



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis tanpa mencantumkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengujikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

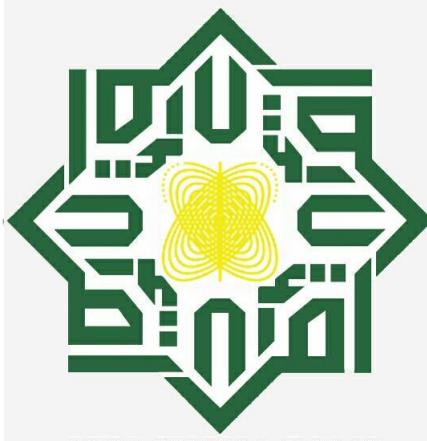


State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 23 PEKANBARU

Skripsi

Diajukan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)



OLEH:

SUTRA ALIZA

NIM. 12011427624

PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
1447H/2025M



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

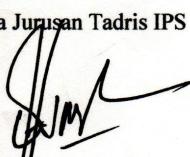
PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Negeri 23 Pekanbaru, Yang disusun oleh Sutra Aliza NIM 12011427624 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 20 Muharram 1447 H
1 Juli 2025 M

Menyetujui,

Ketua Jurusan Tadris IPS


Dra. Hj. Sakilah, M. Pd
NIP.19660303 200604 2 013

Dosen Pembimbing


Emilia Susanti M. Pd
NIP.19760706 202321 2 008



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Negeri 23 Pekanbaru, yang ditulis oleh Sutra Aliza NIM 12011427624 telah diujiankan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Pada tanggal 21 Muhamarram 1447 H/ 17 Juli 2025. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial.

Pekanbaru, 21 Muhamarram 1447 H

17 Juli 2025 M

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Pengaji I

Dr. Sukma Erni, M.Pd.

Pengaji II

Dr. Hj. Devi Arisant, M.Ag.

Pengaji III

Dr. Alimuddin, M.Ag.

Pengaji IV

Wardani Purnamasari , M. Pd. E

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd., Kons.
NIP. 1972101719970310004





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sutra Aliza
Nim : 12011427624
Tempat/Tgl Lahir : Kadur/ 6 Juni 2003
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Prodi : Tadris IPS
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament*
Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran
Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama
Negeri 23 Pekanbaru

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya
3. Oleh karena itu skripsi saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat
4. Apabila dikemudian hari terbukti plagiat dalam penulisan skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, 1 Juli 2025
Yang membuat pernyataan



Sutra Aliza
NIM. 12011427624

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGHARGAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Asalamualaikum Warohmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirabbil'alamin segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat beserta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah ke zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti saat ini.

Skripsi dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Negeri 23 Pekanbaru”** merupakan karya ilmiah penulis untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini banyak dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak. Terimakasih kedua orang tua penulis Ayahanda Sutrisno (Alm) dan Ibunda Suhartini yang telah mencerahkan do'a, perhatian, motivasi, dan materiil. Terimakasih kepada Ibu Emilia Susanti, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi dan Penasehat Akademik yang telah meluangkan waktu dan tenaga dalam memberikan bimbingan, arahan serta saran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Selain itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Hj. Leny Nofianti MS, SE, MSi, AK, CA., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Prof. H. Raihani, M.Ed., Ph.D., selaku Wakil Rektor I., Dr. Alex Wenda, S. T., M.Eng., selaku Wakil Rektor II, Dr. Haris Simaremare, S.T., M.T., selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, yang telah memfasilitasi penulis dalam menyelesaikan studi di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Prof. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dan Dr. Sukma Erni, M.Pd., selaku Wakil Dekan I dan Prof. Dr. Zubaidah Amir Mz., M.Pd., selaku Wakil Dekan II dan Dr. H. Jon Pamil, S.Ag., M.A., selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Ibu Dra. Hj. Sakilah, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ibu Dr. Hj. Devi Arisanti, M.Ag., selaku Sekretaris Jurusan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, yang memberikan perhatian dan motivasi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan.
5. Bapak Dr. Edi Suhendri., M.Si selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 23 Pekanbaru, Ibu Yenni Elifa, S.Pd selaku Wakil Kurikulum dan Ibu Dra. Deva

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Susila selaku Guru Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 23 Pekanbaru, yang telah memberikan saya izin untuk melakukan penelitian dan membantu selama proses penelitian.

6. Terimakasih untuk adik penulis satu-satunya, Suhemi Ricky Andi Pranata yang telah memberikan do'a, dukungan dan yang selalu mengiringi langkah penulis.

7. Teruntuk Paman, bibi dan nenek, Kurniadi, Kusmiati, Misinem. Terimakasih telah menjadi rumah kedua bagi penulis yang mau mendengarkan keluh kesah, memberikan dukungan baik secara moril maupun material.

8. Terimakasih untuk seluruh keluarga besar pihak Ayah dan Ibu telah mendukung, memberi semangat dan do'a..

9. Keluarga besar Tadris IPS Angkatan 2020 yang sama-sama menjalani suka duka selama menempuh pendidikan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Terimakasih selalu memberikan dukungan dan motivasi

10. Teman seperjuangan, Jauzah Salsabila, Dewi Ayu Srikandi, Amrina Rosida, Refnilda Anyelir, Yanti Elisa, Sri Angreani dan teman-teman seperjuangan lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terimakasih telah memberikan semangat dan bersedia berbagi keluh kesah.

11. Semua pihak yang telah memberikan do'a, bantuan dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini memiliki kekurangan dan kesalahan karena keterbatasan penulis dalam literatur serta pengetahuan. Oleh



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan skripsi ini. Atas bimbingan dan partisipasi berbagai pihak, semoga menjadi amal jariyah dan mendapatkan balasan yang lebih baik dari Allah SWT. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. *Aamiin Allahumma Aamiin.*

Wassalam'mualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Pekanbaru, 4 Juli 2025
Penulis

Sutra Aliza
NIM. 12011427624

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN**Yang Utama dari Segalanya**

Segala do'a sujud syukur dan harap kepada Allah SWT atas segala rahmat, nikmat serta hidayah-Nya kepada penulis, sehingga dengan bekal ilmu pengetahuan yang telah dianuhgrahkan, pertolongan dan izin-Nya akhirnya skripsi sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu dilimpahkan kepada junjungan alam, baginda Rasullulah Muhammad SAW.

-Untuk yang Terkasih dan Tersayang-

Sebagai bukti hormat dan terimakasih, aku persesembahkan karya sederhana ini kepada Ayahanda Sutrisno (alm), banyak hal yang aku lalui tanpa sosok ayah yang memaksaku untuk kuat. Dan Ibunda Suhartini yang telah memberikan kasih sayang, dukungan, ridho, do'a, materi dan pengorbanan yang tidak terhingga dan tidak mungkin dapat aku balas dengan selembar kertas persesembahan. Semoga kelak penulis bisa membuat ibu bapak bangga di dunia terlebih di akhirat, serta menjadi asbab masuk surga.

Teruntuk adik ku satu-satunya Suhemi Ricky Andi Pranata, yang menjadi motivasi penulis untuk mengejar mimpi dan cita-cita, agar kelak penulis bisa menjadi contoh yang baik dan bisa membantumu dalam meraih impian kelak. Tetap menjadi adik yang baik dan terimakasih atas kebersamaannya.

-Dosen Pembimbing-

Terimakasih penulis ucapan untuk Ibu Emilia Susanti, M. Pd., selaku dosen penasehat akademik dan dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing serta memberi masukan, saran, do'a dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

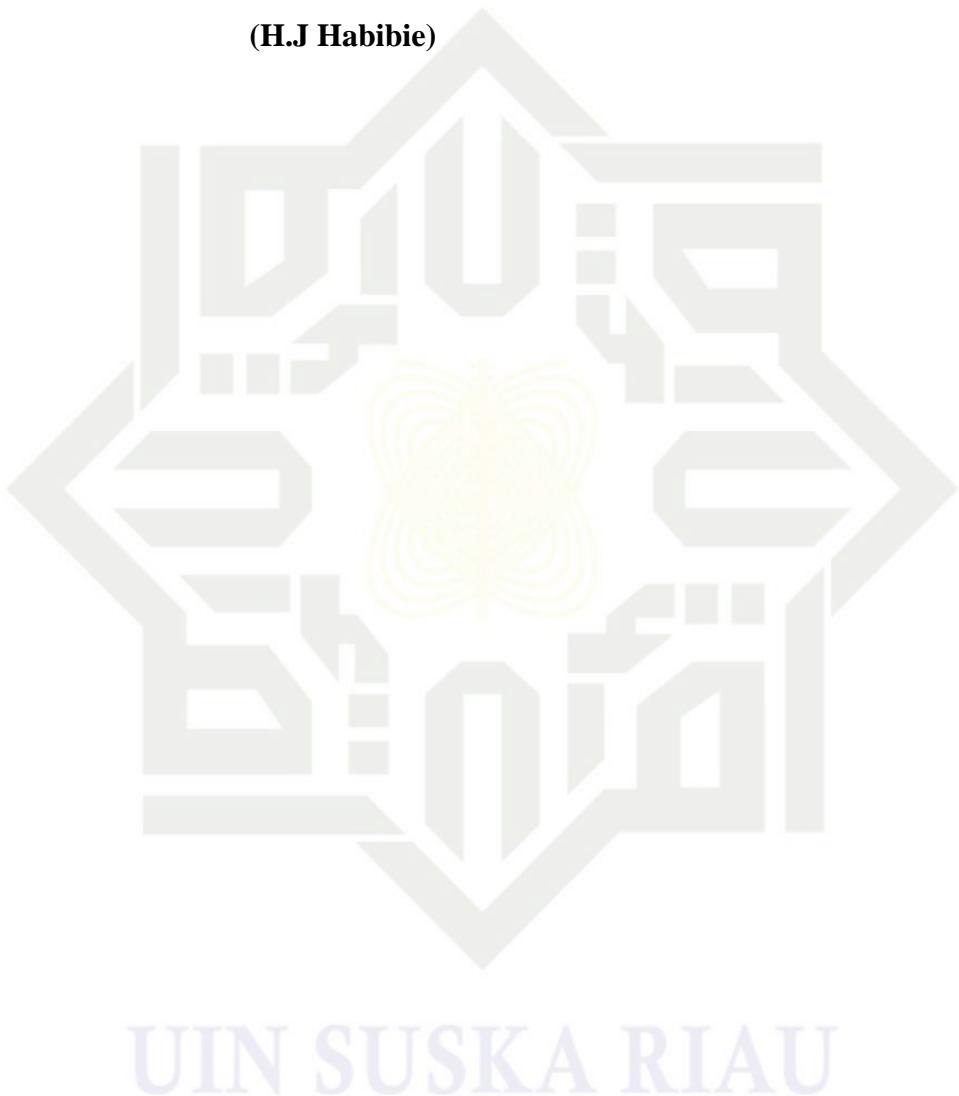
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

MOTTO

“Belajarlah besyukur dari hal-hal yang baik di hidupmu dan belajarlah menjadi kuat dari hal-hal buruk di hidupmu.”

(H.J Habibie)



- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Sutra Aliza, (2025): Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Negeri 23 Pekanbaru

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di Sekolah Menengah Pertama Negeri 23 Pekanbaru. Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya keaktifan belajar siswa diantaranya, siswa kurang mampu untuk mencari informasi, bertanya, berdiskusi, dan mengemukakan pendapat. Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Eksperimen*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VIII dengan jumlah 329 siswa, sedangkan sampel dalam penelitian ini berjumlah 73 orang yaitu kelas VIII F dan kelas VIII G. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis (Uji *Independent Sampel t-Test*), uji pengaruh (*Effect Size*), dan uji *N-Gain Score* dengan dibantu aplikasi SPSS versi 25. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 23 Pekanbaru. Hal ini dibuktikan dari hasil uji *independent sample t-test* yang menunjukkan nilai $t_{hitung} = 3,507 > t_{tabel} = 1,666$ dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Rata-rata keaktifan belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi (97,70) dibandingkan dengan kelas kontrol (94,75), dan nilai *effect size* sebesar 0,56 menunjukkan pengaruh dalam kategori sedang. Hasil uji *N-Gain Score* juga menunjukkan bahwa peningkatan keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen termasuk dalam kategori tinggi, dengan rata-rata sebesar 93,09%. Maka, dapat disimpulkan bahwa H_a dapat diterima dan H_0 ditolak.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Team Games Tournament*, Keaktifan Belajar, pelajaran IPS

ABSTRACT

Sutra Aliza (2025): The Effect of Team Games Tournament Learning Model toward Student Learning Activeness on Social Science Subject at State Junior High School 23 Pekanbaru

This research aimed at finding out the effect of Team Games Tournament learning model toward student learning activeness on Social Science subject at State Junior High School 23 Pekanbaru. This research was instigated with the lack of student learning activeness, including students who were less able to seek information, ask questions, discuss, and express opinions. It was quantitative research with quasi experiment approach. All the eighth-grade students were the population of this research, and they were 329 students. The samples were 73 students, they were the eighth-grade students of class F and the students of class G. Observation, questionnaire, and documentation were the techniques of collecting data. The techniques of analyzing data were normality test, homogeneity test, hypothesis test (independent sample t-test), effect test (effect size), and N-Gain Score test assisted with SPSS 25 application. Based on the research findings and data analyses, there was a significant effect of Team Games Tournament (TGT) learning model toward student learning activeness on Social Science subject at State Junior High School 23 Pekanbaru. It was proven with the results of independent sample t-test that the score of $t_{observed}$ was 3.507 higher than t_{table} 1.666, and the score of significance was 0.001 lower than 0.05. The mean of student learning activeness in the experimental group was higher (97.70) than the control group (94.75), and the effect size score 0.56 indicated that the effect was in moderate category. The results of N-Gain Score test also showed that the increase in student learning activeness in the experimental group was in high category with the mean 93.09%. So, it could be concluded that H_a could be accepted, and H_0 was rejected.

Keywords: Team Games Tournament Learning Model, Learning Activeness, Social Science Lesson

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ملخص

سوترا أليزا، (٢٠٢٥): تأثير نموذج التعليم بطريقة الألعاب الجماعية التناصصية على نشاط التلاميذ في التعلم في مادة العلوم الاجتماعية في المدرسة المتوسطة الحكومية ٢٣ بمدينة بكنبارو

هذا البحث يهدف إلى معرفة مدى تأثير نموذج التعليم بطريقة الألعاب الجماعية التناصصية على نشاط التلاميذ في التعلم في مادة العلوم الاجتماعية في المدرسة المتوسطة الحكومية ٢٣ بمدينة بكنبارو. وخلفية البحث هي قلة نشاط التلاميذ في التعلم، حيث يلاحظ أن التلاميذ يفتقرن إلى القدرة على البحث عن المعلومات وطرح الأسئلة والمناقشة والتعابير عن آرائهم. أما نوع هذا البحث فهو بحث كمي ذو منهج شبه تجريبي. ومجتمع البحث تلاميذ الصف الثامن بعدد إجمالي يبلغ ٣٢٩ تلميذاً، وبلغ عدد أفراد عينة البحث ٧٣ تلميذاً من الصفين الثامن "ف" والثامن "غ". وتقنيات جمع البيانات المستخدمة هي ملاحظة واستبيان وتوثيق. وتم تحليل البيانات باستخدام اختبار التوزيع الطبيعي، واختبار التجانس، واختبار الفرضية والاختبار الثاني للعينتين المستقلتين، واختبار التأثير، واختبار درجة الكسب المعدل، وذلك بمساعدة برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية الإصدار ٢٥. وقد أظهرت نتائج البحث وتحليل البيانات أن نموذج التعليم بطريقة الألعاب الجماعية التناصصية له تأثير كبير على نشاط التلاميذ في مادة العلوم الاجتماعية في المدرسة المتوسطة الحكومية ٢٣ بمدينة بكنبارو، حيث دلَّ الاختبار الثاني للعينتين المستقلتين على أن قيمة Δ المحسوبة بلغت ٣,٥٠٧، وهي أكبر من قيمة Δ الجدولية البالغة ١,٦٦٦، مع قيمة دلالة معنوية قدرها ٠,٠٠١ وهي أقل من ٠,٠٥. كما أن متوسط نشاط التلاميذ في الصف التجريبي كان أعلى (٩٧,٧٠) مقارنة بالصف الضابط (٩٤,٧٥)، وبلغت قيمة حجم التأثير ٠,٥٦، مما يشير إلى تأثير متوسط. وأظهر اختبار درجة الكسب المعدل أن مستوى التحسن في نشاط التلاميذ في الصف التجريبي يقع ضمن الفئة العالية، بمتوسط بلغ ٩٣,٠٩٪. وبناء على ذلك، يمكن الاستنتاج بأن الفرضية البديلة مقبولة والفرضية المبدئية مردودة.

الكلمات الأساسية: نموذج التعليم بطريقة الألعاب الجماعية التناصصية، نشاط التعلم، مادة العلوم الاجتماعية



DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
SURAT PERNYATAAN	ii
PENGHARGAAN	iii
PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
ABSTRAK	ix
ملخص	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Penegasan Istilah.....	6
C. Permasalahan.....	7
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Kerangka Teoritis.....	10
B. Penelitian yang Relevan.....	22
C. Konsep Operasional	25
D. Hipotesis Penelitian.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian	32
C. Subjek dan Objek Penelitian	32
D. Populasi dan Sampel	32
E. Variabel Penelitian	34
F. Teknik Pengumpulan Data.....	35
G. Instrumen Penelitian.....	37

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau	H. Teknik Analisis Data.....	40
	BAB IV PENYAJIAN HASIL PENELITIAN.....	45
	A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	45
	B. Penyajian Data	58
	C. Analisis Data dan Hasil Penelitian	62
	D. Pembahasan Hasil Penelitian	69
	BAB V PENUTUP.....	74
	A. Kesimpulan	74
	B. Saran.....	74
	DAFTAR PUSTAKA	76
	LAMPIRAN.....	80

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

Tabel II. 1 Kriteria Penghargaan Untuk Kelompok	13
Tabel II. 2 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Team Games Tournament	13
Tabel III. 1 Desain <i>Nonequivalent control group</i>	31
Tabel III. 2 Populasi Penelitian	33
Tabel III. 3 Sampel Penelitian	34
Tabel III. 4 Kisi-Kisi Angket Keaktifan Belajar	36
Tabel III. 5 Skala <i>Linkert</i>	36
Tabel III. 6 Hasil Perhitungan Pengujian Validitas Uji Coba Angket	39
Tabel III. 7 Kriteria Uji Reliabilitas	40
Tabel III. 8 Hasil Uji Reliabilitas <i>Posttest</i>	40
Tabel IV. 1 Jumlah Guru di SMP Negeri 23 Pekanbaru	49
Tabel IV. 2 Daftar Nama Guru, NIP dan Mapel di SMP Negeri 23 Pekanbaru ..	50
Tabel IV. 3 Jumlah Pegawai di SMP Negeri 23 Pekanbaru	52
Tabel IV. 4 Nama Tenaga Pendidikan di SMP Negeri 23 Pekanbaru	52
Tabel IV. 5 Data Statistik Siswa SMPN 23 Pekanbaru TA. 2023/2024	54
Tabel IV. 6 Daftar Sarana dan Prasarana SMPN 23 Pekanbaru	57
Tabel IV. 7 Lembar Observasi Aktivitas Guru t Pertemuan Pertama	59
Tabel IV. 8 Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan Kedua	60
Tabel IV. 9 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 1 dan 2 ...	60
Tabel IV. 10 Hasil Angket Keaktifan Belajar Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Pertemuan Pertama dan Kedua	61
Tabel IV. 11 Descriptive Statistic	62
Tabel IV. 12 Hasil Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen dan Kontrol	63
Tabel IV. 13 Hasil Uji Homogenitas	64
Tabel IV. 14 Hasil Uji Hipotesis Menggunakan Uji T	65
Tabel IV. 15 Independen Sampel T-Test	65
Tabel IV. 16 Hasil Perhitungan N-Gain Score	68
Tabel IV. 17 Kriteria N-Gain Score	69

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Modul Ajar Kelas Eksperimen	81
Lampiran 2: Modul Ajar Kelas Kontrol.....	87
Lampiran 3: Lembar Observasi Aktivitas Guru	90
Lampiran 4: Kisi-Kisi Angket.....	91
Lampiran 5: Uji Coba Angket Keaktifan Belajar Siswa Untuk Validitas	92
Lampiran 6: Angket Keaktifan Belajar	94
Lampiran 7: Hasil Penyebaran Angket Uji Validitas Kelas VIII E	96
Lampiran 8: Output SPSS Uji aliditas Angket (Uji Coba Angket) Kelas VIII E .	98
Lampiran 9: Hasil Angket Pre Test Kelas Eksperimen Kelas VIII G.....	103
Lampiran 10: Hasil Angket Post Test Kelas Eksperimen Kelas VIII G	105
Lampiran 11: Hasil Angket Awal Pre Test Kelas Kontrol Kelas VIII F	107
Lampiran 12: Hasil Angket Post Test Kelas Kontrol Kelas VIII F	109
Lampiran 13: Dokumentasi.....	111
Lampiran 14: Rekapitulasi Angket Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	112
Lampiran 15: <i>Deskriptive Statistik</i>	113
Lampiran 16: <i>Test of Normality</i>	113
Lampiran 17: <i>Test of Homogenety of Variance</i>	113
Lampiran 18: <i>Output Uji Independent Sampel T Test</i>	114
Lampiran 19: Uji <i>N-Gain Score</i>	115
Lampiran 20: SK Pembimbing.....	116
Lampiran 21: SK Pra-Riset.....	117
Lampiran 22: SK Balasan Pra-Riset	118
Lampiran 23: SK Izin Melakukan Riset.....	119
Lampiran 24: SK Balasan Melakukan Riset	120
Lampiran 25: SK Rekomendasi	121
Lampiran 26: SK Rekomendasi KESBANGPOL.....	122
Lampiran 27: SK Dinas Pendidikan.....	123

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keaktifan merupakan suatu hal yang sangat berperan penting dalam setiap proses pembelajaran. Dengan adanya daya aktif siswa dalam proses pembelajaran, maka siswa sebagai pelajar cenderung memiliki rasa minat dan semangat yang tinggi dalam mengikuti proses belajar mengajar. Sebagaimana dalam UU RI no.20 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 spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara¹. Pendidikan merupakan sarana utama bagi semua individu untuk memperoleh suatu pengajaran guna mendewasakan pengetahuan serta mampu mengembangkan potensi diri melalui kreativitas yang dimilikinya².

