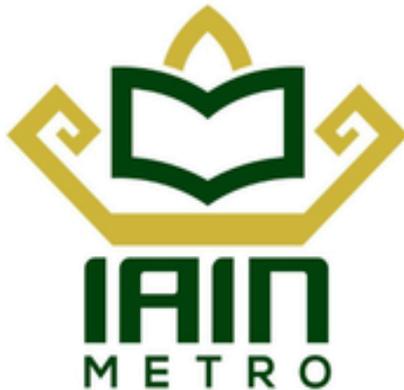


SKRIPSI

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII
SMPN 1 BATANGHARI**

**Oleh:
SEPTIYANA
NPM. 2001070027**



**Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1445 H/2024 M**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS*
GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA
PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMPN 1
BATANGHARI**

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

Oleh:
SEPTIYANA
NPM.2001070027

Pembimbing: **Wellfarina Hamer, M.Pd.**

**Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1445 H/2024**

PERSETUJUAN

Nama : Septiyana
NPM : 2001070027
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS)
Judul Skripsi : PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* PADA
PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS VII SMPN 1 BATANGHARI

MENYETUJUI

Untuk diajukan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Metro.

Metro, 02 Mei 2024
Dosen Pembimbing,



Wellfarina Hamer, M.Pd.
NIP. 199202182019032010



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

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.id; E-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

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

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro
Di Metro

Asslamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

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

Nama : Septiyana
NPM : 2001070027
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS)
Judul Skripsi : *PENERAPAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMPN 1 BATANGHARI*

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

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

Wassalammu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Mengetahui,
Ketua Prodi Tadris IPS



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

Metro, 02 Mei 2024
Dosen Pembimbing,

Wellfarina Hamer, M.Pd.
NIP. 199202182019032010



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

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

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

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No: B-2736/In.28.1/D/PP.00.9/06/2024

Skripsi dengan judul: PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS VII SMPN 1 BATANGHARI, yang disusun oleh: Septiyana, NPM: 2001070027, Program Studi: Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Selasa, 21 Mei 2024.

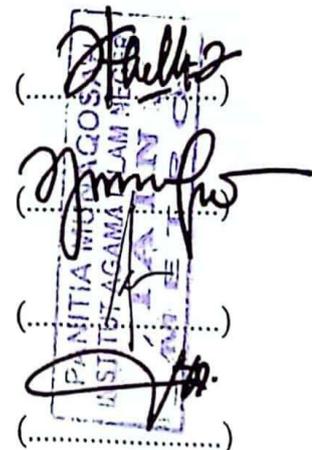
TIM PENGUJI

Penguji I : Wellfarina Hamer, M.Pd

Penguji II : Wardani, M.Pd

Penguji III : Anita Lisdiana, M.Pd

Penguji IV : Atik Purwasih, M.Pd



Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Zahairi, M.Pd

NIP. 19620612 198903 1 006

ABSTRAK

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMPN 1 BATANGHARI

Oleh :

Septiyana

Model pembelajaran yang sesuai adalah model pembelajaran yang dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa, sehingga siswa aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengkondisikan aktivitas ini adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah di terapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan para siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis keberhasilan penerapan model pembelajaran TGT dalam meningkatkan hasil belajar IPS kelas VII SMPN 1 Batanghari. Penelitian ini dilaksanakan secara kolaborasi bersama dengan guru mata pelajaran IPS. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan rancangan Model Hopkins yang dilaksanakan sebanyak dua siklus dimana masing-masing siklus dilalui dengan empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMPN 1 Batanghari yang berjumlah 33 siswa yang terdiri dari 15 orang siswa laki-laki dan 18 orang siswi perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan tes,observasi dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini yaitu lembar observasi dan instrumen tes hasil belajar. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu menggunakan rumus statistik nilai rata-rata dan menghitung presentase. Indikator keberhasilan pada penelitian ini yaitu 75% dari seluruh siswa dalam kelas.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Penerapan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 1 Batanghari, dibuktikan dengan persentase ketuntasan hasil belajar pada pra siklus adalah 18%. Siklus pertama persentase ketuntasan hasil belajar 55%. Siklus kedua persentase ketuntasan hasil belajar kembali meningkat menjadi 87%. Peningkatan ketuntasan belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 32%. Hasil penelitian juga menunjukan adanya peningkatan aktivitas guru dan siswa,dibuktikan dengan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I adalah 84,61% kemudian siklus II adalah 92,23%, Sedangkan 1,61 kemudian siklus II ada 2,43.

Kata Kunci: *Model pembelajaran* TGT, Hasil Belajar Siswa, Pembelajaran IPS

ABSTRACT

APPLICATION OF THE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) LEARNING MODEL IN SOCIAL SCIENCE LEARNING TO IMPROVE CLASS VII STUDENT LEARNING OUTCOMES BATANGHARI 1 PRIVATE PRIVATE VOCATIONAL SCHOOL

**By :
Septiyana**

An appropriate learning model is a learning model that can attract students' interest and motivation to learn, so that students are active in the learning process. One learning model that can condition this activity is the cooperative learning model. The TGT learning model is a cooperative learning model that is easy to apply, involves the activities of all students without having to have differences in status, involves students as peer tutors and contains elements of play.

The aim of this research is to determine and analyze the success of implementing the Teams Games Tournament (TGT) learning model in improving social studies learning outcomes for class VII SMPN 1 Batanghari. This research was carried out in collaboration with social studies teachers. This research is classroom action research the Hopkins Model research design which was carried out in two cycles where each cycle went through four stages, namely planning, action, observation and reflection.

The research subjects were 33 class VII students at SMPN 1 Batanghari, consisting of 15 male students and 18 female students. Data collection techniques use tests, observation and documentation. The data collection instruments in this research were observation sheets and learning outcomes test instruments. The data analysis technique in this research is using statistical formulas for average values and calculating percentages. The indicator of success in this research is 75% of all students in the class.

The results of this research show that the application of the Teams Games Tournament (TGT) model can improve the learning outcomes of class VII students at SMPN 1 Batanghari, as evidenced by the percentage of complete learning outcomes in the pre-cycle being 18%. First cycle, the percentage of completeness of learning outcomes was 55%. Second cycle, the percentage of complete learning outcomes increased again to 87%. The increase in learning completeness from cycle I to cycle II was 32%. The research results also showed an increase in teacher and student activity, as evidenced by the results of observations of teacher activity in cycle I which was 84.61% then cycle II was 92.23%, while it was 1.61 then cycle II was 2.43.

Keywords: TGT learning model, student learning outcomes, Social Studies Learning

ORISINAL PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Septiyana
NPM : 2001070027
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

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

Metro, 12 Mei 2024
Saya yang Menyatakan,



SEPTIYANA
NPM. 2001070027

HALAMAN MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا^ق

Allah tidak membebani seseorang, kecuali menurut kesanggupannya.

(QS. Al-Baqarah 286)¹

¹ “Qs.Al-Baqarah” 286.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Dengan kerendahan hati, penulis persembahkan hasil studi ini kepada:

1. Teruntuk orang tuaku tercinta Bapak Saliman (Alm) dan Ibu Maimunah yang telah mendukung dan tak pernah bosan untuk menasehatiku serta yang selalu mencurahkan kasih sayangnya serta selalu menjadi tempat curahan keluh kesahku dan selalu mendukung serta menasehati untuk keberhasilan pendidikanku.
2. Kakak ku Sahrul Efendi, Sahroni, Zainal Mustofa, Zita Minarni Dan Mas Sholihul Munir yang selalu memberikan kasih sayang, motivasi,dukungan, do'a, serta semangat dan sumber kekuatanku sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 1 Batanghari” ini dapat terselesaikan. Penulisan skripsi ini adalah bagian dari salah satu persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan program studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari kegelapan menuju jalan kebaikan, yakni agama Islam.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi tidak akan berhasil tanpa bimbingan pemikiran dan masukan langsung maupun tidak langsung dari berbagai pemangku kepentingan. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag.,PIA selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Metro
2. Dr. Zuhairi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro.
3. Dr. Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd selaku Ketua Program Studi Tadris IPS Institut Agama Islam Negeri Metro.
4. Wellfarina Hamer, M.Pd selaku Dosen pembimbing saya.

5. Segenap Dosen Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Institut Agama Islam Negeri Metro yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
6. Seluruh Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Metro terkhusus Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial angkatan 2020.

Metro, 20 Mei 2024
Penulis



SEPTIYANA
NPM. 2001070027

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
HALAMAN ORISINAL PENELITIAN	viii
HALAMAN MOTTO	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
F. Penelitian Relevan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Hasil Belajar.....	11
1. Pengertian Hasil Belajar	11
2. Indikator Hasil Belajar.....	12
3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	14
4. Manfaat Hasil Belajar	15
B. Model Pembelajaran TGT.....	16
1. Pengertian Model TGT	16

2. Karakteristik Model TGT	18
3. Tujuan Model TGT	19
4. Kelebihan dan Kekurangan Model TGT	19
C. Aktivitas Belajar Siswa	20
1. Pengertian Aktivitas Belajar Siswa	20
2. Indikator Aktivitas Belajar Siswa.....	22
D. Pembelajaran IPS	23
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	23
2. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS	25
3. Pembelajaran IPS di SMP/MTS.....	25
E. Hipotesis Tindakan.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Rancangan Penelitian	28
B. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	29
C. Lokasi Penelitian.....	31
D. Subjek dan Objek Penelitian	31
E. Rencana Tindakan.....	32
F. Teknik Pengumpulan Data.....	36
G. Instrumen Pengumpulan Data	38
H. Teknik Analisis Data.....	41
I. Indikator Keberhasilan	432
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	443
A. Hasil Penelitian	44
B. Pembahasan.....	67
BAB V PENUTUP.....	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN - LAMPIRAN	77

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Hasil Belajar IPS kelas VII SMPN 1 Batanghari	2
Tabel 1.2 Penelitian Relevan.....	7
Tabel 3.1 Daftar Subjek Penelitian	31
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Penilaian Observasi Guru	38
Tabel 3.3 Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa	39
Tabel 3.4 Kisi-kisi instrumen tes hasil belajar	40
Tabel 3.5 Kriteria Perentase Aktivitas Guru	42
Tabel 4.1 Data Guru SMPN 1 Batanghari	45
Tabel 4.2 Kisi-Kisi Penilaian Observasi Guru Pada Siklus I.....	54
Tabel 4.3 Hasil observasi siswa pada siklus I.....	55
Tabel 4.4 Hasil Belajar IPS Siklus I	56
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Belajar IPS Siklus I	57
Tabel 4.6 Hasil Observasi Guru Pada Siklus II.....	62
Tabel 4.7 Hasil Observasi Siswa Pada Siklus II	64
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Belajar IPS Siklus II	65
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Belajar IPS Siklus I	68
Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Belajar IPS Siklus II	69
Tabel 4.11 Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran IPS Dari Data Awal – Siklus II	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Pengembangan Model Penelitian Tindakan Hopkins	32
Gambar 4.1 Struktur Organisasi SMPN 1 Batanghari	46
Gambar 4.2 Grafik Hasil Belajar Data Awal – Siklus I	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pra Survey	80
Lampiran 2 Surat Balasan Prasurvey	81
Lampiran 3 Surat Tugas	82
Lampiran 4 Surat Izin Research	83
Lampiran 5 Surat Balasan Izin Research	84
Lampiran 6 Outline	85
Lampiran 7 APD	87
Lampiran 8 Soal	91
Lampiran 9 RPP	93
Lampiran 10 Surat Bebas Pustaka.....	96
Lampiran 11 Hasil Turnitin.....	97
Lampiran 12 Materi.....	100
Lampiran 13 Foto Dokumentasi	103

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah rendahnya kualitas hasil belajar yang dicapai siswa. Rendahnya kualitas hasil belajar siswa ditandai oleh pencapaian hasil prestasi belajar. Banyak teori pembelajaran untuk diaplikasikan, namun semua itu tidak akan sesuai jika kita tidak saling menghubungkan keterkaitan teori pembelajaran dengan materi yang akan disampaikan, sesuai atau tidak. Karena semua proses pembelajaran perlu adanya perencanaan yang matang.²

Sebuah proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila dalam pembelajaran tersebut guru mampu menggunakan model pembelajaran dengan tepat. Model pembelajaran yang sesuai adalah model pembelajaran yang dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa, sehingga siswa aktif dalam proses pembelajaran, karena itu dalam proses pembelajaran peserta didik dituntut untuk melakukan diskusi antar siswa (kelompok). Salah satu model pembelajaran yang dapat mengkondisikan aktivitas ini adalah model pembelajaran kooperatif.³

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus

²Ahmad Hulaimi & Khairuddin, "Model Pembelajaran Problem Based Introduction" *Jurnal Penelitian Tarbawi : Pendidikan Dan Isu-Isu Sosial* 6, No.2(2021):41

³Heni Mularsih dan Karwono, *Belajar Dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar* (Jakarta: Cerdas Jaya, 2010), 19.

mampu membuat setiap siswa belajar. Semua anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁴

Berdasarkan hasil prasarvei yang dilaksanakan peneliti pada tanggal 22 September 2023 di SMPN 1 Batanghari tahun pelajaran 2023/2024 diperoleh data hasil belajar IPS siswa kelas VII dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) adalah 70 dan diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 1.1
Data Hasil Belajar IPS Kelas VII SMPN 1 Batanghari Tahun
Pelajaran 2023/2024

NO	kelas	KKM	Kriteria		Persentase	
			Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
1.	VII.1	70	17	16	51%	49%
2.	VII.2	70	15	18	45%	55%
3.	VII.3	70	11	22	33%	67%
4.	VII.4	70	10	23	30%	70%
5.	VII.5	70	6	27	18%	82%

Sumber: Nilai ulangan harian 1 mata pelajaran IPS kelas VII SMPN 1 Batanghari TP. 2023/2024.

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang diujikan pada ulangan harian 1 kelas VII SMPN 1 Batanghari tahun pelajaran 2023/2024 dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70 kelas yang mendapat nilai terendah dari kelas lainnya yaitu VII.5 dari sebanyak 33 siswa yang mendapat nilai tuntas yaitu sebanyak 6. Menurut teori Djamarah bahwa kriteria ketuntasan hasil

⁴Zuriatun Hasanah Dan Ahmad , "Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa" Irsyaduna, *Jurnal Studi Kemahasiswaan* 1 ,No 1 (2021):2

belajar siswa yang berada dalam kualifikasi sangat kurang yaitu taraf 0%-45%.⁵ Dari data prasurvey tersebut membuktikan bahwa masih banyak siswa yang belum tuntas pada mata pelajaran IPS. Hasil ini menunjukkan bahwa banyak siswa yang kurang dari standar KKM yaitu lebih dari 70.

Hasil belajar siswa kelas VII masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS kelas VII⁶. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah diskusi interaktif dengan mengaitkan materi dengan hal-hal maupun permasalahan di lingkungan sekitar ataupun yang sedang viral. Guru juga sudah menggunakan media proyektor untuk meningkatkan fokus siswa. Tetapi walaupun begitu masih terdapat kendala pembelajaran yang belum optimal karena keterbatasan waktu, kelas VII.5 juga termasuk kelas yang membutuhkan perlakuan berbeda dari kelas lainya karena siswanya cenderung kurang fokus dan tidak mendengarkan penjelasan guru pada saat pembelajaran berlangsung.⁷

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas, peneliti berpendapat bahwa pemilihan model pembelajaran yang tepat akan mengatasi masalah tersebut, maka model pembelajaran koopertif tipe TGT dipandang efektif untuk mengatasi masalah di atas. Model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah di terapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan para siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur

⁵ Djamarah ,S.B & Zain, A. , "Strategi Belajar Mengajar '' Jakarta : Rineka Cipta (2006)

⁶ Widi Astuti "Guru IPS Kelas VII," *Wawancara* (n.d.): Batanghari, 22 September 2023

⁷ Ibid.

permainan.⁸Model pembelajaran pembelajaran kooperatif membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena di tuntut untuk berkompetisi secara kelompok dalam menjawab pertanyaan sebanyak mungkin dan tentunya dengan menjawab tepat pula.⁹

Adapun langkah –langkah dalam model pembelajaran TGT yaitu salah satu model pembelajaran yang membagi siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 6 sampai 7 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras ataupun etnis yang berbeda. Dengan adanya kelompok heterogen inilah siswa berdiskusi dalam kelompoknya, belajar dan bersama-sama mengerjakan tugas yang di berikan oleh guru. Sehingga ketika ada anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang di berikan, maka anggota kelompok lainnya dapat membantu menjelaskanya.¹⁰

Dengan TGT siswa akan menikmati bagaimana suasana turnamen itu, dan karena mereka berkompetisi dengan kelompok-kelompok yang memiliki komposisi kemampuan yang setara, maka kompetisi dalam TGT terasa lebih fair dibandingkan kompetisi dalam pembelajaran–pembelajaran tradisional pada umumnya.¹¹ Ini memperkuat alasan peneliti menggunakan model pembelajaran TGT ini.

