap sebagai teladan. Selain itu, lingkungan sekolah yang kondusif, aturan yang jelas, serta peran guru dalam membimbing dan memberi contoh sikap positif sangat berpengaruh terhadap kualitas interaksi sosial yang terjalin.

Dengan demikian, interaksi sosial di lingkungan sekolah memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik. Melalui interaksi sosial yang baik, peserta didik dapat mengembangkan sikap toleransi, gotong royong, tanggung jawab, serta kemampuan bernalar kritis dalam menyikapi permasalahan sosial. Oleh karena itu, sekolah perlu menciptakan lingkungan yang mendukung terjadinya interaksi sosial yang positif dan bermakna bagi seluruh warga sekolah.

❖ **Kelompok 2 tema proses interaksi di lingkungan keluarga**

Keluarga merupakan unit sosial terkecil dalam masyarakat yang memiliki peran sangat penting dalam membentuk kepribadian dan perilaku individu. Sejak lahir, seorang anak pertama kali melakukan interaksi sosial di lingkungan keluarga. Melalui keluarga, individu belajar mengenal aturan, nilai, norma, serta pola hubungan sosial yang akan menjadi bekal dalam berinteraksi di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Oleh karena itu, kualitas interaksi sosial dalam keluarga sangat menentukan perkembangan sosial dan emosional

anak.

Interaksi sosial di lingkungan keluarga terjadi antara orang tua dan anak, antar saudara kandung, serta dengan anggota keluarga lain yang tinggal dalam satu rumah. Interaksi tersebut berlangsung secara intens dan berkesinambungan karena adanya hubungan emosional yang kuat. Proses interaksi sosial dapat terjadi apabila terdapat dua syarat utama, yaitu kontak sosial dan komunikasi. Kontak sosial dalam keluarga dapat berupa kegiatan bersama, seperti makan bersama, belajar bersama, atau melakukan pekerjaan rumah. Sementara itu, komunikasi dapat berlangsung secara lisan melalui percakapan dan nasihat, maupun secara nonverbal melalui sikap, ekspresi wajah, dan tindakan.

Dalam keluarga, bentuk interaksi sosial yang paling dominan adalah interaksi asosiatif, khususnya kerja sama. Kerja sama terlihat dalam pembagian peran dan tanggung jawab antaranggota keluarga, misalnya orang tua bekerja untuk memenuhi kebutuhan keluarga, sedangkan anak membantu pekerjaan rumah sesuai kemampuannya. Kerja sama ini mengajarkan nilai tanggung jawab, disiplin, serta rasa saling memiliki antaranggota keluarga.

Selain kerja sama, bentuk interaksi asosiatif lain yang sering muncul adalah akomodasi. Akomodasi terjadi ketika anggota keluarga menghadapi perbedaan pendapat atau kepentingan. Misalnya, perbedaan pandangan antara orang tua dan anak mengenai aturan penggunaan gawai atau waktu belajar. Perbedaan tersebut biasanya diselesaikan melalui dialog, musyawarah, dan saling pengertian agar tercapai kesepakatan bersama. Proses akomodasi ini penting untuk menjaga keharmonisan keluarga dan mencegah konflik berkepanjangan.

Di samping interaksi asosiatif, interaksi disosiatif seperti persaingan dan konflik juga dapat terjadi dalam keluarga. Persaingan dapat muncul secara wajar, misalnya persaingan antar saudara dalam prestasi belajar atau perhatian orang tua. Jika dikelola dengan baik, persaingan dapat mendorong motivasi dan perkembangan diri. Namun, konflik dapat terjadi apabila persaingan atau perbedaan pendapat tidak diiringi dengan komunikasi yang baik. Konflik dalam keluarga umumnya disebabkan oleh kesalahpahaman, kurangnya keterbukaan, atau perbedaan karakter antaranggota keluarga.

Interaksi sosial dalam keluarga dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain faktor imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati. Anak cenderung meniru perilaku orang tua karena orang tua merupakan figur yang paling dekat dan berpengaruh. Selain itu, anak juga melakukan identifikasi terhadap orang tua atau anggota keluarga lain yang dianggap sebagai teladan. Oleh karena itu, sikap dan perilaku orang tua dalam kehidupan sehari-hari sangat berperan dalam membentuk karakter anak.

Pola asuh orang tua juga memengaruhi proses interaksi sosial dalam

keluarga. Pola asuh yang demokratis cenderung mendorong komunikasi dua arah, keterbukaan, dan rasa saling menghargai. Sebaliknya, pola asuh yang terlalu otoriter atau terlalu permisif dapat menghambat perkembangan interaksi sosial yang sehat. Lingkungan keluarga yang hangat, penuh kasih sayang, dan saling menghormati akan membantu anak mengembangkan kemampuan berkomunikasi, empati, dan pengendalian diri.

Dengan demikian, proses interaksi sosial di lingkungan keluarga memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk individu yang berkarakter baik. Melalui interaksi sosial yang positif, keluarga dapat menanamkan nilai gotong royong, toleransi, tanggung jawab, serta sikap berakhlak mulia. Nilai-nilai tersebut akan menjadi dasar bagi individu dalam berinteraksi secara harmonis di lingkungan sekolah dan masyarakat yang lebih luas.

❖ **Kelompok 3 tema proses interaksi di lingkungan masyarakat**

Masyarakat merupakan lingkungan sosial yang lebih luas dibandingkan keluarga dan sekolah. Di dalam masyarakat, individu berinteraksi dengan orang lain yang memiliki latar belakang sosial, budaya, agama, tingkat pendidikan, dan kepentingan yang beragam. Keberagaman tersebut menjadikan proses interaksi sosial di lingkungan masyarakat bersifat dinamis dan kompleks. Melalui interaksi sosial inilah terbentuk hubungan sosial yang memungkinkan masyarakat hidup secara teratur dan harmonis.