Untuk itu, peran guru dalam melaksanakan proses pembelajaran menjadi sangat penting. Guru sangat berperan dalam menentukan keberhasilan pembelajaran, yaitu dapat memfasilitasi siswa untuk aktif dan kreatif dalam belajar (*facilitator*), mampu memotivasi siswa untuk terus menggali potensinya (*motivator*) dan mampu membimbing siswa baik secara

¹ Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 Bab I Pasal I Tentang Sistem Pendidikan Nasional

² Rohani1, Fanny Suci Fadillah, Mahdar Ernita, M. Fahli Zatrahadi. Metode Analisis Dialektika Hegel Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pendidikan Sosial. *Tsaqifa Nusantara*. Vol 01, Issue 01, (2023). Hlm 29-50

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

akademik maupun sosial (pembimbing)³. Kondisi pembelajaran yang ideal pada dasarnya adalah pembelajaran yang dapat mendorong kreativitas siswa secara keseluruhan, menjadikan mereka aktif, mencapai tujuan belajar secara efektif dan berlangsung dalam kondisi yang menyenangkan.

Keaktifan belajar adalah suatu usaha atau kegiatan yang dilakukan dengan giat belajar. Suasana pembelajaran aktif dapat menciptakan suasana berbeda di dalam kelas. Keaktifan merupakan suatu hal yang sangat berperan penting dalam setiap proses belajar mengajar.⁴ Dengan adanya daya keaktifan dari siswa didalam proses pembelajaran, maka siswa sebagai peserta didik lebih cenderung memiliki rasa ketertarikan dan semangat yang tinggi dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar. Keaktifan siswa dapat dijumpai dalam wujud perilaku-perilaku dan perasaan antusias yang muncul didalam proses pembelajaran. Salah satu keaktifan siswa didalam belajar dapat dilihat dari seberapa besar perasaan senangnya dalam melaksanakan dan mengikuti proses belajar.⁵

Oleh karena itu, siswa diharapkan untuk dapat bersikap lebih aktif untuk merespon proses pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Namun salah satu faktor penyebab didalam proses pembelajaran adalah rendahnya tingkat keaktifan belajar siswa dalam mengikuti proses belajar

³Arlina, dkk. “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Team Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran SKI Kelas V di Sekolah MIS Al-Amin Tembung”. *BERSATU: Jurnal Pendidikan Bhineka Tunggal Ika*. Vol. 1 No. 4, (2023), hlm 21-32.

⁴ Nugroho Wibowo . “Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK NEGERI 1 SAPTOSARI”, *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)*, Vol.1 No 2, 2016, hlm 128-139

⁵ Dian Islamiyati, dkk. “Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Pendekatan Berdiferensiasi Dalam Pembelajaran Tematik Pada Kelas V SDN 1 Mataram”, *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia* Vol. 3 No. 2. 2023, hlm 120-126.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

mengajar, sehingga dapat berpengaruh terhadap nilai hasil belajar siswa yang menjadi kurang baik atau rendah.⁶

Keaktifan belajar dapat dilihat melalui beraneka bentuk kegiatan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung mulai dari yang mudah diamati sampai dengan yang sulit diamati⁷. Kegiatan yang diamati dapat yaitu, sebagai berikut: 1) *visual activities*, misalnya membaca, melihat gambar, menonton demo, menyaksikan percobaan, atau memperhatikan orang lain bekerja. 2) *oral activities*, seperti mengungkapkan pendapat, menyampaikan ide, bertanya, memberi saran, berdiskusi, wawancara, atau menyela pembicaraan. 3) *listening activities*, contohnya mendengarkan penjelasan guru, percakapan, diskusi, musik, atau pidato. 4) *writing activities*, seperti menulis cerita, membuat karangan, laporan, mengerjakan soal, mengisi angket, atau menyalin tulisan. 5) *drawing activities*, seperti menggambar, membuat grafik, peta, diagram, atau pola. 6) *motor activities*, misalnya melakukan percobaan, membuat model, memperbaiki barang, bermain, berkebun, atau merawat hewan. 7) *mental activities*, seperti memberikan tanggapan, mengingat pelajaran, menyelesaikan soal, menganalisis, mencari hubungan, atau mengambil keputusan. 8) *emotional activities*, contohnya merasa tertarik, bosan, senang, gugup, berani, atau tenang.⁸

⁶*Ibid.*

⁷ Ahmad Kharis. Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Model Pembelajaran *Picture and Picture* Berbasis IT pada Tematik. *Mimbar PGSD Undiksha*. Vol 7. No 3. (2019). Hlm 176

⁸ Nur Rokhanaha. Asri Widowati. Eko Hari Sutanto. Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Divisions (STAD)*. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 3 No. 5 2021. Hlm 3173 - 3180

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Untuk mengefektifkan proses pembelajaran agar memicu siswa aktif dalam pembelajaran, diperlukan juga penggunaan model pembelajaran pembelajaran yang sesuai, mudah, dan tentunya dapat menjelaskan materi yang bisa dipahami dan mudah diterima bagi siswa didalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan yaitu, *Team Games Tournament*.

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan para siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta penguatan⁹. Pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran yang membutuhkan peran langsung siswa, mulai dari siswa melakukan diskusi kelompok hingga siswa melakukan turnamen antar kelompok. Setiap siswa memiliki peran masing-masing dalam kelompoknya sehingga tidak ada siswa yang pasif. Proses pembelajaran yang berlangsung mengacu pada siswa (*student centered*) dan peran guru dalam pembelajaran sebagai fasilitator¹⁰. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan

⁹ Tara Ulfia and Irwandani Irwandani, “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep,” *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 2. No. 1 (2019): 140–49.

¹⁰ Nurul Nufitasari. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Terhadap Keaktifan Belajar Ips Siswa Kelas III SD”. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.2019

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

belajar.¹¹

Sebagaimana observasi awal di SMP Negeri 23 Pekanbaru, pada mata pelajaran IPS, diketahui bahwa sebagian besar siswa memiliki potensi dan kemampuan berpikir kritis yang baik, namun belum tergali secara optimal, selain itu ditemukan adanya siswa yang kurang fokus dan kurang keterlibatan mereka di dalam kelas. Guru lebih semangat dan aktif dalam memberikan informasi dan materi pembelajaran, selain itu guru juga telah menerapkan berbagai model pembelajaran yang bervariasi. Akan tetapi keaktifan belajar siswa masih kurang maksimal. Hal ini terlihat, pada saat pembelajaran dalam kegiatan tanya jawab yang dilontarkan oleh guru hanya ditanggapi oleh beberapa orang siswa.¹² Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS beliau mengatakan bahwa terdapat sekitar 30-40% dari 37 siswa yang kurang aktif selama proses kegiatan pembelajaran, masih ada siswa yang pasif (hanya berdiam diri jika tidak didorong untuk melakukan sesuatu kegiatan saat proses pembelajaran berlangsung) seperti halnya dalam mencatat materi penting, mengerjakan tugas, ataupun untuk melakukan tanya jawab dan mengemukakan pendapat. Guru harus sering mendorong siswa untuk aktif melakukan hal-hal seperti mencatat materi penting, mengerjakan tugas, ataupun yang lainnya saat proses pembelajaran berlangsung.¹³

Berdasarkan permasalahan diatas memotivasi penulis untuk mencoba menerapkan model pembelajaran *team games tournament*. Setelah

¹¹ Sri Hardina. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Model Teams Games Tournament (TGT)", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Edisi 15 Tahun ke-8 2019

¹² Observasi, 23 April 2024 di SMP Negeri 23 Pekanbaru

¹³ Wawancara dengan Guru IPS, 23 April 2024 di SMP Negeri 23 Pekanbaru

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

diterapkannya metode pembelajaran *team games tournament* diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap keaktifan belajar siswa. Maka, judul penelitian yang akan dilakukan yaitu: **“Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 23 Pekanbaru”**

B. Penegasan Istilah

Untuk memberikan pemahaman terhadap judul ini, penulis menjelaskan istilah-istilah yang terdapat dalam judul sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan tim kerja dan turnamen, berupa permainan akademik yang dimainkan oleh siswa dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya.¹⁴

2. Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar merupakan keseluruhan kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa untuk menghasilkan perubahan pengetahuan-pengetahuan, nilai-nilai sikap, dan keterampilan sebagai bentuk latihan yang dilaksanakan secara sengaja dalam proses pembelajaran baik bersifat fisik maupun mental.¹⁵

¹⁴ Isrok'atun & Amelia Rosmala. *Model-Model Pembelajaran Matematika* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), hlm 143

¹⁵ Suharni. (Juni 2020). Pembelajaran IPS: *Model Cari Jodoh dengan Kartu Kwartet (Carjotet)*. Jawa Tengah: Penerbit NEM. Hlm 10.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat di identifikasi masalah tersebut sebagai berikut :

- a. Keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS belum maksimal
- b. Masih ada siswa yang kurang aktif dari segi bertanya, menanggapi dan menjawab pertanyaan dalam pembelajaran IPS
- c. Kurangnya kemampuan siswa dalam menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperoleh
- d. Siswa kurang mampu mencari informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah

2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dalam penelitian ini peneliti membatasi masalah pada, Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial di SMP Negeri 23 Pekanbaru.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, “seberapa besar pengaruh model pembelajaran *team games tournament* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di SMP Negeri 23 pekanbaru”.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui besarnya “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMP 23 Pekanbaru”.

2. Manfaat Penelitian

Penulis berharap bahwa penelitian yang penulis lakukan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a) Manfaat Teoritis

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan dan wawasan baru dalam pembelajaran IPS tentang pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap keaktifan belajar siswa.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

b) Manfaat Praktis

- 1) Bagi Siswa, diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan pola pikir siswa dan berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa.
- 2) Bagi Guru, dapat menjadi masukan atau perluasan wawasan dan referensi bagi guru mengenai model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

- 3) Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam hal peningkatan mutu sekolah yang didukung oleh prestasi siswa.
- 4) Bagi Peneliti, sebagai prasyarat mencapai gelar sarjana pendidikan serta menambah pengetahuan, pengalaman dan keterampilan dalam membuat karya tulis ilmiah.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Model pembelajaran kooperatif *tipe Team Games Tournament* atau pertandingan permainan tim dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keith Edward (1995). Model pembelajaran *Team Games Tournament* menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana siswa berlomba sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara mereka.¹⁶ Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka¹⁷.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.¹⁸ *Teams Games Tournament* mengutamakan pada permainan dan kompetensi untuk mencapai

¹⁶ Mohamad Syarif Sumantri. *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, Jakarta: (Rajawali Pers, 2016),hlm 56

¹⁷Istarani., *58 Model Pembelajaran Inovatif*. (^{Medan}: Media Persada, 2021) hlm 238

¹⁸ Aris Shoimin. *68 Model Pembelajaran INOVATIF Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: (AR-RUZZ MEDIA). 2022, hlm. 203.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ketuntasan belajar. Model pembelajaran ini memberikan peluang kepada siswa untuk lebih santai saat pembelajaran, menumbuhkan rasa jujur, tanggung jawab, kerja sama, kompetensi yang sehat, dan keikutsertaan siswa dalam belajar sehingga menstimulasi siswa dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan penuh motivasi.¹⁹

Dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan disusun oleh guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang juga dapat diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka)²⁰. Permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa, misalnya, akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan pertanyaan tersebut.²¹

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif yang dilakukan secara berkelompok yang mengandung unsur permainan, turnamen dan *reinforcement* dilakukan oleh tiga sampai lima orang siswa dalam satu kelompok yang memiliki

¹⁹ Endang Puji Lestari. *Model Pembelajaran Think Pair Share Solusi Menumbuhkan Keberanian Berpendapat*, (NTB: Pusat Pengembangan pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2023), hlm 6

²⁰ Rusman. (2018). “Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan”. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP. Cet ke-2, hlm 315

²¹ Nurdyansyah & Eni Fariyatul Fahyuni. *Inovasi Pembelajaran: Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center. 2016. Hlm 78



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kemampuan yang berbeda.

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Adapun langkah-langkah yang harus diikuti dalam pelaksanaan model pembelajaran *team games tournament* yaitu, sebagai berikut:²²

- 1) Guru menyiapkan:
 - a) Kartu soal
 - b) Lembar kerja siswa
 - c) Alat/bahan
- 2) Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok beranggota 5 orang)
- 3) Guru mengarahkan aturan permainannya. Adapun langkah-langkahnya, siswa ditempatkan pada tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin dan suku. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya, seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu.
- 4) Dalam satu permainan terdiri dari: kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada.
- 5) Kelompok pembaca bertugas:
 - a) Ambil kartu bermotor dan cari pertanyaan pada lembar permainan
 - b) Baca pertanyaan keras-keras
 - c) Beri jawaban
- 6) Kelompok penantang kesatu bertugas: Menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda. Sedangkan penantang kedua: 1) Menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda, dan 2) Cek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran (*game ruler*).
- 7) Sistem perhitungan poin adalah skor siswa dibandingkan dengan rata skor yang mereka lalu sendiri, dan poin diberikan berdasarkan pada seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui prestasi yang dilaluinya sendiri. Poin tiap anggota tim ini dijumlah untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai *kriteria* tertentu dapat diberi sertifikat atau ganjaran (*award*) yang lain.
- 8) Berikut disajikan sistem perhitungan poin turnamen pada model pembelajaran *team games tournament*;

²² Istarani. *Op. Cit*, hlm 238-239



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel II. 1
Kriteria Penghargaan Untuk Kelompok

No	Kriteria (Rata-Rata Kelompok)	Julukan Penghargaan
1.	40	Good Team
2.	45	Great Team
3.	50	Super Team

Sumber: *Robert E. Slavin, Cooperative Learning Teori, Riset dan*

Praktik

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Team Games

Tournament

Adapun kelebihan dan kekurang dari model pembelajaran *Team Games tournament* dapat dilihat pada tabel berikut:²³

Tabel II. 2
Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Team Games Tournament

Kelebihan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	Kekurangan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran akan lebih menarik karena menggunakan kartu. 2. Belajar lebih atraktif karena dilakukan dalam bentuk permainan yang mengarah pada suatu permainan. 3. Baik digunakan dalam menunjukkan prestasi 4. Dapat memajukan aktivitas belajar siswa agar lebih aktif 5. Dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam belajar mengajar 6. Dapat mengembangkan persaingan yang sehat dalam proses belajar mengajar. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan waktu yang cukup lama 2. Harus dilakukan secara berkesinambungan 3. Materi kurang tertanam baik di dalam kepala siswa untuk dihafal atau diingat kembali

Sumber: *Istarani, 2021. 58 Model Pembelajaran Inovatif, hlm 239-240*

2. Keaktifan Belajar Siswa

a. Pengertian Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar terdiri dari kata “Aktif” dan kata “Belajar”.

keaktifan berasal dari kata aktif yang mendapat imbuhan ke-an menjadi

²³ *Ibid, hlm 239-240*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

keaktifan yang berarti kegiatan atau kesibukan²⁴. Keaktifan belajar merupakan suatu kegiatan atau kesibukan siswa dalam kegiatan belajar mengajar disekolah maupun diluar sekolah yang nantinya dapat memperoleh keberhasilan belajar.²⁵ Keaktifan belajar dapat dilihat dari kegiatan siswa selama pembelajaran.

Keaktifan belajar merupakan komponen mendasar yang sangat penting dalam proses pembelajaran, siswa dituntut untuk selalu aktif dan memproses apa yang telah dipelajarinya. Keaktifan Peserta didik dalam aktivitas pembelajaran mengambil beraneka ragam bentuk aktivitas baik aktivitas fisik maupun psikis. Aktivitas fisik yang bisa diamati yaitu berupa, aktivitas membaca, menulis, mendengar, dan meragakan²⁶. Pembelajaran aktif bertujuan untuk mengoptimalkan seluruh potensi yang dimiliki siswa, melibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan berdasarkan karakteristik individunya.

Berdasarkan uraian di atas, jelas bahwa keaktifan belajar siswa ditandai dengan adanya keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar. Dengan kata lain, dalam pembelajaran sangat diperlukan keaktifan siswa, keaktifan siswa sangatlah penting, tanpa adanya

²⁴ Iis Komalasari., dkk."Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Ips di Kelas IV SDN Cipunagara Kecamatan Wado Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021". *Sebelas April Elementary Education (SAEE)*. Vol 1. No. 2, hlm 32-40

²⁵ Septiawati, Siti Halidjah & Dyoty Auliya Vilda Ghasya."Deskripsi Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V". *Jurnal pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 11 No 6. 2022, hlm 168-179.

²⁶ Dimyanti Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran* Jakarta: (Rineka Cipta, 2015).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

keaktifan siswa dalam belajar maka pembelajaran akan dianggap kurang bermakna.

b. Indikator Keaktifan Belajar

Melalui indikator-indikator keaktifan memungkinkan guru menilai tingkat partisipasi siswa selama proses pembelajaran di kelas.