⁸Yudianto. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal Of Mechanical Engineering Education* no 1(2014) : 323-330

⁹Rochmana Dan Shobirin. Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Pada Materi Benda Dan Sifatnya (Studi Pada Siswa Kelas V MI Gebanganom Semarang Timur Kota Semarang) *Elementary* No 3 (2017): 91-106

¹⁰Hikmah,Dkk.Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di SMA Unggul Negeri 8 Palembang , *Jurnal Pembelajaran Biologi* No 5 (2018) 46-56

¹¹Saifuddin Zuhri Qudsy dan Achmad Fawaid, *Kooperative Learning* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), 177.

Melihat realita yang terjadi penulis ingin mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran TGT pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar. Maka dari itu, Penulis sangat tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan model pembelajaran *teams game tournament* (TGT) pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 1 Batanghari”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat teridentifikasi masalah yang mungkin timbul antara lain yaitu:

1. Rendahnya hasil belajar Ilmu pengetahuan sosial siswa.
2. Siswa kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran.
3. Guru masih menggunakan pembelajaran yang konvensional.

C. Batasan Masalah

Agar bahasan ini tidak menyimpang dari konsep yang dibuat, maka penelitian ini hanya terbatas pada kajian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII SMPN 1 Batanghari?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin peneliti capai dalam penelitian ini tidak lepas dari permasalahan yang ada yaitu sebagai berikut: Untuk mengetahui keberhasilan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan hasil belajar IPS.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini adalah diharapkan penelitian ini mampu memberikan sumbangan ilmiah pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) sederajat yaitu meningkatkan hasil belajar dengan menerapkan model pembelajaran TGT.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru IPS

Penelitian ini menjadi rujukan agar senantiasa memahami model pembelajaran yang diterapkan guru dan memperhatikan hasil belajar siswa.

2) Bagi Siswa

Manfaat praktis penelitian ini bagi siswa adalah untuk lebih giat lagi dalam memahami materi yang diberikan oleh guru sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar.

3) Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan usaha untuk menambah pengetahuan atau wawasan dan usaha pengembangan, pengetahuan kemampuan, dan keterampilan peneliti yang diperoleh selama dalam bangku kuliah.

F. Penelitian Relevan

Untuk mengetahui posisi yang telah dilakukan peneliti, berikut ini hasil peneliti terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

Tabel 1.2 Penelitian Relevan

No	Penelitian Relevan	Persamaan	Perbedaan
1.	Hafidz Ady Putra, Judul jurnal Penerapan Model Kooperatif TGT Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar IPS Kelas VII E SMPN 1 Randudongkal. ¹² Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan terhadap keterampilan sosial dan hasil belajar IPS setelah di terapkan model kooperatif tipe TGT dengan variasi permainan .Peningkatan keterampilan sosial dapat di buktikan bahwa sebelum tindakan rata-rata keterampilan sosial 46,88% setelah akhir siklus I rata-rata	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>teams games tournament</i>. 2. Subjek penelitian yang sama yaitu siswa kelas VII. 3. Menggunakan dua siklus dalam penelitian. 4. Tujuan penelitian yang sama yaitu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lokasi penelitian yang berbeda yaitu di SMPN 1 Randudongkal. 2. Desain model pembelajaran TGT yang berbeda yaitu mengerjakan soal berkelompok kemudian presentasi. 3. Model PTK yang digunakan adalah model PTK Kemmis & Taggart. 4. Menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, tes, catatan lapangan dan, dokumentasi. 5. Model dan metode

¹²Hafidz Ady Putra, "Penerapan Model Kooperatif TGT Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Hasil Belajar IPS Kelas VII E SMPN 1 Randudongkal," *Ijtimaiya: Journal of Social Science Teaching* 3, no. 1 (2019): 72–85.

	<p>keterampilan sosial peserta didik menjadi 72,66 , setelah akhir siklus II meningkat lagi menjadi 80,78.</p>		<p>yang pembelajaran yang bersifat konvensional dan hasil belajar yang rendah.</p> <p>6. Kriteria ketuntasan $\geq 85\%$</p> <p>7. Materi ajar yang digunakan yaitu Kedatangan Bangsa Barat ke Indonesia, Kebijakan- Kebijakan Kolonial dan Pengaruhnya.</p>
2.	<p>Muzaemah, judul jurnal Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP.¹³ Penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT atau <i>teams games tournament</i> dapat meningkatkan hasil belajar IPS kelas VII G SMP Negeri 26 purworejo tahun pelajaran 2017/2018. Penelitian di laksanakan dalam 2 siklus ,tiap siklus terbagi 3 kali pertemuan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan observasi dan refleksi . Hasil angket</p>	<p>1. Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>teams games tournament</i>.</p> <p>2. Menggunakan jenis penelitian tindakan kelas yang sama yaitu menggunakan empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.</p> <p>3. Subjek penelitian yang sama yaitu siswa kelas VII G.</p> <p>6. Menggunakandua siklus dalam penelitian.</p> <p>7. Tujuan penelitian yang sama yaitu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Namun selain meningkatkan hasil</p>	<p>1. Lokasi penelitian yang berbeda yaitu di SMPN 26 Purworejo.</p> <p>2. Desain model pembelajaran TGT yang berbeda yaitu mengerjakan soal di LKS secara berkelompok.</p> <p>3. Teknik pengumpulan data yang berbeda yaitu observasi, angket motivasi belajar, wawancara, dan tes</p> <p>4. Kriteria ketuntasan $\geq 80\%$.</p> <p>5. Materi yang digunakan adalah Permintaan dan Penawaran serta Harga Pasar.</p>

¹³Muzaemah, "Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP," *Jurnal Profesi Keguruan* 6, no. 1 (2020): 88–99, <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>.

	<p>siklus I di diperoleh 21 atau 75% termotivasi, siklus II 25 atau 89% termotivasi ,hasil belajar siklus I yang tuntas 16 atau 57,1% belum tuntas 12 atau 42,9%.Sedangkan siklus II siswa yang tuntas 24 atau 85,7% yang belum tuntas 4 atau 14,3% .</p>	<p>belajar juga meningkatkan motivasi belajar siswa.</p>	
3.	<p>Riska puspita sari ,Judul jurnal Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>team games tournament</i> dengan menggunakan handout untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa SMPN 7 Tapung.¹⁴Hasil penelitian menunjukkan bahwa yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIIIa SMPN 7 tapung kampakar ,hal ini dapat di lihat pada Siklus I ketuntasan belajar klasikal mencapai 86,21% dan ketuntasan belajar klasikal siklus II yaitu 100%.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team games tournament</i> (TGT). 2. Menggunakan jenis penelitian tindakan kelas yang sama yaitu menggunakan empat tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. 3. Menggunakan dua siklus dalam penelitian. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lokasi penelitian yang berbeda yaitu di SMPN 7 Tapung 2. Desain model pembelajaran TGT berbeda yaitu menggunakan Handout 3. Subjek penelitian yang berbeda kelas VIII. 4. Teknik pengumpulan data yang berbeda menggunakan teknik observasi, dokumentasi, dan tes ujian blok.

¹⁴Riska Puspita Sari, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dengan Menggunakan Handout Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa SMPN 7 Tapung" *PeKA: jurnal pendidikan ekonoi akutansi FKIP UIR*, Vol 5 No 1 tahun 2017 :58-74

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar

Menurut KBBI hasil memiliki beberapa arti: 1) Sesuatu yang usaha, 2) pendapatan; perolehan; buah. Sedangkan belajar adalah perubahan tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.¹⁵ Secara umum Abdurrahman menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.¹⁶

Menurut Oemar Hamalik, hasil belajar adalah perubahan tingkah laku manusia yang dapat diamati dan diukur berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan ini dapat diartikan sebagai pertumbuhan dan perkembangan yang lebih baik dari sebelumnya, dan ketidaksadaran menjadi sadar.¹⁷ Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimal yang dicapai siswa dalam perjalanan mempelajari mata pelajaran tertentu setelah mengalami proses belajar mengajar. Hasil belajar tidak mutlak dalam hal nilai, tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain-lain yang mengarah pada perubahan positif.

¹⁵Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud), *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), 121.

¹⁶Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), 38.

¹⁷Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), 30.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Perubahan perilaku ini dicapai setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya dengan berinteraksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar. Hasil belajar adalah perilaku yang dapat diamati dan menunjukkan keterampilan. Sebagai hasil dari penelitian ini, kemampuan siswa yang mengalami perubahan perilaku dapat diklasifikasikan dalam dimensi tertentu. Hasil belajar adalah hal-hal yang dapat dilihat dari dua sisi, yaitu siswa dan guru. Dari sudut pandang siswa, hasil belajar adalah perkembangan mental yang lebih baik dari pada sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental dimanifestasikan dalam jenis area kognitif, afektif dan psikomotor. Sementara itu, hasil belajar merupakan pilihan hasil belajar dari sudut pandang guru.¹⁸

Dengan demikian, dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan hasil belajar adalah pencapaian tujuan belajar yang dicapai melalui pengalaman belajar yang dibuktikan dari hasil ujian tertulis dan ujian tidak tertulis. Keberhasilan siswa di dalam mengikuti proses pembelajaran pada satu jenjang pendidikan tertentu dapat dilihat dari hasil belajar bisa berupa kemampuan verbal, kecakapan intelektual, strategi kognitif, sikap dan keterampilan.

1. Indikator Hasil Belajar

Menurut Moore indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:

¹⁸ Bloom.Hasil Belajar(2017):8

- a. Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengajian, pembuatan, serta evaluasi.
- b. Ranah afektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
- c. Ranah psikomotorik, meliputi *fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement*.¹⁹

Adapun indikator hasil belajar menurut Staus, Tetroe, & Graham adalah:

- a. Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi .
- b. Ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.
- c. Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.²⁰

Indikator hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) dengan materi soal kelas VII mengenai materi “aktifitas kegiatan ekonomi”.

¹⁹ Ricardo & Meilani , R.I.(2017)“Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 2, no. 2 (August 31, 2017): 188-209.

²⁰Ibid.

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan faktor eksternal, yaitu:²¹

a. Faktor Internal merupakan faktor yang berasal dari sisi siswa itu sendiri dan meliputi dua faktor, yaitu faktor fisiologis (jasmani) dan faktor psikologis (rohani).

1) Faktor Fisiologis

Faktor fisik sangat mempengaruhi kemampuan belajar. Karena belajar seseorang terganggu ketika kesehatannya terganggu. Selain itu, ia juga akan mudah lelah, kurang semangat, mudah pusing, mengantuk saat badannya lemas, kurang darah, ada gangguan atau kelainan pada fungsi indra dan tubuhnya. Demikian pula kecacatan pada anak juga mempengaruhi belajar.

2) Faktor Psikologis

Faktor psikologis yang mempengaruhi belajar setidaknya meliputi tujuh faktor. Faktor-faktor tersebut antara lain kecerdasan, perhatian, minat, intelegensi, bakat, motif dan kedewasaan.

Dapat disimpulkan bahwa faktor internal adalah faktor yang berasal dalam diri siswa meliputi faktor fisiologi yang berpengaruh pada fisik, sedangkan faktor psikologi yang berpengaruh pada psikis atau rohani.

²¹ Walisman. Faktor Yang Mempengaruhi Belajar (2013):12-13

b. Faktor Eksternal meliputi:

- 1) Faktor keluarga, siswa yang belajar dipengaruhi oleh keluarga mengenai pendidikan orang tua, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah dan keadaan keuangan keluarga.
- 2) Faktor sekolah, faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran meliputi metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan murid, hubungan siswa dengan siswa, disiplin sekolah, jam mengajar dan sekolah, standar mengajar, kondisi bangunan, metode pembelajaran dan pekerjaan rumah.
- 3) Faktor masyarakat, merupakan faktor ekstrim yang turut mempengaruhi belajar siswa. Efek ini disebabkan oleh kehadiran siswa dimasyarakat.²²

Faktor-faktor tersebut secara langsung maupun tidak langsung mempengaruhi hasil belajar seseorang karena ada faktor-faktor tertentu yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu motivasi berprestasi, kecerdasan dan intelegensi.

3. Manfaat Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik, setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar tertentu.²³

Hasil belajar siswa dapat digunakan untuk mengukur kemampuan

²²Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2017), hlm, 148.

²³Nana Sudjana Ibrahim, *Penelitian Dan Penilaian Pendidikan* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2012), 3.

dan perkembangan serta keberhasilan pendidikan. Hasil belajar menunjukkan adanya perubahan keadaan menjadi lebih baik sehingga bermanfaat untuk: (a) menambah pengetahuan, (b) memahami sesuatu dengan lebih baik yang sebelumnya tidak dipahami, (c) mengembangkan lebih banyak keterampilan, (d) endapatkan wawasan atau sesuatu yang baru. Dari sini dapat disimpulkan bahwa istilah hasil belajar berarti perubahan pada dari siswa yang berupa perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan.²⁴

B. Model Pembelajaran TGT

1. Model TGT

Menurut Muhamad fathurrohman model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards ini merupakan model pembelajaran pertama dari Johns Hopkins.²⁵ Model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah di terapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan para siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.²⁶

Komponen Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Slavin menyatakan ada lima komponen utama dalam pembelajaran TGT yaitu:²⁷

²⁴Nana sudjana dan Ibrahim .penelitian dan pendidikan ,Bandung :sinar baru algesino (2015) h,3

²⁵Muhamad fathurrohman,*Model-model pembelajaran inovatif*,jogjakarta:Ar-Ruzz Media,2015.

²⁶Yudianto. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal Of Mechanical Engineering Education* no 1(2014) : 323-330

²⁷Taniredja.Model-Model Pembelajaran Inovatif. Bandung: Alfabeta. (2012).16

1) Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Penyajian kelas dalam pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) tidak berbeda dengan pengajaran klasikal oleh guru, hanya pengajaran lebih difokuskan pada materi yang sedang dibahas saja. Ketika penyajian kelas berlangsung, mereka sudah berada dalam kelompoknya. Dengan demikian mereka akan memperhatikan dengan serius selama pengajaran penyajian kelas berlangsung sebab setelah ini mereka harus mengerjakan games akademik dengan sebaik-baiknya dengan skor mereka akan menentukan skor kelompok mereka.

2) Kelompok (*Teams*)

Kelompok disusun beranggotakan 6-7 orang yang mewakili Pencampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti kemampuan akademik, jenis kelamin, rasa, atau etnik. Fungsi utama mereka dikelompokkan adalah anggota-anggota kelompok saling meyakinkan bahwa mereka dapat bekerja sama dengan baik dalam belajar dan mengerjakan game atau lembar kerja dan lebih khusus lagi untuk menyiapkan semua anggota dalam menghadapi kompetisi.

3) Permainan (*Games*)

Pertanyaan dalam game disusun dan dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing-masing kelompok. Sebagian besar

pertanyaan pada kuis adalah bentuk sederhana. Setiap peserta didik mengambil sebuah kartu yang diberi nomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor pada kartu tersebut.

4) Kompetisi/ Turnamen (*Tournaments*)

Turnamen adalah susunan beberapa game yang dipertandingkan. Game dilaksanakan pada akhir minggu atau akhir unit pokok bahasan, Setelah guru memberikan penyajian kelas dan kelompok mengerjakan lembar kerjanya.

5) Pengakuan Kelompok (*Teams Recognition*)

Pengakuan kelompok dilakukan dengan memberikan penghargaan berupa hadiah, sertifikat, atau medali penghargaan atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati bersama.

2. **Karakteristik Model TGT**

Model pembelajaran TGT memiliki karakteristik yang membedakannya dengan tipe model pembelajaran kooperatif lainnya. Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin menyatakan bahwa model pembelajaran TGT memiliki karakteristik yaitu siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, games tournament, penghargaan kelompok. Peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran TGT memiliki beberapa karakteristik yang memungkinkan peserta didik aktif dalam pembelajaran.

3. Tujuan Model TGT

TGT memiliki tujuan kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan²⁸. Huda berpendapat bahwa TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu peserta didik mereview dan menguasai materi pembelajaran. TGT juga meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian. Interaksi positif antar peserta didik, harga diri dan sikap penerimaan pada peserta didik lain yang berbeda.²⁹

4. Kelebihan dan Kekurangan Model TGT

Model pembelajaran tertentu memiliki kelebihan dan kelemahannya masing-masing, begitu pula dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT. Menurut Shoimin sebagai berikut:

1) Kelebihan

- a) Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademik tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
- b) Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.

²⁸ Slavin E.Robert. *Cooperative Learning Teori,Riset dan Praktik* (Bandung : Nusa Media. 2010)

²⁹ Huda.*Model-model pengajaran dn pembelajaran*(Yogyakarta : Pustaka Belajar. 2015)197-199

c) Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.

d) Dalam pembelajaran peserta didik ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

2) Kekurangan

a) Membutuhkan waktu yang lama.

b) Pendidik dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.

c) Pendidik harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya, membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan pendidik harus tahu aturan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.³⁰

C. Aktivitas Belajar Siswa

1. Pengertian Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan guru dengan sedemikian rupa agar menciptakan peserta didik aktif bertanya, mempertanyakan dan mengemukakan gagasan. Yamin menjelaskan bahwa aktivitas belajar adalah suatu usaha siswa dalam proses pembelajaran untuk membangun pengetahuan dalam dirinya.

