

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya manusia untuk memperluas pengetahuan dalam rangka membentuk nilai, sikap, dan perilaku. Pendidikan juga merupakan salah satu sarana untuk mengembangkan potensi diri dan keterampilan siswa melalui proses pembelajaran sebagai bekal untuk dirinya menjalani hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pendidikan juga dapat membentuk individu yang berkarakter dan berwawasan luas. Suatu hal yang akan menentukan kemajuan suatu negara yaitu dengan tercapainya pendidikan, karena pendidikan merupakan kunci utama untuk menghasilkan individu yang berkualitas, memiliki banyak pengetahuan, berakhlak mulia, dan mampu bersaing dengan negara lain. Pendidikan selalu berkaitan dengan proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran berlangsung, terdapat interaksi antara guru dan siswa sebagai usaha membantu siswa untuk mencapai tujuan pendidikan.

Tujuan pendidikan diperkuat dengan bunyi Undang-undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 yang menyatakan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Kemendiknas, 2003:2).

Berdasarkan Undang-undang tersebut, maka tujuan dari pendidikan di Indonesia adalah untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran aktif agar siswa dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Tujuan pendidikan sangat erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Kegiatan yang sangat penting dalam dunia pendidikan yaitu kegiatan belajar mengajar yang mana agar nantinya bisa tercapai tujuan pembelajaran. Kegiatan proses belajar mengajar yang bagus adalah yang mampu meningkatkan minat dan ketertarikan belajar siswa sehingga siswa dapat menunjukkan sikap yang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dari awal hingga pelajaran berakhir.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Peran dari guru sebagai pembimbing bertolak dari banyaknya peserta didik yang bermasalah. Dalam belajar tentunya banyak perbedaan, seperti adanya peserta didik yang mampu mencerna materi pelajaran, ada pula peserta didik yang lambat dalam mencerna materi pelajaran. Kedua perbedaan inilah yang menyebabkan guru mampu mengatur strategi dalam pembelajaran yang sesuai dengan keadaan peserta didik . Oleh karena itu, jika hakikat belajar adalah “perubahan”, maka hakikat pembelajaran adalah “pengaturan” (Bahri Djamarah, 2006:39).

Menurut Trianto, 2009:19 (dalam Muhammad Darwis Dasopang, 2017) mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang guru

untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai. Dalam pembelajaran guru kurang mengajak siswa untuk turut aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa berada pada objek yang pasif. Dalam permasalahan pembelajaran IPS, tampaknya peran guru sebagai tenaga pendidik dapat menjadi kunci utama dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang efektif dalam pelajaran IPS disekolah. Seorang pendidik dituntut untuk mampu berinovasi menciptakan perangkat pembelajaran yang bisa menumbuh kembangkan kemampuan anak dalam pembelajaran IPS. Pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang dikelola sedemikian rupa sehingga proses belajar yang direncana dapat dicapai hasil seoptimal mungkin.

Ditinjau dari kegiatan siswa, pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang dapat membuat siswa terdorong dan mampu memanfaatkan kesempatan belajar yang ada untuk menguasai kompetensi yang dipelajari. Selain itu kualitas pembelajaran bergantung pada kemampuan guru dalam menyiapkan kegiatan pembelajaran yang baik, namun peran peserta didik juga sangat penting dalam menentukan pencapaian tujuan pembelajaran terutama partisipasi aktifnya dalam proses belajar di kelas (Rafiuddin, 2021: 47). Menurut (Kusmiadi, 2020: 2) menyatakan bahwa kualitas pendidikan merupakan salah satu masalah yang sedang dihadapi oleh negara-negara berkembang termasuk Indonesia. Komponen guru dan peserta didik merupakan dua subjek yang sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran didalam kelas. Guru merupakan subjek yang merancang strategi sekaligus sutradara yang mengatur jalannya proses

pembelajaran di kelas. Peserta didik merupakan subjek yang harus memiliki kemampuan, motivasi dan kesiapan yang memadai untuk belajar.

Berdasarkan observasi pada bulan oktober 2023 di MTs N 1 Rokan Hulu mengenai hasil belajar IPS siswa kelas VII belum optimal, hal ini dapat dilihat dari perbedaan kemampuan atau kapasitas siswa yang satu dengan yang lainnya sehingga daya tangkap yang diperoleh pun berbeda, di MTs N 1 Rokan Hulu pada kelas VII telah menerapkan kurikulum merdeka namun disaat mengajar dikelas guru masih kurang menggunakan model pembelajaran inovatif yang mampu mengajak siswa untuk turut aktif mengikuti proses pembelajaran, dalam kegiatan pembelajaran guru menggunakan metode ceramah dan kurang mengajak siswa dalam kegiatan diskusi kelompok, siswa cenderung mendengarkan materi dari guru tetapi tidak mampu mengajukan pertanyaan dan pernyataan dan siswa lebih memilih berbicara dengan temannya sehingga kurangnya konsentrasi siswa selama proses pembelajaran. Hal ini juga berpengaruh pada hasil penilaian harian, dimana masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah standar KKM sekolah. Adapun KKM mata pelajaran IPS di MTs N 1 Rokan Hulu adalah 70.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti memilih model tersebut karena dilihat dari penelitian terdahulu bahwasanya model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terbukti berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Silfi Melindawati, 2021 dan Elisabeth Margareta dkk, 2023). Adanya permainan dan pertandingan akademik dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan

motivasi belajar siswa sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa (Taniredja, 2011: 72-73) . Selain itu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) cocok dan mudah di terapkan sesuai dengan karakter siswa kelas VII yang masih senang bermain. Untuk lebih jelasnya penulis membuat tabel nilai penilaian harian siswa kelas VII di MTs N 1 Rokan Hulu sebagai berikut:

Tabel 1.1 Hasil Penilaian Harian Siswa Kelas VII Di MTs N 1 Rokan Hulu.

No.	Hasil Belajar	Jumlah Siswa	Persentase
1.	Tuntas (70)	39	31%
2.	Tidak Tuntas (<70)	87	69%
Jumlah		126	100%

Sumber: (Erni Yunita, S.Pd) Guru IPS MTs Negeri 1 Rokan Hulu Data bulan Oktober 2023.

Dari tabel 1.1 Fenomena yang telah peneliti lihat maka diperlukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat dilaksanakan dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT menurut Rusman: 2009 (dalam Dian Safitri, 2019: 26) adalah “salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang beda.

TGT dapat meningkatkan kemampuan dasar, kepercayaan diri, hasil belajar, interaksi positif tanpa melihat perbedaan status diantara peserta didik. TGT disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga diharapkan para peserta didik lebih tertarik, aktif dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran (Musmiratul Uyun, dkk, 2016: 671).

