



UIN SUSKA RIAU

©

**PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT
(TEAMS GAMES TOURNAMENT) TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN SOSIAL DI MADRASAH
TSANAWIYAH DARUL QUR'AN
KAMPAR**



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



OLEH :

**ZUMRI SYAHFERI HARAHAP
NIM. 12111413090**

UIN SUSKA RIAU

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
2025 M/ 1447 H**

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.



UIN SUSKA RIAU

©

**PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT
(TEAMS GAMES TOURNAMENT) TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN SOSIAL DI MADRASAH
TSANAWIYAH DARUL QUR'AN
KAMPAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk memperoleh gelar
sarjana pendidikan
(S.Pd)



OLEH :

ZUMRI SYAHFERI HARAHAP

NIM. 12111413090

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

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.

© Pak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



UN SUSKA RIAU

© Hak Cipta Universitas Islam 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.

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Tsanawiyah Darul Qur'an Kampar”, yang disusun oleh Zumri Syahferi Harahap NIM 12111413090 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

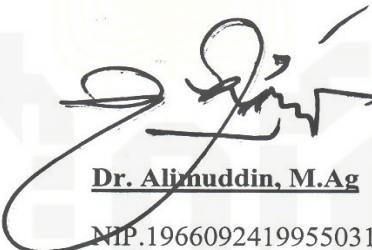
Pekanbaru, 17 Shafar 1447 H
11 Agustus 2025

Menyetujui,

Ketua Jurusan
Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Dr. Dicki Hartanto, S.Pi., M.M.
NIP.197009042023211002

Pembimbing


Dr. Alimuddin, M.Ag
NIP.1966092419955031002



UN 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.

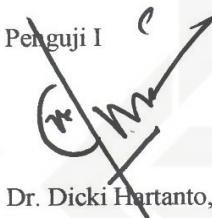
LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Tsanawiyah Darul Qur'an Kampar", yang disusun oleh Zumri Syahferi Harahap NIM 12111413090 telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, pada tanggal 2 Jumadil Awal 1447 H / 24 Oktober 2025 M Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial.

Pekanbaru, 2 Jumadil Awal 1447 H

24 Oktober 2025 M

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

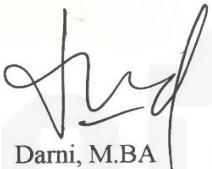
Pengaji I

Dr. Dicki Hartanto, M.M.

Pengaji III

Emilia Susanti, M.Pd

Pengaji II

Dra. Hj. Sakilah, M.Pd

Pengaji IV

Darni, M.BA





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 : Zumri Syahferi Harahap
Nim : 12111413090
Tempat/Tgl. Lahir : Pasar Ipuh/18 Maret 2002
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul skripsi : Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Tsanawiyah Darul Qur'an Kampar

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan Skripsi dengan judul sebagaimana tersebut diatas 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 kemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 12 Agustus 2025

Yang membuat pernyataan



Zumri Syahferi Harahap

NIM. 12111413090



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.

KATA PENGHARGAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirabbil _alamin, sedalam syukur dan setinggi puji penulis ucapan Kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufik dan hidayahnya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam tidak lupa penulis doakan semoga senantiasa Allah limpahkan kepada Nabiyullah, Habibullah Muhammad SAW yang telah membawa manusia dari alam jahiliyah kepada alam yang penuh pengetahuan.

Atas izin dan rahmat Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: **“Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Madrasah Tsanawiyah Darul Qur'an Kampar”**, merupakan karya ilmiah yang disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk mencapai Gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Tadris IPS Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dalam penyelesaian karya tulis ini, penulis mengucapkan terima kasih sudah mendapat banyak bantuan, bimbingan, dorongan dan petunjuk serta dukungan dari berbagai pihak secara moral maupun materi baik secara langsung maupun tidak langsung. Pertama penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada Ibunda dan Ayahanda yang sangat berjasa dalam mendidik, membimbing, mendukung dan memotivasi penulis untuk mendapatkan pendidikan mulai sejak dini sampai sekarang. Terima kasih kepada dosen pembimbing 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.

Bapak Dr. Alimuddin, M.Ag selaku Pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu dan tenaga dalam bimbingan, arahan serta motivasi yang bermanfaat bagi penulis dari awal hingga selesaiya penulis skripsi ini.

Selanjutnya, penulis sudah banyak dapat dukungan pada kesempatan ini penulis menyampaikan dengan segala kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Leny Nofianti MS, SE, M.Si, 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, ST, M.Eng selaku Wakil Rektor II, Dr. Harris Simaremare, M.T selaku Wakil Rektor III, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menjadi bagian di UIN Suska Riau dan memberikan kebijakan yang mendukung perkuliahan penulis.
2. Prof. Dr. Amirah Diniaty, M. Pd., Kons. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Dr. Sukma Erni M.Pd selaku Wakil Dekan I, Prof. Dr. Hj. Zubaidah Amir MZ., M.Pd selaku Wakil Dekan II, Dr. H. Jon Pamil. S.Ag., M.A. selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, yang telah menyediakan fasilitas dan kemudahan selama penulis menjalani sistem perkuliahan.
3. Dr. Dicki Hartanto, S.Pi., M.M., selaku Ketua Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial dan Fatmawati. M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Tadris

**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.

Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan perhatian dan motivasi.