³⁰ Shoimin. *Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz media. 2014

Dalam proses pembelajaran terjadilah perubahan dan peningkatan mutu kemampuannya seperti berani bertanya, mengeluarkan pendapat, mendengarkan penjelasan guru dengan baik, dan mengerjakan tugas tepat waktu.³¹

Aktivitas belajar merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar. Dengan kata lain, tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas, karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku yaitu melakukan kegiatan.³² Ketika siswa belajar dengan aktif, berarti siswa yang mendominasi aktivitas pembelajaran, dengan ini mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam persoalan yang ada dalam kehidupan nyata, dengan belajar aktif ini, siswa diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik.³³ Berdasarkan pendapat sebelumnya, dapat dikatakan bahwa aktivitas belajar siswa adalah kegiatan siswa yang lebih mendominasi aktivitas pembelajaran ketika proses pembelajaran berlangsung. Dengan Ini mereka secara aktif selalu berusaha meningkatkan mutu kemampuannya, seperti berani bertanya, mengeluarkan pendapat,

³¹ Martimis Yamin, Kiat Membetajarkan Siswa, Jakarta: Gaung Persada Press, 2007, hlm 82

³² Sardiman, Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, Jakarta: Rajawali Pers, 2011, cet. ke-11, hlm. 95-96

³³ Hisyam Zaini, Strategi Pembelajaran Aktif, Yogyakarta: CTSD, 2010, hlm. 123

mendengarkan penjelasan guru dengan baik, dan mengerjakan tugas dengan tepat waktu.

2. Indikator Aktivitas Belajar Siswa

Menurut Nana Sudjana Indikator aktivitas belajar siswa yang dilihat dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- 1) Siswa mencari dan memberikan informasi.
- 2) Siswa mengajukan pertanyaan baik kepada guru maupun kepada siswa lain.
- 3) Siswa mengajukan pendapat terhadap informasi yang disampaikan oleh guru atau siswa lain.
- 4) Siswa memberikan respon yang nyata terhadap stimulus belajar yang dilakukan guru.
- 5) Siswa berkesempatan melakukan penilaian sendiri terhadap hasil pekerjaannya, sekaligus memperbaiki dan menyempurnakan hasil pekerjaan yang belum sempurna.
- 6) Siswa membuat kesimpulan pelajaran dengan bahasanya sendiri.
- 7) Siswa memanfaatkan sumber belajar atau lingkungan belajar yang ada disekitarnya secara optimal.³⁴

Dapat disimpulkan aktivitas belajar siswa adalah seragkaian aktivitas siswa dalam mencari informasi pembelajaran ,mengajukan pertanyaan kepada guru,memberikan respon belajar ,serta membuat kesimpulan dengan menggunakan bahasanya sendiri.

³⁴ Nana Sudjana, CBSA dalam Proses Belajar Mengajar, Bandung: Sinar Baru, 1989, hlm

D. Pembelajaran IPS

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial atau yang disingkat dengan nama IPS, ialah salah satu nama mata pelajaran yang diajarkan di tingkat sekolah dasar dan menengah bahkan menjadi salah satu jurusan atau program studi di suatu perguruan tinggi yang khas dengan sebutan *social studies*. Ilmu Pengetahuan Sosial atau sering dikenal dengan sebutan IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang sejajar dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam atau disingkat dengan sebutan IPA yang diajarkan di tingkat pendidikan dasar dan menengah serta memiliki ciri khas yang bersifat terpadu (*integrated*). Kurikulum sekolah yang terdapat di negara lain khususnya di negara-negara seperti Amerika Serikat dan Australia istilah IPS lebih dikenal dengan sebutan *social studies*.³⁵

Istilah IPS yang dikenal di Indonesia merupakan salah satu hasil dari kesepakatan para ahli atau pakar ilmu Indonesia yang tergabung dalam sebuah acara Seminar Nasional dilaksanakan di Tawangmangu, Solo tepatnya pada tahun 1972. Selanjutnya IPS resmi menjadi mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dan digunakan untuk pertama kalinya dalam kurikulum 1975.³⁶

Ilmu pengetahuan sosial merupakan keterhubungan dari beberapa ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk kepentingan

³⁵Sapriya, Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran, 2019, 45.

³⁶Sapriya, Pendidikan IPS Konsep Dan Pembelajaran (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012).

pembelajaran. Mata pelajaran IPS terdiri dari beberapa mata pelajaran seperti geografi, ekonomi, sejarah, dan sosiologi. Mata pelajaran IPS dijadikan salah satu bidang kajian yang bersifat terpadu yang diajarkan pada jenjang pendidikan dasar maupun menengah.³⁷

Menurut Somantri dalam Sapriya memberikan definisi terkait tentang pengertian IPS yang terbagi ke dalam 2 bagian yakni pendidikan IPS untuk di tingkat sekolah dan pendidikan IPS untuk jenjang perguruan tinggi, diantaranya adalah sebagai berikut:³⁸

Pendidikan IPS yang terdapat pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah Pendidikan IPS yang artinya hasil dari penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan. Sementara itu, pendidikan IPS untuk jenjang perguruan tinggi merupakan hasil seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial maupun humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan dalam bentuk ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.

³⁷Darsono dan Widya A Karmilasari, "Sumber Belajar Penunjang Plpg 2017 Kompetensi Profesional Mata Pelajaran : Guru Kelas Sd Unit Iv : Ilmu Pengetahuan Sosial," Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat (2017): 1-43

³⁸ Sapriya, Pendidikan IPS Konsep Dan Pembelajaran, 2019., 11.

2. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS

Mulyasa menyatakan bahwa ruang lingkup pada mata pelajaran IPS terdiri dari beberapa aspek diantaranya sebagai berikut:³⁹

- a. Manusia, lingkungan dan tempat.
- b. Sistem sosial dan kebudayaan.
- c. Terdapat waktu, adanya perubahan dan selalu mengalami keberlanjutan.
- d. Terjadinya perilaku ekonomi dan terciptanya kesejahteraan.

Dalam UU Sisdiknas tepatnya pada pasal 37 terdapat pernyataan bahwa mata pelajaran IPS adalah salah satu mata pelajaran wajib yang harus ada di dalam kurikulum baik pendidikan dasar maupun menengah, lebih lanjut dalam bagian pasal 37 UU Sisdiknas juga dijelaskan bahwa kajian yang terdapat dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diantaranya yaitu sejarah, kesehatan, ilmu bumi dan sebagainya yang bertujuan untuk mengembangkan wawasan dan ilmu pengetahuan serta kemampuan dan pemahaman bagi peserta didik dalam menganalisis kondisi lingkungan sosial masyarakat.⁴⁰

3. Pembelajaran IPS di SMP/MTS

Proses pembelajaran mata pelajaran IPS khususnya pada jenjang pendidikan SMP/MTs materi pelajarannya diorganisasikan dengan pendekatan korelasi (*correlated*), yang berarti mata pelajaran IPS disusun dan dikembangkan dengan berpedoman pada beberapa

³⁹Fifi Nofiturrohmah, "Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk MI Yang Menyenangkan," *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal* 3, no. 2 (2015), 220

⁴⁰Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, 2019, 45.

disiplin ilmu yang kemudian dikaitkan dengan kehidupan nyata yang bersifat faktual dan menyesuaikan karakteristik peserta didik, usia peserta didik, serta menyesuaikan tingkat perkembangan peserta didik dalam berpikir, berperilaku dan bersikap. Di dalam Permendiknas 2006 dinyatakan bahwa IPS yang terdapat pada jenjang pendidikan SMP/MTs mempunyai kesamaan dengan pembelajaran IPS di tingkat SD/MI yaitu dengan mengkaji seperangkat peristiwa, konsep, fakta, maupun generalisasi yang berhubungan dengan isu-isu dan permasalahan sosial. Pada jenjang pendidikan SMP/MTs mata pelajaran IPS telah memuat materi-materi yang terdiri dari sejarah, ekonomi, sosiologi dan geografi. Mata pelajaran IPS disusun dan dikembangkan secara sistematis, komprehensif, dan bersifat terpadu yang mana dalam proses pembelajarannya bertujuan untuk menuju tingkat kedewasaan dan keberhasilan peserta didik dalam kehidupan terutama di lingkungan masyarakat. Adapun materi yang akan di gunakan pada penelitian ini yaitu “Aktivitas kegiatan ekonomi pada pokok bahasan aktivitas kehidupan masyarakat hindu-budha”

Adapun tujuan dari pembelajaran IPS yang terdapat di tingkat SMP/MTs yaitu sebagai berikut:⁴¹

- a. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.

⁴¹Ibid., 200-201.

- b. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global.

Berdasarkan kedua tujuan pembelajaran IPS diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sifat mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi serta terampil dalam mengatasi setiap masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun masyarakat sehingga terjalin hubungan yang erat guna menciptakan persatuan dan kesatuan yang kokoh, supaya tercipta negara Indonesia yang aman, tentram, serta memiliki warga negara yang berbudi pekerti luhur.

E. Hipotesis Tindakan

Menurut Sugiyono “Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian kajian dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan”.⁴² Hipotesis merupakan jawaban sementara yang masih perlu diuji kebenarannya. Berdasarkan landasan teori diatas dapat dirumuskan hipotesis tindakan bahwa “Terjadi peningkatan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran IPS bagi siswa kelas VII SMP N 1 Batanghari”.

⁴²Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi* (Jakarta: Alfabeta, 2015), 96.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang di gunakan dalam peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classromm Action Research*). Penelitian tindakan kelas pertama kali di perkenalkan oleh ahli psikologi Kurt lewin pada tahun 1946.⁴³ PTK di lakukan secara penuh guru yang bertanggung jawab terhadap kelasnya.⁴⁴ PTK adalah proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.⁴⁵

2. Pendekatan Penelitian

Penelitian *Class Action Research* termasuk ke dalam pendekatan kuantitatif.⁴⁶ Pendekatan kuantitatif merupakan suatu metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme ,sebagai metode ilmiah atau scientific karena telah memenuhi kaidah ilmiah secara konkrit atau empiris, obyektif, terukur, rasional, serta sistematis.⁴⁷

⁴³Nurul Zuriah, *Metode Penelitian Sosial Dan Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), 47

⁴⁴ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* , (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), hal. 25-26

⁴⁵Zaenal akib, *Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung : Yrama Widya, 2007), 12-13

⁴⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2016), 50

⁴⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019)

B. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

a. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pencapaian tujuan belajar yang dicapai melalui pengalaman belajar yang dibuktikan dari hasil ujian tertulis dan ujian tidak tertulis. Keberhasilan siswa di dalam mengikuti proses pembelajaran pada satu jenjang pendidikan tertentu dapat dilihat dari hasil belajar bisa berupa kemampuan verbal, kecakapan intelektual, strategi kognitif, sikap dan keterampilan.⁴⁸

b. Model TGT

Model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah di terapkan ,melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan para siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.⁴⁹

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah penjabaran atau penjelasan mengenai variabel-variabel dalam penelitian, dimensi, dan indikator yang akan digunakan untuk mengukur variabel-variabel penelitian tersebut.⁵⁰ Selain itu definisi operasional variabel juga dapat diartikan sebagai definisi yang dibuat untuk memberikan batasan mengenai

⁴⁸Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), hlm 30.

⁴⁹Yudianto. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal Of Mechanical Engineering Education* no 1(2014) : 323-330

⁵⁰Widodo, *Metodologi Penelitian* (Depok: Rajawali Pers, 2019), 81.

suatu konsep atau kata secara operasional. Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel Terikat (Variabel Dependen)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang diperoleh dari tes yang dilakukan di awal siklus dan akhir siklus setelah model pembelajaran TGT diterapkan serta hasil belajar siswa meningkat sesuai siklusnya sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum adalah 70 .

2. Variabel Bebas (Variabel Independen)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran TGT. Model pembelajaran TGT dalam penelitian ini adalah model pembelajaran inovatif yang melibatkan siswa dengan membagi ke dalam beberapa kelompok yang memiliki kemampuan, karakter, maupun latar belajar yang berbeda. Model pembelajaran TGT mengajak siswa untuk bekerjasama dengan kelompoknya untuk memenangkan games kemudian diberikan *reward* atau penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan skor terbanyak.

C. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian terletak di SMP Negeri 1 Batanghari yang beralamatkan Desa. Banarjoyo,kec. Batanghari,kab. Lampung Timur ,provinsi Lampung.

D. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Batanghari yang berjumlah 33 siswa, terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Mata pelajaran yang menjadi sasaran adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII khususnya pada materi “Aktivitas Kegiatan Ekonomi pada pokok bahasan aktivitas kehidupan masyarakat hindu-budha” KD.3 Memahami kronologi perubahan,dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa indonesia pada aspek ,politik,sosial,budaya,geografis,dan pendidikan sejak masa praaksara hindu-budha dan islam KD.4 Menyajikan kronologi perubahan dan kesinambungan geografis,dan pendidikan dalam kehidupan bangsa indonesia pada aspek politik ,sosial,budaya,geografis dan pendidikan.

Tabel 3.1
Daftar Subjek Penelitian

No	Nama	L/P	No	Nama	L/P
1.	AQF	L	18.	MGO	L
2.	ASB	P	19.	MI	L
3.	ANK	P	20.	MC	P
4.	AK	P	21.	MFA	L
5.	ANB	P	22.	MNH	L
6.	CA	P	23.	MRF	L
7.	CA	P	24.	MAP	L
8.	DAR	P	25.	NKP	P
9.	DA	P	26.	OAS	P

10.	EEP	L	27.	OH	P
11.	EAK	P	28.	OK	P
12.	FSF	P	29.	RMM	L
13.	FN	L	30.	RF	P
14.	FA	L	31.	ROP	P
15.	FAB	L	32.	RKP	L
16.	GL	P	33.	RIM	L
17.	GDR	L			

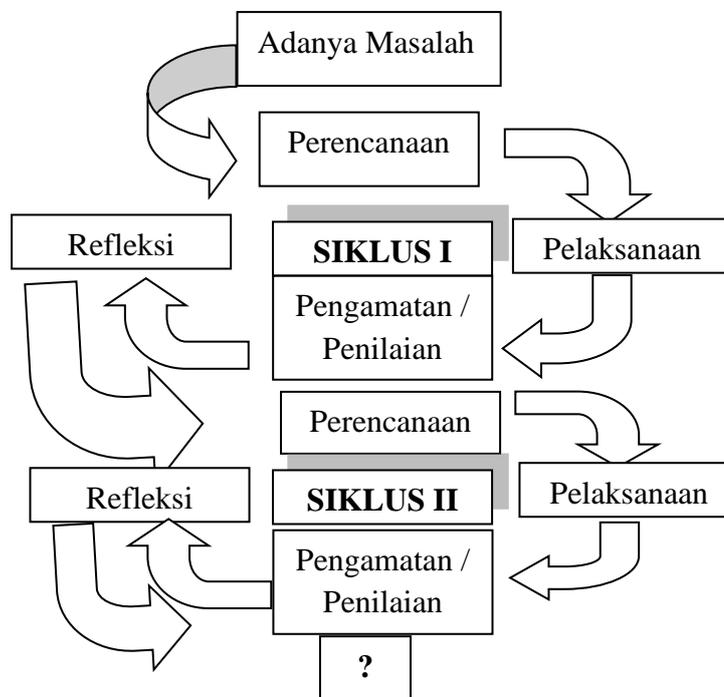
2. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah suatu gambaran sasaran ilmiah yang akan dijelaskan untuk mendapatkan informasi dan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Adapun objek penelitian pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas VII di SMPN 1 Batanghari.

E. Rencana Tindakan

Penelitian tindakan kelas ini diterapkan dengan menggunakan rancangan penelitian model penelitian tindakan Hopkins dengan menggunakan siklus-siklus tindakan (daur ulang). Setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Daur ulang dalam penelitian diawali dengan perencanaan (*Planning*), tindakan (*action*), mengobservasi (*observation*) dan melakukan refleksi (*reflecting*) dan seterusnya sampai adanya peningkatan yang di harapkan tercapai⁵¹.

⁵¹ Arikunto Suharsimi & dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, 14

Gambar 3.1: Pengembangan Model Penelitian Tindakan Hopkins.⁵²

Tahap-tahap penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Siklus

a. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan meliputi:

- 1) Menentukan dan menetapkan materi ajar yang akan digunakan.
- 2) Menentukan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Kurikulum 2013 yang akan diajarkan kepada siswa dari hasil analisis Standar Isi.
- 3) Membuat rencana pembelajaran yang berfokus pada *Teams Games Tournament*.
- 4) Mempersiapkan alat mengajar.

⁵² Ningrum, *Penelitian Tindakan Kelas*, 56

- 5) Membuat lembar observasi.
- 6) Membuat perangkat tes hasil belajar berupa pretest dan posttest serta pertanyaan menggunakan media kertas astro dan hvs untuk mengukur hasil belajar siswa.

b. Pelaksanaan

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan yaitu menerapkan pembelajaran yang berfokus pada TGT.