Berdasarkan pengertian model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah suatu model yang dirancang oleh pendidik untuk meningkatkan semangat belajar siswa karena didalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ada permainan yang melibatkan seluruh aktivitas siswa dan dengan ini maka, siswa mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya untuk mengasah keterampilan dalam diri siswa sehingga siswa tidak merasa jenuh dan kelas tidak terasa monoton saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dapat penulis lihat dari penelitian-penelitian terdahulu. Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII Di MTs N 1 Rokan Hulu.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti merumuskan permasalahan yaitu apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII di MTs N 1 Rokan Hulu.

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII di MTs N 1 Rokan Hulu.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperoleh manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini akan menambah bahan literasi yang berkaitan dengan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta didik memberikan pengalaman belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan motivasi belajar sehingga hasil belajar dapat meningkat.
- b. Bagi guru, sebagai bahan masukan untuk untuk meningkatkan proses pembelajaran dan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran berkelompok pada mata pelajaran IPS yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPS siswa.
- c. Bagi kepala sekolah, sebagai bahan masukan dalam mengambil kebijakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa di MTs N 1 Rokan Hulu.
- d. Bagi Peneliti, memberikan pengetahuan pada peneliti tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas Prutanta (2018: 3). Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas (Gunarto, 2013: 15).

Model pembelajaran adalah pola desain pembelajaran, yang menggambarkan secara sistematis langkah demi langkah pembelajaran untuk membantu siswa dalam mengonstruksi informasi, ide dan membangun pola pikir untuk mencapai tujuan pembelajaran (Isrok'atun, Amelia Rosmala, 2021:27). Selanjutnya Model pembelajaran menurut (Rahman, 2018: 22) adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan guru sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, lembar kerja, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain. Menurut (Ponidi, dkk, 2021: 10) model pembelajaran merupakan salah satu bentuk pendekatan yang

digunakan dalam rangka membentuk perubahan perilaku peserta didik agar dapat meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai model pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas dan bertujuan untuk menghasilkan hasil belajar siswa.

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran dikelas (Jamal Mirdad, 2020: 16). Model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
- b) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
- c) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan KBM di kelas.
- d) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: urutan Langkah-langkah pembelajaran, adanya prinsip reaksi, sistem sosial, dan sistem pendukung.
- e) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran yang meliputi dampak pembelajaran dan dampak pengiring.
- f) Membuat persiapan mengajar dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Menurut Hamiyah dan Jauhar, 2014 (dalam Agus Purnomo, dkk. 2022: 5) model pembelajaran mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Berdasarkan teori Pendidikan dan teori belajar tertentu. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
2. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan pembelajaran di kelas.
3. Memiliki perangkat bagian model.
4. Memiliki dampak sebagai akibat penerapan model pembelajaran baik langsung maupun tidak langsung.

Berdasarkan ciri-ciri diatas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri model pembelajaran adalah suatu rancangan yang dilakukan oleh guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran agar materi yang diajarkan dapat dipahami oleh siswa dan adanya keikutsertaan siswa secara aktif dan kreatif selama pelaksanaan pembelajaran.

c. Komponen Pembelajaran

Komponen pembelajaran menurut (Falahuddin, 2014: 104) merupakan bagian dari suatu sistem yang mempunyai peranan penting dalam keseluruhan jalannya suatu proses pembelajaran. Berlangsungnya proses pembelajaran tidak terlepas dari komponen-komponen yang ada didalamnya, komponen-komponen proses belajar mengajar tersebut adalah:

a) Peserta didik

Menurut Undang-undang No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional, peserta didik adalah anggota Masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Peserta didik adalah subjek yang bersifat unik yang mencapai kedewasaan secara bertahap.

b) Guru

Guru adalah seseorang berkepribadian yang memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar dan berpartisipasi penuh dalam menyelenggarakan pendidikan.

c) Tujuan Pembelajaran

Dalam permendiknas RI No. 52 Tahun 2008 tentang Standar Proses disebutkan bahwa tujuan pembelajaran memberikan petunjuk untuk memilih isi mata pelajaran, menata urutan topik-topik, mengalokasikan waktu, petunjuk dalam memilih alat-alat bantu pengajaran dan prosedur pengajaran, serta menyediakan ukuran untuk mengukur prestasi belajar siswa.

d) Materi atau isi

Materi pembelajaran adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai peserta didik dalam rangka memenuhi standar

kompetensi yang ditetapkan. Materi pembelajaran menempati posisi yang sangat penting dari keseluruhan kurikulum, yang harus dipersiapkan agar pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai sasaran.

e) Metode

Metode pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.

Menurut Utomo, 2020 (dalam Agus Purnomo, dkk. 2022: 11-12) komponen model pembelajaran terdiri atas:

- a) Sintaks; Pada model pembelajaran berisi tentang langkah-langkah, maupun fase-fase sebagai bentuk urutan kegiatan pembelajaran.
- b) Prinsip reaksi; Pada dasarnya prinsip reaksi ini menggambarkan tentang reaksi yang ditunjukkan guru atas aktivitas-aktivitas yang ditunjukkan siswa dalam proses belajar di kelas.
- c) Sistem sosial; yang dimaksud sistem sosial dalam komponen model pembelajaran mencakup beberapa hal yaitu: mendeskripsikan beragam peranan guru dan siswa, menyajikan secara deskripsi hubungan yang hirarki antara guru dan siswa, serta berkaitan dengan beragam hal maupun kaidah yang mendorong atau memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.

d) Sistem pendukung; Komponen sistem pendukung ini lebih mengarah pada kondisi yang dibutuhkan oleh model pembelajaran agar dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran. Sistem pendukung ini lebih mengarah pada fasilitas-fasilitas teknis, keterampilan atau kemampuan guru, serta tuntutan yang ingin dicapai siswa sehingga terciptanya kondisi khusus sebagai ciri dari model pembelajaran.

Dari teori diatas, dapat disimpulkan bahwa komponen pembelajaran merupakan kumpulan dari beberapa item yang saling berhubungan satu sama lain yang merupakan hal penting dalam proses belajar mengajar. Jika komponen pembelajaran lengkap maka akan mudah tercapainya tujuan pembelajaran.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang membuat siswa saling berinteraksi dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengerjakan tugas akademik demi mencapai tujuan bersama. Parker (dalam Huda, 2015:32).