4. Dra. Hj. Sakilah, M.Pd., selaku Penasehat Akademik (PA) yang telah memberikan motivasi, arahan, serta bimbingan kepada penulis selama proses perkuliahan penulis.
5. Seluruh Dosen Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah memberikan ilmu pengetahuan pada penulis dalam menyelesaikan studi pada Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
6. Seluruh Staff dan Tenaga Kependidikan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan kemudahan dalam pelayanan administrasi.
7. Bapak Darma Ariandi, SE, selaku kepala Madrasah, Ibu Indrayeni, M.Pd , selaku Waka Kurikulum, Ibu Respita Febri, M.Pd, selaku guru mata pelajaran MTs Darul Qur'an yang telah memberikan bantuan dalam kelengkapan skripsi penulis, dan staf serta karyawan yang telah memberikan saya izin melakukan penelitian dan membantu selama proses penelitian.
8. Teristimewa Kepada keluarga tercinta, Abang laki laki Harry Andriyo Harahap, Adik laki-laki Zidni Ma'ruf Harahap, Abd. Fikri Harahap, Raziq Hanan Harahap, Adik perempuan Ariqah Putri Novita Harahap, Lolita Sriwahyuni Harahap yang sudah memberikan motivasi, dukungan, saran,



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.

dan nasehat yang sangat baik serta mengayomi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dari segi moral dan material.

9. Terimakasih kepada sabahat seperjuangan, Wahyuda Pratama, M. Al-Habib, Aldi Juliaska, M. Reza,

10. Terimakasih keluarga besar Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Angkatan 2021 yang telah memberikan motivasi dan bantuan selama penulis menimba ilmu.

11. Dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Semoga semua bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung akan menjadi amal ibadah dan mendapatkan pahala yang berlipat ganda di sisi Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna.

Oleh karena itu, dengan segala kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi karya bagi perkembangan ilmu pengetahuan. *Amin ya rabbal alamin.*

Pekanbaru, 7 Agustus 2025

Penulis

Zumri Syahferi Harahap
NIM.12111413090

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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.

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

KATA PERSEMBAHAN

Alhamdulillahi Rabbil Aalamin, atas segala rahmat, karunia dan juga kesempatan dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi. Sujud syukur kepada Allah SWT., karena telah menghadirkan orang-orang yang berarti disekeliling saya. Terimakasih atas karunia-Mu yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Karya sederhana ini saya persembahkan untuk orang tua saya.

Ibu dan Ayah Tercinta

Dengan segala kerendahan hati, saya mempersembahkan skripsi ini kepada kedua orang tua saya, ayah ilman hotmartua harahap dan ibu Darmoda Batubara, yang telah menjadi pilar utama dalam hidup saya. Terimakasih atas cinta dan kasih sayang yang tak terhingga, atas bimbingan yang sabar, atas semangat yang tak pernah padam, dan atas doa yang selalu menyertai langkah saya. Kalian adalah guru terbaik dalam hidup saya, yang telah mengajarkan arti kerja keras, kejujuran, dan pantang menyerah. Perjuangan saya menyelesaikan skripsi ini adalah buah dari didikan dan cinta kasih sayang kalian. Semoga skripsi ini menjadi buktinya atas segala pengorbanan dan dukungan yang telah kalian berikan, terimakasih ayah dan ibu. Saya sangat menyayangi kalian...

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.

ABSTRAK

Zumri Syahferi Harahap (2025) : Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe (*Teams Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Tsanawiyah Darul Qur'an Kampar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antara pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Tsanawiyah Darul Qur'an Kampar. Adapun jenis penelitian *Quasi Eksperimen* dengan desain penelitian *Pre-test Post-test control group design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX. Sampel pada penelitian ini berjumlah 40 orang dengan sebaran 25 orang kelas eksperimen dan 15 orang kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, dokumentasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji t. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data diketahui perhitungan t_{hitung} dan t_{tabel} yang diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $9,186 > 2,02$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan adanya pengaruh yang signifikan antara metode pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah Darul Qur'an Kampar pada kelas IX dengan hasil uji *effect size* sebesar 3,22 terhitung dalam kategori *strong affect*.

Kata kunci: Pembelajaran Kooperatif, *Teams Games Tournament*; Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.

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.

ABSTRACT

This research aimed at finding out the significant effect of Teams Games Tournament learning toward student learning achievement on Social Science subject at Islamic Junior High School of Darul Qur'an Kampar. It was quasi-experimental research with pre-test post-test control group design. The ninth-grade students were the population of this research. The samples were 40 students, 25 students were in the experimental group, and 15 students were in the control group. The techniques of collecting data were observation, documentation, and test. The technique of analyzing data was t-test. Based on the research findings and data analyses, t_{observed} was higher than t_{table} , or $9.186 > 2.02$, so H_0 was rejected, and H_a was accepted. Therefore, it could be concluded that there was a significant effect of Teams Games Tournament learning toward student learning achievement on Social Science subject at the ninth grade of Islamic Junior High School of Darul Qur'an Kampar, the effect size test result was 3.22, and it was in strong effect category.