1) Kegiatan Awal

- a) Guru memberikan salam, berdoa, dan mengecek kehadiran siswa.
- b) Guru memberikan apersepsi kepada siswa
- c) Di awal pembelajaran guru memberikan pretest.
- d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari tersebut kepada siswa.
- e) Guru memberikan motivasi kepada siswa

2) Kegiatan Inti

- a) Guru menerangkan materi “aktivitas kegiatan ekonomi pada pokok bahasan aktivitas kehidupan masyarakat hindu-budha” KD.3 Memahami kronologi perubahan,dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa indonesia pada aspek ,politik,sosial,budaya,geografis,dan pendidikan sejak masa praaksara hindu-budha dan islam KD.4 Menyajikan kronologi perubahan dan kesinambungan geografis,dan

pendidikan dalam kehidupan bangsa indonesia pada aspek politik ,sosial,budaya,geografis dan pendidikan serta memberikan contoh sesuai dengan materi yang diterangkan.

- b) Siswa mendengarkan dan mencatat hal-hal penting dari penjelasan guru serta melihat dengan buku cetak yang tersedia.
 - c) Guru membagi kelompok secara acak dan memilih beberapa siswa untuk menjadi juri.
 - d) Guru mempersiapkan media berupa kotak pertanyaan yang akan digunakan dalam permainan pada model pembelajaran TGT.
 - e) Guru menjelaskan teknis permainan.
 - f) Guru memulai permainan dan memberi waktu untuk menjawab pertanyaan selama 20 menit.
 - g) Setiap kelompok berusaha untuk menjawab pertanyaan dengan benar agar mendapatkan nilai tertinggi dengan menggunakan strategi kelompok masing-masing
 - h) Kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi akan mendapat hadiah atau *reward* dari guru.
- 3) Kegiatan Akhir
1. Membuat kesimpulan terkait materi yang telah disampaikan oleh guru bersama siswa.
 2. Guru memberikan soal berupa post test.

3. Guru memberikan arahan-arahan dan motivasi kepada siswa serta menutup dengan salam.
4. Evaluasi pada tahap ini peserta didik belum terbiasa dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT saat pembagian kelompok juga suasana kelas menjadi gaduh serta ada beberapa peserta didik yang tidak mau bergabung dengan teman sekelompoknya.

c. Observasi/ Pengamatan

- 1) Melakukan pengamatan selama proses belajar mengajar. Tahap ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang lebih mendasar mengenai keadaan maupun suasana pembelajaran yang berlangsung dari awal sampai akhir.
- 2) Mencatat tindakan aktivitas siswa.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan untuk mengetahui kelemahan tindakan siklus pertama, apakah telah terjadi perubahan atau belum, dan bagaimana cara mengatasi kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus tersebut, selanjutnya digunakan untuk merencanakan tindakan siklus ke dua.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan didasarkan pada beberapa data yang diinginkan. Tes hasil belajar dilakukan diakhir setiap siklus guna sebagai data hasil belajar. Setiap penelitian tentu

melakukan pengumpulan data yang dibutuhkan dan diinginkan. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yaitu sebagai berikut:

1. Tes

Adalah instrument pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif, atau tingkat penguasaan materi Pembelajaran. Tes dilakukan untuk mengetahui dan mengumpulkan data hasil belajar siswa. Tes di gunakan untuk mendapatkan hasil belajar sebelum tindakan (pretes) dan setelah tindakan (Postes). Jenis tes yang akan diterapkan dalam PTK ini adalah tes kelompok tes individual dan tes kelompok adalah tes yang dilakukan terhadap sejumlah siswa secara bersama-sama. Sedangkan tes kelompok menggunakan media kertas astro dan hvs dalam bentuk essai sebanyak 5 soal. Sedangkan tes individual yaitu mengerjakan soal essai sebanyak 15 soal.

2. Observasi

Observasi adalah pengamatan yang meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh panca indra.⁵³ Tujuan observasi adalah untuk memperoleh informasi, data, yang dapat dijadikan bahan untuk menemukan masalah.⁵⁴ Mengecek sendiri sampai dimana keabsahan data dan informasi yang telah dikumpulkan. Jenis observasi yang dipakai dalam penelitian ini adalah

⁵³Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, (1998), 120.

⁵⁴Sumadayo, *Penelitian Tindakan Kelas.*, 82.

pengamat langsung namun tanpa berperan serta, yaitu peneliti melakukan fungsi sebagai pengamat yang tidak sepenuhnya sebagai pemeran serta tetapi melakukan hanya sebagai pengamat.⁵⁵ Observasi dilakukan untuk mengetahui kegiatan guru dan siswa selama proses belajar mengajar menggunakan model pembelajaran TGT.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ada di sekolah yang akan diteliti. Selain itu, dokumentasi digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi baik sejarah sekolah, keadaan guru dan siswa keadaan fasilitas, struktur organisasi, denah lokasi sekolah, dan lain-lain.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat ukur yang digunakan peneliti untuk memperoleh informasi mengenai variabel yang diteliti dan disusun secara sistematis.⁵⁶ Pentingnya instrumen pengumpulan data adalah agar penelitian dapat menghasilkan sesuatu yang sesuai dengan yang diharapkan. Instrumen pengumpulan data memiliki banyak jenis tetapi penggunaannya disesuaikan dengan jenis permasalahan yang akan peneliti teliti.

⁵⁵Lexy J. Meoleong, *Metodelogi Penelitian Kualitatif* (Bandung : Rosdakarya, 2000), 177.

⁵⁶Elfrianto&Gusman Lesmana, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Sumatera Utara: UMSU Press, 2022), 88.

Instrumen penelitian yang digunakan untuk menilai tingkat keberhasilan siswa dalam menggunakan model pembelajaran TGT adalah:

1. Lembar Observasi

Instrumen lembar observasi pada penelitian ini digunakan untuk mengukur kegiatan guru dan siswa selama proses belajar mengajar dengan menerapkan model pembelajaran TGT. Pada penelitian ini menggunakan dua jenis lembar observasi yaitu lembar observasi untuk guru dan lembar observasi untuk siswa.

Tabel 3.2
Kisi – Kisi Penilaian Observasi Guru

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	<p>A. Pembukaan Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam, berdoa, dan mengecek kehadiran siswa. 2. Guru memberikan apersepsi kepada siswa 3. Di awal pembelajaran guru memberikan pretest. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa. 				
2	<p>B. Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menerangkan materi dan memberikan contoh sesuai dengan materi yang diterangkan. 2. Guru membagi kelompok secara acak. 3. Guru mempersiapkan pertanyaan menggunakan media kertas astro dan hvs yang akan digunakan dalam permainan pada model pembelajaran <i>teams games tournament</i>. 4. Guru menjelaskan teknis permainan. 5. Guru memulai permainan dan memberi waktu untuk menjawab pertanyaan selama 20 menit. 6. Kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi akan mendapat hadiah atau reward dari guru. 				

3	<p>C. Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat kesimpulan terkait materi yang telah disampaikan oleh guru bersama siswa. 2. Guru memberikan soal berupa post test. 3. Guru memberikan arahan-arahan dan motivasi kepada siswa serta menutup dengan salam. 				
---	--	--	--	--	--

Keterangan:

Pedoman Penskoran

Kurang = 1 Baik = 3

Cukup = 2 Sangat Baik = 4

Tabel 3.3
Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa

No	Aspek yang diawasi	Jumlah skor	Skor rata rata kelas
1.	Aktivitas Siswa bertanya saat guru menjelaskan materi pembelajaran		
2.	Aktivitas Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai peraturan permainan.		
3.	Aktivitas Siswa Siswa Siswa mampu berbaur dengan anggota kelompoknya. berlangsung.		
4.	Aktivitas Siswa mampu bekerja sama dan saling mendukung antar teman di kelompoknya selama permainan		
5.	Aktivitas Siswa antusias dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam permainan.		

2. Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa

Instrumen tes hasil belajar digunakan untuk mengukur kemampuan siswa atau tingkat penguasaan materi pembelajaran. Instrumen yang akan digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa adalah tes tertulis sebanyak 20 soal esai, dan menggunakan bantuan media kertas astro dan hvs sebanyak 5 soal esai.

Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa

KD	Indikator	Level ranah kognitif dan dimensi pengetahuan	Nomor butir soal	Jumlah butir
3.2 Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia. Pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam (C2K3)	3.2.1 Peserta didik dapat menyebutkan kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia	(C1K2)	1,14	2
	3.2.2 Peserta didik dapat menyebutkan teori-teori mengenai masuknya kebudayaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia	(C1K2)	3,6,7,8,9,10.	6
	3.2.3 Menyebutkan aspek-aspek kehidupan masyarakat Indonesia yang dipengaruhi oleh masuknya agama Hindu-Budha	(C1K2)	15	1
	3.2.4 Mendefinisikan pengaruh Hindu-Budha pada bidang pemerintahan, sosial, ekonomi, agama dan budaya.	(C2K3)	2,4,5,1 1,12,13	6
Jumlah				15

H. Teknik Analisis Data

Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini dihitung menggunakan rumus statistik berikut ini:

1. Untuk menghitung nilai rata-rata tiap peserta didik

$$\text{Skor rata-rata tiap peserta didik} = \frac{\text{jumlah skor aktivitas peserta didik}}{\text{jumlah aspek pengamatan}}$$

Rumusan untuk mencari skor rata-rata kelas

$$\text{Skor rata-rata kelas} = \frac{\text{jumlah skor rata-rata peserta didik}}{\text{jumlah peserta didik}}$$

Tabel 3.4
Kriteria skor rata-rata tiap peserta didik (individu)

No	Rentang Nilai	Kategori
1	3,00 - 4,00	Sangat Aktif
2	2,00 - 2,99	Aktif
3	1,00 - 1,99	Cukup aktif
4	0,00 - 0,99	Kurang Aktif

Rumusan untuk mencari skor rata-rata kelas

$$\text{Skor rata-rata kelas} = \frac{\text{jumlah skor rata-rata peserta didik}}{\text{jumlah peserta didik}}$$

2. Untuk menghitung presentase

Rumus:

$$P = \frac{\Sigma X}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

ΣX = Skor perolehan

N = Skor total

P = Persentase⁵⁷

Tabel 3.5
Kriteria persentase aktivitas guru

No	Persentase(%)	Kategori Penilaian
1	85 - 100	Sangat Baik
2	70 - 84	Baik
3	60 - 69	Cukup
4	50 - 59	Kurang
5	0 - 49	Sangat Kurang

3. Untuk menghitung nilai Individu

$$x = \frac{R}{N} \times 100$$

keterangan

X= nilai yang di cari

R= skor yang diperoleh

N= Skor maksimum tes

⁵⁷Ibid., 72.

I. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu dengan menerapkan model pembelajaran TGT dari siklus ke siklus. Target yang ingin dicapai pada indikator keberhasilan ini adalah aktifitas siswa dalam proses pembelajaran dan hasil belajar siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada mata pelajaran IPS dengan nilai lebih dari 70 mencapai 75%. Hal ini sesuai dengan pendapat Mulyasa yaitu pembelajaran dapat dikategorikan berhasil apabila siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran telah tuntas nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) setidaknya 75% dari seluruh siswa dalam kelas.⁵⁸

⁵⁸H.E Mulyasa, *Pengembangan Dan Implementasi Kurikulum 2013* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 131.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Sejarah Singkat SMPN 1 Batanghari

SMPN 1 Batanghari terletak di Jl. Kapten Harun 46 B desa Banarjoyo kecamatan Batanghari, tepatnya 100 meter dari kantor kecamatan Batanghari kearah selatan. Pada mulanya, SMP Negeri 1 Batanghari bernama SMP Persiapan yang didirikan pada tanggal 2 april 1981. Pendirian sekolah ini diprakarsai oleh tokoh- tokoh masyarakat kecamatan Batanghari. SMP persiapan ini berjalan selama 2 tahun, karena pada tahun 1983 menjadi sekolah negeri atau menjadi SMPN 1 Batanghari. Sejak berganti menjadi SMPN 1 Batanghari, sudah sebanyak sebelas kali pergantian kepala sekolah. Berikut ini daftar nama kepala sekolah yang pernah menjabat sebagai kepala sekolah di SMPN 1 Batanghari:

- 1) Tahun 1983-1990 dipimpin oleh Bapak Drs. Baharudin Harahap
- 2) Tahun 1990-1997 dipimpin oleh Bapak Drs. Hasan Basri
- 3) Tahun 1990-1998 dipimpin oleh Bapak Sugeng R
- 4) Tahun 1998-2006 dipimpin oleh Bapak Drs. Edi Sutrisno, MM
- 5) Tahun 2006-2007 dipimpin oleh Bapak Sugeng, S.Pd
- 6) Tahun 2007-2009 dipimpin oleh Bapak Drs. M. Ngadenan
- 7) Tahun 2009-2010 dipimpin oleh Bapak Drs. Sunardi, M. M. Pd
- 8) Tahun 2011-2014 dipimpin oleh Suroso, S.Pd. M. Si
- 9) Tahun 2014-2014 dipimpin oleh Bapak Drs. Hi. Budi Santoso, M.Si

10) Tahun 2014 sampai 2022 dipimpin oleh Bapak Hj. Ngatemi,

S.Pd. M.M

11) Tahun 2022 sampai sekarang dipimpin oleh Bapak Ahmad

Saidi, S.Pd. M.M

b. Visi dan Misi Sekolah

SMPN 1 Batanghari dalam menyelenggarakan pendidikan dan profesionalitas di bidang pengetahuan, teknologi dan seni yang berlandaskan IMTAQ, sehingga dituangkan ke dalam visi dan misi sebagai berikut:

1) Visi

“Menjadikan SMPN 1 Batanghari terdepan dalam IPTEK, olahraga, dan seni berlandaskan IMTAQ”.

2) Misi

a) Membimbing siswa dalam bidang karya ilmiah IPTEK melaksanakan pembelajaran secara terprogram terpadu dan kontekstual.

b) Mengembangkan potensi siswa dalam bidang olahraga.

c) Mengembangkan bakat, minat siswa dalam bidang seni dan budaya.

d) Menumbuhkan rasa percaya diri dalam mengamalkan ajaran agama.

e) Mengembangkan bakat minat bidang pramuka.

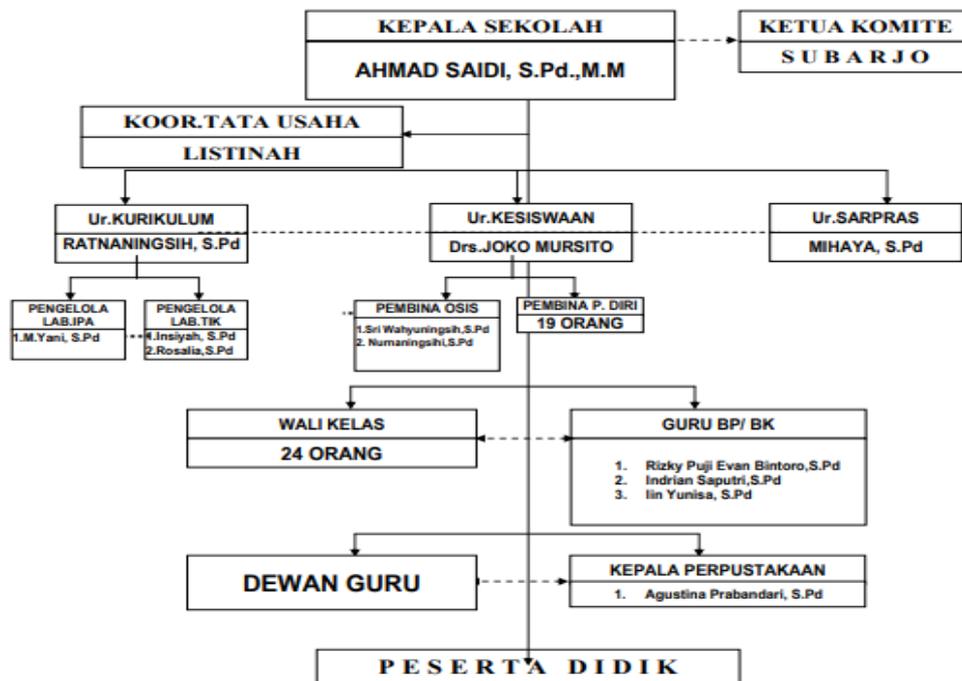
f) Menumbuh kembangkan kesadaran siswa kepada kesehatan.