Model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu menginstruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri. Pembelajaran kooperatif adalah kerangka konseptual rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok-kelompok

tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Kelompok-kelompok tersebut bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif termasuk sebuah strategi pembelajaran yang melibatkan siswa yang bekerja secara kolaborasi untuk mencapai tujuan bersama (Lola Amalia, Dkk., 2023:11).

Berdasarkan defenisi diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil untuk menyelesaikan permasalahan demi tujuan bersama.

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran TGT menurut (Rusman: 2009) adalah “salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang beda. Slavin (2015:163) mengemukakan bahwa TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim dengan anggota tim lain yang memiliki kemampuan sama.

TGT dapat meningkatkan kemampuan dasar, kepercayaan diri, hasil belajar, interaksi positif tanpa melihat perbedaan status diantara peserta didik. TGT disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga diharapkan para peserta didik lebih tertarik, aktif dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran (Musmiratul Uyun, dkk, 2016: 671). Rusman dalam (Nur Afwa Milawati, 2019: 14) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*Class Presentation*), belajar dalam kelompok (*team*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, TGT merupakan pembelajaran yang dapat membiasakan peserta didik untuk saling bekerja sama dengan teman sebayanya yang memiliki kemampuan setara untuk mendapatkan skor tertinggi pada kelompoknya masing-masing.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Adapun tahap-tahap (Skenario) yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran Kooperatif tipe TGT, Menurut (Suradi, 2010: 9) adalah sebagai berikut:

- a) Pembentukan kelompok
- b) Pemberian Materi
- c) Belajar Kelompok

- d) Turnamen
- e) Skor Individu
- f) Skor Kelompok
- g) Penghargaan

Sedangkan menurut Slavin (dalam Ira Irviana 2016: 58) mengemukakan langkah-langkah dalam pelaksanaan TGT adalah sebagai berikut:

- a) Guru mengajar seperti biasa
- b) Siswa belajar dalam kelompok heterogen
- c) Siswa pergi ke meja pertandingan masing-masing untuk bertanding. Setiap meja pertandingan terdiri dari seorang siswa dari setiap kelompok yang sama tahap pencapaiannya.
- d) Setelah selesai pertandingan, semua siswa kembali kekelompok masing-masing. Skor setiap siswa dijumlahkan untuk mendapatkan skor kelompok.
- e) Guru mengumumkan skor-skor kelompok dan memberi penghargaan kepada kelompok yang menjadi juara.

Dari beberapa langkah-langkah model pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Games Tournament* (TGT) tersebut, maka akan dilakukan dalam langkah pembelajaran dan pada saat pembelajaran berlangsung. Dengan langkah tersebut diharapkan para siswa dapat bekerja sama dalam suatu

kelompok, persaingan sehat, menumbuhkan tanggung jawab, dan keterlibatan belajar.

c. Indikator Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat digunakan dalam berbagai macam mata Pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), hingga perguruan tinggi. Penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam pelaksanaannya tidak memerlukan fasilitas pendukung yang khusus seperti peralatan dan ruangan khusus. Selain mudah diterapkan dalam penerapannya TGT juga melibatkan aktivitas seluruh siswa untuk memperoleh konsep yang diinginkan (Trianto, 2009: 83).

Dari pernyataan Trianto (2009: 83) diatas dapat disimpulkan bahwa indikator model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah: Pra pembelajaran, kegiatan inti pembelajaran dan penutup.

- a) Pra pembelajaran adalah kegiatan pendahuluan pembelajaran yang ditunjukkan agar siswa siap untuk mengikuti proses pelajaran.

- b) Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai KD. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatif, dan kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik.
- c) Kegiatan penutup adalah kegiatan yang dilakukan guru untuk mengakhiri kegiatan inti pembelajaran.

Dari uraian diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa indikator model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terbagi menjadi tiga, yaitu: pra pembelajaran, kegiatan inti pembelajaran, dan penutup.

d. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Kelebihan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menurut Aris Shoiman (2017: 207) adalah sebagai berikut:

- a) Model pembelajaran TGT dapat membuat peserta didik yang memiliki kemampuan rendah menjadi ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya, tidak hanya membuat aktif peserta didik yang berprestasi.
- b) Model TGT dapat menumbuhkan rasa saling menghargai antara satu sama lain dan menciptakan rasa kebersamaan.

- c) Peserta didik menjadi lebih bersemangat, karena pendidik akan memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik.
- d) Kegiatan permainan (*Turnaments*) membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti kegiatan belajar.

Slavin (2010: 169-173) secara implisist mengungkapkan kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) diantaranya adalah:

- a) Memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak.
- b) Meningkatkan persepsi peserta didik bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kerja bukan keberuntungan.
- c) TGT meningkatkan harga diri sosial peserta didik.
- d) TGT meningkatkan ke kooperatifan terhadap yang lain keterlibatan peserta didik lebih tinggi dalam pembelajaran.
- e) TGT meningkatkan kehadiran peserta didik di sekolah.

e. Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Kekurangan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menurut Aris Shoiman (2017: 208) adalah sebagai berikut:

- a) Memerlukan waktu yang lama.

- b) Dalam melakukan kegiatan pembelajaran pendidik dituntut untuk pandai dalam memilih materi Pelajaran yang akan disampaikan.
- c) Sebelum diterapkan didalam kelas, pendidik harus mempersiapkan model ini dengan benar, seperti membuat soal dan pendidik harus mengetahui urutan akademis para peserta didik.

Kekurangan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen (TGT)* menurut Slavin (2010: 169-173) adalah:

- a) Sulitnya mengelompokkan peserta didik yang mempunyai kemampuan akademis yang beragam.
- b) Banyak peserta didik yang mempunyai kemampuan akademis tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada peserta didik lainnya.

f. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* adalah model pembelajaran yang dapat digunakan oleh berbagai jenjang Pendidikan, model pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan kerja sama antar siswa, saling berinteraksi satu sama lain, motivasi belajar siswa serta dapat meningkatkan aktivitas belajar dan juga hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Dede Kurnia Adiputra dan

Yadi Heryadi (2021: 108) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPA di sekolah dasar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Elisabeth dan Sarah (2023: 24-33) menyatakan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan semester ganjil SMP Negeri 1 Lawe Sigala-gala. Sehingga mereka menyarankan agar guru-guru dapat menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sebagai alternatif dalam memberikan variasi dalam proses belajar mengajar.

4. Hakikat Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku individu yang diperoleh melalui pengalaman, melalui proses stimulus respon, melalui pembiasaan, melalui peniruan, melalui pemahaman dan penghayatan, melalui aktivitas individu meraih sesuatu yang dikehendaknya (Prayotno, 2009: 203). Menurut Sumantri, 2015:2 (dalam Nurrita, T. 2018:174) belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan.