Guru juga dapat menilai sejauh mana keaktifan tersebut berpengaruh terhadap pemahaman materi dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut Kezia dan Debora, keaktifan belajar siswa dapat ditinjau melalui beberapa indikator, antara lain:²⁷

1. Bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.
2. Berani mengajukan pertanyaan selama pembelajaran.
3. Berani menjawab pertanyaan yang diberikan.
4. Berani mempresentasikan hasil pemahamannya di depan kelas

Adapun indikator keaktifan belajar menurut Nana Sudjana, dapat dilihat dari beberapa hal berikut:²⁸

1. Turut serta melaksanakan tugas belajarnya
2. Terlibat dalam pemecahan masalah
3. Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya
4. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah
5. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru
6. Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya
7. Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis

²⁷ Kezia Rikawati dan Debora Sitinjak, "Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif", *Journal of Educational Chemistry*, Vol. 2, No. 2, 2020, hlm 43.

²⁸ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: (Remaja Rosdakarya, 2019) hlm. 61

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

8. Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

c. Ciri-Ciri Keaktifan Belajar Siswa

Adapun ciri-ciri dari keaktifan belajar siswa diantaranya:²⁹

- a. Siswa selalu bertanya dalam hal penjelasan materi yang telah guru jelaskan
- b. Siswa mampu dalam mengemukakan gagasan dan mendiskusikannya ke orang lain dengan pemikiran bahasa siswa sendiri
- c. Siswa mengerjakan tugas dengan semua gagasan dan pikirannya sendiri mengkaji ulang dan memecahkan masalah serta menerapkan apa yang mereka pelajari dengan penuh semangat
- d. Aktif dalam bertanya baik kepada guru maupun siswa yang lain
- e. Mampu mengemukakan pendapatnya
- f. Siswa mampu memberikan sumbangan terhadap siswa yang kurang mengerti atau kurang relevan
- g. Aktif dalam memecahkan suatu masalah yang telah dijelaskan oleh guru
- h. Mandiri dan aktif dalam mengerjakan tugas *Active debate* merupakan pertukaran pikiran pendapat yang mempunyai alasan masing-masing.

²⁹ Cepi Supriatna, Dkk. (2021). *Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Active Debate Tari Melalui Blended Learning*. 1(3), 25–35.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar IPS Siswa

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya selain itu siswa juga dapat berpikir kritis dan dapat memecahkan masalah. Dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) keaktifan belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri siswa (faktor internal) maupun dari lingkungan luar (faktor eksternal).

1. Faktor internal, berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, yang meliputi
 - a) Minat Belajar, minat adalah dorongan dari dalam diri siswa untuk memperhatikan dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Minat belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran IPS.³⁰
 - b) Motivasi belajar, motivasi merupakan dorongan yang menyebabkan seseorang melakukan sesuatu. Motivasi belajar sangat menentukan intensitas dan arah aktivitas siswa dalam belajar. Siswa yang termotivasi akan lebih giat dan aktif.³¹
 - c) Intelelegensi, tingkat kecerdasan (IQ) sebagai penentu keaktifan dan keberhasilan proses belajar siswa. Semakin tinggi tingkat intelelegensi siswa maka semakin besar pula minatnya untuk belajar dan hal itu akan meningkatkan keaktifannya dalam kegiatan belajar
2. Faktor eksternal, berasal dari luar diri siswa dan berkaitan dengan

³⁰ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 57.

³¹ Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm. 75.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kondisi lingkungan di sekitar siswa, yang termasuk dalam faktor eksternal adalah :

- a. Lingkungan sosial, berkaitan dengan orang-orang di sekitar siswa yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar, contohnya seperti guru, teman sekelas, orang tua, dan lainnya. Guru yang suportif dan teman yang kolaboratif akan mendorong siswa lebih aktif
- b. Lingkungan non sosial, berkaitan dengan sarana dan prasarana seperti media pembelajaran yang memadai (peta, video, buku tematik IPS) atau kondisi lingkungan yang dimiliki atau dirasakan oleh siswa dan dapat mempengaruhi kegiatan belajar mengajar, contohnya seperti ruangan kelas, alat-alat belajar, cuaca, waktu belajar³²

Menurut Gagne dan Briggs faktor-faktor yang dapat menumbuhkan timbulnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran diantaranya:

- 1) Memberikan motivasi atau menarik perhatian siswa, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran
- 2) Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada siswa)
- 3) Mengingatkan kompetensi belajar kepada siswa
- 4) Memberikan stimulus (masalah, topik dan konsep yang akan dipelajari)

³² Aurelia Dwika Aresty, Suparno. Analisis Faktor-Faktor Pendorong Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Seni Tari (Kajian Teoritis). *Ringkang*, Vol 3, No 3, Desember 2023, hlm. 449-454

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 5) Memberi petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya
- 6) Memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran
- 7) Memberi umpan balik (*feed back*)
- 8) Melakukan tagihan-tagihan terhadap siswa berupa tes, sehingga kemampuan siswa selalu terpantau dan terukur
- 9) Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran.³³

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa dipengaruhi banyak faktor. Oleh karena itu guru perlu melakukan beberapa hal, misalnya seperti memberikan motivasi dan menarik perhatian siswa, menjelaskan tujuan belajar dengan jelas, memberikan stimulus dan umpan balik

e. Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa

Pemilihan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu strategi untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, yang dapat mendorong lebih banyak aktivitas sehingga siswa merasa senang selama proses pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* karena dapat menggairahkan semangat belajar, memungkinkan siswa dalam belajar

³³ Ani Setiani, Doni Juni Priansa, *Manajemen siswa dan Model Pembelajaran: Cerdas, Kreatif dan Inovatif*, (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 65-66

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

lebih rileks, dan menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat, serta keterlibatan belajar aktif. Para siswa lebih semangat dan antusias dibandingkan tahap presentasi. Diskusi aktif lebih sering muncul pada saat siswa berusaha mengerjakan soal-soal permainan.³⁴

Terdapat beberapa teori yang mendasari model pembelajaran kooperatif *tipe Team Games Tournament*, di antaranya:

1) Teori Kognitif Sosial.

Teori ini menyatakan bahwa individu belajar melalui pengalaman sosial, baik dari interaksi dengan orang lain maupun pengalaman dalam lingkungan sosial tertentu. Dalam TGT, siswa belajar melalui interaksi dengan anggota kelompoknya.

2) Teori konstruktivisme.

Teori ini menyatakan bahwa pengetahuan dan pemahaman individu dibangun melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Dalam TGT, siswa belajar melalui interaksi dengan anggota kelompoknya, membangun pengetahuan dan pemahaman baru bersama-sama.³⁵

Melalui penerapan teori-teori tersebut, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keaktifan siswa dengan memfasilitasi

³⁴ Nufitasari, N, Op. Cit. Hlm 462

³⁵ Nyoman Ayu Putri Lestari, dkk. *Model-model pembelajaran untuk kurikulum merdeka di era society 5*, Bandung: (Nilacakra, 2023) hlm 85-86

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pembelajaran yang aktif dan kreatif melalui interaksi dan kerja sama antar anggota kelompok.

Dalam hal ini didukung oleh dua penelitian, *pertama* yang dilakukan oleh Novia Siti Syaripatul dan Milah Jamilah, menemukan bahwa adanya peningkatan keaktifan siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Hal ini terjadi karena sesuai dengan karakteristik siswa yang suka permainan, tantangan, dan belajar kelompok sesuai dengan atribut model pembelajaran *Team Games Tournament*. Selain itu, paradigma pembelajaran ini dapat memotivasi siswa untuk terlibat dalam tugas-tugas pemecahan masalah, analisis, dan pengambilan keputusan serta kegiatan fisik seperti membaca, menulis, dan observasi. sehingga penggunaan paradigma pembelajaran ini dapat meningkatkan keaktifan dan aktivitas siswa.³⁶

Yang *kedua* adalah jurnal yang ditulis oleh Alfina Alawiyah dan rekan-rekannya. Mengatakan bahwa Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* terbukti sangat efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.³⁷ Karena dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, yang berdampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi yang berkualitas. Berkolaborasi

³⁶ Novia Siti Syaripatul Ula dan Milah Jamilah. Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V dengan Menggunakan Model TGT. *Jurnal Pendidikan Guru*. Vol. 4, No. 3, (Juli 2023), hlm 203

³⁷ Alfina Alawiyah, Jijim Sukron, Muhammad Aditya Firdaus. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Jurnal of Islamic Education*. Vol. 4, No. 1 (Juni 2023). <http://jurnal.staisumatera-medan.ac.id/fitrah>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dalam kelompok dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajar mereka, dengan fokus utama pada peningkatan hasil belajar kognitif siswa.³⁸

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dilakukan dengan tujuan menghindari duplikasi karya tulis ilmiah yang ditemukan oleh peneliti sebagai tambahan untuk memperoleh gambaran dan perbandingan desain yang ada.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Hana Jihan Atika yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika”. Dari hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen yaitu 75 (kategori baik) lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata posttest kelompok kontrol yaitu 61,42 (kategori cukup). Berdasarkan hasil uji-t diperoleh nilai t hitung 2,095 lebih besar dari t tabel yaitu sebesar 2,060 ($2,095 > 2,060$) dan nilai signifikansi sebesar 0,046 lebih kecil dari nilai signifikansi sebesar 0,05 pada taraf 5% (0,046).³⁹ Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian saya adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Perbedaannya terletak pada variabel Y, yaitu hasil belajar sedangkan penelitian ini berkenaan dengan keaktifan belajar siswa.

³⁸ Nadaa Cintya Paramita, Harlita, Dewi Puspita Sari, ^{Dewi} Widowati. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SMA Kelas XI pada Materi Jaringan Tumbuhan. *BIOEDUKASI: Jurnal Pendidikan Biologi*. Vol. 12, No. 2. (Agustus 019), hlm 165

³⁹ Hana Jihan Atikah, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika”, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 9, No. 1, 2020

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Dwi Anwai Rizqi dan Ima Mulyawati, yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Keragaman Sosial dan Budaya di SDN Jatiranggon II”. Hasil penelitian, perhitungan menggunakan analisis variasi dua jalan, dengan taraf signifikan 0,05, diperoleh nilai yang sig (0,036), dimana $0,036 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT memberikan hasil belajar yang baik, kemudian diperoleh nilai yang sig (0,001), dimana $0,001 < 0,05$; sehingga disimpulkan bahwa self confidence tinggi, sedang dan rendah berpengaruh terhadap hasil belajar, serta diperoleh nilai sig (0,728), dimana $0,728 > 0,05$; sehingga tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran terhadap hasil belajar. Dapat disimpulkan bahwa, model Times Games Tournaments (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar, sedang maupun rendah dan tidak ada interaksi antara model pembelajaran terhadap hasil belajar dan model TGT lebih baik dalam kemampuan berpikir kritis.⁴⁰ Adapun persamaan penelitian tersebut sama-sama menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Perbedaannya dengan penelitian terdahulu adalah meneliti kemampuan berpikir kritis sedangkan peneliti meneliti keaktifan belajar.

⁴⁰ Muhammad Dwi Anwai Rizqi dan Ima Mulyawati, “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran PPKn Materi Keragaman Sosial dan Budaya di SDN Jatiranggon II”. *Jurnal of Elementary Education*, Vol. 06, No. 01, Januari 2023.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Azin yang berjudul “Penerapan Metode Role Playing Mata Pelajaran PAI dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa”. Hasil penelitian dari hasil angket keaktifan belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan mengalami peningkatan, dan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $13,29 > 2,037$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka rata-rata keaktifan belajar siswa yang diajarkan menggunakan metode pembelajaran role playing lebih tinggi dari rata-rata keaktifan belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran ceramah.⁴¹ Persamaan penelitian terdahulu dengan peneliti terletak pada keaktifan belajar siswa sedangkan perbedaannya terletak pada variabel X , peneliti terdahulu menggunakan Metode Role Playing sedangkan peneliti menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament*.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Handayani yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV MI The Noor”. Hasil analisis data menggunakan uji Paired sample t-test diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti diperoleh hasil pengujian nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* pada motivasi belajar siswa.⁴² Adapun persamaan penelitian

⁴¹ Muhammad Azin. “Penerapan Metode Role Playing Mata Pelajaran PAI dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa”. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam (JRPAI)*. Vol. 3, No. 2, Desember 2023

⁴² Sri Handayani. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV MI The Noor”. *IRSYADUNA: Jurnal Studi Kemahasiswaan* . Vol. 2, No.2 , Agustus 2022

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sri Handayani dengan peneliti yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* sedangkan perbedaannya terletak pada variabel Y, peneliti meneliti keaktifan belajar siswa.

Konsep Operasional

Konsep operasional digunakan untuk memberikan batasan terhadap konsep-konsep teoritis agar jelas dan terarah. Konsep yang dioperasionalkan dalam penelitian ini berkenaan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament* sebagai variabel bebas (X) dan keaktifan belajar siswa sebagai variabel terikat (Y).

1. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Sebagai Variabel

Bebas (X)

Untuk pelaksanaan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada kelas eksperimen dapat dioperasionalkan dengan merujuk pada langkah-langkah dalam pelaksanaannya, sebagai berikut:

- a. Kegiatan Pendahuluan
 - 1) Siswa bersama guru saling mengucap dan menjawab salam serta salig menanya kabar. (*communication/4c*)
 - 2) Siswa dan guru berdo'a bersama untuk mengawali kegiatan pembelajaran
 - 3) Siswa bersama guru mengecek kehadiran melalui presensi
 - 4) Guru memberikan beberapa pertanyaan pematik dan dijawab oleh siswa

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung
- b. Kegiatan Inti
 - 1) Guru memberikan soal pretest kepada peserta didik
 - 2) Guru menyiapkan kartu soal, LKS, alat/bahan
 - 3) Guru mengingatkan kembali materi yang sudah dipelajari
 - 4) Guru menjelaskan seputar materi pembelajaran yaitu tentang “mobilitas sosial”.
 - 5) Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, yaitu kelompok pembaca, penantang I, penantang II, penantang III, dst.
 - 6) Guru menjeleskan langkah kerja dalam model pembelajaran *Team games Tournament* (TGT).
 - 7) Guru membimbing siswa saat melakukan kegiatan *Team Games Tournament* (TGT)
 - 8) Setiap kelompok melakukan tugasnya masing-masing
 - 9) Kelompok pembaca bertugas:
 - a) Mengambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan
 - b) Membaca pertanyaan dengan keras
 - c) Beri jawaban
 - 10) Penantang I menyetujui pembaca atau memberikan jawaban yang berbeda dari jawaban kelompok pembaca

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 11) Penantang II memeriksa jawaban dan boleh juga memberikan jawaban atas pertanyaan yang telah diberikan
- 12) Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran (games ruler).
- 13) Guru bergerak dari satu kelompok ke kelompok lain dan memastikan siswa memahami prosedur permainan.
- 14) Setiap peserta didik mengisi nama, tim, dan skor mereka pada lembar permainan
- 15) Para pemain mencatat nomor yang mereka menangkan pada lembar skor permainan kolom untuk game.
- 16) Peserta didik menghitung poin-poin turnamen yang dikumpulkan dan mengumpulkannya pada lembar skor permainan.
- 17) Guru menentukan skor setiap tim
- 18) Guru memindahkan poin-poin peserta didik ke lembar rangkuman dari timnya masing-masing, menambah seluruh skor anggota tim, dan membagi dengan jumlah anggota tim yang bersangkutan.
- 19) Guru memberikan apresiasi atau reward kepada tim yang memenuhi kriteria
- 20) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang hal yang belum dipahami
- 21) Guru memberikan penguatan kepada peserta didik terkait materi yang telah di pelajari
- 22) Guru bersama peserta didik memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Kegitan Penutup

- 1) Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran
- 2) Guru memberikan apresiasi terhadap hasil belajar peserta didik
- 3) Guru mengajak peserta didik berdo'a
- 4) Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam

2. Konsep Operasional Keaktifan Belajar Sebagai Variabel Terikat (Y)

Keaktifan belajar siswa dioperasionalkan dengan merujuk pada indikator-indikator yang ada dalam keaktifan belajar menurut Sudjana, yaitu sebagai berikut:

- a. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
 - 1) Melaksanakan tugas yang di berikan oleh guru
 - 2) Memahami dan mengikuti instruksi tugas yang di berikan oleh guru
- b. Terlibat dalam pemecahan masalah.
 - 1) Berpartisipasi aktif dalam pemecahan masalah.
 - 2) Berinisiatif mencari solusi dalam memecahkan masalah
- c. Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.
 - 1) Bertanya kepada guru ketika tidak memahami materi
 - 2) Bertanya kepada teman untuk memahami materi atau memecahkan masalah
- d. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 1) Mencari informasi tambahan di luar buku pelajaran
- 2) Memanfaatkan berbagai sumber belajar
- e. Melaksanakan diskusi kelompok.
 - Berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok dan memberikan kontribusi
- f. Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperoleh.
 - Melakukan refleksi untuk melihat kelemahan dan kelebihan serta berusaha memperbaiki hasil belajar
- g. Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis.
 - 1) Berlatih mengerjakan soal yang mirip secara mandiri untuk meningkatkan kemampuan.
 - 2) Mengulangi latihan untuk meningkatkan keterampilan menyelesaikan masalah
- h. Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapi.
 - 1) Menerapkan hasil belajar dalam menyelesaikan tugas.
 - 2) Menggunakan strategi yang di pelajari untuk memecahkan masalah⁴³

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban yang sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada

⁴³ Hermawan Susanto, (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Madrasah Aliyah Puteri Pekanbaru. *Skripsi*.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data⁴⁴. Maka hipotesis yang diperoleh dalam penelitian ini adalah:

H_a = Ada pengaruh antara model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap keaktifan belajar siswa.

H_o = Tidak ada pengaruh antara model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap keaktifan belajar siswa.

⁴⁴ Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Ed 2, cet 29, hlm 63.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Eksperiment*. Desain yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah desain *Nonequivalent control group design*, desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design* hanya saja pada desain ini pemilihan kelas eksperimen maupun kelas kontrol tidak di pilih secara random⁴⁵. Desain ini membutuhkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberi perlakuan model pembelajaran *team games tournament* yaitu kelas

Bentuk desain *nonequivalent control group* ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel III. 1
Desain Nonequivalent control group

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Sumber: Sugiyono, 2017: 122

Keterangan:

O₁ : Kelas eksperimen sebelum diberikan *pretest*

O₂ : Kelas kontrol sebelum diberikan *pretest*

O₃ : Kelas eksperimen setelah diberikan *post test*

O₄ : Kelas kontrol setelah diberikan *post test*

X : Pemberian perlakuan (model *team games tournament*)

⁴⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2021), h.122

- : Kondisi wajar (kelompok kontrol dengan kondisi kelompok belajar yang wajar atau pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SMP Negeri 23 Pekanbaru beralamat di Jl. Garuda Sakti No.KM.3, Simpang Baru, Kec. Tampan, Kota Pekanbaru.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun 2024 yang dimulai dari bulan November sampai dengan Desember.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran IPS dan siswa kelas VII di SMP Negeri 23 Pekanbaru. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran *team games tournament* terhadap keaktifan belajar siswa.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.⁴⁶ Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 23 Pekanbaru yang terdiri dari delapan kelas dengan jumlah keseluruhan

⁴⁶ Sugiyono, 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta). 80

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

329 siswa yang terdiri dari 9 kelas akan dirincikan dalam tabel berikut:

Tabel III. 2 Populasi Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata	Nilai KKM
1	VIII A	36	92,5	85
2	VIII B	37	90,5	85
3	VIII C	37	92	85
4	VIII D	36	91	85
5	VIII E	36	92	85
6	VIII F	36	87	85
7	VIII G	37	89,5	85
8	VIII H	37	90,5	85
9	VIII I	37	91,5	85
Total		329	-	-

Sumber: *Tata Usaha SMP Negeri 23 Pekanbaru*

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi. Untuk itu sampel yang diambil harus betul-betul *representative* (mewakili).⁴⁷ Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *Sampling Purposive*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.⁴⁸ Adapun yang menjadi pertimbangan dalam pengambilan sampel adalah saran dari guru mata pelajaran IPS, bahwa terdapat dua kelas sampel yang memiliki pemahaman yang sama atau mendekati, berdasarkan kemampuan belajar dikelas dan keaktifan belajar pada kelas VIII SMP Negeri 23 Pekanbaru.