c. Data Guru SMPN 1 Batanghari

Tabel 4.1
Data Guru SMPN 1 Batanghari

No.	Nama	Mata Pelajaran	Jabatan
1.	Ahmad Saidi,S.Pd,M.M		Kepala Sekolah
2.	Ratnaningsih,S.Pd	IPS Terpadu	Waka Kurikulum
3.	Drs. Joko Mursito	IPA Terpadu	Waka Kesiswaan
	Drs. Hi.Sismadi	IPA Terpadu	Waka Sarpras
4.	Mahfian Yani,S.Pd	IPA Terpadu	Ka Lab IPA
5.	Sudarsih,S.Pd	PKn	
6.	Safitri,S.Pd	PKn	
7.	Suwarjo,S.Pd	IPA Terpadu	
8.	Siti Rupiah,S.Pd	IPA Terpadu	
9.	Ermawati,S.Pd	Bahasa Indonesia	
10.	Suprpto, S.Pd	Bahasa Indonesia	
11.	Nurnaningsih,S.Pd	Bahasa Indonesia	
12.	Agustina Prabandari,S.Pd	Bahasa Indonesia	
13.	Rimadona Ayu,S.Pd	Bhs Indonesia	
14.	Drs. M.Nasir,M.Pd.I	Pend.Agama Islam	
15.	Susi Nawanti,S.Pd	Pend Agama Islam	
16.	Roisatul Aminah,S.Pd	Matematika	
17.	Widi Astuti,S.Pd	IPS Terpadu	
18.	Sri Sumasni,S.Pd	IPS Terpadu	
19.	Laras Wiraswesti,S.Pd	Bahasa Inggris	
20.	Setiti Ernawati,S.Pd	Bahasa Inggris	
21.	Insiyah,S.Pd	Informatika	
22.	Nurmauli Sitorus,S.Pd	Seni Budaya	
23.	Agus Pramono,S.Pd	Seni Budaya	
24.	Muhyar,S.Pd	Penjaskes	
25.	Sri Wahyuningsih,S.Pd	Penjaskes	
26.	Erna Budiyanti,S.Pd	Penjaskes	
27.	Siti Aisyah,S.Pd	B.lampung	
28.	Nurbaiti,S.Pd	IPA+BLampung	
29.	Dinda Saraswati,S.Pd	IPA +PAK	
30.	IndrianSaputri,S.Pd	BK	
31.	Rizqi Puji Evan Bintoro,S.Pd	BK	
32.	Iin Yunisa,S.Pd	BK	
33.	Nurul Chidayati,S.Pd	Matematika	
34.	Siti Rahma Azahra,S.Pd	Matematika	
35.	Arum Saraswati,S.Pd	Matematika	
36.	Ana Kurnia Windari,S.Pd	Matematika+IPS	
37.	Aldila Ghina Salsabila,S.Pd	Seni Budaya	
38.	Hanif Miftahhudin,S.Pd	Bahasa Inggris	
39.	Siti Hasanah,S.Pd	Bahasa Inggris	

40	Afifah Mayliana,S.Pd	PAI+PAK	
41	Nur WasilatulM,S.Pd	PAI+PAK	
42	Rosalia Dewi Sinta,S.Pd	TIK dan Non Muslim	
43	Fatrohul Mubaroq,S.Pd	Bahasa Indonesia	



Gambar 4.1 Struktur organisasi SMPN 1 Batanghari

e. Keadaan Sarana dan Prasarana

SMPN 1 Batanghari memiliki sarana dan prasarana kegiatan belajar dan mengajar antara lain:

- 1) Ruang belajar
- 2) Ruang perpustakaan
- 3) Ruang laboratorium/ praktik
- 4) Ruang keterampilan
- 5) Ruang kesenian
- 6) Ruang vasilitas olahraga

- 7) Ruang UKS
- 8) Ruang BK
- 9) Ruang kepala sekolah
- 10) Ruang Administrasi
- 11) Ruang guru
- 12) Ruang koperasi sekolah/ warung sekolah
- 13) Ruang OSIS
- 14) Musholla
- 15) Ruang kamar mandi
- 16) Pagar sekolah
- 17) Halaman yang tertata indah, sejuk, dan segar
- 18) Peta sekolah dan peta kelas serta peta siswa

a. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil data yang penulis dapatkan dilapangan dengan melakukan observasi dan wawancara, serta dokumentasi maka gambaran tentang penerapan model tipe TGT dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas VII SMPN 1 Batanghari dapat di deskripsikan sebagai berikut:

Sebelum dilakukan tindakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT, pelajaran IPS lebih banyak dilakukan menggunakan metode diskusi interaktif dengan mengaitkan materi dengan hal-hal maupun permasalahan di lingkungan sekitar ataupun yang sedang viral. Guru juga sudah menggunakan media proyektor untuk meningkatkan fokus siswa, tetapi walaupun begitu masih terdapat kendala

pembelajaran yang belum optimal karena keterbatasan waktu,serta anak-anak yang kurang fokus dan tidak mendengarkan penjelasan guru.⁵⁹ Hal ini mengakibatkan nilai IPS kelas VII belum memuaskan, dengan jumlah 33 siswa, terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Diketahui bahwa terdapat 27 siswa atau 82% belum mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM), sedangkan terdapat 6 siswa atau 18% yang mencapai KKM.

Setelah guru menerapkan model pembelajaran TGT hasil belajar siswa mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat dari pelaksanaan siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi sebagai berikut:

a. Pembelajaran pra siklus

Sebelum di laksanakan siklus I maka peneliti terlebih dahulu melakukan tahap pra-siklus. Pada tahap ini peneliti dan guru mata pelajaran IPS belum menerapkan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran yang menjadi sasaran adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII khususnya pada materi “Aktivitas Kegiatan Ekonomi pada pokok bahasan aktivitas kehidupan masyarakat hindu-budha” KD.3 Memahami kronologi perubahan,dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa indonesia pada aspek ,politik,sosial,budaya,geografis,dan pendidikan sejak masa praaksara hindu-budha dan islam KD.4 Menyajikan kronologi perubahan dan kesinambunganrafis,dan pendidikan dalam kehidupan bangsa indonesia pada aspek politik ,sosial,budaya,geografis dan pendidikan. Untuk lebih jelasnya,pada tahap pra siklus tahapan-tahapa yang di lalui sbeagai berikut

⁵⁹ Ratnaningsih, “Guru IPS Kelas VII,” *Wawancara* (n.d.): Batanghari, 5 juni 2023.

1) Perencanaan

Sebelum masuk kelas, peneliti berkonsultasi terlebih dahulu dengan guru untuk menyiapkan perangkat pembelajaran dan semua yang berkaitan dengan proses pembelajaran.

2) Pelaksanaan

Pada setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Sebelum masuk kelas peneliti berkonsultasi terlebih dahulu dengan guru untuk menyiapkan perangkat pembelajaran dan semua yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat di ambil data berupa hasil belajar siswa.

3) Observasi (pengamatan)

Pada tahap ini peneliti menyiapkan lembar observasi berupa aktivitas siswa dan aktivitas guru.

4) Refleksi

Pada tahap refleksi dilakukan untuk melihat kekurangan serta keberhasilan pada penerapan setiap siklus nya dan ditetapkan keputusan apakah akan di lanjut ke tahap berikutnya atau tidak.

b. Siklus I

Pada siklus I di laksanakan pada hari Senin tanggal 5 Februari - 12 Februari 2024 pukul 08.00 - 10. Mata pelajaran yang menjadi sasaran adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII khususnya pada materi “Aktivitas Kegiatan Ekonomi pada pokok bahasan aktivitas kehidupan masyarakat hindu-budha” KD.3 Memahami kronologi perubahan,dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa indonesia pada

aspek ,politik,sosial,budaya,geografis,dan pendidikan sejak masa praaksara hindu-budha dan islam KD.4 Menyajikan kronologi perubahan dan kesinambungan geografis,dan pendidikan dalam kehidupan bangsa indonesia pada aspek politik ,sosial,budaya,geografis dan pendidikan. Dalam setiap siklus terbagi menjadi 3 kali pertemuan.

1) Perencanaan

Sebelum memberikan implementasi tindakan kepada siswa di kelas, guru dan observer menyusun rencana pembelajaran. Perencanaan pada siklus ini, guru akan melakukan pembelajaran dengan menggunakan model TGT. Waktu pembelajaran dalam satu kali pertemuan adalah 2 x 40 menit. Rencana tindakan yang di lakukan guru dan observer pada siklus I meliputi:

- a) Menyesuaikan RPP milik guru dengan media yang telah di siapkan kemudian di diskusikan antara peneliti dengan kolaborator.
- b) Menyiapkan instrument penelitian berupa lembar pengamatan untuk guru dan siswa.
- c) Menyiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan pada saat pembelajaran.
- d) Kamera *handphone* untuk mendokumentasikan gambar proses pembelajaran.

2) Pelaksanaan

Pada siklus I terdiri dari 3 kali pertemuan dilaksanakan dari

tanggal 5 Februari–12 Februari 2024 pukul 08.00-10.00. Sebelum masuk kelas, peneliti berkonsultasi terlebih dahulu dengan guru untuk menyiapkan perangkat pembelajaran dan semua yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil data berupa hasil belajar siswa. Pada pertemuan ini lebih dititik beratkan pada pemahaman dan penerapan model pembelajaran supaya peserta didik lebih memahami materi yang di pelajari. Dalam pelaksanaan siklus ini materi yang akan disampaikan kepada siswa mengenai “Aktivitas Kegiatan Ekonomi pada pokok bahasan aktivitas kehidupan masyarakat hindu-budha” dengan menerapkan model pembelajaran TGT. Penerapan model pembelajaran tersebut terdiri atas:

a) Kegiatan Awal

Guru memberikan salam, doa, dan mengecek daftar kehadiran siswa. Kemudian guru memberikan apersepsi dan memberikan pretest. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai mengenai “Aktivitas Kegiatan Ekonomi”. Guru juga menyampaikan pengantar pembelajaran. Pengantar pembelajaran ini akan menjadi hal yang sangat menentukan, karena momentum ini akan menjadi titik tolak untuk memotivasi dan mendorong siswa dalam mengikuti pembelajaran.

b) Kegiatan Inti

Guru menerangkan materi mengenai “Aktivitas Kegiatan Ekonomi” dan memberikan contoh sesuai dengan materi yang disampaikan. Siswa mendengarkan dan mencatat hal-hal penting dari penjelasan guru serta melihat dengan buku cetak yang tersedia. Kemudian guru membagi kelompok menjadi 5 kelompok secara heterogen berdasarkan data nilai yang telah diketahui guru dan setiap kelompok terdiri dari 6 -7 siswa. Guru menjelaskan teknis permainan. Guru memulai permainan dan memberi waktu untuk menjawab pertanyaan selama 20 menit. Setiap kelompok berusaha untuk menjawab pertanyaan dengan benar agar mendapatkan nilai tertinggi dengan menggunakan strategi kelompok masing-masing. Kelompok yang berhasil mendapatkan poin terbanyak akan mendapatkan hadiah.



Dokumentasi kegiatan pembelajaran dan pembagian kelompok pada siklus I



Dokumentasi penyerahan hadiah di akhir permainan

c) Kegiatan Akhir

Guru membuat kesimpulan terkait materi “Aktivitas Kegiatan Ekonomi” yang telah disampaikan kemudian guru memberikan soal berupa post test. Guru memberikan arahan dan motivasi siswa serta menutup dengan salam.

3) Observasi (pengamatan)

a) Catatan Lapangan

Pada siklus I peserta didik sebagian besar memperhatikan, namun masih tetap ada yang asik sendiri mengobrol atau bermain dengan teman sebangkunya. Antusias siswa terlihat saat guru memberi tahu akan memberikan permainan dalam pembelajaran, namun antusias peserta didik diiringi dengan suasana yang mulai ribut.

Pada saat memulai game, suasana ribut karena mereka belum mengerti sehingga mereka bertanya kepada guru tentang

game yang diinstruksikan. Ketika game mulai berlangsung suasana terkadang ribut karena saling berdiskusi dan saat-saat tertentu suasana mulai sedikit tenang karena peserta didik sedang berusaha memecahkan masalah pada soal.

c. Hasil penilaian observasi guru

Tabel 4.2
Kisi – Kisi Penilaian Observasi Guru pada Siklus I

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	<p>A. Pembukaan Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam, berdoa, dan mengecek kehadiran siswa. 2. Guru memberikan apersepsi kepada siswa. 3. Di awal pembelajaran guru memberikan pretest. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa. 			✓	✓
2	<p>B. Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menerangkan materi dan memberikan contoh sesuai dengan materi yang diterangkan. 2. Guru membagi kelompok secara acak 3. Guru mempersiapkan media berupa kotak pertanyaan yang akan digunakan dalam permainan pada model pembelajaran TGT. 4. Guru menjelaskan teknis permainan. 5. Guru memulai permainan dan memberi waktu untuk menjawab pertanyaan selama 20 menit. 6. Kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi akan mendapat hadiah atau reward dari guru. 			✓	✓
3	<p>C. Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat kesimpulan terkait materi yang telah disampaikan oleh guru bersama siswa. 2. Guru memberikan soal berupa post test. 3. Guru memberikan arahan-arahan dan motivasi kepada siswa serta menutup dengan salam. 			✓	✓
Jumlah		44			
Skor Maksimal		52			
Persentase		84.61 %			

Berdasarkan tabel diatas, terlihat hasil observasi penelitian pada saat proses pembelajaran berlangsung menggunakan model pembelajaran TGT yang digunakan oleh guru dan siswa telah memperoleh hasil 84,61 % hal ini tergambar dari aktivitas guru. Menurut Aqib kriteria persentase aktivitas guru 70-84 % termasuk kategori penilaian baik.

Namun masih ada kekurangan pada hasil pengamatan aktivitas guru yaitu , pengkondisian kelas pada saat penerapan model pembelajaran.

d. Hasil observasi/pengamatan aktivitas siswa

Tabel 4.3
Hasil Observasi Siswa pada Siklus I

No	P Aspek yang diawasi	Jumlah skor	Skor rata rata kelas
1.	Aktivitas Siswa bertanya saat guru menjelaskan materi pembelajaran	53,4	1,61
2.	Aktivitas Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai peraturan permainan.		
3.	Aktivitas Siswa Siswa Siswa mampu berbaur dengan anggota kelompoknya. berlangsung.		
4.	Aktivitas Siswa mampu bekerja sama dan saling mendukung antar teman di kelompoknya selama permainan		
5.	Aktivitas Siswa antusias dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam permainan.		

ini, hasil dari aktivitas siswa diamati dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti. Hasil pengamatan tersebut tercantum pada tabel berikut ini:

Dari tabel 4.3 terlihat hasil observasi penelitian pada saat proses pembelajaran berlangsung menggunakan model pembelajaran TGT materi aktivitas kegiatan ekonomi oleh guru dan siswa telah menunjukkan hasil dalam berjalannya pembelajaran sebesar 1,61. Menurut Aqib kriteria skor rata-rata 1,00 sampai 1,99 termasuk kategori cukup aktif . Namun ada beberapa aspek yang masih kurang siswa pada pengamatan aktivitas siswa yaitu:

- (1) Siswa dalam menanyakan materi yang diberikan.
- (2) Siswa dalam Menjawab Pertanyaan guru.
- (3) Siswa dalam Mencari Sumber Belajar.

e. Hasil Belajar

Untuk mengetahui hasil belajar maka dilakukan tindakan pada penelitian tindakan kelas pada pertemuan kedua siklus I data skor siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4
Rekapitulasi Hasil Belajar IPS Siklus I

	Nilai	KKM	Jumlah Siswa	Persentase
1	Tuntas	≥ 70	18 Siswa	55%
2	Tidak Tuntas	< 70	15 Siswa	45%
Jumlah			33 Siswa	100%

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa mata pelajaran IPS pada siklus I di peroleh hasil siswa yang

tuntas sebanyak 18 siswa atau 55%. Menurut teori djamarah kualifikasi cukup yaitu 55%-69%. Dari data ini dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Namun belum mencapai nilai ketuntasan belajar.

4. Hasil Refleksi

1) Pada tahap refleksi ini, peneliti mengidentifikasi kelemahan yang terdapat pada pembelajaran siklus I:

- (a) Peserta didik belum terbiasa dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT.
- (b) Saat pembagian kelompok, suasana kelas menjadi gaduh dan ada beberapa peserta didik yang tidak mau bergabung dengan teman sekelompoknya.
- (c) Disaat guru sedang menjelaskan materi ada peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan diantara mereka masih ada yang mengobrol dan mengganggu teman yang lainnya.
- (d) Pada saat tes evaluasi berlangsung, peserta didik masih ada yang mencontek jawaban temannya
- (e) Peningkatan hasil belajar belum memenuhi target sebanyak 75% untuk mencapai KKM.

2) Keputusan

Berdasarkan hasil pembelajaran pada siklus I. Hanya 18 orang atau 55 % yang mendapat nilai lebih dari 70 sesuai dengan KKM (tuntas).Sedangkan indikator keberhasilan yang ingin di capai oleh peneliti adalah siswa yang mendapat nilai lebih dari 70

mencapai 75%. Oleh karena itu perlu ada perbaikan dalam pembelajaran siklus I ke pembelajaran siklus II.

b. Siklus II

Pada siklus II di laksanakan pada hari Senin tanggal 26 Februari – 4 maret 2024 pukul 08.00 - 10.00. Dalam setiap siklus terbagi menjadi 4 langkah yaitu : perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan.