Keywords: Cooperative Learning, Teams Games Tournament, Social Science Learning Achievement

ملخص

زمري شهيري هاراهاف، (٢٠٢٥): تأثير التعلم التعاوني من نوع المسابقات بالألعاب الجماعية على نتائج تعلم التلاميذ في مادة العلوم الاجتماعية بمدرسة دار القرآن المتوسطة الإسلامية في كامبار

هذا البحث يهدف إلى معرفة التأثير الكبير للتعلم بطريقة المسابقات بالألعاب الجماعية على نتائج تعلم التلاميذ في مادة العلوم الاجتماعية بمدرسة دار القرآن المتوسطة الإسلامية في كامبار. أما نوع البحث فهو شبه تجاري بتصميم الاختبار القبلي والبعدي مع مجموعة ضابطة. وكان مجتمع البحث تلاميذ الصف التاسع. وعدد عينة البحث أربعون تلميذاً، منهم خمسة وعشرون في الصف التجاري وخمسة عشر في الصف الضابط. واستخدمت في جمع البيانات أساليب الملاحظة والتوثيق والاختبار. أما أسلوب تحليل البيانات فهو اختبار تأي. وبناء على نتائج البحث وتحليل البيانات تبين أن قيمة t المحسوبة أكبر من قيمة t الجدولية ($9,186 > 2,02$ ، فتم رفض الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة، وبذلك يمكن الاستنتاج أن هناك تأثيراً كبيراً للتعلم التعاوني من نوع (المسابقات بالألعاب الجماعية) على نتائج تعلم التلاميذ في مادة العلوم الاجتماعية بمدرسة دار القرآن المتوسطة الإسلامية في كامبار، مع نتيجة اختبار حجم التأثير التي بلغت $3,22$ ضمن فئة التأثير القوي.

الكلمات الأساسية: التعلم التعاوني، المسابقات بالألعاب الجماعية، نتائج تعلم مادة العلوم الاجتماعية



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 ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGHARGAAN.....	iv
KATA PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Penegasan Istilah	4
C. Permasalahan Penelitian.....	5
1. Identifikasi Masalah.....	5
2. Batasan Masalah	5
3. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
1. Tujuan Penelitian	6
3. Manfaat Praktis.....	6
BAB II	8
KAJIAN TEORI	8
A. Kerangka Teoritis	8
B. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.....	16
C. Hubungan Antara Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) terhadap Hasil Belajar	19
D. Penelitian Relevan	20
E. Konsep Operasional	23
F. Asumsi Dasar dan Hipotesis	26
BAB III.....	27
METODE PENELITIAN	27
A. Jenis Penelitian.....	27

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.	
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 Syarif University of Sultan Syarif Kasim Riau	
B. Waktu dan Tempat Penelitian	28
D. Variabel Penelitian	29
E. Teknik Pemngumpulan Data	30
F. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	32
1. Uji Validitas	32
2. Uji Reliabilitas	35
3. Uji Tingkat Kesukaran Soal	36
4. Uji Pembeda Soal	38
G. Teknik Analisis Data	40
1. Uji Normalitas	40
2. Uji Homogenitas	40
3. Uji Hipotesis	41
4. Uji Pengaruh (Effect-Size)	42
BAB IV	44
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	44
B. Penyajian Data	54
C. Analisis Data Penelitian	63
1. Uji Normalitas	63
2. Uji Homogenitas	65
3. Uji "T"	66
4. Effect Size	67
D. Pembahasan	68
BAB V	72
PENUTUP	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74

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 TABEL

Tabel II.1	Indikator Hasil Belajar	13
Tabel III.1	Rancangan Penelitian	27
Tabel III.2	Jumlah Sampel Penelitian.....	29
Tabel III.3	Range Klasifikasi	32
Tabel III.4	Uji Validitas Instrumen	34
Tabel III.5	Kriteria Reliabilitas Tes.....	35
Tabel III.6	Uji Reliabilitas Instrumen.....	36
Tabel III.7	Kriteria Kesukaran Soal	37
Tabel III.8	Uji Tingkat Kesukaran Soal	37
Tabel III.9	Kriteria Daya Pembeda Soal.....	39
Tabel III.10	Uji Daya Pembeda Soal.....	39
Tabel III.11	Kriteria Uji Pengaruh <i>Effect Size</i>	43
Tabel IV.1	Daftar Nama Majelis Guru MT's Darul Qur'an	48
Tabel IV.2	Data Siswa Mts Darul Quran	54
Tabel IV.3	Sarana dan Prasarana MT's Darul Qur'an.....	54
Tabel IV.4	Hasil Observasi Aktivitas Guru Pertemuan Pertama	58
Tabel IV.5	Hasil Observasi Aktivitas Guru Pertemuan Kedua.....	60
Tabel IV.6	Hasil Observasi Aktivitas Guru Pertemuan Ketiga.....	62
Tabel IV.7	Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	63
Tabel IV.8	Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	63
Tabel IV.9	Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	64
Tabel IV.10	Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	65
Tabel IV.11	Output Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen	65
Tabel IV.12	Output Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol	66
Tabel IV.13	Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas	66
Tabel IV.14	Output Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kontrol....	67
Tabel IV.15	Output Hasil Uji T	68

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	Silabus	77
Lampiran 2	Rpp Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	83
Lampiran 3	Lembar Observasi Aktivitas Guru	89
Lampiran 4	Soal Uji Valid	92
Lampiran 5	Soal <i>Pretest Posttest</i>	98
Lampiran 6	Kisi Kisi Instrumen	103
Lampiran 7	Distribusi Nilai r_{tabel}	105
Lampiran 8	Output Uji Valid Excel.....	106
Lampiran 9	Output Uji Valid, Uji Reliabilitas, Uji Tingkat Kesukaran dan Uji Daya Pembeda	107
Lampiran 10	Daftar Nilai <i>Pretest & Posttest</i> Kelas Eksperimen Dan Kontrol.	110
Lampiran 11	Output Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji T	112
Lampiran 12	Daftar Nama Majelis Guru MT's Darul Qur'an	114
Lampiran 13	Dokumentasi	116
Lampiran 14	Surat-Surat	117