Berdasarkan wawancara dan arahan guru IPS yang dilakukan di SMP Negeri 23 Pekanbaru, untuk pengambilan dua kelas yang akan dijadikan sampel, peneliti melakukan pertimbangan dengan guru IPS dan terpilihlah dua kelas yaitu kelas VIII 5 sebagai kelas eksperimen yang

⁴⁷ *Ibid*, hlm. 130

⁴⁸ *Ibid*, hlm. 131



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mendapatkan perlakuan model *Team Games Tournament* dan kelas VIII 2 sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Untuk lebih jelasnya jumlah sampel dirincikan pada tabel dibawah ini:

Tabel III. 3 Sampel Penelitian

Kelompok	Kelas	Jumlah Siswa
Eksperimen	VIII G	37
Kontrol	VIII F	36
Jumlah Sampel		73

E. Variabel Penelitian

Variabel Penelitian adalah suatu atribut, nilai/ sifat dari objek, individu atau kegiatan yang mempunyai banyak variasi tertentu antara satu dan lainnya yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan dicari informasinya serta ditarik kesimpulannya.⁴⁹ Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang akan diteliti yaitu variabel *indendependen* (bebas) merupakan variabel yang mempengaruhi dan variabel *dependen* (terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi⁵⁰. Dalam hal ini yang menjadi variabel penelitian adalah sebagai berikut:

Variabel *Independen* (X) : Model pembelajaran *Team Games Tournament*

Variabel *Dependen* (Y) : Keaktifan belajar siswa

UIN SUSKA RIAU

⁴⁹Nikmatur Ridha. "Proses Penelitian, Masalah, Variabel dan Paradigma Penelitian". *Jurnal Hikmah*, Vol 14, No. 1, Januari-Juni 2017, hlm. 62-70

⁵⁰ Sugiyono, 2019, *Loc. Cit*, hlm.39

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang menggunakan pengamatan terhadap objek penelitian. Observasi dilakukan secara langsung maupun tidak langsung.⁵¹ Observasi dalam penelitian ini observasi dilakukan dengan mengamati aktivitas guru dan siswa pada saat proses kegiatan belajar mengajar ketika guru menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*.

2. Angket (Kuesioner)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawabnya⁵². Peneliti menggunakan angket untuk mengumpulkan data tentang keaktifan belajar siswa. Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup, dengan memberikan pertanyaan atau pernyataan kepada siswa dan alternatif jawaban. Angket yang disebarluaskan memiliki tujuan untuk mengumpulkan data mengenai pengaruh model pembelajaran *team games tournament* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 23 Pekanbaru

⁵¹ Endang Widi Winarni. Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK,R & D. (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), hlm 80

⁵² Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2022), h. 142.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel III. 4 Kisi-Kisi Angket Keaktifan Belajar

Indikator	Sub Indikator	KKO	No Item	
			+	-
Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya	Melaksanakan tugas yang di berikan oleh guru	C3	2	1, 3, 4
	Memahami dan mengikuti instruksi tugas yang di berikan oleh guru			
Terlibat dalam pemecahan masalah	Berpartisipasi aktif dalam pemecahan masalah	C3	6, 7	5
	Inisiatif mencari solusi dalam memecahkan masalah	C5		
Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.	Bertanya kepada guru pada saat tidak memahami materi	C3	8, 10	9, 11
	Bertanya kepada teman untuk memahami materi atau memecahkan masalah			
Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah	Mencari sumber informasi tambahan diluar buku pelajaran	C1	13 14	12 , 15
	Memanfaatkan berbagai sumber belajar	C4		
Melaksanakan diskusi kelompok	Berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok	C3	16 17	18
Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya	Melakukan refleksi untuk melihat kelemahan dan kelebihan serta berusaha memperbaiki hasil belajar	C2	19 21	20
Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis	Berlatih mengerjakan soal-soal yang mirip secara mandiri	C3	22 23	24
	Mengulangi latihan untuk meningkatkan keterampilan menyelesaikan masalah			
Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang telah dihadapinya	Menerapkan hasil belajar dalam menyelesaikan tugas	C5	25 27	26
	Menggunakan strategi yang di pelajari untuk memecahkan masalah	C6	28	

Penyusunan angket menggunakan skala *linkert*, karena untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial, dengan ketentuan sebagai berikut:⁵³

Tabel III. 5 Skala Linkert

Alternatif Jawaban	Skor	
	Positif	Negatif
Selalu	5	1
Sering	4	2
Kadang-Kadang	3	3
Jarang	2	4
Tidak Pernah	1	5

Sumber: Sugiyono, 2022:94

⁵³ Sugiyono. 2022. *Ibid*, hlm 93

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Dokumentasi

Dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian. Dokumentasi ini dilakukan untuk mengumpulkan data tentang jumlah siswa, tenaga pengajar, struktur organisasi, sejarah sekolah, kurikulum, visi dan misi, serta hal-hal lain yang berkaitan dengan SMP Negeri 23 Pekanbaru. Data tersebut digunakan sebagai pelengkap dalam penyusunan penelitian ini.

G. Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas Angket

Instrumen dikatakan valid apabila instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur⁵⁴. Untuk mengetahui apakah instrumen yang telah disusun tersebut itu valid, maka perlu di uji dengan korelasi antara skor (nilai) tiap-tiap butir pertanyaan dengan skor total angket. Untuk menentukan validitas instrumen peneliti menggunakan rumus korelasi *product moment pearson* sebagai berikut:⁵⁵

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n\sum x^2 - (\sum x)^2][n\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi r pearson

N : Jumlah sampel/observasi

$\sum x$: Jumlah seluruh skor X

⁵⁴ Sugiyono, 2022. *Op.Cit*, hlm 121

⁵⁵ Syafrida Hafni Sahrir. *Metodologi Penelitian*. (Jogjakarta: KBM Indonesia, 2021), hlm 32

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

 Σy : Jumlah seluruh skor Y

 Σxy : Jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

Penelitian ini untuk melihat pengujian validitas atau tidak validnya suatu data dapat dibandingkan antara “ r_{hitung} ” dan “ r_{tabel} ” dengan ketentuan sebagai berikut:

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir pertanyaan tersebut valid.

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka butir pertanyaan tersebut tidak valid.⁵⁶

Berdasarkan Tabel III.5 dapat diketahui terdapat 28 pernyataan yang diujicobakan. Dari 30 pernyataan tersebut, terdapat 25 pernyataan yang valid dan 3 pernyataan yang tidak valid. Sehingga peneliti hanya menggunakan pernyataan yang valid sebanyak 25 butir pernyataan. Uji validitas diujicobakan pada kelas VIII 7 dengan menggunakan SPSS, dimana hasil pengujian datanya terdapat pada lampiran.

⁵⁶ Hartono, *Statistik untuk Penelitian*, (Pekanbaru: Pustaka Pelajar,2019),h 296

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel III. 6 Hasil Perhitungan Pengujian Validitas Uji Coba Angket

No Item	r _{hitung}	r _{table}	Keterangan
1	0,418	0,325	Valid
2	0,349	0,325	Valid
3	0,350	0,325	Valid
4	0,356	0,325	Valid
5	0,344	0,325	Valid
6	0,489	0,325	Valid
7	0,362	0,325	Valid
8	0,411	0,325	Valid
9	0,332	0,325	Valid
10	0,329	0,325	Valid
11	0,574	0,325	Valid
12	0,332	0,325	Valid
13	0,388	0,325	Valid
14	0,492	0,325	Valid
15	0,371	0,325	Valid
16	0,340	0,325	Valid
17	0,395	0,325	Valid
18	0,330	0,325	Valid
19	0,383	0,325	Valid
20	0,348	0,325	Valid
21	0,346	0,325	Valid
22	0,342	0,325	Valid
23	0,406	0,325	Valid
24	0,375	0,325	Valid
25	0,319	0,325	Tidak Valid
26	0,320	0,325	Tidak Valid
27	0,306	0,325	Tidak Valid
28	0,421	0,325	Valid

Sumber data: *Lampiran No. 8 hal 103*

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah menguji kekonsistennan jawaban responden.

Reliabilitas dinyatakan dalam bentuk angka, biasanya sebagai koefisien, semakin tinggi koefisien maka reliabilitas atau konsistensi jawaban responden tinggi. Untuk menguji reliabilitas instrumen dapat dilakukan dengan rumus *Cronbach's Alpha* yang dimana jika *Cronbach's Alpha* $> 0,05$ maka instrumen tersebut reliabel. Adapun rumus *Cronbach's Alpha* sebagai berikut:⁵⁷

⁵⁷ Payatnya, Putu Ade Andre, Panduan *Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS*, (Jogjakarta: Depublis, 2018), hlm 28-29

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum s^2 t}{s^2 t} \right]$$

Keterangan:

r_{11} : Nilai reliabilitas

$\sum s^2 t$: Jumlah varians skor tiap item

$s^2 t$: Varians total

K : Jumlah item

Tabel III. 7 Kriteria Uji Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
0,80 – 1,00	Sangat Kuat
0,60 – 0,79	Kuat
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Sumber: Sugiyono, 2017:231

Berdasarkan analisis yang dilakukan maka diperoleh hasil perhitungan uji reliabilitas pada tabel berikut:

Tabel III. 8 Hasil Uji Reliabilitas Posttest

Cronbach Alpha	N of Items
.802	28

Sumber: Olahan Data Penelitian SPSS versi 25 (Terlampir)

Berdasarkan tabel III.5 diketahui bahwa nilai *Cronbach's Alpha* sebesar $0,802 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa instrumen atau alat ukur data posttest tersebut bersifat reliabel dengan kriteria **sangat kuat** dan dapat digunakan untuk mengumpulkan data di lapangan.

H. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Deskriptif

Analisis data deskriptif merupakan langkah awal yang digunakan untuk menghimpun data, menyusun atau mengatur data, mengola data

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menyajikan, menganalisis dan memberikan ringkasan dari sekumpulan data dengan tujuan untuk memberikan gambaran umum karakteristik data yang telah dikumpulkan dari suatu gejala, peristiwa maupun keadaan yang diamati.⁵⁸

Dalam penelitian ini analisis data deskriptif digunakan sebagai dasar untuk menguraikan kecenderungan jawaban responden dari variabel Y mengenai keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 23 Pekanbaru, analisis data deskriptif dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25

2. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan suatu uji yang bertujuan untuk melihat atau mengetahui data suatu penelitian berdistribusi normal atau tidak. Untuk mengetahui data tersebut normal atau tidak. Data yang berdistribusi normal apabila nilai p (sig) $> 0,05$ maka dinyatakan normal dan apabila jika p (sig) $< 0,05$ maka data tersebut tidak normal, baik pada uji *Kolmogorov-Smirnov* maupun *Shapiro-Wilk*.

⁵⁸ Hartono, Statistik untuk Penelitian, (Pekanbaru: Pustaka Pelajar, 2015), h 2

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu uji yang digunakan untuk menentukan apakah kelas tersebut homogen atau tidak. Uji homogenitas yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah uji F, yaitu dengan cara menguji data nilai ujian sebelumnya dengan cara membagi data varian terbesar dibagi data varian terkecil.

$$f_{hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data yang dinyatakan homogen dan sebaliknya

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka data yang dinyatakan tidak homogen.⁵⁹

4. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis yang digunakan adalah uji *Independent T Test* untuk menguji perbedaan rata-rata dari dua kelompok data yang *independen*,⁶⁰ dengan bantuan program SPSS 25.0. Penerimaan atau penolakan uji hipotesis dilakukan dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Jika $\text{sig} < 0,05$ dan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak
- b. Jika $\text{sig} > 0,05$ dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima

5. Uji Pengaruh (Effect Size)

Pengujian *effect size* dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS 25.0. *Effect Size* digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap keaktifan belajar siswa dilakukan dengan menghitung *Cohen's d*

⁵⁹ Sudaryono, *Statistik II (statistik inferensial untuk penelitian)*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2021), h 34

⁶⁰ Priyanto SE, *Analisis Statistik Sosial Rangkaian Penelitian Kuantitatif Menggunakan SPSS*. (J. Sinarmata, ED: Yayasan Kita Menulis, 2020), h 193

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menggunakan rumus sebagai berikut:⁶¹

$$d = \frac{X_t - X_c}{S_{\text{pooled}}}$$

Keterangan:

d : Nilai *effect size*

X_t : Nilai rata-rata kelompok eksperimen

X_c : Nilai rata-rata kelompok kontrol

S_{pooled} : Standar deviasi gabungan

Mencari nilai S_{pooled} menggunakan rumus:

$$S_{\text{pooled}} = \sqrt{\frac{(n_t - 1)s^2_t + (n_c - 1)s^2_c}{n_t + n_c}}$$

Keterangan:

S_{pooled} : Standar deviasi gabungan

n_t : Jumlah sampel kelas eksperimen

n_c : Jumlah sampel kelas kontrol

S_t : Standar deviasi kelas eksperimen

S_c : Standar deviasi kelas kontrol

Kriteria besarnya *effect size* di klasifikasikan sebagai berikut:

$d < 0,2$: tergolong kecil

$0,2 - d < 0,8$: tergolong sedang

$d > 0,8$: tergolong besar

⁶¹ Joe W. Kartolik, dkk. Reporting and Interpreting Effect Size InQuantitative Agricultural Education Resertcg.*Joernal of agricultural education*, vol.52 No. 1, 2024



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6. Uji *N-Gain Score*

Uji *N-Gain Score* bertujuan untuk mencari sebuah efektifitas metode atau perlakuan dalam penelitian tertentu, terutama pada penelitian *quasi eksperimen*. Dalam penelitian ini uji *N-Gain Score* dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 25.0. Adpun rumus uji *N-Gain Score* sebagai berikut:⁶²

$$N - Gain = \frac{Skor Post Test - Skor Pre Test}{Skor Ideal - Skor Pre Test}$$

Keterangan:

- | | |
|----------|--|
| g tinggi | : nilai ($\langle g \rangle$) $> 0,70$ |
| g sedang | : nilai $0,70 > \langle g \rangle > 0,3$ |
| g rendah | : nilai ($\langle g \rangle$): $< 0,3$ |

⁶² Abdul Wahab, Junaidi, Muh Azhar. "Efektifitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI", *Jurnal Basicedu*, Vol. 5 No. 2, 2021, h1041

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 23 Pekanbaru. Hal ini dibuktikan dari hasil uji *independent sample t-test* yang menunjukkan nilai $t_{hitung} = 3,507 > t_{tabel} = 1,666$ dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Rata-rata keaktifan belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi (97,70) dibandingkan dengan kelas kontrol (94,75), dan nilai *effect size* sebesar 0,56 menunjukkan pengaruh dalam kategori sedang. Hasil uji N-Gain Score juga menunjukkan bahwa peningkatan keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen termasuk dalam kategori tinggi, dengan rata-rata sebesar 93,09%. Maka, dapat disimpulkan bahwa H_a dapat diterima dan H_0 ditolak.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament terhadap keaktifan belajar siswa, maka penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk Guru

Guru diharapkan lebih sering menerapkan model TGT dalam



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pembelajaran dan memberikan perhatian khusus kepada siswa yang masih kurang aktif..

2. Untuk Siswa

Siswa diharapkan dapat lebih berani berpendapat, bertanya, dan bekerja sama dalam kelompok saat mengikuti pembelajaran model TGT. Keaktifan dalam belajar tidak hanya akan meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga membangun kepercayaan diri dan kemampuan bersosialisasi.

3. Untuk Sekolah

Pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan berupa fasilitas belajar dan pelatihan kepada guru untuk mengoptimalkan penggunaan model TGT.

4. Untuk Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa, namun masih ditemukan beberapa kendala seperti kurangnya kepercayaan diri pada sebagian siswa. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengkaji lebih dalam tentang faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan siswa dalam pembelajaran TGT, serta mencoba menerapkan model ini dalam mata pelajaran lain atau di tingkat kelas yang berbeda.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, A. Et. all.. (Juni 2023). Penerapan Model Pembelajaran *Kooperatif Times Games Tournament* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Jurnal of Islamic Education*. Vol, 4. No. 1 (Juni 2023). <http://jurnal.staisumateramedan.ac.id/fitrah>
- Arlina, dkk. (2023). “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Team Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran SKI Kelas V Di Sekolah MIS Al-Amin Tembung”. *BERSATU: Jurnal Pendidikan Bhineka Tunggal Ika*. Vol. 1, no. 4.
- Dimyanti & Mudjiono, (2015). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hardina, Sri. (2019). “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Model *Teams Games Tournament* (TGT)”, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Edisi 15 Tahun ke-8.
- Islamiyati, Dian. dkk. (2023). “Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Pendekatan Berdiferensiasi Dalam Pembelajaran Tematik Pada Kelas V SDN 1 Mataram”, *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia* Vol. 3 No. 2. (e-ISSN. 2828-5247)
- Isrok'atun & Amelia Rosmala. (2019). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Istarani, (2021). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Kharis, Ahmad. (2019). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Model Pembelajaran Picture and Picture Berbasis IT pada Tematik. *Mimbar PGSD Undiksha*. Vol 7, no 3.
- Komalasari, I., Sumayana, Y., & Sutisna, R. H. (2022). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ips Di Kelas IV SDN Cipunagara Kecamatan Wado Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021. *Sebelas April Elementary Education*, 1(2). <https://doi.org/https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/saee>
- Lestari Puji Endang. (2023). *Model Pembelajaran Think Pair Share Solusi Menumbuhkan Keberanian Berpendapat*, NTB: Pusat Pengembangan pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Lestari, A. P. N, dkk. (2023). *Model-model pembelajaran untuk kurikulum merdeka di era society 5*, Bandung: Nilacakra.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Nufitasari, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Terhadap Keaktifan Belajar IPS Siswa Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgsd/article/view/14938/14490>
- Nurdyansyah & Fahyuni Fariyatul Eni. (2016). *Inovasi Pembelajaran: Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Paramita, C.N. Et. all. (Agustus 2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SMA Kelas XI pada Materi Jaringan Tumbuhan. *BIOEDUKASI: Jurnal Pendidikan Biologi*. Vol. 12, No. 2.
- Rusman. (2018). *“Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan”*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP. Cet ke-2.
- Sahir, S.H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Jogjakarta: KBM Indonesia.
- Septiawati, Halidjah, S & Ghasya, A. V. D. (2022) ”Deskripsi Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V”. *Jurnal pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 11, no 6.
- Shoimin, Aris. (2022). *68 Model Pembelajaran INOVATIF Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Sudaryono. (2021). *Statistik ll (statistik inferensial untuk penelitian)*, Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sudjana, N. (2019). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Ed 2, cet 29.
- Sumantri Syarif Mohamad. (2016). *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Supriatna, C., Rohayani, H., & Sabaria, R. (2021). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Active Debate Tari Melalui Blended Learning. *Ringkang*, 1(3)
- Ula, N. S. S. & Syaripatul, N. S. (Juli 2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V dengan Menggunakan Model TGT. *Jurnal Pendidikan Guru*. Vol. 4, No. 3.
- Ulfia, T., & Irwandani, I. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Indonesian Journal of Science and Mathematics Education, 2(1).
<https://doi.org/10.24042/ijjsme.v2i1.4220>

Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 Bab I Pasal I *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

Wawancara dengan Ibu Deva, 23 April 2024 di SMP Negeri 23 Pekanbaru

Wibowo Nugroho. (2016) “Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK NEGERI 1 SAPTOSARI”, *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)*, Vol.1 No 2.

Winarni, E.W. (2021). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK , Research and Development (R&D)*. Jakarta: Bumi Aksara, cet 2.

Azin Muhammad. (2023), “Penerapan Metode Role Playing Mata Pelajaran PAI dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa”. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam (JRPAI)*. Vol. 3, No. 2.