1. Perencanaan

Sebelum memberikan implementasi tindakan kepada siswa di kelas,guru dan observer menyusun rencana pembelajaran. Perencanaan pada siklus ini, guru akan melakukan pembelajaran dengan menggunakan model TGT. Waktu pembelajaran dalam satu kali pertemuan adalah 2 x 40 menit. Rencana tindakan yang di lakukan guru dan observer pada siklus II meliputi:

- a) Menyesuaikan RPP milik guru dengan media yang telah di siapkan kemudian didiskusikan antara peneliti dengan kolaborator.
- b) Menyiapkan instrument penelitian berupa lembar observasi penilaian untuk guru dan siswa.
- c) Menyiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan pada saat pembelajaran.
- d) Kamera *handphone* untuk mendokumentasikan gambar proses pembelajaran.

2. Pelaksanaan

Pada siklus II dilaksanakan pada hari senin tanggal 26 Februari – 4 Maret 2024 pukul 08.00 - 10.00. Sebelum masuk kelas, peneliti berkonsultasi terlebih dahulu dengan guru untuk menyiapkan perangkat pembelajaran dan semua yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil data berupa hasil belajar siswa. Pada pertemuan ini lebih dititik beratkan pada pemahaman dan penerapan model pembelajaran supaya peserta didik lebih memahami materi yang dipelajari. Dalam pelaksanaan siklus ini materi yang akan disampaikan kepada siswa mengenai “Aktivitas Kegiatan Ekonomi” dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT. Penerapan model pembelajaran tersebut terdiri atas:

a) Kegiatan Awal

Guru memberikan salam, doa, dan mengecek daftar kehadiran siswa. Kemudian guru memberikan apersepsi dan memberikan pretest. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai mengenai “Aktivitas Kegiatan Ekonomi”. Guru juga menyampaikan pengantar pembelajaran, pengantar pembelajaran ini akan menjadi hal yang sangat menentukan, karena momentum ini akan menjadi titik tolak untuk memotivasi dan mendorong siswa dalam mengikuti pembelajaran.

b) Kegiatan Inti

Guru menerangkan materi mengenai “Aktivitas Kegiatan Ekonomi” dan memberikan contoh sesuai dengan materi yang disampaikan. Siswa mendengarkan dan mencatat hal-hal penting dari penjelasan guru serta melihat dengan buku cetak yang tersedia. Kemudian guru membagi kelompok menjadi 5 kelompok secara heterogen berdasarkan data nilai yang telah diketahui guru dan setiap kelompok terdiri dari 6-7 siswa. Guru menjelaskan teknis permainan. Guru memulai permainan dan memberi waktu untuk menjawab pertanyaan selama 20 menit. Setiap kelompok berusaha untuk menjawab pertanyaan dengan benar agar mendapatkan nilai tertinggi dengan menggunakan strategi kelompok masing-masing. Kelompok yang berhasil mendapatkan poin terbanyak akan mendapatkan hadiah.



Dokumentasi kegiatan pembelajaran dan pembagian kelompok pada siklus II

c) Kegiatan Akhir

Guru membuat kesimpulan terkait materi “Aktivitas Kegiatan Ekonomi” yang telah disampaikan. Kemudian, guru memberikan soal berupa post test. Guru memberikan arahan dan motivasi siswa serta menutup dengan salam.

3) Observasi (Pengamatan)

a) Catatan Lapangan

Pada siklus II, peserta didik sudah mulai terbiasa dengan model pembelajaran TGT, peserta didik sudah semakin aktif. Peserta didik yang bertanya tentang materi yang belum di pahami sudah semakin banyak. Masing – masing kelompok terlihat antusias pada saat turnamen berlangsung peserta didik saling berlomba untuk mendapatkan skor terbanyak. Pada saat perhitungan skor, kelompok yang paling banyak mengumpulkan skor berteriak kegirangan atas kemenangan mereka. Setelah permainan selesai, guru memberikan kesimpulan serta motivasi kepada peserta didik supaya lebih semangat dalam belajar.

b) Hasil penilaian observasi guru

Tabel 4.6
Kisi – Kisi Penilaian Observasi Guru pada Siklus II

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	A. Pembukaan Pembelajaran 1. Guru memberikan salam, berdoa, dan mengecek kehadiran siswa. 2. Guru memberikan apersepsi kepada siswa 3. Di awal pembelajaran guru memberikan pretest. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa.			✓	✓ ✓ ✓
2	B. Kegiatan Inti 1. Guru menerangkan materi dan memberikan contoh sesuai dengan materi yang diterangkan. 2. Guru membagi kelompok secara acak 3. Guru mempersiapkan media berupa kotak pertanyaan yang akan digunakan dalam permainan pada model pembelajaran <i>teams games tournament</i> . 4. Guru menjelaskan teknis permainan. 5. Guru memulai permainan dan memberi waktu untuk menjawab pertanyaan selama 20 menit. 6. Kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi akan mendapat hadiah atau reward dari guru.			✓ ✓	✓ ✓ ✓
3	C. Kegiatan Penutup 1. Membuat kesimpulan terkait materi yang telah disampaikan oleh guru bersama siswa. 2. Guru memberikan soal berupa post test. 3. Guru memberikan arahan-arahan dan motivasi kepada siswa serta menutup dengan salam.			✓	✓ ✓
	Jumlah	48			
	Skor Maksimal	52			
	Persentase	92,3 %			

Hasil observasi pada siklus II terlihat adanya peningkatan hasil tindakan yang lebih baik dari hasil tindakan yang diperoleh pada siklus Hal tersebut terlihat dari pengamatan aktivitas guru adanya peningkatan yaitu sebesar 92,3%. Pada pengamatan aktivitas guru usaha-usaha yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sudah sangat baik.

c) Hasil observasi aktivitas siswa

Pada hal ini, hasil dari aktivitas siswa diamati dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti. Hasil pengamatan tersebut tercantum pada tabel berikut ini.

Tabel 4.7
Hasil Observasi Siswa pada Siklus II

No	Aspek yang diawasi	Jumlah skor	Skor rata rata kelas
1.	Aktivitas Siswa bertanya saat guru menjelaskan materi pembelajaran	80,2	2,43
2.	Aktivitas Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai peraturan permainan.		
3.	Aktivitas Siswa Siswa Siswa mampu berbaur dengan anggota kelompoknya. berlangsung.		
4.	Aktivitas Siswa mampu bekerja sama dan saling mendukung antar teman di kelompoknya selama permainan		
5.	Aktivitas Siswa antusias dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam permainan.		

Hasil observasi pada siklus II terlihat adanya peningkatan hasil tindakan yang lebih baik dari hasil tindakan yang diperoleh pada siklus I. Hal tersebut terlihat dari pengamatan aktivitas siswa yang mencerminkan adanya peningkatan aktivitas peserta didik yaitu skor rata-rata kelas sebesar 2,43. Menurut aqib rentan nilai 2,00-2,99 termasuk kategori aktif. Pada pengamatan aktivitas peserta didik terdapat beberapa siswa yang belum aktif.

d. Hasil Belajar

Untuk mengetahui hasil belajar maka dilakukan tindakan pada penelitian tindakan kelas pada siklus II data skor siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8
Rekapitulasi Hasil Belajar IPS Siklus II

NO	Nilai	KKM	Jumlah Siswa	Persentase
1	Tuntas	≥ 70	29 orang	87%
2	Tidak Tuntas	< 70	4 orang	13%
Jumlah			33 orang	100%

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa mata pelajaran IPS pada siklus II yang diperoleh hasil siklus I 55%. sedang hasil pada siklus II diperoleh hasil siklus II yaitu 87%. Menurut teori djamarah kualifikasi sangat baik yaitu 85%-100%. Dari data ini dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa.

4) Refleksi

Berdasarkan observasi pembelajaran siklus II ,proses pembelajaran lebih baik dari sebelumnya,hasil peserta didik pun meningkat dari siklus I,hasil refleksi penelitian di peroleh sebagai berikut:

- a) Peserta didik sudah mulai aktif dalam bertanya,menjawab dan di dalam kelompok sudah mulai terbiasa bertukar fikiran dan menghargai pendapat temanya .
- b) Peserta didik senang dengan pembelajaran ini karena semakin akrab dengan teman kelompoknya.
- c) Kerjasama antar peserta didik sudah mulai terjalin dengan baik.
- d) Dari hasil evaluasi yang di lakukan menjelaskan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan refleksi yang di lakukan di siklus II ,peneliti melihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan pembelajaran TGT. Hasil pembelajaran pada siklus II menunjukkan terdapat 29 orang atau 87 % yang mendapat nilai lebih dari 70 sesuai dengan KKM (tuntas). Sedangkan indikator keberhasilan yang ingin di capai oleh peneliti adalah siswa yang mendapat nilai lebih dari 70 mencapai 75%. Dengan demikian siklus dalam penelitian ini hanya sampai pada siklus II karena telah mencapai indikator keberhasilan.

B. Pembahasan

Model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah di terapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan para siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.⁶⁰ Dalam permainan ini suatu tim harus menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar hal yang dipelajari demi mendapatkan nilai tertinggi. Apabila tidak dapat menjawab maka kelompok lain yang dapat menjawab akan lebih berkesempatan menang karena penambahan poin dari soal yang dijawab.

TGT menambah semangat dalam belajar, karena secara tidak langsung peserta didik berusaha mendapatkan poin tertinggi, dalam proses pembelajaran berlangsung tak luput dari perselisihan kelompok, disinilah letak kooperatif juga berperan. Peserta didik belajar menghargai pendapat satu sama lain dan mempererat persahabatan diantara peserta didik. Sehingga dapat terbentuk karakter yang baik pada peserta didik.

Dalam model pembelajaran Kooperatif tipe TGT, diskusi dalam kelompok merupakan komponen kegiatan yang paling penting. Hal ini karena kerja sama tim sangat berperan dalam pembelajaran untuk mencapai hasil yang terbaik, dan dalam bimbingan antar kelompok sehingga seluruh anggota kelompok sebagai kesatuan dapat mencapai yang terbaik, anggotanya yang kurang mampu tidak boleh ditinggalkan

⁶⁰Yudianto. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal Of Mechanical Engineering Education* no 1(2014) : 323-330

tetapi merupakan tanggung jawab anggotanya yang lain untuk membinanya.

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian penerapan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa pembahasan “Aktivitas Kegiatan Ekonomi” Kelas VII SMPN 1 Batanghari di dapatkan adanya peningkatan hasil belajar. Sebelum dilakukan tindakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT mata pelajaran IPS lebih banyak dilakukan dengan diskusi interaktif, tanya jawab sehingga siswa kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini juga yang mengakibatkan nilai IPS siswa kurang memuaskan. Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas yaitu dengan menerapkan pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran TGT, hasil belajar mata pelajaran IPS siswa mengalami peningkatan. Siswa yang belum mencapai KKM ini disebabkan belum memahami konsep yang diajarkan. Kegiatan diskusi belum berjalan optimal masih ada kelompok yang masih ngobrol, sehingga tidak fokus pada saat belajar kelompok, tidak menyelesaikan tugasnya, selain itu ada diantara siswa masih malu untuk meminta penjelasan teman kelompoknya sendiri. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dari aspek kognitif pada siklus I dilakukan tes hasil belajar berupa tes tertulis yang terdapat 20 soal essay . Adapun rekapitulasi hasil belajar siswa adalah sebagai berikut :

Tabel 4.9
Rekapitulasi Hasil Belajar IPS Siklus I

NO	Nilai	KKM	Jumlah Siswa	Persentase
1	Tuntas	≥ 70	18 siswa	55%
2	Tidak Tuntas	< 70	15 siswa	45%
Jumlah			33 orang	100%

Adapun tes hasil belajar siswa, pada siklus I yaitu Siswa yang mendapatkan nilai di atas 70 sebanyak 18 orang atau sebesar 55% dan yang mendapatkan nilai di bawah 70 sebanyak 15 orang atau sebesar 45%. Ini menunjukkan bahwa nilai hasil belajar pada siklus I belum mencapai 75%.

Dilanjutkan dengan tindakan perbaikan yang dilaksanakan pada siklus II ternyata hasil belajar meningkat. Pada siklus II ini secara umum proses pembelajaran sudah baik walaupun masih terdapat 4 orang siswa yang belum tuntas. Hal ini terlihat dari hasil belajar IPS sudah mencapai indikator keberhasilan 75% yaitu sebesar 87% oleh karena itu dapat diambil keputusan bahwa siklus dapat dihentikan (tidak lanjut ke siklus berikutnya) karena hasil belajar siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan belajar siswa. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dari aspek kognitif pada siklus II dilakukan tes hasil belajar berupa tes tertulis yang terdapat 20 soal essay. Adapun rekapitulasi hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10
Rekapitulasi Hasil Belajar IPS Siklus II

NO	Nilai	KKM	Jumlah Siswa	Persentase
1	Tuntas	≥ 73	29 orang	87%
2	Tidak Tuntas	< 73	4 orang	13%
Jumlah			33 orang	100%

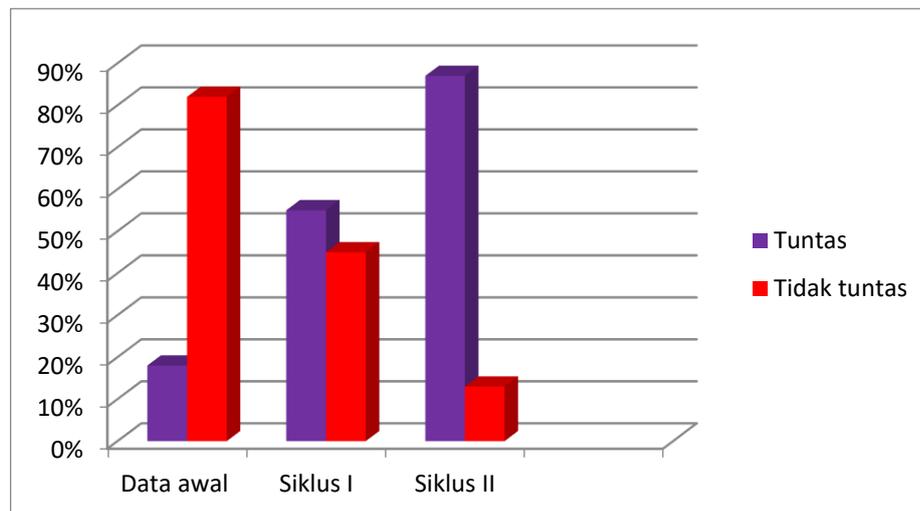
Adapun tes hasil belajar siswa, pada siklus II yaitu siswa yang mendapatkan nilai di atas 70 sebanyak 29 orang atau sebesar 87% dan yang mendapatkan nilai di bawah 70 sebanyak 4 orang atau sebesar 13%. Ini menunjukkan bahwa nilai hasil belajar pada siklus II sudah mencapai 75%. Maka ketuntasan hasil belajar siswa dapat disajikan dalam tabel dan grafik dibawah ini:

Tabel 4.11
Hasil Belajar siswa kelas VII Mata Pelajaran IPS
Dari Data Awal –Siklus II

No	Siklus	Jumlah Siswa		Presentase	
		Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
1	Data Awal	6 siswa	27 siswa	18%	82%
2	Siklus I	18 siswa	15 siswa	55%	45%
3	Siklus II	29 siswa	4 siswa	87%	13%

Hasil Belajar Data Awal-Siklus II

Gambar 4.2 Grafik Hasil Belajar Data Awal - Siklus II



Berdasarkan grafik diatas, menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 1 Batanghari telah mencapai KKM, sebelum di terapkan model pembelajaran TGT hasil belajar siswa kelas VII masih rendah hal ini. Diperoleh dari data awal dengan jumlah siswa 33 orang yang tuntas 6 orang (18%), sedangkan yang tidak tuntas 27 orang (82%). Setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siklus I mengalami peningkatan yakni dengan jumlah siswa 33 siswa yang tuntas 18 siswa (55%), sedangkan yang tidak tuntas 15 siswa (45%). Selanjutnya pada siklus II dengan jumlah siswa 33 siswa yang tuntas 29 siswa (87%) sedangkan yang tidak tuntas 4 orang (13%). Dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 1 Batanghari yakni dari yang tuntas 6 siswa (18%) – 29 siswa (82%).

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil penerapan model TGT menunjukkan adanya peningkatan aktivitas guru dan siswa, dibuktikan dengan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I adalah 84,61% kemudian siklus II adalah 92,23%, Sedangkan 1,61 kemudian siklus II ada 2,43.
2. Penggunaan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 1 Batanghari, dibuktikan dengan persentase ketuntasan hasil belajar pada pra siklus adalah 18%. Pada siklus pertama persentase ketuntasan hasil belajar 55%. Pada siklus kedua persentase ketuntasan hasil belajar kembali meningkat menjadi 87%. Peningkatan ketuntasan belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 32%.
3. Peningkatan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 1 Batanghari merupakan hasil penerapan model pembelajaran TGT. Peningkatan hasil belajar ini merupakan implikasi peningkatan belajar siswa kelas VII SMPN 1 Batanghari.

B. Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian di atas maka saran dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagi sekolah

Sekolah diharapkan dapat meningkatkan sarana dan prasarana pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) agar penerapan model pembelajaran TGT dapat berjalan dengan maksimal.

2. Bagi guru

Guru diharapkan memaksimalkan penerapan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas agar mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi siswa

Siswa diharapkan lebih giat dan fokus dalam memahami materi mata pelajaran IPS agar hasil belajar dapat meningkat melalui penerapan model pembelajaran TGT.