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 I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar dalam pandangan Islam memiliki arti yang sangat penting, sehingga hampir setiap manusia tak pernah lepas dari aktivitas belajar. Kegiatan belajar dan pembelajaran adalah tema sentral bagi pelaksanaan pendidikan karena kegiatan ini merupakan aktivitas riil yang di dalamnya terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik.¹

Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman dalam arti perubahan-perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan atau kematangan tidak dianggap hasil belajar. Misalnya, perubahan-perubahan yang terjadi pada diri seorang bayi. Begitu pula, jika dilihat dari sudut ilmu mendidik, belajar berarti perbaikan dalam tingkah laku dan kecakapan-kecakapan manusia, atau memperoleh kecakapan-kecakapan dan tingkah laku yang baru. Jadi, perubahan yang terjadi pada proses belajar itu merupakan perubahan/perbaikan dari fungsi-fungsi psikis yang menjadi syarat yang mendasari perbaikan tingkah laku dan kecakapan-kecakapan.²

Pada saat ini, sistem pendidikan berkembang pesat dan berbagai model diperkenalkan dan diterapkan dalam pembelajaran. Model pembelajaran merupakan suatu perangkat materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada

¹ Asep Hermawan, "Konsep Belajar dan Pembelajaran Menurut Al-Ghazali", *Jurnal Qathrunâ*, Vol. 1, No.1, 2014, hal. 84.

² Biasri Suarim dan Neviyarni, "Hakikat Belajar Konsep pada Peserta Didik", Edukatif : *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 3, No. 1, 2021, hal. 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.

siswa.³ Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada peserta didik berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran melalui aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang terdapat pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.⁴

Materi yang disampaikan pada penelitian ini adalah mata pelajaran IPS. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP masih bersifat umum, yaitu gabungan antara geografi, sejarah, sosiologi, antropologi, ekonomi yang terpadu. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dikatakan berhasil apabila semua tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai, yang terungkap dalam hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).⁵

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS bahwa nilai rapor siswa kelas IX di Madrasah Tsanawiyah Darul Qur'an sebagian besar belum mencapai nilai KTPP. Nilai KTPP yang ditentukan oleh sekolah yaitu (>73). Selanjutnya, ditinjau dari hasil observasi ditemukan masalah pada metode pembelajaran yang digunakan oleh guru mata pelajaran yang masih monoton sehingga membuat siswa menjadi bosan, mudah mengantuk, tidak memperhatikan guru dan kurangnya antusiasme dalam proses pembelajaran.⁶

³ Putri Khoerunnisa dan Syifa Masyhuril Aqwal, "Analisis Model-Model Pembelajaran", *Jurnal Fondatia*, Vol. 4, No. 1, (2020), hal. 1-27.

⁴ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", MISYKAT: *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, Vol. 3, No. 1, (2018), hal. 171.

⁵ Wahyu Bagja Sulfemi, "Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPS di SMP Kabupaten Bogor", *Jurnal Ilmiah Edutecno*. Vol. 18, No. 1, (2018), hal. 4.

⁶ Respita Febri, Guru Mata Pelajaran IPS, *Wawancara*, 23 juli 2025, Madrasah Tsanawiyah Darul Qur'an Kampar

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.

Model yang dapat digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan

Sosial (IPS) adalah strategi kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah tipe *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu model pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.⁷

Dengan demikian, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai pengaruh pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran pembelajaran IPS, serta untuk mengetahui seberapa besar pengaruh nya terhadap motivasi belajar IPS. Maka, judul penelitian yang peneliti lakukan yaitu, **“Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Terhadap Motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah Darul Qur'an Kampar”**

⁷ Faisal Batennie, “Pengaruh Model Pembelajaran TGT Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP N 5 Kotabaru”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol. 7, No. 2, (2019), hal. 152.



©

B. Penegasan Istilah

1 Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

a. Pembelajaran Kooperatif

Cooperative learning adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Selanjutnya dikatakan pula keberhasilan tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok.⁸

b. TGT (*Team Games Tournament*)

Model pembelajaran TGT ini merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan tim kerja dan turnamen mingguan yang berupa permainan akademik yang dimainkan oleh siswa dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya tanpa harus ada perbedaan status. Peran siswa disini sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan⁹

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan model pembelajaran TGT (*teams games tournament*) adalah model pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam bentuk permainan yang menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar dimana siswa akan dibagi dalam beberapa kelompok.

⁸ Etin Solihatin, dkk., “Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS”, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007), hal. 4.

⁹ Ujiati Cahyaningsih, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD”, *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol. 3, No.1, (Edisi Januari 2017), hal. 2.

© 2**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.

Hasil Belajar

Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut.

Dalam penelitian yang di maksud dengan hasil belajar adalah bukti pencapaian siswa setelah proses pembelajaran, perubahan yang terjadi dalam bentuk pengetahuan, keterampilan dan sikap.