Interaksi sosial di lingkungan masyarakat terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok. Interaksi tersebut dapat berlangsung secara langsung melalui pertemuan tatap muka, maupun tidak langsung melalui media komunikasi. Proses interaksi sosial dapat berlangsung apabila memenuhi dua syarat utama, yaitu adanya kontak sosial dan komunikasi. Kontak sosial di masyarakat dapat berupa kegiatan gotong royong, pertemuan warga, kegiatan keagamaan, serta aktivitas ekonomi seperti jual beli. Sementara itu, komunikasi terjadi ketika terdapat pertukaran pesan, baik secara lisan, tulisan, maupun simbolik.

Dalam kehidupan bermasyarakat, bentuk interaksi sosial yang paling dominan adalah interaksi asosiatif. Salah satu bentuk interaksi asosiatif yang sering dijumpai adalah kerja sama. Kerja sama di lingkungan masyarakat terlihat dalam kegiatan gotong royong membersihkan lingkungan, kerja bakti, ronda malam, serta kegiatan sosial seperti membantu warga yang mengalami musibah. Melalui kerja sama, masyarakat dapat menyelesaikan berbagai permasalahan bersama-sama serta memperkuat rasa persatuan dan solidaritas sosial.

Selain kerja sama, bentuk interaksi asosiatif lainnya adalah akomodasi. Akomodasi terjadi ketika masyarakat menghadapi perbedaan pendapat,

kepentingan, atau konflik yang berpotensi mengganggu ketertiban sosial. Contohnya adalah musyawarah warga untuk menyelesaikan masalah lingkungan, sengketa antarwarga, atau perbedaan pandangan dalam pengambilan keputusan bersama. Melalui akomodasi, masyarakat berupaya mencapai kesepakatan demi menjaga keharmonisan dan stabilitas sosial.

Di samping interaksi asosiatif, interaksi disosiatif juga sering muncul dalam kehidupan masyarakat. Bentuk interaksi disosiatif antara lain persaingan dan konflik. Persaingan dapat terjadi dalam bidang ekonomi, seperti persaingan usaha antar pedagang, maupun dalam bidang sosial, seperti persaingan memperoleh jabatan di lingkungan masyarakat. Persaingan yang sehat dapat mendorong kemajuan dan kreativitas, namun jika tidak diimbangi dengan sikap sportif, dapat menimbulkan konflik. Konflik dalam masyarakat dapat terjadi akibat perbedaan kepentingan, perbedaan latar belakang budaya, kesalahpahaman, atau kurangnya komunikasi antarwarga. Konflik yang tidak dikelola dengan baik dapat menimbulkan perpecahan dan mengganggu ketertiban umum. Oleh karena itu, diperlukan peran tokoh masyarakat, aparat desa, dan lembaga sosial dalam menyelesaikan konflik melalui dialog, mediasi, dan musyawarah.

Proses interaksi sosial di lingkungan masyarakat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti faktor imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati. Selain itu, nilai dan norma yang berlaku di masyarakat, tingkat pendidikan, serta perkembangan teknologi informasi juga memengaruhi pola interaksi sosial. Kemajuan teknologi, misalnya, memudahkan komunikasi antarwarga, namun juga dapat mengurangi intensitas interaksi tatap muka apabila tidak digunakan secara bijak.

Dengan demikian, interaksi sosial di lingkungan masyarakat memiliki peran penting dalam menciptakan kehidupan sosial yang tertib, harmonis, dan berkeadilan. Melalui interaksi sosial yang positif, masyarakat dapat menumbuhkan sikap toleransi, gotong royong, kepedulian sosial, serta kemampuan menyelesaikan masalah secara bersama. Nilai-nilai tersebut sangat penting dalam membangun masyarakat yang berkarakter dan berlandaskan semangat kebhinekaan.

❖ **Kelompok 4 tema proses interaksi di lingkungan teman sebaya**

Lingkungan teman sebaya merupakan salah satu lingkungan sosial yang memiliki pengaruh sangat besar terhadap perkembangan sosial, emosional, dan kepribadian peserta didik, khususnya pada masa remaja. Teman sebaya adalah kelompok individu yang memiliki usia, tingkat perkembangan, dan

pengalaman sosial yang relatif sama. Dalam lingkungan ini, peserta didik cenderung merasa lebih bebas mengekspresikan diri, menyampaikan pendapat, serta membentuk jati diri melalui interaksi sosial yang intens dan berkelanjutan.

Interaksi sosial di lingkungan teman sebaya terjadi dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari, seperti di sekolah, di lingkungan tempat tinggal, maupun dalam aktivitas bersama di luar jam pelajaran. Bentuk interaksi tersebut dapat berupa percakapan santai, diskusi kelompok, bermain bersama, bekerja sama dalam mengerjakan tugas, hingga berkomunikasi melalui media sosial. Proses interaksi sosial dapat berlangsung apabila terdapat kontak sosial dan komunikasi yang saling memengaruhi antarindividu. Kontak sosial dalam kelompok teman sebaya dapat terjadi secara langsung maupun tidak langsung, sedangkan komunikasi berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan, gagasan, dan perasaan.