4. Bagi peneliti

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan serta diekplorasi ulang mengenai kajian yang sudah dipaparkan, sehingga untuk hasil penelitian selanjutnya diharapkan lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.1999.
- Armidi, Ni Luh Sri.“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Vi Sd.” *Journal Of Education Action Research* 6, No. 2.2022.
- Astuti Widi.“Guru Ips Kelas Vii.” *Wawancara* (N.D.): Batanghari, 22 september. 2023.
- Bloom.. *Hasil Belajar*. Bandung:Alfabeta. 2013.
- Fathurrohman Muhammad,*Model-model pembelajaran inovatif*,jogjakarta:Ar-Ruzz Media,2015.
- Fawaid Saifuddin Zuhri Qudsy Dan Achmad. *Kooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2013.
- Gayatri, Yuni.Cooperative Learning Tipe Team Game Tournaments (Tgt) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi.” *Didaktis* 8, No. 3. 2010.
- Huda. *Cooperatif Learning*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.2015.
- Hulaimi,Ahmad & Khairuddin ,”Model Pembelajaran Problem Based Introduction” *Jurnal Penelitian Tarbawi : Pendidikan Dan Isu-Isu Sosial* 6,No.2.2021
- Hamalik Oemar, *Proses Belajar Mengajar* .Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Hasan, M. Iqbal. *Pokok-Pokok Materi Statistik I (Statistik Deskriptif)*. Jakarta: Bumi Aksara. 2010.
- Huda.*Model-model pengajaran dn pembelajaran*(Yogyakarata : Pustaka Belajar.)197-199.2015
- Ibrahim Sudjana Nana.Penelitian Dan Penilaian Pendidikan . Bandung: Sinar Baru Algesindo. 2012.
- Karmilasari A Widya dan Darsono.“Sumber Belajar Penunjang Plpg Kompetensi Profesional Mata Pelajaran : Guru Kelas Sd Unit Iv : Ilmu Pengetahuan Sosial,” Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat 2017.
- Karwono & Heni Mularsih. *Belajar Dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Jakarta: Cerdas Jaya. 2010.
- Lesmana, Elfrianto&Gusman. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Sumatera Utara: Umsu Press. 2022.
- Meilani & Ricardo,R.I.“Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*

- 2,(2),188-209. 2017.
- Meoleong lexy J. Metodologi Penelitian Kualitatif (Bandung : Rosdakarya,), 2000.
- Mudjiono, Dimiyati Dan. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. 2006.
- Mularsih, Heni Dan Karwono. *Belajar Dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Jakarta: Cerdas Jaya. 2010
- Mulyasa, H.E. *Pengembangan Dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2014.
- Muzaemah. "Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tgt Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Vii Smp." *Jurnal Profesi Keguruan* 6, No. 1.2020.
- Nofiturrohmah Fifi. "Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk MI Yang Menyenangkan," *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal* 3, no. 2.2015.
- Nurul Zuriah.. *Metode Penelitian Sosial Dan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. 2007.
- Putra, Hafidz Ady. "Penerapan Model Kooperatif Tgt Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Hasil Belajar Ips Kelas Vii E Smpn 1 Randudongkal." *Ijtimaiya: Journal Of Social Science Teaching* 3, No. 1.2019.
- Robert E Slavin. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik* (Bandung : Nusa Media.) 2010.
- Sabri, M. Alisuf.. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya. 2010.
- Sanjaya, Penelitian Tindakan Kelas.
- Sanjaya Wina. *Penelitian Tindakan Kelas* , (Jakarta: Kencana Prenada Media Group,) hal. 25-26. 2009.
- Sapriya. *Pendidikan IPS Konsep Dan Pembelajaran* . Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2012.
- Sapriya.. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. 2019.
- Sapriya. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. 2019.
- Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pers. 2011.
- Shobirin Dan Rochmana.. *Meningkatkan Prestasi Belajar Ipa Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Pada Materi Benda Dan Sifatnya (Studi Pada Siswa Kelas V Mi Gebanganom Semarang Timur Kota Semarang)* Elementary No.3.2017.
- Shoimin. *Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz media. 2014.
- Soemanto, Wasti. *Psikologi Pendidikan: Landasan Kerja Pemimpin*

- Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta. 2012.
- Suharsimi,Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. 2006.
- Sudjana Nana. CBSA dalam Proses Belajar Mengajar, Bandung: Sinar Baru.
- Sudjana Nana Dan Ibrahim.2015.Penelitian Dan Pendidikan ,Bandung :Sinar Baru
- Algesino. 1989.
- Sugiyono..*Metode Penelitian Kombinasi*. Jakarta: Alfabeta. 2015.
- Syah Muhibbin.Psikologi Belajar (Jakarta: Pt Raja Grafindo).2017.
- Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.2007.
- Taniredja. Model-Model Pembelajaran Inovatif. Bandung: Alfabeta. 2012.
- Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif*. Jakarta: Prenada Media Group. 2012.
- Uno, Hamzah B. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara. 2011.
- Walisman. Faktor Yang Mempengaruhi Belajar. 2013.
- Widodo.Metodologi Penelitian. Depok: Rajawali Pers. 2009.
- Yamin Martimis.Kiat Membetajarkan Siswa, Jakarta: Gaung Persada Press. 2007.
- Yudianto.Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal Of Mechanical Engineering Education* No 1. 2014.
- Zaini Hisyam. Strategi Pembelajaran Aktif, Yogyakarta: CTSD. 2010.
- Zain, A & Djamarah ,S.B. , "Strategi Belajar Mengajar " Jakarta : Rineka Cipta .2006

LAMPIRAN - LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Prasurvey



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIAH 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 : /In.28/J/TL.01//2023
Lampiran : -
Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,
Kepala SMPN 1 BATANGHARI
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama	: SEPTIYANA
NPM	: 2001070027
Semester	: 7 (Tujuh)
Jurusan	: Tadris IPS
Judul	: PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMPN 1 BATANGHARI

untuk melakukan prasurvey di SMPN 1 BATANGHARI, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro,
Ketua Jurusan



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

NIP 19880823 201503 1 007

Lampiran 2 Balasan Pra-survey



**PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SMP NEGERI 1 BATANGHARI**

Jl. Kapten Harun 46 Banjarjaya Kec. Batanghari Telp (0725) 46892 Email : smpn1btb@yahoo.co.id



SURAT IZIN PRASURVEY

NOMOR : 422/225/02/SMPN.1/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini kepala UPTD SMP NEGERI 1 Batanghari Kabupaten Lampung Timur, menanggapi surat ini dari INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN dengan nomor : /In.28/J/TL.01//2023, Hal : Izin Prasurvey, dengan ini memberi izin kepada :

No	Nama Mahasiswa	NPM	Program Studi
1	SEPTIYANA	2001070027	Tadris IPS

Untuk mengadakan Pra Survey dalam rangka penulisan proposal dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi dengan judul : PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMPN 1 BATANGHARI

Demikian Surat Izin ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagai mestinya.

Batanghari, 28 November 2023
Kepala Sekolah,

AHMAD AIDI, S.Pd, M.M
NIP. 19670617 200701 1 041

Lampiran 3 Surat Tugas



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

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inngmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507, Faks-mili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-1490/In.28/D.1/TL.01/03/2024

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

Nama : SEPTIYANA
NPM : 2001070027
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Tadris IPS

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di SMPN 1 BATANGHARI, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMPN 1 BATANGHARI".
 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 : 06 Maret 2024

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003

Mengetahui,
Pejabat Setempat



AFRIZO SAIDI, S.Pd, M.M
NIP 19670617 200701 1 041

Lampiran 4 Surat Izin Research



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

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

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

Nomor : B-1491/In.28/D.1/TL.00/03/2024
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA SMPN 1 BATANGHARI
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-1490/In.28/D.1/TL.01/03/2024, tanggal 06 Maret 2024 atas nama saudara:

Nama : **SEPTIYANA**
NPM : 2001070027
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Tadris IPS

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA SMPN 1 BATANGHARI bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di SMPN 1 BATANGHARI, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMPN 1 BATANGHARI".

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 06 Maret 2024
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003

Lampiran 5 Balasan Izin Research



PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SMP NEGERI 1 BATANGHARI
Jl. Kapten Harun 46 Banyaroyo Kec. Batanghari Telp (0725) 46592 Email : smpn1bth@izyulho.com.id



SURAT IZIN RESEARCH

NOMOR : 422/069/02/SMPN.1/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini kepala UPTD SMP NEGERI 1 Batanghari Kabupaten Lampung Timur, menanggapi surat ini dari INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN dengan nomor : B-1490/In.28/D.1/TL.01/03/2024, Hal : Izin Research, dengan ini memberi izin kepada :

No	Nama Mahasiswa	NPM	SEMESTER
1	SEPTIYANA	2001070027	8 (Delapan)

Telah mengadakan Research dalam rangka melakukan penelitian di Sekolah dengan judul : "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMPN 1 BATANGHARI".

Demikian Surat Izin ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagai mestinya.

Batanghari, 08 Maret 2024
 Kepala Sekolah,

Ahmad Saidi, S.Pd, M.M
 NIP. 19670617 200701 1 041



Lampiran 6 Outline

OUTLINE

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMPN 1 BATANGHARI

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

HALAMAN NOTA DINAS

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

ABSTRAK

HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN

HALAMAN MOTTO

HALAMAN PERSEMBAHAN

HALAMAN KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Hasil Belajar
- B. Model Pembelajaran TGT
- C. Aktifitas Belajar Siswa
- D. Pembelajaran IPS
- E. Hipotesis Tindakan

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Rancangan Penelitian
- B. Definisi konseptual & Definisi operasional variabel

- C. Lokasi Penelitian
- D. Subjek dan Objek Penelitian
- E. Rencana Tindakan
- F. Teknik Pengumpulan Data
- G. Instrumen Pengumpulan Data
- H. Teknik Analisis Data
- I. Indikator Keberhasilan

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi lokasi penelitian
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian
 - a. Pelaksanaan Siklus I
 - b. Pelaksanaan Siklus II

B. Pembahasan

1. Analisis Data Hasil Belajar Siswa Siklus I Dan Siklus II

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

Mengetahui
Pembimbing



Wellfarina Hamer, M.Pd
NIP.19920218 2019 032010

Metro, 22 Januari 2024

Peneliti



Septiyana
NPM.2001070027

Lampiran 7 APD

ALAT PENGUMPULAN DATA (APD)

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMPN 1 BATANGHARI

A. Pedoman Observasi

1. Petunjuk Observasi

- a. Peneliti dalam penelitian ini tidak menjadi bagian objek yang di teliti.
- b. Selama kegiatan penelitian berlangsung ,peneliti mencatat dan mendeskripsikan hasil observasi.
- c. Waktu pelaksanaan kegiatan observasi dalam penelitian ini bersifat kondisional ,yang mana dapat berubah sesuai situasi dan kondisi yang terdapat di lapangan pada saat penelitian berlangsung,hingga peneliti bena-benar memperoleh data yang di inginkan.

2. Objek Observasi

- a. Peneliti melihat, mengamati, mencermati,dan memotret secara langsung kegiatan pembelajaran siswa di sekolah.
- b. Peneliti melihat, mengamati, dan mencermati serta mencatat secara umum sarana maupun prasarana yang ada di SMPN1 Batanghari.
- c. Mengamati dan mencatat tentang SMPN1 Batanghari.

3. Lembar Observasi Guru

LEMBAR OBSERVASI PENILAIAN GURU

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

a. Identitas Guru

1. Nama Guru : _____
2. Kelas Observasi : _____
3. Mata Pelajaran : _____
4. Materi : _____
5. Hari/ Tanggal : _____

b. Petunjuk Pengisian

- 1) Bacalah petunjuk pengisian dengan teliti
- 2) Berilah tanda (√) pada kolom pilihan jawaban dengan keterangan:

Sangat Baik (SB)	: 4
Baik (B)	: 3
Tidak Baik (TB)	: 2

Sangat Tidak Baik (STB) : 1

- 3) Dibagian bawah tabel (ceklis), silahkan isi secara jelas hal-hal penting/menarik pada saat guru mengelola pembelajaran di kelas.

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	<p>A. Pembukaan Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam, berdoa, dan mengecek kehadiran siswa. 2. Guru memberikan apersepsi kepada siswa 3. Di awal pembelajaran guru memberikan pretest. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa. 				
2	<p>B. Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menerangkan materi dan memberikan contoh sesuai dengan materi yang diterangkan. 2. Guru membagi kelompok secara acak 3. Guru mempersiapkan media berupa kotak pertanyaan yang akan digunakan dalam permainan pada model pembelajaran <i>teams games tournament</i>. 4. Guru menjelaskan teknis permainan. 5. Guru memulai permainan dan memberi waktu untuk menjawab pertanyaan selama 20 menit. 6. Kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi akan mendapat hadiah atau reward dari guru. 				
3	<p>C. Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat kesimpulan terkait materi yang telah disampaikan oleh guru bersama siswa. 2. Guru memberikan soal berupa post test. 3. Guru memberikan arahan-arahan dan motivasi kepada siswa serta menutup dengan salam. 				

4. Lembar Observasi Siswa

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA

Nama Sekolah :

Kelas Observasi:

Mata Pelajaran: _____
 Materi : _____
 Hari/ Tanggal : _____

No	Nama Siswa	Aspek yang diawasi																Jumlah skor rata-rata siswa	Skor rata-rata					
		Aktivitas Siswa bertanya saat guru menjelaskan materi pembelajaran				Aktivitas Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai peraturan permainan.				Aktivitas Siswa Siswa mampu berburu dengan anggota kelompoknya.				Aktivitas Siswa mampu bekerja sama dan saling mendukung antar teman di kelompoknya selama permainan berlangsung.						Aktivitas Siswa antusias dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam permainan.				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1.																								
2.																								
3.																								
4.																								
5.																								
6.																								
7.																								
8.																								
9.																								
10.																								
11.																								
12.																								
13.																								
14.																								
15.																								
16.																								
17.																								
18.																								
19.																								
20.																								
21.																								
22.																								
23.																								
24.																								
25.																								
26.																								
27.																								
28.																								
29.																								
30.																								
31.																								
32.																								
33.																								

1. Untuk menghitung nilai rata-rata tiap peserta didik

$$\text{Skor rata-rata tiap peserta didik} = \frac{\text{jumlah skor aktivitas peserta didik}}{\text{jumlah aspek pengamatan}}$$

Rumusan untuk mencari skor rata-rata kelas

$$\text{Skor rata-rata kelas} = \frac{\text{jumlah skor rata-rata peserta didik}}{\text{jumlah peserta didik}}$$

Kriteria skor rata-rata tiap peserta didik (individu)

No	Rentang Nilai	Kategori
1	3,00 - 4,00	Sangat Aktif
2	2,00 - 2,99	Aktif
3	1,00 - 1,99	Cukup aktif
4	0,00 - 0,99	Kurang Aktif

Rumusan untuk mencari skor rata-rata kelas

$$\text{Skor rata-rata kelas} = \frac{\text{jumlah skor rata-rata peserta didik}}{\text{jumlah peserta didik}}$$

2. Untuk menghitung presentase

Rumus:

$$P = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum X$ = Skor perolehan

N = Skor total

P = Persentase¹

Kriteria persentase aktivitas guru

No	Persentase(%)	Kategori Penilaian
1	85 – 100	Sangat Baik
2	70 – 84	Baik
3	60 – 69	Cukup
4	50 – 59	Kurang
5	0 – 49	Sangat Kurang

5. Pedoman Dokumentasi

1. Petunjuk Pelaksanaan

- Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data-data yang berkaitan dengan pokok bahasan dalam penelitian.
- Dokumentasi dalam penelitian ini juga di gunakan sebagai salah satu metode untuk mengumpulkan data-data yang dapat menunjang topik yang di teliti dalam penelitian ini.
- Waktu pelaksanaan dokumentasi dapat berubah sesuai dengan keadaan yang terdapat di lapangan pada saat penelitian, sampai peneliti memperoleh data yang diinginkan.

2. Pedoman Dokumentasi

No	Dokumen yang dicari	Hasil dokumentasi	
		Ada	Tidak ada
1.	Profil sekolah		
2.	Struktur kepengurusan sekolah/data guru dan pegawai		
3.	Visi dan misi sekolah		
4.	Sarana dan prasarana di sekolah		

Mengetahui
Dosen Pembimbing



Wellfarina Hamer, M.Pd
NIP. 19920218 2019 032010

Metro, 22 januari 2024

Peneliti



Septiyana
NPM. 2001070027

Lampiran 8

Soal Pretest dan posttest

1. Kerajaan Hindu pertama yang berdiri di Indonesia adalah....
2. Agama yang dibawa oleh Kerajaan Sriwijaya adalah....
3. Siapakah pendiri Kerajaan Majapahit....
4. Siapakah raja yang berkuasa di kerajaan Tarumanegara....
5. Peninggalan Kerajaan Majapahit yang terkenal adalah....
6. Kerajaan Islam pertama di Indonesia adalah....
7. Siapakah tokoh utama yang dianggap sebagai penyebar islam pertama di Indonesia....
8. Apakah nama kerajaan islam pertama di Indonesia.....
9. Menurut teori waisya Hindu Budha masuk ke indonesia di bawa melalui jalur....
10. Agama yang dianut oleh Kerajaan Mataram Kuno adalah....
11. Tokoh yang paling terkenal di kerajaan majapahit adalah....
12. Siapakah raja terakhir dari Kerajaan Majapahit....
13. Peninggalan sejarah yang merupakan pusat pemerintahan Kerajaan Majapahit adalah....
14. Tokoh yang memerintah Kerajaan Banten pada masa keemasannya adalah....
15. Wilayah yang menjadi pusat penyebaran agama Buddha di Indonesia pada masa Kerajaan Sriwijaya adalah....