C. Permasalah Penelitian**1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi berbagai permasalahan sebagai berikut:

- a. Hasil belajar siswa masih belum mencapai nilai KTPP
- b. Pada proses pembelajaran, guru kurang melakukan variasi-variasi metode pembelajaran, hal ini menyebabkan siswa menjadi jemu
- c. Mata Pelajaran IPS membutuhkan cara belajar yang optimal dan kreatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
- d. Kurangnya partisipasi siswa dalam berdiskusi membuat lingkungan belajar menjadi tidak kondusif.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka permasalahan pada penelitian ini mengenai hasil belajar siswa yang masih rendah. Oleh karena itu, peneliti membatasi masalah hanya pada aspek kognitif (pengetahuan) siswa dengan menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe

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.

TGT (*Team Games Tournament*) Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada kelas IX A & B dengan materi Kondisi Geografis dan Penduduk Benua.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Seberapa besar Pengaruh yang signifikan antara Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di MTs Darul Qur'an Kampar?”

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besarnya Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di MTs Darul Qur'an Kampar

2. Manfaat Teoritis

- 1) Mengembangkan teknik pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif
- 2) Memperkuat teori bahwa Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berpengaruh terhadap Hasil belajar siswa

3. Manfaat Praktis

- 1) Bagi peneliti

**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.

Penelitian ini dibuat dengan harapan dapat mentransformasikan pengetahuan kepada peneliti mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) Terhadap Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTs Darul Qur'an Kampar, sehingga dapat menjadi acuan bagi peneliti ketika sudah terjun secara langsung dalam dunia pendidikan.

2) Bagi sekolah

Bagi sekolah penelitian ini diharapkan untuk digunakan sebagai bahan evaluasi atau petunjuk terhadap penggunaan strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) Terhadap Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTs Darul Qur'an Kampar di lembaga yang sudah diterapkan oleh Bapak/Ibuk guru agar tercipta proses pembelajaran yang efektif.

3) Bagi penelitian lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan bagi peneliti lainnya yang sedang menjalankan penelitian serupa, sehingga memudahkan peneliti lain dalam melakukan proses peneliti

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 Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

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

Teams Game Tournament (TGT) merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh DeVries & Slavin yaitu kegiatan belajar mengajar dengan cara pengelompokan siswa ke dalam kelompok-kelompok.¹⁰

Menurut Slavin Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams-Games-Tournaments*) ini adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan kelompok - kelompok kecil yang kemudian disebut sebagai tim selama proses pembelajaran berlangsung dengan bekerjasama sebagai suatu tim untuk memecahkan masalah, menyelesaikan tugas dan mencapai tujuan bersama.¹¹

TGT (*Teams-Games-Tournaments*) menggunakan sistem pertandingan akademik dimana siswa bersaing untuk menunjukkan kebolehan tim mereka sendiri dengan anggota tim yang lain dalam bentuk kemampuan akademik siswa. Adanya model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams-Games-Tournaments*) ini memberi

¹⁰ Rusyanto, "TGT (Teams Game Tournament) dalam Pembelajaran IPS ", Penerbit PT NEM, (2021), hal. 16.

¹¹ Halimatus Sakdiah, dkk., "Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Simulasi PhEt dalam Meningkatkan Hasil Belajar", *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. 6, No. 2, (2018), hal. 65.



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.

kesempatan pada siswa untuk bisa mengembangkan kemampuan berfikirnya dalam memecahkan masalah serta menumbuhkan semangat belajar dan rasa tanggung jawab sesama anggota yang ada di dalam kelompoknya.¹²

Dengan belajar dalam kelompok kecil siswa akan lebih terfokus serta lebih nyaman melakukan diskusi serta lebih mudah menyelesaikan masalah termasuk juga berbagi informasi satu sama lain.¹³

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*)

Adapun Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif TGT Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah utama:¹⁴

- 1) Penyajian kelas Digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran melalui pengajaran langsung atau diskusi yang dipimpin oleh guru.
- 2) Tim atau kelompok terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari kemampuan akademik siswa, jenis kelamin, dan etnis.
- 3) Games terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok.
- 4) Turnamen dilakukan setiap satu satuan materi pelajaran telah selesai dilaksanakan.
- 5) Rekognisi Tim Tim yang menunjukkan kinerja paling baik akan mendapat penghargaan. Seperti layaknya lomba, tim yang paling

¹² Nurhayati, dkk., "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 6, No. 5, (2022), hal. 9120.

¹³ Anak Agung Ngurah Yuliati, "Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar", *Indonesian Journal of Educational Development*, Vol. 2, No. 2, (2021), hal. 359.

¹⁴ Almira Rachma Thalita, "Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Volume. 4, No. 2, (2019), hal. 49.

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.

banyak mengumpulkan poin/ skor akan mendapat predikat juara umum, kemudian juara berikutnya berurutan sesuai dengan jumlah poin / skor yang berhasil diraihnya.

c. Kelebihan dan kelemahan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

1. Kelebihan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) adalah sebagai berikut:¹⁵

- a) Melatih siswa mengungkap / menyampaikan gagasan/ide;
- b) Melatih siswa untuk menghargai pendapat/gagasan orang lain
- c) Menumbuhkan rasa tanggungjawab social
- d) Melatih berfikir logis dan sistematis
- e) Meningkatkan semangat belajar (pencapaian akademik)
- f) Menambah motivasi dan rasa percaya diri.

2. Kelemahan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) adalah sebagai berikut:¹⁶

- a) Kadang hanya beberapa siswa yang aktif dalam kelompok
- b) Suasana kelas menjadi ramai
- c) Memakan banyak waktu

¹⁵ Ritya Anggraeni Aulyawati, dkk., " Implementasi Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas Viii C Smp N 2 Sanden, Bantul", UNION: *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 4, No. 3, (2016), hal. 422.