Adapun menurut (Arsyi Mirdanda, 2018:1) hasil belajar merupakan salah satu diantara tolak ukur yang menjadi acuan dalam memperbaiki kinerja seorang pendidik dalam penyelenggaraan proses pembelajaran. Bahkan tidak sedikit yang berpendapat bahwa hasil belajar merupakan satu-satunya yang menjadi tolak ukur keberhasilan seseorang pendidik meskipun proses atau aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran tidak dapat juga untuk diabaikan sesuai dengan karakteristik kurikulum Merdeka Belajar yang sedang dilaksanakan kala ini.

Hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari disekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata Pelajaran yang diberikan (Susanto, 2013:6). Kemudian menurut (Wayan Surti dan M. Jailani, 2017:16) hasil belajar merupakan taraf keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi Pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor perolehan hasil tes dari sejumlah materi Pelajaran tertentu.

Berdasarkan beberapa pengertian hasil belajar diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah keterampilan yang dikuasai oleh siswa setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Kemudian hasil belajar bisa juga dilihat dari kegiatan evaluasi yang dilakukan oleh guru kepada siswanya yang mana tujuannya adalah untuk mendapatkan suatu data sebagai bukti kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

b. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal (berasal dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (berasal dari luar diri siswa). Nana Sudjana, 2018:22 (dalam Sihombing, M. 2022:27) menyebutkan bahwa faktor-faktor hasil belajar ada dua macam, yaitu:

1. Faktor Internal

Yaitu faktor yang datang dari diri individu itu sendiri. Meliputi: minat, bakat, motivasi, dan kematangan.

2. Faktor Eksternal

Yaitu faktor yang datang dari luar individu. Meliputi: lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

Menurut Istarani, 2017:29 (dalam Sihombing, M. 2022:27-28) terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, yaitu:

1. Faktor Internal

- a. Sikap terhadap belajar
- b. Motivasi belajar
- c. Konsentrasi belajar
- d. Mengolah bahan ajar
- e. Menyimpan perolehan hasil belajar
- f. Menggali hasil belajar yang tersimpan
- g. Kemampuan berprestasi

- h. Rasa percaya diri siswa
 - i. Keberhasilan belajar
 - j. Kebiasaan belajar
2. Faktor Eksternal
- a. Guru sebagai pembina siswa belajar
 - b. Prasarana dan sasaran pembelajaran
 - c. Kebijakan penilaian
 - d. Lingkungan sosial di sekolah
 - e. Kurikulum sekolah

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut, pada dasarnya sama-sama memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Dimana seorang peserta didik ketika mengerjakan suatu kegiatan pembelajaran akan meniru apa yang ada disekitar mereka.

c. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar menurut (Muhibin Syah, 2011:39-40) adalah hasil belajar dapat dikatakan berhasil apabila telah mencapai tujuan pendidikan. Dimana tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar peserta didik secara umum dapat diklasifikasikan menjadi tiga yakni: aspek kognitif, aspek efektif, dan aspek psikomotor.

1) Aspek Kognitif

Aspek kognitif Menurut (Sudaryono, 2012: 43) merupakan ranah yang mencakup kegiatan otak. Pada aspek kognitif ini, pendidik

diharapkan untuk dapat melakukan suatu tindakan sehingga dapat mengetahui berapa banyak peserta didik yang telah memahami materi pelajaran dan peserta didik yang belum memahami materi pelajaran yang telah diajarkan sehingga pendidik dapat memberikan bimbingan khusus kepada peserta didik yang belum memahami materi pelajaran.

Penggolongan tujuan ranah kognitif oleh Bloom berkenaan dengan hasil belajar intelektual terdiri dari enam aspek, yaitu:

- a) Pengetahuan, dalam hal ini siswa diminta untuk mengingat kembali satu atau lebih dari fakta-fakta yang sederhana.
- b) Pemahaman, yaitu siswa diharapkan mampu untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana diantara fakta-fakta atau konsep.
- c) Penggunaan/Penerapan, disini siswa dituntut untuk memiliki kemampuan untuk menyeleksi atau memilih generalisasi / abstraksi tertentu secara tepat untuk diterapkan dalam suatu situasi baru dan menerapkannya secara benar.
- d) Analisis, merupakan kemampuan siswa untuk menganalisis hubungan atau situasi yang kompleks atau konsep-konsep dasar.
- e) Sintesis, merupakan kemampuan siswa untuk menggabungkan unsur-unsur pokok kedalam struktur yang baru.
- f) Evaluasi, merupakan kemampuan siswa untuk menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki untuk menilai suatu kasus.

Dalam proses belajar mengajar, aspek kognitif inilah yang paling menonjol dan bisa dilihat langsung dari hasil tes. Disini pendidik dituntut untuk melaksanakan semua tujuan tersebut. Hal ini bisa dilakukan oleh pendidik dengan cara memasukkan unsur tersebut kedalam pertanyaan yang diberikan. Pertanyaan yang diberikan kepada siswa harus memenuhi unsur tujuan dari segi kognitif, sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diterapkan.

2) Aspek Efektif

Aspek efektif menurut (Sudaryono, 2012:46) adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai, dan sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya apabila ia telah memiliki penguasaan kognitif yang tinggi. Tujuan ranah efektif berhubungan dengan hirarki perhatian, sikap, penghargaan, nilai, perasaan, dan emosi. Kratwohl, Bloom, dan Masia mengemukakan taksonomi tujuan ranah afektif meliputi lima kategori yaitu menerima, merespon, menilai, mengorganisasi, dan karakterisasi.

3) Aspek Psikomotor

Hasil belajar psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak individu. Tujuan ranah psikomotor berhubungan dengan keterampilan motorik, manipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi saraf dan koordinasi badan. Kibler, Barket, dan Miles mengemukakan taksonomi ranah psikomotorik meliputi gerakan

tubuh yang mencolok, gerakan ketepatan yang dikoordinasikan, perangkat komunikasi nonverbal, kemampuan berbicara.

Berdasarkan indikator hasil belajar diatas dapat disimpulkan bahwa untuk menentukan hasil belajar harus ada indikatornya. Karena, tanpa adanya indikator seorang guru tidak akan bisa mengukur sampai mana kemampuan yang dimiliki oleh siswanya. Diantara ketiga ranah yang telah disebutkan, ranah kognitif merupakan ranah yang paling banyak dinilai oleh pendidik di sekolah karena ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai isi materi pelajaran.

5. Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pembelajaran IPS merupakan salah satu mata Pelajaran yang mengkaji mengenai peristiwa lokal maupun internasional, fakta, konsep, dan generalisasi yang berhubungan dengan masyarakat. Pembelajaran IPS lebih banyak mempelajari tentang manusia baik yang ada dilingkungan sekitar dan lingkungan yang lain (Ida Rosihah dan Aan Subhan Pamungkas, 2018:36).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menurut (Walangadi, H. 2023:647) pembelajaran IPS terkait dengan pembelajaran sosial, pembelajaran IPS dapat dikatakan berhasil apabila siswa mampu menyelesaikan segala tugas yang diberikan oleh guru. Pembelajaran IPS mengajak siswa untuk berfikir secara luas dan melihat jauh kedepan.

Materi pembelajaran IPS bukan hanya sekedar dibacakan oleh guru, tetapi guru harus menekankan pada kemampuan siswa untuk menggali, memahami, mengetahui, menganalisa dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan suatu mata pelajaran yang menggunakan pendekatan terpadu yang didalamnya memadukan empat bidang kajian yaitu ekonomi, sosiologi, geografi dan sejarah. Pembelajaran IPS dimaksudkan untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik dan dalam penyampaianya guru memilih tema yang menarik untuk diajarkan (Eko Heri Widiastuti, 2017:29).

Berdasarkan defenisi diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS adalah mata Pelajaran yang mempelajari tentang peristiwa yang berhubungan dengan masyarakat, lingkungan sekitar dengan kehidupan sehari-hari. Tujuannya setelah siswa mempelajari IPS diharapkan siswa dapat menerapkan ilmu yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari dan mampu menghadapi permasalahan sosial yang terjadi dilingkungannya.

b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Tujuan utama pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menurut (Darsono, 2017:7) sebagai berikut:

- a) Untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat.
- b) Memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi.
- c) Terampil setiap mengatasi masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Menurut (Regiani, E. Dkk, 2023:3259) tujuan pembelajaran Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) adalah sebagai berikut:

- a) Mengembangkan pemahaman tentang banyak konsep.
- b) Mengembangkan atau membentuk konsep yang berbasis sikap, nilai, moral dan keterampilan milik siswa.
- c) Membuat sistematika bahan, informasi, atau kemampuan yang telah dimiliki tentang manusia dan lingkungannya menjadi lebih bermakna.
- d) Lebih peka serta tanggap pada berbagai macam problematika sosial yang dilakukan secara rasional serta bertanggung jawab.
- e) Meningkatkan rasa toleransi dan persaudaraan dilingkungan sendiri dan antar manusia.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai tujuan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diatas, dapat disimpulkan bahwa pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bertujuan untuk mengembangkan potensi,

kemampuan berfikir, keterampilan sosial, dan mampu membangun jiwa dengan rasa kemanusiaan, peduli, toleransi serta peka terhadap permasalahan sosial yang terjadi dilingkungan masyarakat.

c. Karakteristik Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Karakteristik mata pelajaran IPS menurut Darsono, dkk: 2017 (dalam Nimas Puspitasari, 2022:13-18) antara lain:

- a) IPS merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.
- b) Kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga mencari materi atau topik (tema/sub tema tertentu).
- c) Kompetensi dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- d) Kompetensi Dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar survive seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan.

- e) Kompetensi Dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.

Dapat disimpulkan bahwa karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) gabungan ilmu sosial lainnya seperti ekonomi, sosiologi, geografi, sejarah, hukum dan politik. Karakteristik pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bertujuan untuk membentuk kecerdasan sosial bagi siswa yang mampu berfikir kritis, kreatif dan inovatif serta mampu menelaah kehidupan nyata yang dihadapinya.

B. Definisi Operasional

Defenisi operasional adalah penelitian yang menjelaskan tentang karakteristik suatu masalah yang hendak diteliti. Dimana dalam penelitian ini mengkaji dua variabel, yaitu: “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*)” sebagai variabel bebas (X) dan “Hasil Belajar” sebagai variabel terikat (Y). Berdasarkan penjelasan diatas variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini secara operasional didefenisikan sebagai berikut:

- 1) *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang menuntut seluruh siswanya ikut secara aktif tanpa adanya perbedaan status, usia dan jenis kelamin. Dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) diharapkan siswa di MTs N 1 Rokan Hulu

mampu bekerja sama dan mampu belajar secara aktif dikelas sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

2) Hasil Belajar

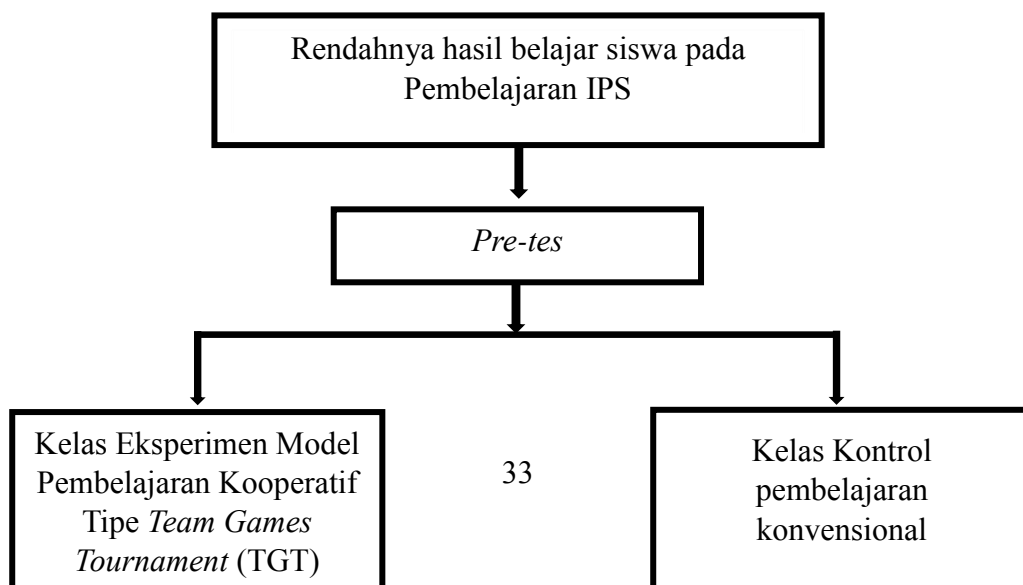
Hasil belajar merupakan kemampuan dan keterampilan yang dikuasai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dikelas. Dengan adanya hasil belajar kita dapat melihat sampai mana kemampuan siswa setelah menerima pengalaman belajar tersebut. Adapun hasil belajar yang digunakan penulis didalam penelitian ini adalah hasil belajar dari penilaian harian (ph) siswa di MTs N 1 Rokan Hulu.