Handayani Sri. (2022), “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV MI The Noor”. *IRSYADUNA: Jurnal Studi Kemahasiswaan* . Vol. 2, No.2.

Atikah H. J, (2020). ”Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Matematika”,*Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 9, No. 1.

Rizqi M. D. A dan Mulyawati Ima. (2023). ”Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran PPKn Materi Keragaman Sosial dan Budaya di SDN Jatiranggon II”. *Jurnal of Elementary Education*, Vol. 06, No. 01.

W. Kartolik, dkk. (2024). Reporting and Interpreting Effect Size InQuantitative Agricultural Education Resertcg.*Joernal of agricultural education*, vol.52 No. 1.

Sugiyono, (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitataif dan R&*. (Bandung: Alfabeta.

Ridha, Nikmatur. (2017). ”Proses Penelitian, Masalah, Variabel dan Paragdima Penelitian”. *Jurnal Hikmah*, Vol 14, No. 1

Winarni, Endang Widi. (2021). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK,R & D*. Jakarta: Bumi Aksara.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Aresti, A. D., Suparno (2023). Analisis Faktor-Faktor Pendorong Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Seni Tari (Kajian Teoritis). *Ringkang*, Vol 3, No 3
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).
- Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011).
- Ani Setiani, Doni Juni Priansa, *Manajemen siswa dan Model Pembelajaran: Cerdas, Kreatif dan Inovatif*, (Bandung: Alfabeta, 2018).
- Hermawan Susanto, (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Madrasah Aliyah Diniyah Puteri Pekanbaru. *Skripsi*.
- Rokhanaha Nur. Widowati Asri. Sutanto Eko Hari. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Divisions* (STAD). *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 3 No. 5.
- Rohani, Fadillah, F, S., Ernita, M., Zatrahadi, M, F. Metode Analisis Dialektika Hegel Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pendidikan Sosial. *Tsaqifa Nusantara*. Vol 01, Issue 01, (2023).



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

LAMPIRAN

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 1: Modul Ajar Kelas Eksperimen

MODUL AJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS EKSPERIMENT

I. INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	:	Sutra Aliza
Satuan Pendidikan	:	SMP NEGERI 23 PEKANBARU
Tahun Penyusunan	:	2024
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Sosial
Tema 02	:	Kemajemukan Masyarakat Indonesia
Kelas/Fase	:	VII/D
Alokasi Waktu	:	2 JP (2X40 menit)

B. KOMPETENSI AWAL

Pengetahuan keterampilan atau kompetensi persyaratan peserta didik mampu mengetahui tentang kemajemukan masyarakat Indonesia.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Bergotong royong, Mandiri, Bernalar kritis dan Kreatif.

D. SARANA DAN PRASARANA

1. Buku teks
2. Laptop/Komputer
3. Infokus/Proyektor
4. Papan tulis
5. Lembar kerja
6. Handout materi

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

F. MODEL PEMBELAJARAN

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

II. KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu menganalisis bagaimana kemajemukan masyarakat Indonesia

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Setelah mempelajari materi tentang kemajemukan masyarakat Indonesia, peserta didik mendapatkan pemahaman baru, yang mana keberagaman bukanlah sebuah perbedaan yang menyebabkan perpecahan, namun sebuah anugrah yang harus dilestarikan. Dengan memiliki sikap toleransi, keberagaman yang ada di Indonesia tidak akan menjadi masalah besar.

C. PERTANYAAN PEMATIK



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Tahukah ananda mengapa terjadi mobilitas sosial?
2. Menurut ananda apakah ada dampaknya jika terjadi mobilitas sosial?
3. Tahukah ananda proses interaksi masuk dan berkembangnya agama islam di Indonesia?
4. Taahukah ananda apa yang menjadi salah satu hasil dari interaksi budaya antara budaya lokal dan budaya islam?

III. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

Kegiatan/Sintaks	Deskripsi Kegiatan	Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<p>6) Siswa bersama guru saling mengucap dan menjawab salam serta salig menanya kabar. (<i>communication/4c</i>)</p> <p>7) Siswa dan guru berdo'a bersama untuk mengawali kegiatan pembelajaran</p> <p>8) Siswa bersama guru mengecek kehadiran melalui presensi</p> <p>9) Guru memberikan beberapa pertanyaan pematik dan dijawab oleh siswa</p> <p>10) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung.</p>	10 menit
Kegiatan Inti	<p>1. <i>Eksplorasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan soal pretest kepada peserta didik • Guru menyiapkan kartu soal, LKS, alat/bahan • Guru mengingatkan kembali materi yang sudah dipelajari • Guru menjelaskan seputar materi pembelajaran yaitu tentang “mobilitas sosial”. • Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, yaitu kelompok pembaca, penantang I, penantang II, penantang III, dst. • Guru menjelaskan langkah kerja dalam model pembelajaran <i>Team games Tournament</i> (TGT). <p>2. <i>Elaborasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing siswa saat melakukan kegiatan <i>Team Games Tournament</i> (TGT) • Setiap kelompok melakukan tugasnya masing-masing • Kelompok pembaca bertugas: <ol style="list-style-type: none"> a. Mengambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan b. Membaca pertanyaan dengan keras c. Beri jawaban • Penantang I menyetujui pembaca atau memberikan jawaban yang berbeda dari jawaban kelompok pembaca • Penantang II memeriksa jawaban dan boleh juga memberikan jawaban atas pertanyaan yang telah 	65 menit

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kegiatan/Sintaks	Deskripsi Kegiatan	Waktu
	<p>diberikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran (<i>games ruler</i>). • Guru bergerak dari satu kelompok ke kelompok lain dan memastikan siswa memahami prosedur permainan. • Setiap peserta didik mengisi nama, tim, dan skor mereka pada lembar permainan • Para pemain mencatat nomor yang mereka menangkan pada lembar skor permainan kolom untuk game. • Peserta didik menghitung poin-poin turnamen yang dikumpulkan dan mengumpulkannya pada lembar skor permainan. • Guru menentukan skor setiap tim • Guru memindahkan poin-poin peserta didik ke lembar rangkuman dari timnya masing-masing, menambah seluruh skor anggota tim, dan membagi dengan jumlah anggota tim yang bersangkutan. • Guru memberikan apresiasi atau reward kepada tim yang memenuhi kriteria <p>3. <i>Konfirmasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang hal yang belum dipahami • Guru memberikan penguatan kepada peserta didik terkait materi yang telah di pelajari • Guru bersama peserta didik memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. 	
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyimpulkan materi pembelajaran • Guru memberikan apresiasi terhadap hasil belajar peserta didik • Guru mengajak peserta didik berdo'a • Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam 	5 menit

Pertemuan 2

Kegiatan/Sintaks	Deskripsi Kegiatan	Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Siswa bersama guru saling mengucap dan menjawab salam serta salig menanya kabar. (<i>communication/4c</i>) 2) Siswa dan guru berdo'a bersama untuk mengawali kegiatan pembelajaran 3) Siswa bersama guru mengecek kehadiran melalui presensi 4) Guru memberikan beberapa pertanyaan pematik dan dijawab oleh siswa 	10 menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kegiatan/Sintaks	Deskripsi Kegiatan	Waktu
Kegitan Inti	<p>5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung.</p> <p>1. <i>Eksplorasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan soal pretest kepada peserta didik • Guru menyiapkan kartu soal, LKS, alat/bahan • Guru mengingatkan kembali materi yang sudah dipelajari • Guru menjelaskan seputar materi pembelajaran yaitu tentang “Interksi budaya pada masa kerajaan islam” • Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, yaitu kelompok pembaca, penantang I, penantang II, penantang III, dst. • Guru menjelaskan langkah kerja dalam model pembelajaran <i>Team games Tournament</i> (TGT). <p>2. <i>Elaborasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing siswa saat melakukan kegiatan <i>Team Games Tournament</i> (TGT) • Setiap kelompok melakukan tugasnya masing-masing • Kelompok pembaca bertugas: <ol style="list-style-type: none"> a. Mengambil kartu bermor dan cari pertanyaan pada lembar permainan b. Membaca pertanyaan dengan keras c. Beri jawaban • Penantang I menyetujui pembaca atau memberikan jawaban yang berbeda dari jawaban kelompok pembaca • Penantang II memeriksa jawaban dan boleh juga memberikan jawaban atas pertanyaan yang telah diberikan • Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran (<i>games ruler</i>). • Guru bergerak dari satu kelompok ke kelompok lain dan memastikan siswa memahami prosedur permainan. • Setiap peserta didik mengisi nama, tim, dan skor mereka pada lembar permainan • Para pemain mencatat nomor yang mereka menangkan pada lembar skor permainan kolom untuk game. • Peserta didik menghitung poin-poin turnamen yang dikumpulkan dan mengumpulkannya pada lembar skor permainan. • Guru menentukan skor setiap tim 	65 menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kegiatan/Sintaks	Deskripsi Kegiatan	Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memindahkan poin-poin peserta didik ke lembar rangkuman dari timnya masing-masing, menambah seluruh skor anggota tim, dan membagi dengan jumlah anggota tim yang bersangkutan. • Guru memberikan apresiasi atau reward kepada tim yang memenuhi kriteria <p>3. <i>Konfirmasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang hal yang belum dipahami • Guru memberikan penguatan kepada peserta didik terkait materi yang telah dipelajari • Guru bersama peserta didik memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. 	
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyimpulkan materi pembelajaran • Guru memberikan apresiasi terhadap hasil belajar peserta didik • Guru mengajak peserta didik berdo'a • Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam 	5 menit

IV. ASESMEN PEMBELAJARAN

a. Penilaian Sikap/ Profil Pelajar Pancasila

Selama peroses pembelajaran berlangsung guru mengamati profil pelajar pancasila pada siswa dalam pembelajaran yang meliputi Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Kebhinekaan Global, Mandiri, Benalar Kritis, Gotong Royong dan Kreatif.

- b. Penilaian Pengetahuan, dapat dilakukan dengan tes tertulis maupun non tes
- c. Penilaian Keterampilan, dapat dilakukan dengan tes, unjuk kerja/praktek.

V. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

1. Remedial

Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target, guru melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dengan memberikan tugas individu tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang bersangkutan.

2. Pengayaan

Peserta didik yang daya tangkap dan daya kerjanya lebih dari peserta didik lain, guru memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang telah diajarkan guru.

PROGRAM REMEDIAL DAN PENGAYAAN

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sekolah :
 Mata Pelajaran :
 Kelas/Semester :

No.	Nama Siswa	Rencana program		Tanggal Pelaksanaan	Hasil		Kesimpulan
		Remedial	Pengayaan		Sebelum	Sesudah	
1.							
2.							
3.							
Dst.							

VI. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

LEMBAR REFLEKSI GURU

No.	Aspek	Refleksi Guru	Jawaban
1.	Penguasaan Materi	Apakah saya sudah memahami cukup baik materi dan aktivitas pembelajaran?	
2.	Penyampaian Materi	Apakah materi ini sudah tersampaikan dengan cukup baik kepada peserta didik?	
3.	Umpam Balik	Apakah peserta didik telah mencapai penguasaan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?	

LEMBAR REFLEKSI PESERTA DIDIK

No.	Aspek	Refleksi Guru	Jawaban
1.	Perasaan dalam belajar	Apa yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran hari ini?	
2.	Makna	Apakah aktivitas pembelajaran hari ini bermakna dalam kehidupan saya?	
3.	Penguasaan materi	Saya dapat menguasai materi pelajaran pada hari ini <ol style="list-style-type: none"> a. Sngat baik b. Baik c. Cukup d. Kurang 	
4.	Keaktifan	Apakah saya terlibat aktif dan menyumbangkan ide dalam proses pembelajaran hari ini?	
5.	Gotong Royong	Apakah saya dapat bekerja sama dengan team 1 kelompok?	

Pekanbaru, Desember 2024

Mengetahui,

Kepala Sekolah SMP Negeri 23 Pekanbaru

Guru Mata Pelajaran IPS

 Dr. Edi Suhendri, M. Si
 NIP. 19800707200212005

 Dra. Deva Susila
 NIP. 196810241995122001

Peneliti

Sutra Aliza

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 2: Modul Ajar Kelas Kontrol

MODUL AJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS KONTROL

I. INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	:	Sutra Aliza
Satuan Pendidikan	:	SMP NEGERI 23 PEKANBARU
Tahun Penyusunan	:	2024
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Sosial
Tema 02	:	Kemajemukan Masyarakat Indonesia
Kelas/Fase	:	VII/D
Alokasi Waktu	:	2 JP (2X40 menit)

B. KOMPETENSI AWAL

Pengetahuan keterampilan atau kompetensi persyaratan peserta didik mampu mengetahui tentang kemajemukan masyarakat Indonesia.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Bergotong royong, Mandiri, Bernalar kritis dan Kreatif.

D. SARANA DAN PRASARANA

1. Buku teks
2. Laptop/Komputer
3. Infokus/Proyektor
4. Papan tulis
5. Lembar kerja
6. Handout materi

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

F. MODEL PEMBELAJARAN

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

II. KOMPETENSI INTI

G. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu menganalisis bagaimana kemajemukan masyarakat Indonesia

H. PEMAHAMAN BERMAKNA

Setelah mempelajari materi tentang kemajemukan masyarakat Indonesia, peserta didik mendapatkan pemahaman baru, yang mana keberagaman bukanlah sebuah perbedaan yang menyebabkan perpecahan, namun sebuah anugrah yang harus dilestarikan. Dengan memiliki sikap toleransi, keberagaman yang ada di Indonesia tidak akan menjadi masalah besar.

I. PERTANYAAN PEMATIK

1. Tahukah ananda mengapa terjadi mobilitas sosial?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Menurut ananda apakah ada dampaknya jika terjadi mobilitas sosial?
3. Tahukah ananda proses interaksi masuk dan berkembangnya agama islam di Indonesia?
4. Taahukah ananda apa yang menjadi salah satu hasil dari interaksi budaya antara budaya lokal dan budaya islam?

Pertemuan 1 dan 2

Pertemuan 1 dan 2		
Kegiatan/Sintaks	Deskripsi Kegiatan	Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru saling mengucap dan menjawab salam serta salig menanya kabar. (<i>communication/4c</i>) 2. Siswa dan guru berdo'a bersama untuk mengawali kegiatan pembelajaran 3. Siswa bersama guru mengecek kehadiran melalui presensi 4. Guru memberikan beberapa pertanyaan pematik dan dijawab oleh siswa 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung. 	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 6. Guru menyampaikan materi pembelajaran yang sedang berlangsung dengan metode ceramah 7. Guru membimbing, mengarahkan dan memberikan kepada siswa untuk bertanya apabila masih ada yang belum mengerti dengan apa yang disampaikan 	60 menit
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 8. Guru dan siswa menarik kesimpulan materi yang telah di pelajari 9. Melakukan refleksi 10. Menutup pertemuan dengan do'a dan salam 	

IV. ASESMEN PEMBELAJARAN

- #### d. Penilaian Sikap/ Profil Pelajar Pancasila

Selama peroses pembelajaran berlangsung guru mengamati profil pelajar panchasila pada siswa dalam pembelajaran yang meliputi Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Kebhinekaan Global, Mandiri, Benalar Kritis, Gotong Royong dan Kreatif.

- e. Penilaian Pengetahuan, dapat dilakukan dengan tes tertulis maupun non tes
 - f. Penilaian Keterampilan, dapat dilakukan dengan tes, unjuk kerja/ praktik.

V. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

1. Remedial

Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target, guru melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dengan memberikan tugas individu tembahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang bersangkutan.

2. Pengayaan

Peserta didik yang daya tangkap dan daya kerjanya lebih dari peserta didik lain, guru memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang telah diajarkan guru.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PROGRAM REMEDIAL DAN PENGAYAAN

Sekolah :

Mata Pelajaran :

Kelas/Semester :

No.	Nama Siswa	Rencana program		Tanggal Pelaksanaan	Hasil		Kesimpulan
		Remedial	Pengayaan		Sebelum	Sesudah	
1.							
2.							
Dst.							

VI. EFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

LEMBAR REFLEKSI GURU

No.	Aspek	Refleksi Guru	Jawaban
1.	Penguasaan Materi	Apakah saya sudah memahami cukup baik materi dan aktivitas pembelajaran?	
2.	Penyampaian Materi	Apakah materi ini sudah tersampaikan dengan cukup baik kepada peserta didik?	
3.	Umpan Balik	Apakah peserta didik telah mencapai penguasaan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?	

LEMBAR REFLEKSI PESERTA DIDIK

No.	Aspek	Refleksi Guru	Jawaban
1.	Perasaan dalam belajar	Apa yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran hari ini?	
2.	Makna	Apakah aktivitas pembelajaran hari ini bermakna dalam kehidupan saya?	
3.	Penguasaan materi	Saya dapat menguasai materi pelajaran pada hari ini e. Sangat baik f. Baik g. Cukup h. Kurang	
4.	Keaktifan	Apakah saya terlibat aktif dan menyumbangkan ide dalam proses pembelajaran hari ini?	
5.	Gotong Royong	Apakah saya dapat bekerja sama dengan team 1 kelompok?	