¹⁶ *Ibid.*, hal. 422.

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. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Nasution dalam Tasya Nabila hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran. Sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik mencakup ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar selanjutnya.¹⁷

Menurut Benjamin S.Bloom dengan *Taxonomi of education objectives* yang membagi tujuan pendidikan dalam 3 macam yaitu menurut teori yang disampaikan oleh Benjamin S.Bloom terdiri atas ranah kognitif, afektif, psikomotorik. Adapun penjelasan terkait indikator hasil belajar yaitu :¹⁸

- 1) Ranah kognitif adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi. Proses belajar terdiri atas kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak. Menurut Bloom bahwa tingkatan hasil belajar kognitif dimulai dari terendah dan sederhana yakni hafalan hingga paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi.

¹⁷Tasya Nabilah, dkk, "Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa", *jurnal unsika sesiromadika*, Vol 2, No. 1, (2019), hal. 660.

¹⁸ *Ibid.*, hal. 660.

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) Ranah afektif, diketahui dalam ranah afektif ini bahwa hasil belajar disusun secara mulai dari yang paling rendah hingga tertinggi. Dengan demikian yang dimaksud dengan ranah afektif adalah yang berhubungan dengan nilai-nilai yang pada selanjutnya dihubungkan dengan sikap dan perilaku
- 3) Ranah psikomotorik, hasil belajar disusun menurut urutan mulai paling rendah dan sederhana hingga paling tinggi hanya dapat tercapai ketika siswa telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Hasil belajar sering dipergunakan dalam pengertian yang sangat luas yaitu untuk bermacam macam aturan terhadap apa yang telah dicapai oleh murid, misalnya ulangan harian, tugas-tugas pekerjaan rumah dan tes lisan selama pembelajaran berlangsung. Nanik Wahyuni dan Irene Yolanita Maureen mengungkapkan bahwa, hasil belajar didasarkan pada suatu pelajaran setelah dilakukan pengukuran dan evaluasi tertentu.¹⁹ selanjutnya Nana Sudjana mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.²⁰

¹⁹ Nanik Wahyuni dan Irene Yolanita Maureen, "Pemanfaatan Media Puzzle Metamorfosis dalam Pembelajaran Sains Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Sawanggaling 1/382 Surabaya", *Universitas Negeri Surabaya: Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan*, (2013), Vol. 5, No. 2, hal. 5

²⁰ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 22.

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.

b. Indikator Hasil Belajar

Ukuran dan data hasil belajar siswa yaitu harus mengetahui garis besar indikator hasil belajar yang hendak diungkapkan dan diukur. Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dengan taxonomy of education objectives membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Adapun Indikator hasil belajar sebagai berikut :²¹

Tabel II.1
Indikator Hasil Belajar

No	Ranah	Indikator
1	Ranah Kognitif <ol style="list-style-type: none"> a. Ingatan, Pengetahuan (<i>Knowledge</i>) b. Pemahaman (<i>Comprehension</i>) c. Penerapan (<i>Application</i>) d. Analisis (<i>Analysis</i>) e. Menciptakan, membangun (<i>Syntesist</i>) f. Evaluasi (<i>Evaluation</i>) 	1.1 Dapat menyebutkan 1.2 Dapat menunjukkan kembali 2.1 Dapat menjelaskan 2.2 Dapat mendefenisikan dengan Bahasa sendiri 3.1 Dapat memberikan contoh 3.2 Dapat menggunakan secara tepat 4.1 Dapat menguraikan 4.2 Dapat menklasifikasikan, memilah 5.1 Dapat menghubungkan materi-materi sehingga menjadi kesatuan yang baru 5.2 Dapat menyimpulkan 5.3 Dapat menggeneralisasikan/membuat prinsip umum 6.1 Dapat menilai 6.2 Dapat menjelaskan dan menafsirkan 6.3 Dapat menyimpulkan

²¹ Burhan Nurgianto, *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah*, (Yogyakarta: BPFE, Tahun 1988), hal. 42.

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	Ranah Afektif <ol style="list-style-type: none"> a. Penerimaan (<i>Receiving</i>) b. Sambutan c. Sikap Menghargai (<i>Apresiasi</i>) 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1 Menunjukkan sikap menerima 1.2 Menunjukkan sikap menolak 2.1 Kesediaan berpartisipasi/terlibat 2.2 Kesediaan memanfaatkan 3.1 Menganggap penting dan bermanfaat 3.2 Menganggap indah dan humoris 3.3 Mengagumi
3	Ranah Psikomotorik <ol style="list-style-type: none"> a. Keterampilan bergerak dan bertindak 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1 Kecakapan mengkoordinasi kangerak mata, telinga, kaki dan anggota tubuh lainnya 1.2 Kefasihan melaftalkan/mengucapkan

Berdasarkan ketiga ranah tersebut, kognitif merupakan ranah yang paling sering di nilai oleh guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran.²²

Menurut Slameto faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut diuraikan dalam dua bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Pada faktor internal terdapat beberapa faktor:²³

1) Factor kesehatan

Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah dan kurang bersemangat.

2) Minat

²² Nasution, M, "Konsep Pembelajaran Matematika Dalam Mencapai Hasil Belajar Menurut Teori Gagne. Logaritma" *Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan dan Sains*, Vol. 6, No. 2, hal. 2.