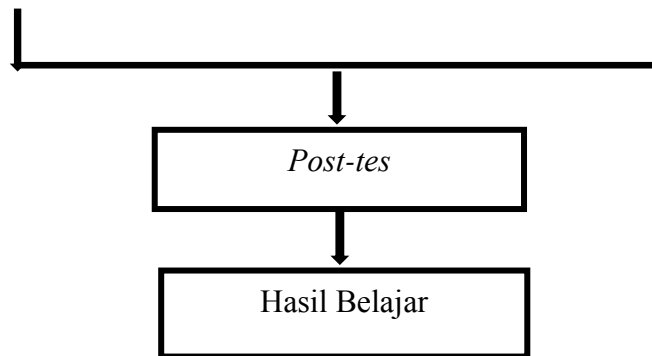
C. Kerangka Konseptual

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang menuntut seluruh siswanya ikut secara aktif tanpa adanya perbedaan status, usia dan jenis kelamin. Dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) diharapkan siswa di MTs N 1 Rokan Hulu mampu mengembangkan kemampuan-kemampuan yang telah diperolehnya dari pengalaman belajar, serta mampu belajar secara aktif dikelas sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas, maka dilakukan suatu penelitian yang memfokuskan pada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII di MTs N 1 Rokan Hulu dengan bentuk kerangka konseptual dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Melakukan uji coba soal kesekolah lain.
2. Setelah mendapatkan hasil uji coba maka dicari soal yang valid dan tidak valid, soal yang tidak valid dibuang.
3. Setelah mendapatkan soal yang valid, peneliti melakukan *pre-test* baik dikelas eksperimen maupun kelas kontrol guna untuk melihat kognitif awal peserta didik.
4. Setelah melakukan *pre-test* peneliti akan melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada kelas eksperimen dan metode ceramah pada kelas kontrol di MTs N 1 Rokan Hulu.
5. Kemudian melakukan *post-test* pada kelas eksperimen dan kontrol dengan soal yang dinyatakan valid.
6. Setelah melakukan *post-test* maka hasilnya akan di uji T.
7. Setelah di uji T maka akan didapatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan langkah-langkah penelitian diatas, berikut ini kerangka konseptual tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII di MTS N 1 Rokan Hulu.





Gambar 2. 1 Skema Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

H_a = Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII di MTs N 1 Rokan Hulu.

H_o = Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Tidak Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII di MTs N 1 Rokan Hulu.

E. Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan adalah penelitian yang sebelumnya sudah pernah dibuat oleh seseorang dan juga sudah dianggap relevan. Penelitian tersebut mempunyai keterkaitan dalam hal judul, penelitian dan topik yang diteliti

dengan pokok masalah penelitian yang sama dengan penelitian yang kita lakukan. Berikut penelitian yang relevan:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Silfi Melindawati (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS disekolah Dasar”. Berdasarkan hasil penelitiannya maka kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan kontribusi terhadap hasil belajar IPS siswa yaitu pada kelas eksperimen rerata skor yang diperoleh yaitu 66,03, sedangkan rerata skor hasil belajar IPS siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional sebesar 59,83.

Persamaan peneliti terdahulu dengan yang penulis teliti adalah terletak pada model pembelajaran yang sama yaitu dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dan pada mata pelajaran yang sama yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan sebelumnya pada tingkat Sekolah Dasar (SD) sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan pada siswa MTs kelas VII dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Dian Safitri (2020) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 1 Pakuan Aji Tahun Pelajaran 2019/2020”. Berdasarkan hasil penelitian

yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, hasil dari kelas eksperimen untuk peserta didik yang mendapatkan kategori tinggi berjumlah 1 orang, yang mendapatkan kategori sedang berjumlah 19 orang, dan kategori rendah berjumlah 7 orang, sedangkan hasil dari kelas kontrol untuk kategori tinggi tidak ada, kategori sedang berjumlah 14 orang, dan kategori rendah berjumlah 7 orang.

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang penulis teliti adalah terletak pada model pembelajaran yang sama yaitu dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), perbedaannya penelitian terdahulu dilakukan pada jenjang SD sedangkan yang akan penulis teliti pada jenjang MTs kelas VII.

3. Penelitian yang dilakukan Nur Afwa Milawati (2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Times Games Tournaments* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari *Confidence* Peserta Didik Kelas VII Di SMP Amal Bakti Jati Agung Lampung Selatan”. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan pengaruh antar kelas kontrol dan kelas eksperimen, hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *Direct Intruction*. Dengan hasil anova test 0,036 dan nilai sig $0,036 < 0,05$

yang menunjukkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang penulis teliti terletak pada model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), perbedaannya yaitu penelitian terdahulu juga meneliti model pembelajaran TGT dengan kategori *Self-Confidence* Sedangkan pada penelitian yang akan penulis lakukan hanya mengetahui pengaruh model TGT terhadap hasil belajar siswa.

4. Penelitian yang dilakukan Elisabeth Margareta dan Sarah Indah Yani Manalu (2023) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-gala”. Dalam penelitiannya dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPS. Hal ini didasarkan pada hasil belajar yang diperoleh pada kelas eksperimen dalam peningkatan hasil belajar dengan nilai rata-rata pretes sebesar 34,038 dan nilai rata-rata posttest sebesar 76,154. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh peningkatan hasil belajar dengan nilai rata-rata pretest sebesar 36,481 dan nilai rata-rata posttest sebesar 53,88. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan penulis lakukan terletak pada model pembelajaran yang sama dengan

menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS, sedangkan perbedaannya penelitian yang dilakukan sebelumnya pada siswa tingkat SMP sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan pada tingkat MTs Kelas VII dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

5. Penelitian yang dilakukan oleh Natania Rambu Baba Niri, Yohana Makaborang, dan Anita Tamu Ina (2023) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar IPA Terpadu Di SMP Negeri 1 Waibakul”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media poster berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Waibakul. Hal ini dapat ditunjukkan dari nilai rata-rata kelas eksperimen 85,33 lebih tinggi dari kelas kontrol 61,97.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan penulis lakukan terletak pada model pembelajaran yang sama yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), Perbedaannya yaitu penelitian terdahulu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media poster dan dilakukan pada jenjang SMP kelas VIII sedangkan yang akan penulis teliti pada jenjang MTs kelas VII.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data berupa angka-angka dan umumnya dianalisis dengan menggunakan statistik (Silaen, 2018:18). Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Eksperimen semu merupakan sebuah penelitian yang memerlukan kelas eksperimen dan kelas kontrol, tetapi tidak memungkinkan diadakannya pengambilan subjek penelitian secara acak dari populasi yang ada karena subjek (siswa) secara alami telah terbentuk dalam satu kelompok (satu kelas). Tujuan dari eksperimen semu adalah untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol dan/atau memanipulasikan semua variabel yang relevan (Sumardi Suryabrata, 2005:92). Penelitian ini dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang mana verifikasi hasilnya yaitu untuk membandingkan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *Pre-test* dan *Post-test*. Adapun desain pada pelaksanaan tindakan lapangan adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Desain penelitian yang akan dilaksanakan

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Kelas Eksperimen	TI	X	T2
Kelas Kontrol	TI	-	T2

Sumber: Lufri, 2006:72

Keterangan:

X : Pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* (TGT)

- : Pembelajaran konvensional

TI : Pemberian *Pre-test*

T2 : Pemberian *Post-test*

B. Waktu Dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2023 Maret 2024. Berikut target penelitian yang penulis lakukan.