Dalam lingkungan teman sebaya, bentuk interaksi sosial yang dominan adalah interaksi asosiatif. Salah satu bentuk interaksi asosiatif yang paling sering terjadi adalah kerja sama. Kerja sama tampak dalam kegiatan belajar kelompok, pembagian peran saat mengerjakan tugas, bermain dalam satu tim olahraga, serta keterlibatan dalam organisasi dan kegiatan ekstrakurikuler. Melalui kerja sama, peserta didik belajar tentang pentingnya kebersamaan, saling menghargai perbedaan kemampuan, serta bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan kelompok.

Selain kerja sama, proses akomodasi juga sering terjadi dalam interaksi teman sebaya. Akomodasi muncul ketika terdapat perbedaan pendapat, minat, atau cara berpikir antaranggota kelompok. Misalnya, perbedaan pendapat dalam menentukan ketua kelompok atau pembagian tugas. Perbedaan tersebut biasanya diselesaikan melalui diskusi, kompromi, dan saling mengalah. Proses ini mengajarkan peserta didik untuk mengendalikan emosi, bersikap toleran, dan mencari solusi bersama demi menjaga keharmonisan hubungan pertemanan.

Namun demikian, interaksi sosial di lingkungan teman sebaya tidak selalu berjalan harmonis. Interaksi disosiatif seperti persaingan dan konflik juga sering muncul. Persaingan dapat terjadi dalam bidang akademik, olahraga, maupun popularitas di lingkungan pergaulan. Persaingan yang sehat dapat mendorong peserta didik untuk meningkatkan prestasi dan kemampuan diri. Akan tetapi, persaingan yang tidak sehat, seperti saling menjatuhkan atau iri berlebihan, dapat menimbulkan konflik dan merusak hubungan sosial.

Konflik dalam lingkungan teman sebaya biasanya disebabkan oleh kesalahpahaman, perbedaan pendapat, kecemburuan sosial, atau pengaruh kelompok. Konflik yang tidak diselesaikan dengan baik dapat berdampak negatif, seperti menurunnya kepercayaan diri, renggangnya hubungan pertemanan, bahkan munculnya perilaku menyimpang. Oleh karena itu, kemampuan berkomunikasi secara efektif, menyampaikan pendapat dengan santun, serta menyelesaikan masalah secara damai sangat diperlukan dalam lingkungan teman sebaya.

Proses interaksi sosial di lingkungan teman sebaya dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain faktor imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati. Peserta didik cenderung meniru perilaku, gaya berpakaian, cara berbicara, dan sikap teman yang dianggap populer atau berpengaruh. Pengaruh teman sebaya dapat bersifat positif apabila mendorong perilaku disiplin, kerja keras, dan prestasi. Sebaliknya, pengaruh negatif dapat muncul apabila kelompok pertemanan mengarah pada perilaku menyimpang, seperti melanggar aturan sekolah.

Perkembangan teknologi informasi juga memengaruhi pola interaksi sosial di lingkungan teman sebaya. Media sosial dan aplikasi pesan instan memudahkan peserta didik untuk berkomunikasi tanpa batasan waktu dan tempat. Namun, penggunaan media sosial yang tidak bijak dapat menimbulkan masalah, seperti kesalahpahaman komunikasi, penyebaran informasi yang tidak benar, atau konflik daring. Oleh karena itu, peserta didik perlu memiliki kemampuan literasi digital dan sikap bertanggung jawab dalam

berinteraksi di dunia maya.

B. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LATIHAN SOAL PILIHAN GANDA

21. Interaksi sosial dapat diartikan sebagai ...
 - e. hubungan manusia dengan alam sekitarnya
 - f. proses saling mempengaruhi antara individu dengan kelompok melalui kontak sosial dan komunikasi
 - g. kegiatan manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup
 - h. hubungan yang terjadi secara sepihak tanpa respons
22. Tindakan berikut ini merupakan bentuk hubungan sosial adalah...
 - e. seseorang membaca buku di perpustakaan
 - f. seorang siswa merenungkan cita-citanya di rumah
 - g. dua orang siswa saling berdiskusi mengerjakan tugas kelompok
 - h. seorang anak tidur setelah pulang sekolah
23. Berikut salah satu karakteristik yang menunjukkan terjadinya interaksi sosial adalah ...
 - e. aktivitas individu yang berlangsung tanpa keterlibatan pihak lain
 - f. proses sosial yang terjadi tanpa arah atau tujuan tertentu
 - g. adanya proses saling mempengaruhi antara pihak-pihak yang terlibat
 - h. hubungan sosial yang berlangsung tanpa adanya penyampaian pesan
24. Seorang warga negara eropa berjabat tangan dengan orang Indonesia, tetapi mereka tidak dapat berkomunikasi karena bahasanya yang berbeda. Hal ini merupakan contoh dari..
 - e. interaksi sosial
 - f. kontak sosial
 - g. komunikasi sosial
 - h. konflik sosial
25. Masuknya kisah Ramayana dan Mahabharata dari kebudayaan India dalam cerita bawayang di Indonesia badalah contoh terjadinya...
 - e. Akulturasi
 - f. Akomodasi
 - g. Asimilasi
 - h. Sosialisasi
26. Pengurus inti OSIS dari berbagai bidang mengikuti forum resmi dan menyampaikan keputusan atas nama bidang masing-masing. Bentuk interaksi sosial yang terjadi adalah ...
 - e. kelompok terorganisasi dengan kelompok terorganisasi
 - f. individu dengan individu
 - g. individu sebagai wakil kelompok dengan individu lain