²³ Nabilla, *Op.cit.*, hal. 662.

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.

Minat besar berpengaruh terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya

3) Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesuai belajar dan berlatih. Jadi jelaslah bahwa bakat itu mempengaruhi belajar, jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik.

4) Motivasi

Motivasi erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Di dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motivasi itu sendiri sebagai daya pendorongnya.

Sedangkan pada faktor eksternal terdapat beberapa Factor :²⁴

1) Factor keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga brupa : cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga keadaan ekonomi keluarga.

2) Faktor sekolah

²⁴ *Ibid.*, hal. 662.

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.

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencangkup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah pelajar dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

3) Factor masyarakat

Pengaruh dari teman bergaul siswa dan kehidupan masyarakat disekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa²⁵

B. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial**1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial**

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai Sekolah Menengah Pertama (SMP). IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. IPS di SD menggunakan pendekatan sesuai dengan ide. Satuan pendidikan SMP menggunakan pendekatan terpisah. Pada jenjang SMP mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi.²⁶ IPS secara sederhana dapat didefinisikan sebagai perpaduan dari berbagai bagian konsep atau materi ilmu-ilmu sosial yang diramu untuk kepentingan program pendidikan dan pembelajaran di sekolah.²⁷

²⁵ *Ibid.*, hal. 662.

²⁶ Eka Susanti, dkk, "Konsep Dasar IPS", *CV. Widya Puspita Sampali Medan*, (2018), hal. 5.

²⁷ *Ibid.*, hal. 5.

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.

Menurut *National Council for the Social Studies* (NCSS), mendefinisikan IPS sebagai suatu studi yang terintegrasi dari ilmu ilmu sosial dan humaniora untuk meningkatkan kemampuan warga negara. Dalam program sekolah, IPS mengkaji secara sistematis dan terkoordinasi berbagai disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, sosiologi, dan materi yang sesuai dengan humaniora, matematika dan ilmu pengetahuan alam.²⁸

Menurut Buchari Alma, mengemukakan pengertian IPS sebagai suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan alam fisik maupun dalam lingkungan sosialnya dan yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial seperti geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik dan psikologi.²⁹

Berdasarkan beberapa definisi di atas mengenai pengertian IPS dapat disimpulkan bahwa IPS secara sederhana dapat didefinisikan sebagai perpaduan dari berbagai bagian konsep atau materi ilmu-ilmu sosial yang diramu untuk kepentingan program pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

²⁸ Wahidmurni, "Metodologi Pembelajaran IPS: Pengembangan Standar Proses di Sekolah/Madrasah", Yogyakarta: ArRuzz Media, hal. 17.

²⁹ Ahmad Susanto, "Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar", Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, hal. 139-142.

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.

2. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Tujuan pembelajaran IPS adalah mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan melatih keterampilan untuk mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa diri sendiri atau masyarakat.³⁰

Menurut Hasan, tujuan pendidikan IPS dikelompokkan dalam 3 kategori yaitu:³¹

- 1) Pengembangan kemampuan intelektual siswa. Tujuan pertama berorientasi pada pengembangan kemampuan intelektual yang berhubungan dengan diri siswa dan kepentingan ilmu.
- 2) Pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa. Tujuan kedua berorientasi pada pengembangan diri siswa dan kepentingan masyarakat.
- 3) Pengembangan diri siswa sebagai pribadi. Tujuan ketiga lebih berorientasi pada pengembangan pribadi siswa baik untuk kepentingan dirinya, masyarakat maupun ilmu.

Untuk mencapai ketiga tujuan di atas, seorang guru harus mampu menguraikan indikator-indikator ketercapaiannya dari indikator yang sederhana sampai indikator lebih kompleks. Caranya dapat mengamati dua

³⁰ Eka Susanti, dkk., *Op.cit.*, hal. 7.

³¹ Ahmad Yani, "Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial", Jakarta: Depag, (2009), hal. 144-154.

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.

indikator ketercapaiannya yaitu penguasaan siswa terhadap materi kajian dan melihat dampak dari hasil pembelajarannya.³²

Berdasarkan Pendapat di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa Tujuan pembelajaran IPS adalah mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan melatih keterampilan untuk mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa diri sendiri atau masyarakat.

3. Karakteristik Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Secara akademik, karakteristik mata pelajaran IPS dapat diformulasikan sebagai berikut:³³

- 1) Ilmu pengetahuan sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga humaniora, pendidikan dan agama.
- 2) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi dan sosiologi yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau tema.

C. Hubungan Antara Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap Hasil Belajar

Hamdayama dalam Zulfa menjelaskan bahwa *teams game tournament* (TGT) adalah salah satu tipe dari metode pembelajaran kooperatif

³² *Ibid.*, hal. 8.

³³ Eka Susanti, dkk., *Op.cit.*, hal. 6-7.