Pekanbaru, Desember 2024

Mengetahui,
Kepala Sekolah SMP Negeri 23 Pekanbaru

Guru Mata Pelajaran IPS

Dr. Edi Suhendri, M. Si
NIP. 19800707200212005

Dra. Deva Susila
NIP. 196810241995122001

Peneliti

Sutra Aliza

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 3: Lembar Observasi Aktivitas Guru

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU MENGGUNAKAN MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT PADA PEMBELAJARAN IPS

A. Identitas

1. Nama Guru : _____
2. Hari/Tanggal : _____
3. Pertemuan : _____
4. Materi : _____

B. Petunjuk Pengisian Observasi

Berikan tanda *Check List* (✓) pada setiap kolom yang tersedia dengan pengamatan yang sudah dilakukan pada kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *team games tournament*:

C. Penilaian Observasi Guru

No	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban					Jumlah Skor
		5	4	3	2	1	
A.	Pendahuluan						
	1. Guru mengucapkan salam dan siswa menjawab salam serta saling menanya kabar						
	2. Guru dan siswa berdo'a untuk mengawali pembelajaran						
	3. Guru bersama siswa mengecek kehadiran siswa						
	4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran						
B.	Kegiatan Inti						
	5. Guru memberikan beberapa pertanyaan pematik dan di jawab oleh siswa						
	6. Guru menyiapkan kartu soal, lembar kerja siswa, alat dan bahan						
	7. Guru mengingatkan kembali materi yang sudah di pelajari						
	8. Guru menyajikan materi pembelajaran secara garis besar						
C.	9. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, yaitu kelompok pembaca, penantang I, penantang II, penantang III, dst.						
	10. Guru menjeleskan langkah kerja dalam model pembelajaran Team games Tournament (TGT).						
	11. Guru memberi tugas kepada kelompok pembaca untuk mengambil kartu bermotor, pada lembar permainan dan membaca dengan keras						
	12. Guru melakukan perhitungan point turnamen						
	13. Guru memberikan apresiasi atau reward						
	Penutup						
	14. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang hal yang belum dipahami						
	15. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran dari materi yang telah dipelajari.						
	16. Guru menutup pembelajaran dengan mengucap hamdalah dan salam						
	Total Skor						
	Skor Maksimum						
	Persentase (%)						
	Kriteria						

© Hak Cipta UIN Suska Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 4: Kisi-Kisi Angket

Indikator	Sub Indikator	KKO	No Item	
			+	-
Furut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya	Melaksanakan tugas yang di berikan oleh guru	C3	2	1,3,4
	Memahami dan mengikuti instruksi tugas yang di berikan oleh guru			
Terlibat dalam pemecahan masalah	Berpartisipasi aktif dalam pemecahan masalah	C3	6,7	5
	Inisiatif mencari solusi dalam memecahkan masalah	C5		
Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.	Bertanya kepada guru pada saat tidak memahami materi	C3	8,10	9,11
	Bertanya kepada teman untuk memahami materi atau memecahkan masalah			
Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah	Mencari sumber informasi tambahan diluar buku pelajaran	C1	13	12,15
	Memanfaatkan berbagai sumber belajar	C4	14	
Melaksanakan diskusi kelompok	Berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok	C3	16,17	18
Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya	Melakukan refleksi untuk melihat kelemahan dan kelebihan serta berusaha memperbaiki hasil belajar	C2	19,21	20
Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis	Berlatih mengerjakan soal-soal yang mirip secara mandiri	C3	22,23	24
	Mengulangi latihan untuk meningkatkan keterampilan menyelesaikan masalah			
Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang telah dihadapinya	Menerapkan hasil belajar dalam menyelesaikan tugas	C5	25,27	26
	Menggunakan strategi yang di pelajari untuk memecahkan masalah	C6	28	

Lampiran 5: Uji Coba Angket Keaktifan Belajar Siswa Untuk Validitas

ANGKET KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

A. Identitas Data Responden

Nama : ;

Kelas :

B. Petunjuk Pengisian Kuisioner

1. Isilah identitas terlebih dahulu
 2. Bacalah setiap pernyataan yang ada dalam kuesioner dengan teliti, karena semua jawaban tidak ada yang benar dan yang salah sehingga yang diharapkan adalah jawaban yang sesungguhnya terjadi pada anda selama ini.
 3. Kuesioner ini bukan merupakan tes dan tidak ada hubungannya dengan nilai anda melainkan hanya untuk kepentingan penelitian.
 4. Berikan tanda *Check List* (✓) pada kolom yang tersedia pada lembar pernyataan angket keaktifan belajar, sesuai dengan keaktifan belajar anda.
 5. Pilih jawaban yang telah disediakan disamping pernyataan dengan alternative jawaban sebagai berikut:

Selalu (SL) : 5

Sering (SR) : 4

Kadang-Kadang (KD) : 3

Jarang (JR) : 2

Tidak Pernah (TP) : 1

C. Pernyataan Angket Keaktifan Belajar

No	Pernyataan	Keterangan					Skor
		SL	SR	KD	JR	TP	
A. Turut serta dalam melaksanakan Tugas belajar							
1.	Saya merangkum atau menulis materi yang diberikan oleh guru dengan lengkap dan rapi						
2.	Saya mendengarkan dan memperhatikan guru ketika menjelaskan pelajaran di kelas						
3.	Saya merasa tidak perlu mengerjakan tugas jika tidak diperiksa oleh guru						
B. Terlibat dalam pemecahan masalah							
4.	Saya cenderung pasif pada saat berdiskusi kelompok						
5.	Saya selalu aktif memberikan pendapat saat berdiskusi dalam menyelesaikan masalah.						
6.	Saya berinisiatif mencari solusi untuk menyelesaikan suatu masalah saat diskusi kelompok						
7.	Saya hanya mendengarkan saja pada saat diskusi tanpa memberikan pendapat						
C. Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.							
8.	Saya menyampaikan keinginan kepada guru untuk mengulang atau menjelaskan kembali materi yang sulit						
9.	Saya sering merasa enggan/takut bertanya saat tidak mengerti materi.						
10.	Saya mendiskusikan kesulitan dalam memahami materi bersama teman						

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Pernyataan	Keterangan					Skor
		SL	SR	KD	JR	TP	
11.	Saya tidak pernah bertanya kepada teman ketika menghadapi kesulitan memahami materi						
D. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah							
12.	Saya tidak tertarik mencari informasi lebih dalam selain dari yang disampaikan guru.						
13.	Saya mencari informasi dari internet, perpustakaan dan sumber lain untuk memecahkan masalah						
14.	Saya menggunakan buku lain, modul ataupun artikel yang terkait dengan materi						
15.	Saya jarang mencari sumber lain dan hanya mengandalkan apa yang ada di buku teks						
E. Melaksanakan diskusi kelompok							
16.	Saya mengikuti diskusi kelompok dengan baik sesuai arahan guru						
17.	Saya mengajukan ide atau pendapat selama diskusi kelompok berlangsung						
18.	Saya hanya ikut diskusi kelompok karena diwajibkan oleh guru						
F. Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya							
19.	Saya memperhatikan hasil yang saya capai dan mengecek apakah ada kemajuan.						
20.	Saya tidak peduli dengan hasil belajar saya, baik itu baik atau buruk.						
21.	Saya memperbaiki cara belajar ketika mendapatkan nilai rendah						
G. Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis							
22.	Saya sering berlatih mengerjakan soal secara mandiri di rumah atau di luar jam pelajaran						
23.	Saya mencari soal-soal beragam untuk melatih keterampilan menyelesaikan masalah						
24.	Saya menghindari latihan soal tambahan jika tidak diwajibkan						
H. Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang telah dihadapinya							
25.	Siswa mampu menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan guru sesuai dengan langkah-langkah yang telah dijelaskan						
26.	Saya merasa tidak perlu menggunakan pengetahuan baru saat menghadapi tugas yang sulit.						
27.	Siswa menyimpulkan pembelajaran menggunakan bahasanya sendiri, tidak hanya berpedoman pada buku						
28.	Saya mencoba menerapkan pemahaman yang telah dipelajari untuk memecahkan masalah baru						

Lampiran 6: Angket Keaktifan Belajar

No	Pernyataan	Keterangan					Skor
		SL	SR	KD	JR	TP	
A. Turut serta dalam melaksanakan Tugas belajar							
1. Dilarang mengulangi sepadan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:	Saya merangkum atau menuis materi yang diberikan oleh guru dengan lengkap dan rapi						
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.	Saya mendengarkan dan memperhatikan guru ketika menjelaskan pelajaran di kelas						
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.	Saya merasa tidak perlu mengerjakan tugas jika tidak diperiksa oleh guru						
B. Terlibat dalam pemecahan masalah							
4)	Saya cenderung pasif pada saat berdiskusi kelompok						
5)	Saya selalu aktif memberikan pendapat saat berdiskusi dalam menyelesaikan masalah.						
6)	Saya berinisiatif mencari solusi untuk menyelesaikan suatu masalah saat diskusi kelompok						
7)	Saya hanya mendengarkan saja pada saat diskusi tanpa memberikan pendapat						
C. Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.							
8)	Saya menyampaikan keinginan kepada guru untuk mengulang atau menjelaskan kembali materi yang sulit						
9)	Saya sering merasa enggan/takut bertanya saat tidak mengerti materi.						
10)	Saya mendiskusikan kesulitan dalam memahami materi bersama teman						
11)	Saya tidak pernah bertanya kepada teman ketika menghadapi kesulitan memahami materi						
D. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah							
12)	Saya tidak tertarik mencari informasi lebih dalam selain dari yang disampaikan guru.						
13)	Saya mencari informasi dari internet, perpustakaan dan sumber lain untuk memecahkan masalah						
14)	Saya menggunakan buku lain, modul ataupun artikel yang terkait dengan materi						
15)	Saya jarang mencari sumber lain dan hanya mengandalkan apa yang ada di buku teks						
E. Melaksanakan diskusi kelompok							
16)	Saya mengikuti diskusi kelompok dengan baik sesuai arahan guru						
17)	Saya mengajukan ide atau pendapat selama diskusi kelompok berlangsung						
18)	Saya hanya ikut diskusi kelompok karena diwajibkan oleh guru						

- Dilarang mengulangi sepadan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.



© Hak

Hak

Gota

No

Dituntut

Jnd

ng-U

ra

22)

23)

24)

25)

Pernyataan

Keterangan

SL SR KD JR TP

Skor

E. Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya

19) Saya memperhatikan hasil yang saya capai dan mengecek apakah ada kemajuan.

20) Saya tidak peduli dengan hasil belajar saya, baik itu baik atau buruk.

21) Saya memperbaiki cara belajar ketika mendapatkan nilai rendah

F. Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis

22) Saya sering berlatih mengerjakan soal secara mandiri di rumah atau di luar jam pelajaran

23) Saya mencari soal-soal beragam untuk melatih keterampilan menyelesaikan masalah

24) Saya menghindari latihan soal tambahan jika tidak diwajibkan

H. Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang telah dihadapinya

25) Saya mencoba menerapkan pemahaman yang telah dipelajari untuk memecahkan masalah baru

2.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Lampiran 7: Hasil Penyebaran Angket Uji Validitas Kelas VIII E

Hak Cipta	Nama	Nomor Angket																									Juml ah				
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28		
1. Dilarang	1. AAP	1	4	5	3	3	2	2	2	2	4	4	3	3	2	3	4	4	4	5	5	4	5	3	4	5	3	4	96		
a. Pen	2. AFE	4	4	4	3	2	3	4	3	3	5	4	4	4	5	2	4	5	3	5	3	4	4	4	3	4	2	4	4	103	
b. Pengutipan	3. AZL	3	4	4	4	2	2	3	2	3	3	3	4	4	4	4	2	3	4	5	4	4	4	3	3	3	4	2	3	91	
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa	4. AAN	5	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	1	3	3	1	5	3	4	5	3	5	3	5	4	3	3	3	96		
1. Dilarang	5. APR	4	5	3	4	2	3	3	3	4	5	3	1	4	2	2	3	3	3	4	4	5	5	3	2	3	3	4	3	93	
a. Pen	6. AC	2	5	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	2	3	4	3	3	3	5	3	4	4	3	4	5	4	4	99	
b. Pengutipan	7. AAZ	3	4	4	4	2	4	3	4	3	3	3	3	5	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	5	5	4	3	3	99	
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa	8. CJ	3	5	4	3	3	4	4	5	4	4	4	4	5	4	2	4	3	3	4	4	4	3	3	5	4	4	5	4	108	
1. Dilarang	9. DA	2	4	3	3	3	5	4	2	3	3	4	3	4	5	1	3	4	3	5	3	5	3	4	4	4	4	4	3	98	
a. Pen	10. DKA	2	4	4	4	2	5	3	3	3	3	3	3	4	5	5	1	5	5	5	4	4	2	4	5	5	5	3	5	4	107
b. Pengutipan	11. FAA	1	4	5	4	2	4	2	3	3	5	3	3	3	4	4	2	4	4	3	3	4	3	3	3	4	2	5	3	94	
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa	12. FPM	4	5	4	4	4	3	2	4	4	4	4	5	3	4	3	3	4	3	5	3	3	4	3	4	4	2	4	3	101	
1. Dilarang	13. FTA	1	5	3	5	5	4	4	3	5	5	4	4	5	5	2	4	5	4	4	5	2	3	4	3	4	1	5	3	107	
a. Pen	14. IM	4	4	5	4	4	4	3	2	4	4	4	5	4	5	4	1	4	5	3	5	5	2	3	3	3	5	3	4	4	106
b. Pengutipan	15. JS	4	5	4	3	5	5	3	3	4	5	5	3	4	3	2	5	3	5	5	4	4	5	3	4	4	3	3	4	110	
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa	16. KPM	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	5	4	3	3	4	4	3	5	4	3	5	3	3	5	3	4	5	108		
1. Dilarang	17. LU	5	5	3	3	4	5	3	3	5	4	4	4	5	4	3	5	3	4	5	4	3	4	5	4	4	5	4	5	116	
a. Pen	18. MAA	4	5	4	3	4	4	4	2	4	5	4	3	4	4	3	4	4	3	5	3	2	4	4	5	4	3	3	4	105	
b. Pengutipan	19. MKP	3	4	4	1	5	5	4	3	4	5	3	4	5	5	3	5	4	3	3	3	3	4	5	3	3	4	4	4	106	
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa	20. MRZ	3	5	3	2	3	3	3	3	4	3	4	3	4	2	5	2	3	5	3	4	3	1	2	3	4	5	3	2	5	91
1. Dilarang	21. MAF	3	5	5	3	5	3	5	4	4	4	5	3	3	4	3	5	5	4	4	2	4	5	4	4	4	5	4	5	114	

No	Nama	Nomor Angket																									Jumlah			
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	
23	MAF	5	5	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	5	3	4	5	4	3	4	5	3	3	4	3	100	
24	MAR	5	4	4	2	3	4	3	3	4	3	2	5	4	1	1	3	3	4	4	3	4	3	3	3	2	2	4	3	82
25	MRR	1	5	3	2	5	2	4	2	3	3	3	3	2	2	1	3	4	5	4	3	2	3	1	3	2	3	3	5	74
26	NH	1	3	4	3	3	5	3	1	3	4	3	2	3	3	3	4	3	4	3	3	1	3	2	4	3	2	3	3	76
27	NAZP	2	4	5	3	4	4	5	2	4	4	2	4	4	3	2	5	5	5	3	5	3	5	2	5	3	4	4	5	97
28	NAF	3	5	5	3	4	2	5	3	4	5	3	5	5	2	2	4	4	5	2	4	2	4	3	3	5	5	4	95	
29	NP	2	5	4	2	3	1	4	3	3	5	2	5	4	3	2	4	3	5	3	3	3	2	3	4	4	3	4	4	85
30	PAA	3	4	5	4	4	4	4	3	5	4	4	4	3	4	4	3	4	3	5	4	4	4	4	5	4	5	5	104	
31	RA	2	4	4	4	3	5	3	1	4	3	5	4	3	5	4	5	5	4	5	5	4	5	3	3	5	4	4	4	102
32	SPNST	3	3	4	3	3	3	3	1	4	4	4	3	3	3	3	1	5	4	2	3	3	1	4	4	3	5	3	3	81
33	SM	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	4	4	2	4	2	2	3	4	2	4	5	3	4	3	4	4	76
34	TDR	2	4	3	4	3	1	3	3	5	3	3	3	3	4	2	4	2	3	4	3	3	4	4	3	3	5	3	82	
35	TRH	3	4	4	5	5	2	3	2	5	5	4	3	4	3	3	5	3	4	5	4	5	5	3	4	4	4	3	101	
36	VN	2	3	3	3	4	3	3	4	3	5	3	3	4	2	2	4	3	2	5	4	3	3	2	4	4	3	4	3	84
37	YAP	3	5	5	4	5	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	5	4	4	3	3	5	3	3	4	5	4	4	99	

© Hak Cipta

1. Dilarang mengutip tanpa sumber
2. Dilarang menggunakan dan memperbaikannya

Lampiran 8: Output SPSS Uji aliditas Angket (Uji Coba Angket) Kelas VIII E

		Correlations																																							
Hak Cipta Dilindungi oleh Undang-Undang	P01	Correlations																				P26	P27	P28	Total																
		P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24																	
1. Dilarang mengutip tanpa sumber	P01	1	0,21	0,01	-0	0,12	0,22	0,15	0,26	0,31	0,16	0,22	0,1	0,12	0,05	0,01	0,11	-0,1	0,07	,384*	-0,2	,325*	0,13	,384*	-0	-0,1	0,18	-0,2	0,11	,418*											
a. Pengutipan hanya untuk operasional penelitian	P01		1	0,94	0,92	0,49	0,19	0,36	0,12	0,07	0,36	0,2	0,54	0,49	0,79	0,97	0,53	0,55	0,67	0,02	0,27	0,05	0,44	0,02	0,85	0,52	0,29	0,35	0,51	0,01											
b. Pengutipan tidak perugikan kepentingan yang wajar	P02			1	-0	-0	0,27	-0,1	0,23	,389*	0,26	0,2	0,23	0,16	-0	-0	0,14	-0,1	0,11	0,26	0,05	0,03	0,02	-0,1	0,02	-0	-0	0,12	0,05	0,26	,349*										
c. Pengutipan hanya untuk operasional penelitian	P02				1	0,99	0,94	0,11	0,75	0,18	0,02	0,13	0,24	0,16	0,34	0,98	0,91	0,41	0,75	0,53	0,12	0,77	0,85	0,89	0,68	0,9	0,89	0,85	0,48	0,77	0,12	0,034									
d. Pengutipan hanya untuk operasional penelitian, penelitian, penulisan, kerja ilmiah, penyusunan laporan, p	P03					1	0,2	0,17	0,08	0,26	0,02	0,01	0,21	0,08	0,32	0,15	-0,1	,336*	0,22	,406*	,329*	-0,2	0,32	0,07	0,23	-0,1	0,3	0,13	0,31	0,28	0,28	,350*									
e. Pengutipan hanya untuk operasional penelitian, penelitian, penulisan, kerja ilmiah, penyusunan laporan, p	P04						1	0,23	0,33	0,64	0,13	0,93	0,97	0,22	0,64	0,06	0,37	0,6	0,04	0,2	0,01	0,05	0,21	0,06	0,67	0,17	0,54	0,07	0,44	0,06	0,1	0,09	0,034								
f. Pengutipan hanya untuk operasional penelitian, penelitian, penulisan, kerja ilmiah, penyusunan laporan, p	P05							1	-0	0,05	-0,1	0,02	,346*	0,08	0,29	-0,1	0,22	0,16	0,2	0,02	0,21	0,11	0,16	,389*	0,29	,340*	0,06	-0,1	0,26	0,06	,421*	-0,3	,356*								
g. Pengutipan hanya untuk operasional penelitian, penelitian, penulisan, kerja ilmiah, penyusunan laporan, p									1	0,92	0,94	0,23		0,97	0,77	0,69	0,92	0,04	0,66	0,09	0,64	0,2	0,33	0,24	0,92	0,2	0,51	0,34	0,02	0,09	0,04	0,73	0,65	0,12	0,74	0,01	0,11	0,031			
h. Pengutipan hanya untuk operasional penelitian, penelitian, penulisan, kerja ilmiah, penyusunan laporan, p										1	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37			
i. Pengutipan hanya untuk operasional penelitian, penelitian, penulisan, kerja ilmiah, penyusunan laporan, p											1	0,12	0,27	0,17	-0	1	0,1	,421*	0,08	,482*	,342*	0,28	0,17	-0,1	0,01	0,28	,346*	0,08	,328*	0,18	0,11	0,03	0,1	-0,1	0,21	-0,2	0,2	0,05	,443*	,344*	
j. Pengutipan hanya untuk operasional penelitian, penelitian, penulisan, kerja ilmiah, penyusunan laporan, p												1	0,49	0,11	0,33	0,97		0,56	0,01	0,64	0	0,04	0,09	0,32	0,72	0,98	0,09	0,04	0,63	0,05	0,29	0,51	0,88	0,56	0,52	0,21	0,3	0,24	0,78	0,01	0,037