- h. individu dengan masyarakat
27. Dua kelompok siswa berlomba meraih juara kelas tanpa saling menjatuhkan. Proses tersebut adalah ...
- e. konflik
 - f. kontravensi
 - g. persaingan
 - h. akomodasi
28. Diskusi yang dilakukan siswa untuk mencari solusi bersama mencerminkan bentuk interaksi sosial yang bersifat ...
- e. disosiatif karena terjadi perbedaan pendapat
 - f. asosiatif karena bertujuan mencapai kesepakatan
 - g. konflik karena melibatkan argument
 - h. kontravensi karena ada ketidaksetujuan
29. Perhatikan kegiatan berikut:
- 5) Gotong royong membersihkan lingkungan
 - 6) Tawuran antarpelajar
 - 7) Diskusi kelompok
 - 8) Saling ejek antarteman
- Yang termasuk proses disosiatif adalah...
- e. 1) dan 2)
 - f. 1) dan 3)
 - g. 2) dan 4)
 - h. 3) dan 4)
30. Berikut adalah faktor yang mempermudah proses asimilasi, kecuali...
- e. sikap tertutup dari golongan yang berkuasa dalam masyarakat
 - f. sikap menghargai
 - g. toleransi
 - h. adanya musuh bersama dari luar
31. Seorang siswa meniru gaya belajar temannya yang rajin. Faktor pendorong interaksi sosial tersebut adalah...
- e. imitasi
 - f. empati
 - g. motivasi
 - h. simpati
32. Upaya untuk mencapai penyelesaian dari suatu konflik disebut...
- e. persaingan/ kompetisi
 - f. akomodasi
 - g. kooperasi
 - h. kontravensi
33. Perhatikan gambar berikut ini!



“Seorang siswa membantu temannya yang mengalami kesulitan saat mengerjakan tugas karena ikut merasakan kesulitan tersebut”. Faktor pendorong interaksi sosial tersebut adalah...

- e. simpati
- f. sugesti
- g. empati
- h. imitasi

34. Sekelompok siswa menyelesaikan perbedaan pendapat melalui musyawarah hingga tercapai kesepakatan bersama. Proses sosial yang terjadi adalah ...
- e. kontravensi
 - f. persaingan
 - g. konflik
 - h. akomodasi
35. Interaksi sosial yang ditandai dengan adanya sikap saling mencurigai, sindiran tersembunyi, atau penolakan secara tidak langsung antarkelompok, tanpa disertai benturan fisik maupun pertikaian terbuka, dikategorikan sebagai bentuk
- e. asimilasi
 - f. kontravensi
 - g. kerja sama
 - h. konflik
36. Peranan interaksi sosial dalam kehidupan masyarakat antara lain dalam...
- e. memicu disintegrasi dalam kelompok
 - f. mendorong terbentuknya kolaborasi antarindividu maupun kelompok
 - g. mempersempit jalinan hubungan antarindividu
 - h. mengurangi intensitas pertukaran pesan sosial
37. Dalam lingkungan masyarakat, prasangka sosial masih sering muncul. Evaluasi untuk mengurangi hambatan interaksi sosial tersebut salah satunya adalah...
- e. membatasi pergaulan antarkelompok
 - f. menghindari interaksi sosial
 - g. menyeragamkan budaya masyarakat
 - h. meningkatkan komunikasi dan saling memahami
38. Media sosial membuat siswa lebih mudah berkomunikasi dengan teman dari sekolah lain, tetapi juga memicu kesalahpahaman karena pesan sering ditafsirkan berbeda. Dampak interaksi sosial pada kasus tersebut adalah ...
- e. positif saja karena memperluas pergaulan
 - f. negatif saja karena menimbulkan konflik

- g. tidak termasuk dampak interaksi sosial
 h. meluasnya hubungan sosial disertai potensi terjadinya gangguan komunikasi
39. Bentuk interaksi sosial yang melibatkan penyesuaian diri dengan lingkungan dan situasi baru disebut dengan...
- e. adaptasi
 f. kompetisi
 g. integrasi
 h. mediasi
40. Guru menengahi perbedaan pendapat antarsiswa agar tidak berlanjut menjadi pertengkaran terbuka. Berdasarkan analisis tersebut, proses asosiatif yang dilakukan oleh guru adalah...
- e. mediasi
 f. kompetisi
 g. koersi
 h. kontravensi

KUNCI JAWABAN DAN PENILAIAN

No.	Jawaban Pilihan Ganda	Skor
1.	C. proses saling mempengaruhi antara individu dengan kelompok melalui kontak sosial dan komunikasi	5
2.	D. dua orang siswa saling berdiskusi mengerjakan tugas kelompok	5
3.	B. proses sosial yang terjadi tanpa arah atau tujuan tertentu	5
4.	B. kontak sosial	5
5.	A. akulturasi	5
6.	C. individu sebagai wakil kelompok dengan lain	5
7.	C. persaingan	5
8.	B. konreavensi berubah menjadi asimilasi	5
9.	C. 2) dan 4)	5
10.	C. sikap tertutup dari golongan yang berkuasa dalam masyarakat	5
11.	A. imitasi	5

12.	B. akomodasi	5	
13.	C. empati	5	
14.	D. akomodasi	5	
15.	B. kontravensi	5	
16.	D. mendorong terbentuknya kolaborasi antarindividu maupun kelompok	5	
17.	D. meningkatkan komunikasi dan saling memahami	5	
18.	E. meluasnya hubungan sosial disertai potensi terjadinya gangguan komunikasi	5	
19.	A. kerja sama	5	
20.	A. mediasi	5	
Jumlah Total Benar Semua Jawaban Soal Pilihan Ganda		100	

BAHAN BACAAN PESERTA DIDIK

Tantomo, N. Suparno & T.D. Haryo. 2021. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP/MA kelas VII*. Jakarta: Erlangga.