Kunci Jawaban

1. Kerajaan Kutai
2. Buddha
3. Raden Wijaya

4. purnawarman
5. Candi bajang batu
6. Kerajaan Samudera pasai
7. Maulana malik ibrahim
8. Samudera pasai
9. perdagangan
10. Hindu dan buddha
11. Hayam wuruk
12. Prabu Brawijaya
13. Keraton Trowulan
14. Sultan ageng tritayasa
15. Palembang

Soal TES

1. Berdasarkan teori waisya, Hindu Budha masuk ke indonesia di bawa oleh.....
2. Pemuda Indonesia yang belajar agama hindu ke india dan menyebarkan nya di indonesia setelah pulang dari india di sebut teori....
3. Kerajaan yang di buktikan dengan di temukanya 7 prasasti berbentuk Yupa adalah kerajaan....
4. Siapakah raja yang berkuasa di kerajaan Tarumanegara....
5. Prasasti yupa bertuliskan huruf dan bahasa....

Kunci jawaban

1. Para Pedagang
2. Arus Balik
3. Kutai Martadipura
4. Purnawarman
5. Pallawa dan sansekerta

Lampiran 9 RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMPN 1 Batanghari
Kelas/Semester	:VII
Mata Pelajaran	:Ilmu Pengetahuan Sosial
Tema/Sub Tema	:Aktivitas Kehidupan Masyarakat Hindu-Budha
Pertemuan Ke	:1-3
Alokasi Waktu	:2 x 40 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (factual, konseptual, dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengelolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurni merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca. Menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan dipelajari disekolah dan sumber lain yang sama dalam bentuk sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan indikator pencapaian kompetensi

	Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2	Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa indonesia Pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa hindu-buddha dan islam	3.2.1	Peserta didik dapat menjelaskan masuknya kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia
		3.2.2	Peserta didik dapat menyebutkan teori-teori mengenai masuknya kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia
		3.2.3	Menyebutkan aspek-aspek kehidupan masyarakat Indonesia yang di pengaruhi oleh masuknya agama Hindu-Budha
		3.2.4	Menjelaskan pengaruh Hindu-Budha pada bidang pemerintahan ,sosial,ekonomi,agama dan budaya.

4.1	Menyajikan kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Budha dan Islam	4.1.1	Membuat laporan hasil diskusi
		4.1.2	Mempresentasikan laporan hasil diskusi kelompok mengenai teori mana yang paling kuat.

C. Tujuan Pembelajaran

- a. Menjelaskan masuknya kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia
- b. Peserta didik dapat menyebutkan teori-teori mengenai masuknya kebudayaan Hindu Budha di Indonesia

D. Materi Pembelajaran

Aktivitas kehidupan masyarakat masa Hindu-Budha

E. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

Pendekatan :Scientific
 Model :TGT
 Metode :Cooperatif Learning

F. Media dan bahan

1. Media
 - a. Karton dan hvs yang sudah di isi pertanyaan mengenai materi kehidupan masyarakat Hindu-Budha
2. Alat
 - a. Kertas
 - b. Papan tulis
 - c. Spidol

G. Sumber Belajar

1. Buku siswa. Kemendikbud. Edisi Revisi 2021. Ilmu Pengetahuan Sosial, Jakarta. Halaman 141
2. Buku Guru Kemendikbud. Edisi Revisi 2021. Ilmu Pengetahuan Sosial. Jakarta.
3. Lingkungan SMPN 1 Batanghari

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)
Guru memberikan salam, berdoa, dan mengecek daftar kehadiran siswa
Guru memberikan apersepsi kepada siswa
Di awal pembelajaran guru memberikan pretest
Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa dengan mempelajari materi: Aktifitas Memenuhi Kebutuhan
Guru memberikan motivasi kepada siswa
KEGIATAN INTI (90 MENIT)

Kegiatan Literasi	Guru menerangkan materi dan memberikan contoh sesuai dengan materi yang diterangkan
<i>Critical Thinking</i>	Siswa mendengarkan dan mencatat hal-hal penting dari penjelasan guru serta melihat dengan buku cetak yang tersedia
<i>Colaborating</i>	Guru membagi kelompok secara acak dan memilih beberapa siswa untuk menjadi juri. Setiap kelompok berusaha untuk menjawab pertanyaan dengan benar agar mendapatkan nilai tertinggi dengan menggunakan strategi kelompok masing-masing.
<i>Communication</i>	Guru mempersiapkan media berupa kotak pertanyaan yang akan digunakan dalam permainan pada model pembelajaran <i>teams games tournament</i> . Guru menjelaskan teknis permainan selanjutnya guru memulai permainan dan memberi waktu untuk menjawab pertanyaan selama 20 menit.
<i>Creativity</i>	Kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi akan mendapatkan hadiah atau <i>reward</i> dari guru.
KEGIATAN PENUTUP (15 Menit)	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat kesimpulan terkait materi yang telah disampaikan oleh guru bersama siswa. 2. Guru memberikan soal berupa post test. 3. Guru memberikan arahan-arahan dan motivasi kepada siswa serta menutup dengan salam. 	

Lampiran 10 Surat Bebas Pustaka

 <p>IAIN M E T R O</p>	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO UNIT PERPUSTAKAAN NPP: 1807062F0000001 Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111 Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id</p>
--	---

SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-248/In.28/S/U.1/OT.01/04/2024

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

Nama	: SEPTIYANA
NPM	: 2001070027
Fakultas / Jurusan	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / IPS

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2023/2024 dengan nomor anggota 2001070027

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

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 07 Mei 2024
 Kepala Perpustakaan



Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.
 NIP.19750505 200112 1 002

Dibuat dengan CamScanner

Lampiran 11 Hasil Turnitin



SKRIPSI PENERAPAN MODEL
PEMBELAJARAN TEAMS GAMES
TOURNAMENT (TGT) PADA
PEMBELAJARAN IPS UNTUK
MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS VII
SMPN 1 BATANGHARI Oleh:
SEPTIYANA NPM. 2001070027

Submission date: 03-May-2024 10:37AM (UTC-0500)
by adeyudha4111@yopmail.com 1

Submission ID: 2366686218

File name: SKRIPSI_SEPTI_FIKS_YA_1_.docx (16.65M)

Word count: 10875

Character count: 65909



Mengetahui,

Anita Lisdiana, M.Pd
NIP. 19930821 201903 2 020

SKRIPSI

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES
TOURNAMENT (TGT) PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII
SMPN 1 BATANGHARI**

Oleh:
SEPTIYANA
NPM. 2001070027



**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1445 H/2024 M**

Lampiran 12 Materi

SKRIPSI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMPN 1 BATANGHARI Oleh: SEPTIYANA NPM. 2001070027

ORIGINALITY REPORT

17% SIMILARITY INDEX	17% INTERNET SOURCES	8% PUBLICATIONS	2% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

1	repository.metrouniv.ac.id Internet Source	2%
2	docplayer.info Internet Source	1%
3	eprints.ummetro.ac.id Internet Source	1%
4	www.stkipgribl.ac.id Internet Source	1%
5	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
6	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	1%
7	text-id.123dok.com Internet Source	1%
8	repository.iain-manado.ac.id Internet Source	1%

Mengetahui,

 Lenita Listiana, M.Pd
 NIP. 19930821 201903 2 020

B. Aktivitas Kegiatan Ekonomi

Aktivitas kegiatan ekonomi masyarakat saat ini dipengaruhi oleh kegiatan masyarakat masa lalu, kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi) serta pelaku ekonomi. Aktivitas kegiatan masyarakat yang terjadi di berbagai daerah Indonesia tidak lepas dari aktivitas kehidupan masyarakat masa lalu. Kehidupan masyarakat masa lalu ini membentuk kebiasaan dan kebudayaan tersendiri bagi masyarakat sekitar. Bagaimana aktivitas kehidupan masyarakat masa lalu dapat memengaruhi aktivitas kegiatan ekonomi saat ini?

1. Aktivitas Kehidupan Masyarakat Masa Lalu

a. Aktivitas Kehidupan Masyarakat Masa Hindu-Buddha

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



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

Leluhur bangsa Indonesia mempunyai kemampuan yang cerdas untuk menerima budaya baru dari luar. Mereka mempunyai sifat terbuka dan dapat mengolah budaya dari luar. *Local genius* yang dimiliki oleh leluhur bangsa Indonesia dapat menjadikan budaya asli mereka tidak serta-merta hilang. Mereka memadukan unsur-unsur budaya dari luar dengan budaya yang telah ada dan hidup dari generasi ke generasi. Kearifan bangsa Indonesia dalam menerima budaya dari bangsa luar patut menjadi contoh bagi kalian dalam menerima budaya dari luar. Kalian perlu cerdas dalam menerima dan menyaring budaya dari luar untuk dapat dipadukan dengan budaya asli Indonesia agar tradisi dan budaya Indonesia tetap lestari. Belum dapat dipastikan secara pasti bagaimana kemudian budaya India, terutama agama Hindu dan Buddha, dapat menyebar di Indonesia atau pada masa tersebut terkenal dengan sebutan Nusantara. Namun, kalian dapat memahami proses penyebaran dan perkembangan budaya India melalui teori-teori dari berbagai ahli berikut.

- **Teori Brahmana**

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

- **Teori Waisya**

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

- **Teori Ksatria**

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

- **Teori Arus Balik**

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

Lembar Aktivitas 2

Aktivitas Kelompok

Identifikasikan perintah pada soal berikut ini bersama teman-teman kalian!

1. Bagaimana pengaruh kebudayaan Hindu-Buddha pada sistem keagamaan, pemerintahan, sosial, ekonomi, dan seni budaya!
2. Setelah kalian identifikasi, tuliskan dan presentasikan di depan kelas dengan bimbingan guru.

Aktivitas kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Buddha dipengaruhi oleh beberapa Kerajaan.

1. Kerajaan Kutai Martadipura: Gerbang Masa Sejarah Nusantara

Kerajaan Kutai terletak di Kalimantan Timur, di tepi Sungai Mahakam dan dibuktikan dengan ditemukannya 7 buah prasasti berbentuk Yupa. Prasasti Yupa bertuliskan huruf Pallawa dengan bahasa Sansekerta. Huruf Pallawa tersebut diidentifikasi bentuk dan jenisnya berasal dari sekitar tahun 400 M.

b. Aktivitas Kehidupan Masyarakat Masa Islam

Peradaban Hindu-Buddha yang diperkirakan sudah berkembang sejak abad ke-3 berlangsung selama 10 abad sampai akhir abad ke-13. Menurut pendapat kalian mengapa kebudayaan Hindu-Buddha mengalami kemunduran? Apa saja faktor yang menyebabkan kemunduran peradaban Hindu-Buddha? Coba kalian tuliskan jawaban pada kolom di bawah ini.

.....

.....

.....

Peradaban Hindu-Buddha mengalami kemunduran salah satunya karena penyebaran Islam yang sudah sampai di Nusantara. Islam sebagai sebuah agama masuk dan berkembang pada masa Hindu-Buddha. Islam menggantikan peradaban Hindu-Buddha dan peradaban Islam masih dapat kalian rasakan manfaatnya hingga sekarang. Coba kalian analisis bagaimana bentuk peninggalan masa Islam yang masih ada hingga sekarang?



Gambar 3.26 Peta persebaran Islam di Indonesia

Belum dapat dipastikan dengan benar kapan dan di mana Islam mulai masuk ke Indonesia. Berbagai teori berkembang mengenai kapan dan di mana Islam mulai menyebar. Berita Tiongkok menyebutkan bahwa terdapat daerah hunian para pedagang Arab Islam di pantai barat Sumatra. Islam masuk dari daerah asalnya yaitu Arab karena dibawa oleh para pedagang Arab. Islam masuk ke Nusantara tidak langsung dari Arabia tapi melalui ajaran tasawuf yang berkembang di India. Daerah yang menjadi asal mula ajaran tasawuf adalah Gujarat. Islam masuk dari Gujarat ke Samudra Pasai pada waktu abad ke-13 M. Islam masuk dari Persia dan bermahzab Sy'ah. Pendapat beliau berdasarkan kepada sistem mengeja membaca huruf Al-Quran. Seperti Arab mengeja dengan "Fa-hah" Persia menyebutnya Jabar. Islam masuk ke Nusantara melalui Tiongkok berdasarkan kepada Sultan Demak yang merupakan keturunan Tiongkok dan Wali Sanga adalah peranakan Tiongkok. Dasar dari pendapat beliau adalah Kronik Klenteng Sam Po Kong di Semarang. Masuk dan berkembangnya agama Islam di Nusantara akibat umat Islam memiliki navigator atau mualim dan pedagang Muslim yang beraktivitas secara aktif di pelayaran dan perdagangan.



Lembar Aktivitas 8

Aktivitas Individu

- Bagaimana kebenaran dari teori-teori tentang masuknya Islam ke Nusantara? Coba kalian analisis dan pilih salah satu yang menurut kalian tepat sebagai awal mula masuknya Islam di Indonesia!

Islam yang telah masuk kemudian berkembang dengan pesat. Islam diterima oleh masyarakat Indonesia karena beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut adalah Islam datang dengan damai, Islam tidak membedakan stratifikasi manusia berdasarkan kelas, metode ibadah umat Islam mudah untuk dilakukan dan tidak membutuhkan banyak biaya. Islam juga didukung oleh beragam metode yang digunakan sebagai media dakwah untuk menyebarkan agama Islam. Berbagai media dakwah untuk penyebaran Islam adalah sebagai berikut.

154

ILMU PENGETAHUAN SOSIAL UNTUK SMP KELAS VII

• Perdagangan

Para pedagang muslim yang menetap di sekitar pelabuhan untuk membentuk perkampungan muslim. Perdagangan merupakan jalan dakwah pertama yang menjadi awal mula masuknya Islam ke Indonesia.

• Pernikahan

Metode pernikahan dilakukan dengan cara seorang yang telah memeluk agama Islam melakukan pendekatan kepada raja atau bangsawan atau keluarganya untuk dinikahi secara Islam.

• Pendidikan

Pendidikan untuk menyebarkan agama Islam dilakukan dengan seorang murid atau santri yang berguru kepada seorang ulama di pesantren, kemudian setelah cukup ilmunya dan lulus dari pesantren, berdakwah ke daerah asal dan daerah lain yang belum memeluk Islam.

• Seni Budaya

Seni budaya yang cukup sering digunakan oleh ulama dan wali dalam medakwahkan Islam adalah dengan pagelaran wayang, upacara sekaten, seni pahat, seni ukir, seni tari, seni musik dan seni sastra.

• Dakwah

Strategi penyebaran Islam di Nusantara dengan metode dakwah cukup sering dilakukan oleh seorang wali dan ulama. Mereka menyebarkan Islam dengan berdakwah ke kampung-kampung dan desa-desa untuk menyebarkan Islam.

• Tasawuf

Metode tasawuf juga menjadi strategi dakwah yang efektif karena sesuai dengan kultur dari peradaban Hindu-Buddha di peradaban sebelumnya. Tasawuf yang menggunakan mistifikasi mudah dipahami oleh masyarakat Nusantara yang berorientasi kepada kebudayaan Hindu-Buddha.

Lampiran 13 Foto Dokumentasi



Dokumentasi kegiatan pembelajaran dan pembagian kelompok pada siklus I



Dokumentasi penerapan model TGT pada siklus I



Dokumentasi penerapan model TGT pada siklus I



Dokumentasi kegiatan pembelajaran dan pembagian kelompok pada siklus II



Dokumentasi Penerapan model TGT pada siklus II



Dokumentasi penyerahan hadiah di akhir permainan

RIWAYAT HIDUP



Septiyana atau biasa di panggil Septi lahir pada tanggal 09 September 2002 di Desa Gunung Terang Kecamatan kalianda Kabupaten Lampung Selatan. Penulis merupakan anak Terakhir dari Bapak Saliman (Alm) dan Ibu Maimunah. Riwayat pendidikan penulis, lulus dari SDN 04 Dente Makmur Tahun 2014, Kemudian SMPN 5 Dente makmur Tahun 2017, sedangkan jenjang menengah atas penulis tempuh di SMAN 1 Dente Teladas pada tahun 2020. Kemudian melanjutkan pendidikanya di Institut Agama Islam Negeri Metro (IAIN METRO) dengan mengambil program studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (Tadris IPS) guna mendapatkan gelar Strata 1 (S1).