2. Diketahui	Hak Cipta	© Islamic University of Syekh Nurjati Cirebon																														
		Pengaruh																														
P06	1. Diketahui	Hak Cipta																														
		Pearson Correlation	0,22	-0,1	0,08	0,05	0,1	1	0,07	-0	0,13	-0	0,28	0,05	0,21	,372*	0,15	0,28	0,27	0,03	0,24	0,07	0,1	0,06	0,18	,376*	0,15	0,07	0,04	0,13	,489**	
	P06	Sig. (2-tailed)	0,19	0,75	0,64	0,77	0,56		0,69	0,96	0,43	0,93	0,1	0,77	0,22	0,02	0,39	0,1	0,11	0,84	0,15	0,69	0,55	0,73	0,28	0,02	0,37	0,67	0,81	0,43	0,002	
	P07	2. Diketahui menggunakan dan memperbaikannya untuk kepentingan peridikan dan pengajaran		37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	
	P07	Pengaruh		0,15	0,23	0,26	-0,1	,421*	0,07	1	0,15	0,21	0,28	-0,1	,407*	0,17	0,21	-0	0,13	,355*	,486*	-0,1	0,09	0,02	-0	0,05	0,25	,395*	,412*	0,19	,483*	,362*
	P08	Sig. (2-tailed)	0,36	0,18	0,13	0,69	0,01	0,69		0,39	0,2	0,09	0,52	0,01	0,31	0,21	0,96	0,43	0,03	0	0,54	0,62	0,89	1	0,78	0,14	0,02	0,01	0,25	0	0,027	
	P08	2. Diketahui menggunakan dan memperbaikannya untuk kepentingan peridikan dan pengajaran		37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	
	P08	Pengaruh		0,26	,389*	0,02	0,02	0,08	-0	0,15	1	0,07	0,21	0,13	0,15	0,29	-0,1	0,15	-0,1	-0,1	0,03	-0	-0,1	0,24	-0,1	0,18	0,18	-0	0,18	,432*	0,18	,411*
	P09	Sig. (2-tailed)	0,12	0,02	0,93	0,92	0,64	0,96	0,39		0,7	0,22	0,44	0,38	0,08	0,71	0,37	0,43	0,39	0,87	0,94	0,74	0,15	0,62	0,29	0,29	0,97	0,29	0,01	0,3	0,012	
	P09	2. Diketahui menggunakan dan memperbaikannya untuk kepentingan peridikan dan pengajaran		37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	
	P09	Pengaruh		0,31	0,26	0,01	,346*	,482*	0,13	0,21	0,07	1	0,16	0,24	0,23	0,11	0,17	0,27	0,24	-0,1	-0	0,17	0,09	0,07	0,25	0,16	-0	-0,1	0,16	,335*	0,09	,332*
	P09	Sig. (2-tailed)	0,07	0,13	0,97	0,04	0	0,43	0,2	0,7		0,34	0,15	0,18	0,54	0,32	0,11	0,15	0,62	0,97	0,32	0,61	0,7	0,13	0,35	0,94	0,74	0,33	0,04	0,59	0,045	
	P10	2. Diketahui menggunakan dan memperbaikannya untuk kepentingan peridikan dan pengajaran		37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	
	P10	Pengaruh		0,16	0,2	0,21	0,08	,342*	-0	0,28	0,21	0,16	1	0,06	0,06	0,27	-0	0,15	0,24	0,05	0,05	0,04	0,11	0,09	0,06	-0,1	0,15	-0,1	-0,1	0,1	0,1	,329*
	P10	Sig. (2-tailed)	0,36	0,24	0,22	0,66	0,04	0,93	0,09	0,22	0,34		0,73	0,72	0,1	0,93	0,39	0,16	0,76	0,78	0,82	0,51	0,62	0,74	0,58	0,36	0,63	0,62	0,58	0,56	0,046	
	P10	2. Diketahui menggunakan dan memperbaikannya untuk kepentingan peridikan dan pengajaran		37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37		
	P11	Pengaruh		0,22	0,23	0,08	0,29	0,28	0,28	-0,1	0,13	0,24	0,06	1	-0,1	-0,1	0,26	,347*	0,18	0,15	-0	,604*	0,24	0,17	,363*	0,23	-0,1	,393*	0,06	-0	0,15	,574**
	P11	Sig. (2-tailed)	0,2	0,16	0,64	0,09	0,09	0,1	0,52	0,44	0,15	0,73		0,47	0,71	0,13	0,04	0,29	0,39	0,9	0	0,15	0,31	0,03	0,17	0,72	0,02	0,71	0,77	0,37	0	
	P11	2. Diketahui menggunakan dan memperbaikannya untuk kepentingan peridikan dan pengajaran		37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	

	Hak Cipta	© Hak Cipta																												
		Hak Cipta																												
1. Diketahui	Pearson Correlation	0,1	0,16	0,32	-0,1	0,17	0,05	,407*	0,15	0,23	0,06	-0,1	1	0,31	0,25	0,06	-0	,343*	,381*	-0,1	0,15	-0,1	-0,1	-0,1	0,18	0,11	0,14	0,29	,390*	,332*
		Sig. (2-tailed)	0,54	0,34	0,06	0,64	0,32	0,77	0,01	0,38	0,18	0,72	0,47		0,06	0,13	0,75	0,99	0,04	0,02	0,69	0,38	0,75	0,41	0,73	0,29	0,52	0,42	0,08	0,02
2. Ditulang menggunakan dan memperbaikannya	P12	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37
		Pearson Correlation	0,12	-0	0,15	0,22	-0,1	0,21	0,17	0,29	0,11	0,27	-0,1	0,31	1	0,15	-0,2	0,03	0,1	-0	-0,1	0,29	0,05	0,01	0,18	0,19	0,03	0,03	,516*	-0,2
P13	Pengalaman dalam mendidik anak	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37
		Sig. (2-tailed)	0,49	0,98	0,37	0,2	0,72	0,22	0,31	0,08	0,54	0,1	0,71	0,06		0,37	0,27	0,85	0,56	0,94	0,45	0,09	0,76	0,94	0,29	0,27	0,86	0,88	0	0,2
P14	Pengalaman yang pernah mendidik, penulis, penulis karya tulis	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	
		Sig. (2-tailed)	0,79	0,91	0,6	0,33	0,98	0,02	0,21	0,71	0,32	0,93	0,13	0,13	0,37		0,58	0,2	0,01	0,94	0,1	0,69	0,65	0,5	0	0,08	0,05	0,97	0,54	0,18
P15	Pengalaman yang pernah mendidik, penulis, penulis karya tulis	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	
		Sig. (2-tailed)	0,01	0,14	,336*	0,2	0,28	0,15	-0	0,15	0,27	0,15	,347*	0,06	-0,2	0,1	1	0,16	-0	0,07	0,07	0,11	0,24	,380*	0,05	0,18	0,29	,347*	0,15	0,3
P16	Pengalaman yang pernah mendidik, penulis, penulis karya tulis	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	
		Sig. (2-tailed)	0,11	-0,1	0,22	0,02	,346*	0,28	0,13	-0,1	0,24	0,24	0,18	-0	0,03	0,22	0,16	1	0,03	0,22	0,03	0,24	-0	0,3	,328*	0,23	0,17	0,17	0,06	0,21
P17	Pengalaman yang pernah mendidik, penulis, penulis karya tulis	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	
		Sig. (2-tailed)	-0,1	0,11	,406*	0,21	0,08	0,27	,355*	-0,1	-0,1	0,05	0,15	,343*	0,1	,416*	-0	0,03	1	0,22	0,07	0,26	-0,2	-0	-0	0,21	0,29	-0	0,01	0,28

© Hak

Lampiran 9: Hasil Angket Pre Test Kelas Eksperimen Kelas VIII G

No.	Nama	Nomor Angket																								
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P28
1. Dilarang	ADZ	3	4	3	4	2	3	3	4	3	2	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	2	3	3	4	3
a. Pen	ASP	3	3	4	2	3	4	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	4	3	4	4	3	2	4
b. Pengutipan	AP	3	5	3	3	2	3	4	2	4	5	4	4	3	2	4	2	3	2	3	4	3	3	4	3	4
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa	ASP	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	1	3	3	2	3	1	3	2	2	2	3
3. Dilarang	AA	2	3	2	3	3	2	3	2	1	4	3	3	4	3	3	3	5	3	3	3	3	3	3	1	4
4. Dilarang	BDJ	5	4	4	2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	1	3	3	4	3	5	3	3	3	2	3	5
5. Dilarang	DIH	4	5	4	3	2	4	3	5	3	2	3	4	5	4	3	5	3	2	4	3	4	4	4	3	3
6. Dilarang	DR	4	4	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	1	3	3	3	2	1	2	3	2	1	2
7. Dilarang	FFF	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3
8. Dilarang	GFP	2	3	3	2	4	2	3	3	2	3	1	3	3	2	2	3	2	3	3	3	4	2	3	3	4
9. Dilarang	HAM	2	2	3	2	3	1	3	2	2	3	2	1	2	1	2	2	3	1	3	2	3	2	4	3	1
10. Dilarang	KAP	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	5	4	1	5	4	3	4	3	4	3	3	3	3
11. Dilarang	KN	2	2	3	4	4	3	5	3	3	4	5	3	3	3	4	5	4	3	4	5	5	3	2	3	5
12. Dilarang	KAP	3	5	3	4	5	4	3	3	3	3	1	3	4	4	3	4	4	3	3	1	4	4	3	3	1
13. Dilarang	KIS	2	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	2	3	3	2	4	2	3	3	2	3	3	2	3	1
14. Dilarang	LO	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	1	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	1	3
15. Dilarang	MRA	3	2	2	2	3	3	2	3	1	3	1	2	3	2	1	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3
16. Dilarang	MWA	4	5	5	4	2	2	3	3	2	3	4	2	2	3	2	4	3	3	4	5	4	4	3	5	5
17. Dilarang	MAK	3	4	3	3	2	3	4	4	3	4	2	3	2	4	3	3	4	1	4	3	3	4	4	3	3
18. Dilarang	MDS	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	1	4	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3
19. Dilarang	MRR	3	1	2	3	3	1	2	3	1	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	1	3	3	3	3	1
20. Dilarang	NL	2	3	2	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	4	4	3	2	3	3	3

©

Hak

1. D

a

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

c. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa

State Islamic Univ

No.	Nama	Nomor Angket																								
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P28
23	NR	4	4	4	2	4	3	5	3	2	4	5	1	3	3	4	4	4	3	4	3	4	2	3	3	4
24	NP	2	5	4	3	5	3	3	4	3	5	3	2	4	2	3	4	4	2	4	3	5	4	4	3	4
25	N	3	1	3	3	2	3	2	4	3	2	3	3	5	4	3	3	4	3	3	2	4	3	3	3	3
26	NZF	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	4	3	3	3	2	4	3	2	3	3	3	3
27	NHA	3	2	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1
28	RZM	3	5	4	3	5	3	4	2	4	3	2	3	3	2	3	3	4	1	3	3	3	3	1	3	3
29	RWO	3	1	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	1	3	1
30	RS	3	4	3	2	3	3	3	4	4	4	2	3	2	1	3	4	3	2	4	4	4	4	3	5	5
31	RKH	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	5	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3
32	RRL	3	4	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	4	2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	2	3
33	SBRR	2	3	3	1	3	3	3	1	3	3	1	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	1	2
34	YPA	3	3	2	3	1	3	3	3	2	2	2	3	1	3	3	3	1	3	4	3	2	3	3	3	3
35	ZU	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2
36	ZM	4	4	2	2	3	4	3	4	3	4	3	4	5	5	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4
37	MR	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	4	4	1	5	4	3	4	3	3	3	3

a. mencantumkan dan menyebutkan sumber:

b. Pengutipan karya ilmiah, penyusunan laporan, p

c. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa

© Hak Cipta
1. Dilarang

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa

Lampiran 10: Hasil Angket Post Test Kelas Eksperimen Kelas VIII G

No.	Nama	Nomor Angket																								
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25
1	ADZ	5	5	4	5	5	5	5	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	5	3	5	3	3	4	5
2	ASP	3	4	3	3	5	5	5	3	3	5	4	3	5	5	3	5	5	4	4	3	5	4	5	3	4
3	AP	3	4	3	5	5	5	3	4	3	2	4	5	4	4	3	5	3	4	5	3	5	4	3	3	4
4	ASP	3	5	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	2	5	3	5	5	4	3	3	4	5	5	3	4
5	AA	5	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	5	4	4	4	3	4	4	3	4	4	5	4	5	4
6	BDJ	3	4	5	3	4	5	3	2	3	5	5	3	5	5	3	5	3	4	4	3	4	4	5	3	4
7	DIH	4	5	3	5	3	4	4	3	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5
8	DR	3	4	5	5	5	5	5	3	5	3	2	3	5	4	5	2	5	3	5	3	5	3	3	1	3
9	FFF	5	3	4	4	4	5	3	4	4	4	3	4	5	4	4	3	4	3	3	4	4	4	5	4	5
10	GFP	4	5	4	4	4	4	3	5	3	3	4	2	3	4	3	5	5	3	4	3	5	3	5	3	4
11	HAM	4	4	3	5	4	5	4	3	3	4	4	3	5	4	3	4	3	4	4	4	3	5	4	3	4
12	KAP	4	5	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	5	4	5	4	3	4	3	3	5	4	3	4
13	KN	3	4	3	3	4	4	3	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5
14	KAP	3	4	4	3	5	3	3	5	4	5	4	4	3	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4
15	KIS	4	5	3	4	5	5	3	3	4	4	4	4	4	2	3	4	5	4	5	3	4	4	4	3	4
16	LO	3	5	5	4	5	5	3	3	3	4	3	3	5	5	4	5	3	4	3	3	3	4	5	2	4
17	MRA	3	5	3	5	4	4	3	3	3	5	5	3	4	4	4	4	5	3	4	5	5	5	5	3	4
18	MWA	3	4	4	3	5	3	3	5	4	5	4	4	3	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4
19	MAK	3	5	5	3	5	5	4	5	3	5	3	3	4	3	3	4	5	4	4	3	3	5	3	3	3
20	MDS	3	3	4	4	3	4	3	5	4	4	4	3	5	4	3	4	4	4	5	3	5	4	4	4	4
21	MRR	3	5	5	3	5	5	4	5	3	5	3	3	4	3	3	4	5	4	4	3	3	5	3	3	3
22	NL	5	5	5	4	4	4	5	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	5	5	5	4	3	3	4	5
23	NR	3	5	3	5	4	4	3	3	3	5	5	3	4	4	4	4	4	5	3	4	5	5	5	3	4
24	NP	5	5	5	4	4	4	5	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	5	5	5	4	3	3	4	5
25	Nat	5	3	4	4	4	5	3	4	4	4	3	4	5	4	4	3	4	3	3	4	4	4	5	4	5

©

State Islamic Univ

Hak No.	Nama	Nomor Angket																								
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25
26	NZF	5	5	5	3	2	4	5	2	5	2	3	2	5	5	2	5	3	4	5	3	5	5	4	3	4
27	NHA	4	4	3	4	4	4	3	4	4	5	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	5	3	5
28	RZM	5	5	4	3	5	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	5	3	4	5	3	3	4
29	RWO	3	5	3	3	3	5	4	3	4	4	3	4	4	4	3	5	5	4	5	5	5	4	4	4	3
30	RS	4	4	3	4	3	4	3	4	5	4	4	4	4	4	3	5	4	5	4	4	4	4	4	3	4
31	RKH	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	5	3	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	3
32	RRL	3	4	4	3	4	4	4	4	3	5	3	5	4	3	4	4	4	3	5	3	5	4	4	3	5
33	SBRR	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	5	3	4	3	4	3	4	5	4	4	5	3	5	3
34	YPA	3	4	2	5	5	4	4	3	2	3	2	3	4	3	4	5	4	3	4	5	5	3	3	5	4
35	ZU	4	5	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	5	3	5	4	3	5	3	4	5	4	3	5
36	ZM	4	4	3	3	4	4	5	5	3	4	3	4	5	4	3	4	5	3	4	3	4	5	5	3	4
37	MR	3	5	5	4	5	5	3	5	3	5	3	1	5	4	3	5	5	5	1	5	5	4	3	3	

1. D

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpaa

©  Hak Cipta

1. Dilarang
a. Peng
b. Pengutipan

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa

Lampiran 11: Hasil Angket Awal Pre Test Kelas Kontrol Kelas VIII F

No	Nama	Nomor Angket																								
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25
1	AS	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	2	4	3	4	3	2	4	3	4	3	3	1	3
2	ARA	2	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3
3	AP	2	4	3	3	4	4	5	3	3	4	3	2	3	1	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3
4	ARA	2	1	2	2	2	3	3	1	3	1	3	1	1	3	3	2	2	3	1	3	3	3	2	2	3
5	ANDW	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2
6	ARA	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3
7	ANB	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
8	AAD	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3
9	ACQA	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	5	3	4
10	ANJP	4	4	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	1	3	3	3	2	1	2	3	2	1	2
11	C	4	5	3	3	3	3	3	1	4	4	4	4	4	2	3	3	3	4	3	5	3	3	4	3	4
12	CEA	3	2	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1
13	CA	4	4	3	4	3	5	3	3	5	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3
14	DZK	3	4	3	3	2	3	4	4	3	4	3	3	2	4	3	3	4	1	4	3	3	4	4	3	3
15	HBP	2	3	3	2	4	2	3	3	2	3	1	3	3	2	2	3	2	3	3	3	4	2	3	3	4
16	IAH	3	3	2	3	1	3	3	3	2	2	2	3	1	3	3	3	1	2	3	3	2	2	3	3	3
17	IZ	3	2	2	2	3	3	2	3	1	3	1	2	3	2	1	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3
18	LA	4	4	4	5	5	5	3	3	4	2	3	4	2	2	3	3	3	3	5	3	3	4	3	3	2
19	LW	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	2	4	3	4	3	2	4	3	4	3	3	2	3
20	MDI	2	1	2	2	3	3	3	1	3	1	3	1	1	2	3	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3
21	MA	2	4	4	3	4	3	3	4	3	5	3	2	3	4	2	3	4	4	2	4	3	4	4	4	3
22	MAAK	3	1	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	4	4	4	3	3	4	3	2	4	3	3	3	3

23	MI	3	5	3	3	2	3	4	2	4	5	4	4	3	2	4	2	3	2	3	4	3	4	4	3	4	
24	MRS	3	4	2	2	5	5	3	3	3	5	3	2	5	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	
25	MAF	2	3	2	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	2	3	3	
26	NW	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	5	3	4
27	RR	2	3	2	3		3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3
28	RNN	2	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3
29	SAP	2	1	2	2	3	3	3	1	3	1	3	1	1	1	2	3	3	2	3	3	3	3	4	3	4	3
30	SE	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3
31	TA	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	2	4	3	4	3	2	4	3	4	3	3	2	3	
32	ZH	3	4	3	3	2	3	4	4	3	4	3	3	2	4	3	3	3	1	4	3	3	3	4	3	3	3
33	ZZPO	2	2	3	2	3	1	3	2	2	3	2	1	2	1	2	2	3	3	3	2	3	2	4	3	4	
34	ZA	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
35	PAN	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	5	3	4
36	RTP	4	4	4	5	5	5	3	3	4	2	3	4	2	2	3	3	3	3	5	3	3	4	3	3	2	2

1. Dijuga
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
a Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.


Lampiran 12: Hasil Angket Post Test Kelas Kontrol Kelas VIII F

No	Nama	Nomor Angket																								
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25
1	AS	3	4	3	5	5	5	3	3	5	3	3	3	5	4	2	2	3	3	5	4	5	4	3	1	3
2	ARA	4	5	4	3	5	2	4	2	3	5	3	3	4	3	3	4	5	4	4	3	3	5	3	5	3
3	AP	3	5	5	3	5	5	4	5	3	5	3	3	4	3	3	4	5	4	4	3	3	5	3	3	3
4	ARA	3	4	5	5	5	5	5	3	5	3	2	3	5	4	5	2	5	3	5	3	5	3	3	1	3
5	ANDW	3	4	5	3	4	5	3	2	3	5	5	3	5	5	3	5	3	4	4	3	4	4	5	3	4
6	ARA	3	5	3	5	4	4	3	3	3	5	5	3	4	4	4	4	5	3	4	4	5	5	5	3	4
7	ANB	3	4	2	5	5	4	4	3	2	3	2	3	4	3	4	5	4	3	4	3	5	4	3	3	4
8	AAD	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	5	5	4	5	4
9	ACQA	3	5	5	3	4	4	5	4	3	4	4	2	5	4	3	4	4	3	5	3	3	5	4	3	3
10	ANJP	4	5	4	5	5	5	4	4	3	5	4	3	4	4	3	5	5	4	3	4	4	4	4	4	4
11	C	4	5	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	5	3	5	4	3	5	3	4	5	4	3	5
12	CEA	4	4	3	4	3	4	3	4	5	4	4	4	4	3	5	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4
13	CA	3	4	3	5	5	5	3	3	5	3	3	3	5	4	2	2	3	3	5	4	5	4	3	1	3
14	DZK	3	4	3	3	5	5	3	3	3	5	4	3	5	5	3	5	5	4	4	3	5	4	5	3	4
15	HBP	5	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4
16	IAH	4	4	3	4	3	5	3	3	5	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3
17	IZ	4	5	4	5	4	5	4	4	3	4	4	5	4	4	3	4	2	3	4	3	4	3	3	3	4
18	LA	5	5	5	2	3	4	4	3	4	5	5	3	1	1	5	5	4	1	4	4	5	3	4	3	5
19	LW	3	5	5	4	5	5	3	5	3	5	3	1	5	4	3	5	5	5	1	5	5	4	3	3	3
20	MDI	3	5	5	4	5	5	3	3	3	4	3	3	5	5	4	5	3	4	3	3	3	4	5	2	4
21	MA	3	4	3	5	5	5	3	3	5	3	3	3	5	4	2	2	3	3	5	4	5	4	3	1	3
22	MAAK	5	3	4	4	4	5	3	4	4	4	3	4	5	4	4	4	3	4	3	4	4	4	5	4	5