B. Interaksi

2. Proses interaksi sosial

Interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok. Interaksi sosial menjadi dasar terbentuknya kehidupan bermasyarakat karena melalui interaksi inilah manusia dapat bekerja sama, saling memahami, serta membentuk keteraturan sosial. Proses interaksi sosial dapat terjadi apabila memenuhi dua syarat utama, yaitu adanya kontak sosial dan komunikasi. Berikut ini beberapa contoh proses interaksi sosial dalam berbagai lingkungan kehidupan masyarakat.

- **Lingkungan Keluarga**

Dalam lingkungan keluarga, interaksi sosial terjadi antara orang tua dan anak serta antaranggota keluarga lainnya. Melalui komunikasi dan kontak sosial yang intens, anggota keluarga belajar tentang sikap saling menghargai, tanggung jawab, dan kerja sama. Misalnya, pembagian tugas rumah tangga dan

musyawarah keluarga dalam mengambil keputusan mencerminkan proses interaksi sosial yang bersifat asosiatif. • Lingkungan Sekolah Di lingkungan sekolah, interaksi sosial terjadi antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, dan warga sekolah lainnya. Proses interaksi sosial terlihat dalam kegiatan belajar kelompok, diskusi kelas, upacara bendera, serta kegiatan organisasi seperti OSIS. Melalui interaksi ini, siswa belajar berkomunikasi secara santun, bekerja sama, dan menghargai perbedaan pendapat. • Lingkungan Teman Sebaya Interaksi sosial dengan teman sebaya berlangsung secara lebih intens karena memiliki usia dan minat yang relatif sama. Dalam lingkungan ini, siswa belajar membangun kerja sama, menyelesaikan perbedaan pendapat, serta menyesuaikan diri dengan norma kelompok. Kegiatan bermain, belajar bersama, dan berdiskusi merupakan contoh interaksi sosial yang sering terjadi di lingkungan teman sebaya.	
BAHAN BACAAN GURU	
Guru menyampaikan kepada peserta didik bahwa materi Interaksi Sosial membahas hubungan timbal balik yang terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, serta kelompok dengan kelompok dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran diawali dengan mengajak peserta didik mengamati berbagai bentuk interaksi sosial yang mereka alami di lingkungan terdekat, seperti di keluarga, sekolah, dan masyarakat. Melalui kegiatan ini, peserta didik diarahkan untuk menyadari bahwa manusia tidak dapat hidup sendiri dan selalu membutuhkan orang lain dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Cakupan pembelajaran kemudian diperluas pada bentuk-bentuk proses interaksi sosial, baik yang bersifat asosiatif (kerja sama, akomodasi, asimilasi) maupun disosiatif (persaingan, kontravensi, dan konflik). Guru dapat mengaitkan materi dengan situasi nyata, seperti kerja kelompok di kelas, kegiatan gotong royong di lingkungan masyarakat, maupun perbedaan pendapat yang terjadi dalam pergaulan sehari-hari. Melalui diskusi dan studi kasus, peserta didik diarahkan untuk memahami pentingnya sikap saling menghargai, toleransi, dan kemampuan menyelesaikan masalah secara damai. Dengan memahami konsep dan proses interaksi sosial, peserta didik diharapkan mampu mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu membangun hubungan sosial yang harmonis, menghargai perbedaan, serta berperan aktif	

dalam menciptakan lingkungan sosial yang rukun dan damai di keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

GLOSARIUM

- **kulturasi:** Akulturasi merupakan proses sosial yang terjadi ketika dua kebudayaan berbeda saling bertemu dan berinteraksi, kemudian menghasilkan bentuk budaya baru tanpa menghilangkan unsur budaya asli. A
- **similasi:** Asimilasi, yaitu proses sosial yang terjadi ketika perbedaan kebudayaan secara bertahap melebur dan menghasilkan budaya baru yang relatif sama, sehingga ciri khas budaya lama mulai berkurang. A
- **komodasi:** Akomodasi, yaitu proses penyesuaian sosial antara individu atau kelompok yang bertujuan untuk meredakan pertentangan dan menjaga keseimbangan hubungan sosial. A

DAFTAR PUSTAKA

- Supardi, Muhammad Nursa'ban (2023). *Buku Guru Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs* (Edisi Revisi). Kelas VIII halaman 196-206. Jakarta : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia.
- Supardi, Satria, M. R., Oktafiana, S., & M. Nursa'ban. (2021). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP*. Kelas VIII halaman 215-232. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Pusat Kurikulum Dan Perbukuan.
- Tantomo, N. Suparno & T.D. Haryo. 2021. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP/MTs kelas VIII*. Jakarta: Erlangga.
- Video tentang materi proses interaksi sosial https://youtu.be/-QJMMU3xab0?si=y7WUa0cLZT_3wFFn

Lampiran 6 surat izin prasurvey



**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

Nomor : 1707/In.28/J/TL.01/05/2025
Lampiran : -
Perihal : **IZIN PRASURVEY**

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

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : **DEA NOVIYANTI**
NPM : 2201071007
Semester : 6 (Enam)
Jurusan : Tadris IPS
Judul : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS
GAMES TOURNAMENT) TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA SMPN 2 KOTA GAJAH**

untuk melakukan prasurvey di SMP NEGERI 2 KOTA GAJAH, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 27 Mei 2025

Ketua Jurusan,



Anita Lisdiana, M.Pd

NIP 199308212019032020

Lampiran 7 balasan prasurvey



PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 2 KOTAGAJAH
JL. SRI RAHAYU NO. 17 KOTAGAJAH LAMPUNG TENGAH 34153
☎ 0725 7858042 NPSN 10001875 NSS 201120200920
email: smpnegeri2kotaga@gmail.com