Tabel 3. 2 Jadwal Dan Target Penelitian

No	Tahap Penelitian	Bulan					
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar
1.	Observasi ke sekolah						
2.	Pengajuan Judul						
3.	Pembuatan Proposal						
4.	Seminar Proposal						
5.	Pelaksanaan Penelitian						
6.	Seminar Hasil						
7.	Ujian Komprehensif						

Sumber: Data olahan peneliti 2024.

2. Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di MTs N 1 Rokan Hulu, adapun subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut (Sugiyono, 2017: 80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sehubungan dengan defenisi diatas, maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di MTs N 1 Rokan Hulu.

Tabel 3. 3 Jumlah Seluruh Siswa Kelas VII MTs N 1 Rokan Hulu.

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	VII A	32
2.	VII B	31
3.	VII C	31
4.	VII D	32
Jumlah		126

Sumber: Data Siswa MTs N 1 Rokan Hulu Tahun Pelajaran 2023/2024.

2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian menurut (Sugiyono, 2017: 81) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Teknik yang digunakan yaitu *simple random sampling* yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi secara acak. Adapun langkah-langkah pengambilan sampel didalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Membuat empat gulungan kertas.
2. Satu kertas ditulis kelas eksperimen dan satu kertas lagi ditulis kelas kontrol. Kertas selebihnya tidak ditulis, hanya kosong saja.
3. Kemudian diacak dan di undi, setelah itu maka di dapatlah kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Setelah hasil didapat maka terpilih kelas VII B sebagai kelas eksperimen dan kelas VII D sebagai kelas kontrol, dapat dilihat pada tabel 3.4.

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	VII B (Kelas Eksperimen)	31
2.	VII D (Kelas Kontrol)	32
Jumlah		63

Tabel 3. 4 Jumlah Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

Sumber: Olahan data peneliti di MTs N 1 Rokan Hulu 2023/2024.

D. Jenis dan Sumber Data

Adapun jenis dan sumber data yang peneliti lakukan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder.

a. Jenis Data

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian lapangan (*field research*) yang mana data yang diperoleh berasal dari hasil pengamatan langsung ke sekolah MTs N 1 Rokan Hulu.

b. Sumber Data

1. Data Primer

Data primer menurut (Umar, 2003: 56) adalah data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti melalui sumbernya dengan melakukan penelitian ke objek yang diteliti. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari hasil tes kemampuan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Team Games Tournament*

(TGT) dan hasil tes belajar dengan menggunakan model pembelajaran ceramah.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber kedua yang diperoleh dari buku-buku, jurnal contohnya skripsi yang berkaitan dengan penelitian ini. Dalam penelitian sumber pendukung yang didapat oleh peneliti berasal dari guru-guru MTs N 1 Rokan Hulu, khususnya pada pembelajaran IPS.

E. Teknik Pengumpulan Data

Menurut (Kriyanto, 2020:56) teknik pengumpulan data adalah kunci dari penelitian kuantitatif, karena jika tidak dilakukan dengan baik maka hasil data tidak akan sesuai dengan permasalahan yang sedang diteliti. Adapun teknik pengumpulan datanya yaitu:

1. Tes

Menurut Suharsimi Arikunto (2010:193) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data hasil belajar siswa yang kemudian akan diteliti untuk melihat pengaruh dari perlakuan model pembelajaran *team games tournament* (TGT). Bentuk tes dalam penelitian ini berupa tes objektif

yaitu tes pilihan ganda dengan setiap item yaitu a, b, c, d dengan satu item jawaban yang benar.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2018:102). Dengan demikian instrumen penelitian adalah alat untuk mengukur kemampuan siswa.

1. Tes

Tes digunakan untuk mendapatkan jawaban yang akan dijadikan dasar dalam penetapan skor. Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif berupa pilihan ganda. Soal pilihan ganda bentuk tes yang mempunyai satu alternatif jawaban yang benar atau paling tepat. Masing-masing item pada soal pilihan berganda terdiri dari empat alternatif (a, b, c, dan d).

Langkah-langkah dalam menyusun tes adalah sebagai berikut:

1. Membuat kisi-kisi soal

Sebelum menyusun soal tes, langkah pertama yang harus peneliti lakukan adalah menyusun kisi-kisi soal tes. Penyusunan kisi-kisi soal tes berguna untuk memudahkan dalam penyusunan soal tes dan diharapkan ada kesesuaian antara tujuan indikator dengan materi pelajaran.

2. Melakukan validitas soal

Validitas soal bertujuan untuk melihat bisa atau tidaknya soal untuk diuji cobakan. Hasil validasinya adalah perbaikan pada bahasa dan simbol yang digunakan pada soal dan alternatif jawaban, selanjutnya penyesuaian antara kisi-kisi soal dan soal pemahaman konsep.

3. Melakukan uji coba tes

Untuk memperoleh instrumen tes yang baik, maka soal-soal tersebut diuji cobakan agar dapat diketahui valid atau tidaknya, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda soal.

2. Uji Coba Instrumen

Tes yang digunakan terlebih dahulu diuji coba untuk menentukan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal, dan daya pembeda soal.

a. Uji Validitas

Uji validitas merupakan keadaan yang digambarkan untuk tingkat instrument yang bersangkutan dan mampu mengukur apa yang akan diukur. Uji validitas adalah suatu yang menunjukkan kevalidan atau kesahan suatu instrument. Teknik uji coba validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji valid instrument dengan menggunakan teknik rumus korelasi *product moment* (Arikunto, 2018:87) dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisiensi korelasi

n = Jumlah responden

$\sum xy$ = Jumlah perkalian skor jawaban suatu item dengan total skor

$\sum x$ = Jumlah skor item instrument

$\sum x^2$ = Jumlah kuadrat skor item

$\sum y^2$ = Jumlah kuadrat skor jawaban

Tabel kriteria r_{xy} Nilai standar validitas

Tabel 3. 5 Kriteria Tingkat Validitas

Tingkat Validitas	Kategori
$0,00 < r_{xy} \leq 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Rendah
$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Cukup Tinggi
$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	Tinggi
$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat Tinggi

Sumber: Arikunto, 2012:87

b. Uji Reliabilitas

Menurut Suharsimi Arikunto (2013:221) menyatakan bahwa “Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrument dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrument tersebut sudah baik”. Instrument yang sudah benar akan dipercaya dan menghasilkan data yang bisa dipercaya juga, mencari realibilitas instrument dengan menggunakan rumus K-R 20.