©

Hak

1. D

a

Hak

2. D

a

b

c

d

e

f

g

h

i

j

k

l

m

n

o

p

q

r

s

t

u

v

w

x

y

z

aa

bb

cc

dd

ee

ff

gg

hh

ii

jj

kk

ll

mm

nn

oo

pp

qq

rr

ss

tt

uu

vv

ww

xx

yy

zz

aa

bb

cc

dd

ee

ff

gg

hh

ii

jj

kk

ll

mm

nn

oo

pp

qq

rr

ss

tt

uu

vv

ww

xx

yy

zz

aa

bb

cc

dd

ee

ff

gg

hh

ii

jj

kk

ll

mm

nn

oo

pp

qq

rr

ss

tt

uu

vv

ww

xx

yy

zz

aa

bb

cc

dd

ee

ff

gg

hh

ii

jj

kk

ll

mm

nn

oo

pp

qq

rr

ss

tt

uu

vv

ww

xx

yy

zz

aa

bb

cc

dd

ee

ff

gg

hh

ii

jj

kk

ll

mm

nn

oo

pp

qq

rr

ss

tt

uu

vv

ww

xx

yy

zz

aa

bb

cc

dd

ee

ff

gg

hh

ii

jj

kk

ll

mm

nn

oo

pp

qq

rr

ss

tt

uu

vv

ww

xx

yy

zz

aa

bb

cc

dd

ee

ff

gg

hh

ii

jj

kk

ll

mm

nn

oo

pp

qq

rr

ss

tt

uu

vv

ww

xx

yy

zz

aa

bb

cc

dd

ee

ff

gg

hh

ii

jj

kk

ll

mm

nn

oo

pp

qq

rr

ss

tt

uu

vv

ww

xx

yy

zz

aa

bb

cc

dd

ee

ff

gg

hh

ii

jj

kk

ll

mm

nn

oo

pp

qq

rr

ss

tt

uu

vv

ww

xx

yy

zz

aa

bb

cc

dd

ee

ff

gg

hh

ii

jj

kk

ll

mm

nn

oo

pp

qq

rr

ss

tt

uu

vv

ww

xx

yy

zz

aa

bb

cc

dd

ee

ff

gg

hh

ii

jj

kk

ll

mm

nn

oo

pp

qq

rr

ss

tt

uu

vv

ww

xx

yy

zz

aa

bb

cc

dd

ee

ff

gg

hh

ii

jj

kk

ll

mm

nn

oo

pp

qq

rr

ss

tt

uu

vv

ww

xx

yy

zz

aa

bb

cc

dd

Lampiran 13: Dokumentasi

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 14: Rekapitulasi Angket Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Kelas Eksperimen		No.	Kelas Kontrol	
	Pre Test	Post Test		Pre Test	Post Test
1	79	102	1	76	89
2	75	99	2	74	92
3	82	96	3	80	96
4	57	92	4	56	95
5	72	102	5	70	97
6	82	97	6	80	101
7	89	105	7	68	89
8	67	95	8	60	99
9	78	99	9	75	95
10	68	95	10	67	103
11	55	96	11	85	97
12	75	92	12	73	98
13	90	103	13	88	89
14	82	101	14	80	99
15	69	97	15	68	90
16	65	96	16	62	89
17	59	101	17	58	95
18	86	101	18	85	93
19	79	96	19	77	100
20	63	97	20	60	96
21	58	96	21	85	89
22	74	100	22	73	99
23	85	101	23	83	96
24	88	100	24	86	89
25	75	99	25	73	98
26	77	96	26	75	97
27	73	99	27	72	99
28	76	92	28	75	97
29	64	99	29	62	90
30	82	98	30	80	94
31	79	96	31	77	95
32	78	97	32	78	92
33	62	93	33	60	90
34	65	92	34	63	93
35	76	97	35	75	95
36	87	98	36	85	96
37	75	100	-	-	-
Total	2746	3615	Total	2644	3411
Rata-Rata	74,21	97,70	Rata-Rata	73,44	94,75

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

©  
Lampiran 15: Descriptive Statistik

	N	Range	Min	Max	Sum	Mean		Std. Deviation	Variance
						Statistic	Std. Error		
Pre Eks	37	35	55	90	2746	74,22	1,566	9,525	90,730
Post Eks	37	13	92	105	3615	97,70	,531	3,231	10,437
Pre Kntrl	36	32	56	88	2644	73,44	1,491	8,946	80,025
Post Kntrl	36	14	89	103	3411	94,75	,656	3,938	15,507
Valid N (Listwise)	36								

Lampiran 16: Test of Normality

		Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
			Statistic	Df	Sig.
Keaktifan Belajar Siswa	Pre test eks		,127	37	,136
	Post test eks		,110	37	,200 [*]
	Pre test kntrl		,119	36	,200 [*]
	Post test kntrl		,136	36	,088

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

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 17: Test of Homogeneity of Variance

	Keaktifan Belajar Siswa	Test of Homogeneity of Variance			Levene Statistic	df1	df2	Sig.
		Based on M	Based on Median	Based on Median and with adjusted df				
		1,838	1	71	,179			
		1,445	1	71	,233			
		1,445	1	70,065	,233			
		1,989	1	71	,163			

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau
Lampiran 18: Output Uji Independent Sampel T Test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Keaktifan belajar	Equal variance assumed	1,838	,179	3,507	71	,001	2,953	,842	1,274	4,632
	Equal variance not assumed			3,497	67,646	,001	2,953	,844	1,268	4,638

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Keaktifan Belajar	Post Test Eks	37	97,70	3,231	,531
	Post Test Kntrl	36	94,75	3,938	,656

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Lampiran 19: Uji N-Gain Score

No.	Kelas Eksperimen		No.	Kelas Kontrol	
	N-Gain Score	N-Gain (%)		N-Gain Score	N-Gain (%)
1	1,1	109,52	1	0,54	54,17
2	0,96	96	2	0,69	69,23
3	0,78	77,78	3	0,8	80
4	0,81	81,4	4	0,89	88,64
5	1,07	107,14	5	0,9	90
6	0,83	83,33	6	1,05	105
7	1,45	145,45	7	0,66	65,63
8	0,85	84,85	8	0,98	97,5
9	0,95	95,45	9	0,8	80
10	0,84	84,38	10	1,09	109,09
11	0,91	91,11	11	0,8	80
12	0,68	68	12	0,93	92,59
13	1,3	130	13	0,08	8,33
14	1,06	105,56	14	0,95	95
15	0,9	90,32	15	0,69	68,75
16	0,89	88,57	16	0,71	71,05
17	1,02	102,44	17	0,88	88,1
18	1,07	107,14	18	0,53	53,33
19	0,81	80,95	19	1	100
20	0,92	91,89	20	0,9	90
21	0,9	90,48	21	0,27	26,67
22	1	100	22	0,96	96,3
23	1,07	106,67	23	0,76	76,47
24	1	100	24	0,21	21,43
25	0,96	96	25	0,93	92,59
26	0,83	82,61	26	0,88	88
27	0,96	96,3	27	0,96	96,43
28	0,67	66,67	28	0,88	88
29	0,97	97,22	29	0,74	73,68
30	0,89	88,89	30	0,7	70
31	0,81	80,95	31	0,78	78,26
32	0,86	86,36	32	0,64	63,64
33	0,82	81,58	33	0,75	75
34	0,77	77,14	34	0,81	81,08
35	0,88	87,5	35	0,8	80
36	0,85	84,62	36	0,73	73,33
37	1	100	-	-	-
Rata-Rata	93,09		Rata-Rata	76,87	
Max	145		Max	109	
Min	67		Min	8	

© [Link](#)**Lampiran 20: SK Pembimbing**

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail. eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor: Un.04/F.II.4/PP.00.9/7134/2024

Pekanbaru, 28 Maret 2024

Sifat : Biasa

Lamp. : -

Hal : *Pembimbing Skripsi*

Kepada

Yth. Emilia Susanti, M.Pd

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru*Assalamu'alaikum warhmatullahi wabarakatuh*Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara
sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : SUTRA ALIZA
NIM : 12011427624
Jurusan : Tadris IPS
Judul : Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Game Tournament
(TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips di SMP
Waktu : 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Tadris IPS Redaksi dan teknik penulisan
skripsi, sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terimakasih.

W a s s a l a m

an. Dekan

Wakil Dekan I

Dr. Zarkasih, M.Ag.



Tembusan :

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Lampiran 21: SK Pra-Riset



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0781) 561647
Fax. (0781) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.3/PP.00.9/9586/2024
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : **Mohon Izin Melakukan PraRiset**

Pekanbaru, 04 Juni 2024

Kepada
Yth. Kepala Sekolah
SMP Negeri 23 Pekanbaru
di

Tempat

Assalamu'alaikum warhamatullahi wabarakatuh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama	:	Sutra Aliza
NIM	:	12011427624
Semester/Tahun	:	VIII (Delapan)/ 2024
Program Studi	:	Tadris IPS
Fakultas	:	Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam
a.n. Dekan
Wakil Dekan III

Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.
NIP. 19751115 200312 2 001

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© **Link**

Lampiran 22: SK Balasan Pra-Riset



PEMERINTAH KOTA PEKANBARU
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 23 PEKANBARU
SEKOLAH STANDAR NASIONAL (SSN)

Jalan Garuda Sakti Km. 3 Kel. Binawidya Kec. Binawidya Kota Pekanbaru, Telp : (0761) - 7875384
NIS : 200620, NSPS : 201096007062, NPSN : 10403912
E-mail : smpnegeri23pekanbaru@gmail.com, Website : <http://www.smpn23pekanbaru.sch.id>



AKREDITASI A

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PRA PENELITIAN

Nomor : 895 / SMP.N. 23.TU/X/2024/ 280 -

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala SMP Negeri 23 Pekanbaru Provinsi Riau

Nama : Dr. Edi Suhendri M.Si
NIP : 19800707 200212 1 005
Pangkat/Golongan : Pembina Tk I, IV/b

Berdasarkan Surat Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau Nomor Un.04/F.II.3/PP.00.9/9586/2024, tentang Izin Melaksanakan Pra riset untuk bahan Skripsi. Dengan ini Kepala SMP Negeri 23 Pekanbaru , memberikan izin kepada :

Nama : **Sutra Aliza**
NIM : 12011427624
Program Studi : Tadris IPS
Fakultas / Universitas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Judul Penelitian : Pengaruh Model Pembelajaran Team Gams Tournament (TGT)
Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 23 Pekanbaru.

Telah melaksanakan Pra Penelitian Pada Tanggal 05 Agustus 2024.

Demikianlah surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan : Di Pekanbaru
Pada Tanggal : 25 Oktober 2024



Lampiran 23: SK Izin Melakukan Riset



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: effak_uinsuska@yahoo.co.id

Pekanbaru, 19 November 2024 M

Nomor : B-23728/Un.04/F.II/PP.00.9/11/2024
Sifat : Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal : Mohon Izin Melakukan Riset

Kepada
Yth. Gubernur Riau
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu
Provinsi Riau
Di Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh
Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini
memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : Sutra Aliza
NIM : 12011427624
Semester/Tahun : IX (Sembilan)/ 2024
Program Studi : Tadris IPS
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan
judul skripsinya : Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap
Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah
Menengah Pertama 23 Pekanbaru
Lokasi Penelitian : Sekolah Menengah Pertama 23 Pekanbaru
Waktu Penelitian : 3 Bulan (19 November 2024 s.d 19 Februari 2025)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang
bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam
a.n. Rektor
Dekan
Dr. H. Kadar, M.Ag. ♀
NIP.19650521 199402 1 001

Tembusan :
Rektor UIN Suska Riau

@ **Link****Lampiran 24: SK Balasan Melakukan Riset****PEMERINTAH KOTA PEKANBARU
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 23 PEKANBARU****SEKOLAH STANDAR NASIONAL (SSN)**

Jalan Garuda Sakti Km. 3 Kel. Binawidya Kec. Binawidya Kota Pekanbaru, Telp : (0761) - 7875384

NIS : 200620, NSPS : 201096007062, NPSN : 10403912

E-mail : smpnegeri23pekanbaru@gmail.com, Website : <http://www.smpn23pekanbaru.sch.id>**AKREDITASI A****SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN**

Nomor : 895 / SMP.N 23.TU/III/2025/83 .

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala SMP Negeri 23 Pekanbaru Provinsi Riau

Nama : Dr. Edi Suhendri M.Si

NIP : 19800707 200212 1 005

Pangkat/Golongan : Pembina Tk.I, IV/b

Berdasarkan surat dari Dinas Pendidikan Nomor : 800/Disdik.Sekretaris.I/03680/2024, 28 November 2024, tentang Izin Melaksanakan Riset/Penelitian untuk Bahan Skripsi dengan ini menerangkan :

Nama : **Sutra Aliza**

NIM : 12011427624

Program Studi : Tadris IPS

Jenjang Pendidikan : Strata - 1 (S1) Semester IX (Sembilan) / 2024

Fakultas /Universitas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Judul Penelitian : Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Negeri 23 Pekanbaru.

Telah Selesai melaksanakan Riset/Penelitian di SMP Negeri 23 Pekanbaru dari tanggal : 28 November sampai dengan 21 Desember 2024.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan : Di Pekanbaru
Pada Tanggal : 13 Maret 2025

Kepala Sekolah,



Dr. Edi Suhendri M.Si

NIP: 198007072002121005.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 25: SK Rekomendasi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 PEKANBARU
Email : dpmpfsp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMPTSP/NON IZIN-RISET/70329
TENTANG



PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI

1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor : B-23728/Un.04/F.II/PP.00.9/02/2024 Tanggal 19 November 2024, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

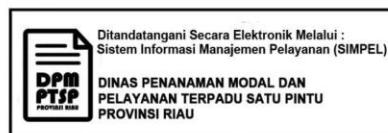
1. Nama	:	SUTRA ALIZA
2. NIM / KTP	:	12011427624
3. Program Studi	:	TADRIS IPS
4. Jenjang	:	S1
5. Alamat	:	PEKANBARU
6. Judul Penelitian	:	PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 23 PEKANBARU
7. Lokasi Penelitian	:	SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 23 PEKANBARU

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru
Pada Tanggal : 21 November 2024



Tembusan :

Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Walikota Pekanbaru
Up. Kaban Kesbangpol dan Linmas di Pekanbaru
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan

Lampiran 26: SK Rekomendasi KESBANGPOL



PEMERINTAH KOTA PEKANBARU
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

GEDUNG LIMAS KAJANG LANTAI III KOMP. PERKANTORAN PEMKO. PEKANBARU
 JL. ABDUL RAHMAN HAMID KOTA PEKANBARU



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : BL.04.00/Kesbangpol/3091/2024



a. Dasar : 1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2008 Tentang Keterbukaan Informasi Publik.
 2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2009 Tentang Pelayanan Publik.
 3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2016 Tentang Perangkat Daerah.
 4. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 Tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian.
 5. Peraturan Daerah Kota Pekanbaru Nomor 9 Tahun 2016 Tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kota Pekanbaru.

b. Menimbang : Rekomendasi dari Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, nomor 503/DPMPPTSP/NON IZIN-RISET/70329 tanggal 21 November 2024, perihal pelaksanaan kegiatan Penelitian Riset/Pra Riset dan pengumpulan data untuk bahan Skripsi.

MEMERITAHUKAN BAHWA :

1. Nama	:	SUTRA ALIZA
2. NIM	:	120111427624
3. Fakultas	:	TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SUSKA RIAU
4. Jurusan	:	TADIRIS IPS
5. Jenjang	:	S1
6. Alamat	:	JL. SRI PULAU KEL. KADUR KEC. RUPAT UTARA-BENGKALIS
7. Judul Penelitian	:	PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 23 PEKANBARU
8. Lokasi Penelitian	:	DINAS PENDIDIKAN KOTA PEKANBARU

Untuk Melakukan Penelitian, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan yang tidak ada hubungan dengan kegiatan Riset/Pra Riset/Penelitian dan pengumpulan data ini.
2. Pelaksanaan kegiatan Riset ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan.
3. Berpakaian sopan, mematuhi etika Kantor/Lokasi Penelitian, bersedia meninggalkan foto copy Kartu Tanda Pengenal.
4. Melaporkan hasil Penelitian kepada Walikota Pekanbaru c.q Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Pekanbaru, paling lambat 1 (satu) minggu setelah selesai.

Demikian Rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 22 November 2024



a.n. KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA
 DAN POLITIK KOTA PEKANBARU
 Sekretaris
 BADAN KESATUAN BANGSA
 DAN POLITIK
 HADI SANJOYO, AP, M.Si
 PEMBINA TINGKAT I
 NIP. 19740410 199311 1 001

Tembusan
 Yth : 1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA Riau di Pekanbaru.
 2. Yang Bersangkutan.

© **L**ink**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 27: SK Dinas Pendidikan

PEMERINTAH KOTA PEKANBARU
DINAS PENDIDIKAN
Jl. H. Syamsul Bahri No. 8 Kelurahan Sungaisibam Kecamatan Bina Widya
Kode Pos. 28293 Telp. (0761) 42788, 855287 Fax. (0761) 47204
PEKANBARU
website : www.disdikpku.org email : disdikpku@yahoo.com

Pekanbaru, 28 November 2024

Kepada Yth,
SMP NEGERI 23 PEKANBARU

Nomor : 800/Disdik.Sekretaris.1/0368g/2024

Lampiran :-

Perihal : Izin Melaksanakan Riset / Penelitian

di -

Pekanbaru

Berdasarkan surat dari Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Pekanbaru nomor : 503/DPMPTSP/NON IZIN-RISET/70329 tanggal 21 November 2024 perihal Izin Riset / Penelitian, atas nama :

Nama	:	SUTRA ALIZA
NIM	:	12011427624
Mahasiswa	:	TADRISS IPS UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
Judul Penelitian	:	PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 23 PEKANBARU

Pada prinsipnya kami dapat menyetujui yang bersangkutan melaksanakan riset pada SMP NEGERI 23 PEKANBARU, sehubungan dengan itu diharapkan agar saudara dapat membantu kelancaran tugas yang bersangkutan.

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

an. KEPALA DINAS PENDIDIKAN
KOTA PEKANBARU
Sekretaris



VEMI HERLIZA, S.STP.,M.H
Pembina Tingkat I/IVb
NIP. 19781031 201407 2 003

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Sutra Aliza, lahir di Kadur pada tanggal 6 bulan juni tahun 2003. Penulis merupakan anak pertama dari pasangan bapak Sutrisno dan ibu Suhartini. Pendidikan formal yang ditempuh penulis adalah SD Negeri 6 Kadur. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 2 Rupat dan lulus pada tahun 2017, lalu melanjutkan pendidikan di SMA Swasta Kurnia Jaya Rupat dan lulus pada tahun 2020. Pada tahun 2020 penulis melanjutkan studi Strata 1 (S-1) di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial. Berkat nikmat, rahmat dan izin Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Negeri 23 Pekanbaru”**, dengan dosen pembimbing ibu Emilia Susanti, M. Pd., dinyatakan lulus sidang munaqasyah pada tanggal 15 Dzulhijjah 1446 H/ 11 Juli 2025 M dan berhak menyandang gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).