Nomor : 420/072/C.18/D.a.VI.01./2025
Lamp : -
Hal : Mengizinkan Prasurvey

Kotagajah, 19 September 2025

Kepada
Yth. Ketua Jurusan
Anita Lisdiana, M.Pd.
di-
Tempat

Dengan hormat,

Berdasarkan permohonan izin Pra Survey Nomor : 1707/In.28/J/TL.01/05/2025, kami tidak keberatan menerima mahasiswa dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, untuk melaksanakan Prasurvey di SMP Negeri 2 Kotagajah. kepada mahasiswa tersebut dibawah ini:

N a m a : DEA NOVIYANTI
NPM : 2201071007
Semester : 6 (Enam)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris IPS
Judul : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMP N 2 KOTAGAJAH

Demikian surat balasan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala Sekolah,



SUMARJONO, S.Ag.
NIP. 19720505 200604 1 018

Lampiran 8 surat izin reseach



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
 Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

Nomor : B-1481/In.28/D.1/TL.00/04/2026
 Lampiran : -
 Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
 KEPALA SMPN 2 KOTAGAJAH
 di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-1480/In.28/D.1/TL.01/04/2026, tanggal 17 April 2026 atas nama saudara:

Nama : **DEA NOVIYANTI**
 NPM : 2201071007
 Semester : 8 (Delapan)
 Jurusan : Tadris IPS

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA SMPN 2 KOTAGAJAH bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di SMPN 2 KOTAGAJAH, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR IPS KELAS VIII DI SMPN 2 KOTAGAJAH".

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 17 April 2026
 Wakil Dekan Akademik dan
 Kelembagaan,



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

Lampiran 9 surat balasan reseach



Nomor : 420/246/C.18/D.a.VI.01./2026 Kotagajah, 20 April 2026
 Lamp : -
 Hal : Mengizinkan Research

Kepada
 Yth. Dekan Universitas Islam Negeri
 Jurai Siwo Lampung
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Di Tempat

Dengan hormat,

Berdasarkan permohonan izin Research Nomor : B-1469/In.28/D.1/TL.00/04/2026, kami tidak keberatan menerima mahasiswa dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, untuk melaksanakan Penelitian di SMP Negeri 2 Kotagajah. kepada mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : DEA NOVIYANTI
 NPM : 2201071007
 Semester : 8 (delapan)
 Jurusan : Tadris IPS
 Judul : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR IPS KELAS VIII DI SMP NEGERI 2 KOTA GAJAH.

Demikian surat balasan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala Sekolah
 SMPN 2 Kotagajah




 SUMARJONO S. Ag.
 NIP. 197205052006041018

Lampiran 10 surat tugas



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMUR SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-1480/In.28/D.1/TL.01/04/2026

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

Nama : **DEA NOVIYANTI**
NPM : 2201071007
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Tadris IPS

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di SMPN 2 KOTAGAJAH, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR IPS KELAS VIII DI SMPN 2 KOTAGAJAH".
 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 : 17 April 2026

Mengetahui,
Pejabat Setempat


SUMARJONO
19920501200624018

Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



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

Lampiran 11 surat bebas pustaka



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
UNIT PENUNJANG AKADEMIK PERPUSTAKAAN**

NPP: 1807062F0000001

Jalan Kl. Hajar Dewantara No. 118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112

Telepon (0725) 47297, 42775; Faksimili (0725) 47296;

Website: www.metrouniv.ac.id; e-mail: perpustakaan@metrouniv.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA

Nomor : P-428/Un.36/S/U.1/OT.01/05/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jember Siwo Lampung menerangkan bahwa :

Nama : DEA NOVIYANTI
NPM : 2201071007
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Tadris IPS

Adalah anggota Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jember Siwo Lampung Tahun Akademik 2025/2026 dengan nomor anggota 2201071007.

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jember Siwo Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 25 Mei 2026
Kepala Perpustakaan,

Aan Gurtoni, S.I.Pust.
NIP. 19920428 201903 1 009

Lampiran 12 uji validitas

[illegible]

Soal_3	Pears on Corr elati on	.537**	.793**	1	1.000**	.375*	.066	.333	.223	.793**	.636**	-.207	.915**	.693**	.537**	-.302	.040	.107	.537**	.636**	.452*	.693**	-.010	.081	- .385*	.793**	.642**
	Sig. (2-taile d)	.002	.000		.000	.041	.730	.072	.236	.000	.000	.272	.000	.000	.002	.104	.833	.575	.002	.000	.012	.000	.956	.670	.035	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal_4	Pears on Corr elati on	.537**	.793**	1.000**	1	.375*	.066	.333	.223	.793**	.636**	-.207	.915**	.693**	.537**	-.302	.040	.107	.537**	.636**	.452*	.693**	-.010	.081	- .385*	.793**	.642**
	Sig. (2-taile d)	.002	.000	.000		.041	.730	.072	.236	.000	.000	.272	.000	.000	.002	.104	.833	.575	.002	.000	.012	.000	.956	.670	.035	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal_5	Pears on Corr elati on	.357	.247	.375*	.375*	1	.161	.313	.457*	.247	.107	.053	.323	.476**	.222	-.172	-.126	.095	.357	.247	.605**	.476**	.033	- .321	-.222	.247	.517**
	Sig. (2-taile d)	.052	.189	.041	.041		.394	.092	.011	.189	.574	.782	.081	.008	.239	.363	.508	.617	.052	.189	.000	.008	.864	.083	.239	.189	.003