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

Keterangan:

r_{11} : Realibilitas tes secara keseluruhan

n : Banyaknya butir item

l : Bilangan konstan

S : Standar deviasi dari tes (standar deviasi adalah akar varian)

P : Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar.

q : Proporsi subjek yang menjawab item dengan salah ($q=1-p$)

$\sum pq$: Jumlah hasil perkalian antara p dan q

Tabel 3. 6 Kriteria Tingkat Reliabilitas.

Tingkat Reliabilitas	Kategori
Antara 0,800 sampai dengan 1,00	Sangat Tinggi
Antara 0,600 sampai dengan 0,800	Tinggi
Antara 0,400 sampai dengan 0,600	Cukup
Antara 0,200 sampai dengan 0,400	Rendah
Antara 0,00 sampai dengan 0,200	Sangat Rendah

Sumber: (Arikunto, 2012:89)

c. Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal adalah suatu peluang yang bisa untuk menjawab benar suatu soal pada tingkat kemampuan atau dikatakan untuk mengetahui sebuah soal itu tergolong mudah atau sukar. (Arikunto, 2012:87).

Rumus tingkat kesukaran soal menurut (Arikunto, 2012:87) sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : Indeks kesukaran

B : Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar

JS : Jumlah skor kelompok atas

Makin kecil indeks yang diperoleh, makin sulit soal tersebut. Namun sebaliknya, makin besar indeks yang diperoleh, makin mudah soal tersebut.

Kriteria indeks kesulitan soal menurut (Arikunto, 2012: 87) sebagai berikut:

Tabel 3. 7 Kriteria Kesukaran Soal.

Besarnya P	Interpretasi
Kurangnya dari 0,00-0,30	Sukar
0,30-0,75	Sedang
Lebih dari 0,75-1,00	Mudah

Sumber: (Arikunto, 2012: 87)

d. Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal yang digunakan memiliki kriteria cukup, baik dan sangat baik. Menurut (Arikunto, 2012:87) untuk menentukan indeks diskriminasi daya pembeda soal menggunakan rumus:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = P_A - P_B$$

Keterangan:

D : Daya Pembeda soal

BA : Jumlah skor kelompok atas

BB : Jumlah skor kelompok bawah

JA : Jumlah skor ideal kelompok atas

JB : Jumlah skor ideal kelompok bawah

Tabel 3. 8 Kriteria Daya Beda.

Daya Pembeda	Kategori
D : 0,00-0,20	Buruk
D : 0,21-0,40	Cukup
D : 0,41-0,70	Baik
D : 0,71-331,00	Sangat Baik

Sumber : (Arikunto, 2012:87)

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu langkah yang paling menentukan dari suatu penelitian, karena analisa data berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian. Analisa data dapat dilakukan melalui beberapa tahap penelitian diantaranya:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak (Sugiyono, 2015:106-107).

Adapun hipotesis untuk menguji normalitas adalah:

H_a = Data berdistribusi normal

H_o = Data tidak berdistribusi normal

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan Uji Lilliefors. Langkah-langkah Uji Lilliefors (Sundayana, 2010: 84) sebagai berikut:

1. Menyusun data dari yang terkecil sampai data terbesar.
2. Menghitung nilai rata-rata setiap kelas populasi.

$$\mu = \frac{\sum_{i=1}^n f_i x_i}{n}$$

Keterangan:

X_i = Data ke i

n = Banyak Data

3. Menghitung simpangan baku

$$\sigma = \sqrt{\frac{\sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}}$$

4. Mengubah nilai x pada nilai z dengan rumus

$$Z = \frac{x - \bar{x}}{S}$$

5. Menghitung luas Z dengan menggunakan tabel Z

6. Menentukan nilai proporsi data yang lebih kecil atau sama dengan data tersebut.
7. Menghitung selisih luas z dengan nilai proporsi
8. Menentukan luas maksimum (L_{maks}) dari langkah, $L_{maks} = L_{hitung}$
9. Menentukan luas tabel Lilliefors L_{maks} ; L_{hitung} dengan derajat bebas (n-1)
10. Kriteria kenormalan: jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal, begitu juga sebaliknya.

2. Uji Homogenitas

Menurut (Sundayana, 2016: 143) berpendapat bahwa uji homogenitas bertujuan untuk melihat apakah data mempunyai varian yang homogenitas atau tidak.

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

Keterangan:

F = Varians kelompok data

S_1^2 = Varians terbesar

S_2^2 = Varians terkecil

Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis
2. Bagi data menjadi dua kelompok
3. Cari masing masing kelompok nilai simpangan bakunya
4. Tentukan F_{hitung}
5. Tentukan kriteria pengujian:

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data tersebut homogen

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

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas VII di MTs N 1 Rokan Hulu. Adapun hipotesis sebagai berikut:

H_0 = Tidak ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII di MTs N 1 Rokan Hulu.

H_1 = Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII di MTs N 1 Rokan Hulu.

Untuk mengetahui sebaran datanya berdistribusi normal dan varians yang homogen, maka uji t dapat digunakan. Langkah-langkah uji t menurut (Sundayana, 2016:146) adalah sebagai berikut:

1. Merumuskan hipotesis penelitian

2. Menentukan nilai t_{hitung} dengan rumus:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}, S^2 = \sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Keterangan:

X_1 : Rata-rata hasil tes peserta didik kelas eksperimen.

X_2 : Rata-rata hasil tes peserta didik kelas kontrol.

S : Simpangan baku

N_1 : Jumlah siswa kelas eksperimen

N_2 : Jumlah siswa kelas kontrol

S_1^2 : Varian kelas eksperimen

S_2^2 : Varian kelas kontrol.

3. Menentukan nilai $t_{tabel} = t_{\alpha} (dk = n_1 + n_2 - 2)$

Kriteria pengujian dengan menggunakan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ terima H_a jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan tolak H_0 jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ diperoleh dari daftar distribusi t dengan derajat kebebasan $(dk) = (n_1 + n_2 - 2)$ dengan peluang $\frac{\alpha}{2}$.