	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Soal_6	Pears on Correlati on	-.308	.196	.066	.066	.161	1	-.017	.015	.045	.045	-.257	.017	.000	.132	-.257	.175	.154	-.308	.196	-.073	-.154	.860**	- .16 1	-.132	.196	.060
	Sig. (2-taile d)	.097	.299	.730	.730	.394		.928	.939	.812	.812	.171	.928	1.000	.486	.171	.355	.416	.097	.299	.702	.416	.000	.394	.486	.299	.753
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Soal_7	Pears on Correlati on	.164	.256	.333	.333	.313	-.017	1	-.005	.420*	.256	-.216	.304	.223	.323	-.234	.358	.111	.164	.256	.236	.390*	-.093	- .15 4	.154	.256	.444*
	Sig. (2-taile d)	.385	.172	.072	.072	.092	.928		.978	.021	.172	.251	.102	.236	.081	.212	.052	.558	.385	.172	.208	.033	.626	.417	.417	.172	.014
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Soal_8	Pears on Correlati on	.357	-.033	.223	.223	.457*	.015	-.005	1	-.033	.247	-.145	.164	.190	-.050	.107	-.261	- .04 8	.357	.107	.067	.333	.172	- .18 6	-.357	-.033	.157

[illegible]

Soal_11	Pears on Corr elati on	-.053	-.109	-.207	-.207	.053	-.257	-.216	-.145	-.109	-.312	1	-.247	-.139	-.053	-.109	.170	-.069	-.053	-.109	.000	-.139	-.298	.145	.053	-.109	.310
	Sig. (2-taile d)	.782	.568	.272	.272	.782	.171	.251	.444	.568	.093		.188	.465	.782	.568	.368	.716	.782	.568	1.000	.465	.109	.444	.782	.568	.096
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal_12	Pears on Corr elati on	.472**	.725**	.915**	.915**	.323	.017	.304	.164	.725**	.562**	-.247	1	.613**	.472**	-.256	-.042	.056	.472**	.562**	.394*	.613**	-.071	-.005	-.313	.725**	.530**
	Sig. (2-taile d)	.008	.000	.000	.000	.081	.928	.102	.385	.000	.001	.188		.000	.008	.172	.825	.770	.008	.001	.031	.000	.710	.978	.092	.000	.003
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal_13	Pears on Corr elati on	.523**	.636**	.693**	.693**	.476**	.000	.223	.190	.636**	.342	-.139	.613**	1	.523**	-.245	.189	.050	.523**	.636**	.566**	.550**	-.049	.095	-.523**	.636**	.505**
	Sig. (2-taile d)	.003	.000	.000	.000	.008	1.000	.236	.314	.000	.064	.465	.000		.003	.193	.317	.793	.003	.000	.001	.002	.797	.617	.003	.000	.004

	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Soal_14	Pears on Correlati on	.050	.731**	.537**	.537**	.222	.132	.323	-.050	.591**	.451*	-.053	.472**	.523**	1	-.526**	.126	.048	.050	.591**	.202	.523**	-.033	.321	-.186	.731**	.425*
	Sig. (2-taile d)	.794	.000	.002	.002	.239	.486	.081	.794	.001	.012	.782	.008	.003		.003	.508	.803	.794	.001	.285	.003	.864	.083	.326	.000	.019
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Soal_15	Pears on Correlati on	.312	-.435*	-.302	-.302	-.172	-.257	-.234	.107	-.292	-.292	-.109	-.256	-.245	-.526**	1	-.573**	-.049	.312	-.435*	.208	-.098	-.139	-.386*	.247	-.435*	-.494**
	Sig. (2-taile d)	.094	.016	.104	.104	.363	.171	.212	.574	.118	.118	.568	.172	.193	.003		.001	.797	.094	.016	.271	.607	.465	.035	.189	.016	.006
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Soal_16	Pears on Correlati on	-.144	.120	.040	.040	-.126	.175	.358	-.261	.259	-.018	.170	-.042	.189	.126	-.573**	1	.094	-.144	.259	-.134	-.094	.157	.261	-.126	.120	.349

[illegible]

Soal_19	Pears on Corr elati on	.312	.856**	.636**	.636**	.247	.196	.256	.107	.569**	.282	-.109	.562**	.636**	.591**	-.435*	.259	-.049	.312	1	.208	.342	.292	.172	-.312	.856**	.390*
	Sig. (2-taile d)	.094	.000	.000	.000	.189	.299	.172	.574	.001	.131	.568	.001	.000	.001	.016	.167	.797	.094		.271	.064	.118	.363	.094	.000	.033
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal_20	Pears on Corr elati on	.740**	.346	.452*	.452*	.605**	-.073	.236	.067	.484**	.069	.000	.394*	.566**	.202	.208	-.134	.141	.740**	.208	1	.566**	-.208	-.202	-.067	.346	.385*
	Sig. (2-taile d)	.000	.061	.012	.012	.000	.702	.208	.724	.007	.716	1.000	.031	.001	.285	.271	.481	.456	.000	.271		.001	.271	.285	.724	.061	.036
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal_21	Pears on Corr elati on	.523**	.489**	.693**	.693**	.476**	-.154	.390*	.333	.489**	.489**	-.139	.613**	.550**	.523**	-.098	-.094	-.250	.523**	.342	.566**	1	-.342	.095	-.238	.489**	.447*
	Sig. (2-taile d)	.003	.006	.000	.000	.008	.416	.033	.072	.006	.006	.465	.000	.002	.003	.607	.619	.183	.003	.064	.001		.064	.617	.206	.006	.013

	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal_22	Pears on Correlati on	-.172	.148	-.010	-.010	.033	.860**	-.093	.172	.005	.005	-.298	-.071	-.049	-.033	-.139	.157	.196	-.172	.292	-.208	-.342	1	-.172	-.107	.148	-.076
	Sig. (2-taile d)	.363	.434	.956	.956	.864	.000	.626	.363	.980	.980	.109	.710	.797	.864	.465	.407	.300	.363	.118	.271	.064		.363	.574	.434	.690
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal_23	Pears on Correlati on	-.086	.172	.081	.081	-.321	-.161	-.154	-.186	.033	.033	.145	-.005	.095	.321	-.386*	.261	.190	-.086	.172	-.202	.095	-.172	1	-.186	.172	.176
	Sig. (2-taile d)	.651	.363	.670	.670	.083	.394	.417	.326	.864	.864	.444	.978	.617	.083	.035	.164	.314	.651	.363	.285	.617	.363		.326	.363	.353
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal_24	Pears on Correlati on	-.186	-.312	-.385*	-.385*	-.222	-.132	.154	-.357	-.172	-.172	.053	-.313	-.523**	-.186	.247	-.126	-.048	-.186	-.312	-.067	-.238	-.107	-.186	1	-.312	-.397*

	Sig. (2-tailed)	.326	.094	.035	.035	.239	.486	.417	.052	.363	.363	.782	.092	.003	.326	.189	.508	.803	.326	.094	.724	.206	.574	.326		.094	.030
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal_25	Pearson Correlation	.312	1.000**	.793**	.793**	.247	.196	.256	-.033	.713**	.426*	-.109	.725**	.636**	.731**	-.435*	.120	.098	.312	.856**	.346	.489**	.148	.172	-.312	1	.504**
	Sig. (2-tailed)	.094	.000	.000	.000	.189	.299	.172	.864	.000	.019	.568	.000	.000	.000	.016	.527	.607	.094	.000	.061	.006	.434	.363	.094		.005
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Total	Pearson Correlation	.314	.504**	.642**	.642**	.517**	.060	.444*	.157	.589**	.219	.310	.530**	.505**	.425*	-.494**	.349	.340	.314	.390*	.385*	.447*	-.076	.176	-.397*	.504**	1
	Sig. (2-tailed)	.091	.005	.000	.000	.003	.753	.014	.407	.001	.246	.096	.003	.004	.019	.006	.059	.066	.091	.033	.036	.013	.690	.353	.030	.005	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	31

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

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

Lampiran 13 uji reliabilitas dan tingkat kesukaran

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,909	,846	25

Statistics

		Soal_1	Soal_2	Soal_3	Soal_4	Soal_5	Soal_6	Soal_7	Soal_8	Soal_9	Soal_10	Soal_11	Soal_12	Soal_13	Soal_14	Soal_15	Soal_16	Soal_17	Soal_18	Soal_19	Soal_20	Soal_21	Soal_22	Soal_23	Soal_24	Soal_25
N	Valid	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.87	.77	.83	.80	.87	.83	.73	.87	.73	.87	.87	.87	.80	.87	.73	.80	.83	.80	.83	.83	.80	.83	.80	.83	.83

Lampiran 14 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	19.63	28.516	.271	.910
Soal_2	19.73	26.340	.705	.901
Soal_3	19.67	26.920	.655	.903
Soal_4	19.70	27.872	.372	.908
Soal_5	19.63	28.861	.177	.911
Soal_6	19.67	27.333	.545	.905
Soal_7	19.77	27.495	.411	.908
Soal_8	19.63	27.620	.523	.906
Soal_9	19.77	28.392	.218	.912
Soal_10	19.63	28.654	.234	.910
Soal_11	19.63	26.792	.762	.901
Soal_12	19.63	27.482	.562	.905
Soal_13	19.70	26.079	.817	.899
Soal_14	19.63	27.482	.562	.905
Soal_15	19.77	28.392	.218	.912
Soal_16	19.70	27.597	.439	.907
Soal_17	19.67	27.678	.455	.907
Soal_18	19.70	26.148	.799	.900
Soal_19	19.67	27.333	.545	.905
Soal_20	19.67	26.851	.673	.903
Soal_21	19.70	27.597	.439	.907
Soal_22	19.67	27.678	.455	.907
Soal_23	19.70	26.148	.799	.900
Soal_24	19.67	27.333	.545	.905
Soal_25	19.67	26.851	.673	.903

Lampiran 15 dokumen foto

Dokumentasi

a) Dokumentasi proses pembelajaran kelas eksperimen



Pretest



Menjelaskan tata cara model pembelajaran tgt



Menjelaskan materi



Pelaksanaan model Pembelajaran TGT



Posttest

b) Dokumentasi proses pembelajaran kelas kontrol



Pretest



Menjelaskan materi



Pelaksanaan model Pembelajaran PBL



Posttest

Lampiran 16 daftar riwayat hidup**RIWAYAT HIDUP**

Dea Noviyanti lahir di Kampar pada 05 Juli 2004, merupakan putri dari Bapak Suyono dan Ibu Lisyati. Dea Noviyanti menempuh Pendidikan Sekolah Dasar di SDN 012 Tuah Indrapura lulus pada tahun 2016. Setelah menempuh pendidikan sekolah dasar Dea Noviyanti melanjutkan Pendidikan di SMP Negeri 3 Rumbio Jaya lulus pada tahun 2019, kemudian melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Rumbio Jaya lulus pada tahun 2022. Demi mewujudkan pendidikan hingga bangku kuliah di Universitas Islam Negeri (UIN) Jurai Siwo Lampung Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) dengan Program Studi Tadris Ilmu Pengertahuan Sosial dimulai pada T.A 2022/2023 s.d 2025/2026.