- 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**

yang melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya. Model TGT mengandung unsur permainan serta penguatan. Dengan bermain akademik seperti ini, siswa akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.³⁴ Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh oleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran, yang mencakup nilai kognitif yang bisa dilihat dari hasil evaluasi pekerjaan siswa, afektif (angket yang dikhususkan pada karakter bangsa berupa tanggungjawab) dan psikomotor (keterampilan).³⁵

D. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan Rizka Anisa Putri dengan judul pengaruh model teams games tournament (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa mata pelajaran ipas kelas iv sdn 2 terbanggi subing. hasil analisis di sdn 2 terbanggi subing diperoleh dari uji hipotesis menggunakan spss 16.0, menunjukan nilai signifikansi < 0.005 , nilai yang diberoleh $0.000 < 0.005$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. kemudian perhitungan uji n-gain kelas kontrol sebesar 0.06 berada pada kategori rendah, sedangkan uji ngain kelas eksperimen sebesar 0,34 berada pada kategori sedang. maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model team game tournament (TGT)

³⁴ Zulfa Setiawan,dkk, "Penerapan TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X Teknik Instalasi TenagaListrik SMKN 2 Sigi" *Jurnal Edukasi Elektro*, Vol. 5, No. 2 , 2021

³⁵ Ujiati Cahyaningsih, Op.cit, hal. 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.

terhadap keaktifan belajar ipas kelas iv sdn 2 terbanggi subing.³⁶ Akan tetapi dalam variabel terikatnya, peneliti menggunakan hasil belajar, sedangkan pada penelitian terdahulu menggunakan keaktifan belajar siswa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Irma Erviani,dkk, dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (*Team Games Tournament*) Berbantuan Media Kokami terhadap Keterampilan kolaborasi Siswa.” Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian ini, maka kesimpulan bahwa ada Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (*Team Games Tournament*) Berbantuan Media Kokami terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa di SMP Negeri 40 Sinjai. Hal ini dapat dilihat dari jumlah dersentase yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan pada indikator 1 sebanyak 56% berada pada kategori cukup, indikator 2 sebanyak 69% dengan kategori kuat, indikator 3 sebanyak 64% dengan kategori kuat dan pada indikator 4 sebanyak 72% dengan kategori kuat. setelah diberi perlakuan perolehan persentase dari indikator 1 sampai indikator 4 berada pada kategori sangat kuat dengan nilai berkisar antara 90%-95%.³⁷ Berdasarkan penelitian terdahulu dengan yang peneliti lakukan, terdapat persamaan penggunaan pada variabel bebas yaitu TGT (*Teams Games Tournament*). Akan tetapi, pada variabel terikatnya peneliti

³⁶ Rizka Anisa Putri, “Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) terhadap Keaktifan Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN 2 Terbanggi Subing”, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Metro, (2024).

³⁷ Irma Erviani,dkk, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Berbantuan Media Kokami terhadap Keterampilan kolaborasi Siswa.”, *JRIP: Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, Vol. 2, No. 3, Desember, (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.

terdahulu menggunakan keterampilan kolaborasi siswa sedangkan peneliti menggunakan hasil belajar.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Syifa Aulia Hakim, dkk, dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Motivasi Belajar IPA di Kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat”. Setelah dilakukan perhitungan statistik diperoleh data bahwa siswa yang memiliki kategori motivasi belajar tinggi sebesar 12% meningkat menjadi 38% setelah perlakuan. Siswa yang masuk pada kategori motivasi belajar sedang sebesar 73% menurun menjadi 54% setelah perlakuan. Siswa yang masuk pada kategori motivasi belajar rendah 15% menurun menjadi 8% setelah perlakuan. Terjadi peningkatan pada siswa yang masuk dalam kategori motivasi belajar tinggi, dan terjadi penurunan terhadap siswa yang memiliki motivasi belajar sedang dan rendah.³⁸ Hal ini menandakan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament berpengaruh terhadap motivasi belajar IPA di SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta. Berdasarkan penelitian terdahulu dengan yang peneliti lakukan, terdapat persamaan penggunaan pada variabel bebas yaitu TGT (*Teams Games Tournament*). Akan tetapi, pada variabel terikatnya peneliti terdahulu menggunakan motivasi belajar sedangkan peneliti menggunakan hasil belajar.

³⁸ Syifa Aulia Hakim, dkk., “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Motivasi Belajar IPA di Kelas IV SDN Kelapa Dua 06”, Jakarta Barat, *International Journal of Elementary Education*, Vol. 1, No. 4, (2017).

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.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Inayatul Ummah, dkk, dengan judul penelitian "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap Pemecahan Masalah Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa". Berdasarkan hasil uji-t diketahui bahwa kemampuan pemecahan masalah $(1,66) < t_{hitung}(2,74)$, dan motivasi belajar matematika $t_{Tabel}(2,29) < t_{hitung}(2,74)$, dengan taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$), maka H_0 diterima. Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament di Kelas VIII MTs Al-Fath Kota Cilegon tahun pelajaran 2022/2023 meningkatkan motivasi belajar matematika siswa dan kemampuan memecahkan masalah matematika. Serta terdapat korelasi positif motivasi belajar terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.³⁹ Berdasarkan penelitian terdahulu dengan yang peneliti lakukan, terdapat persamaan penggunaan pada variabel bebas yaitu TGT (*Teams Games Tournament*). Akan tetapi, pada variabel terikatnya peneliti terdahulu menggunakan pemecahan masalah dan motivasi belajar sedangkan peneliti menggunakan hasil belajar.

E. Konsep Operasional

Konsep operasional dalam penelitian ini berkenaan dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu mode pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai variabel bebas (X) dan hasil belajar siswa sebagai variabel terikat (Y).

³⁹ Inayatul Ummah, dkk, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap Pemecahan Masalah Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa". *Wilangan: Jurnal Inovasi dan Riset Pendidikan Matematika*, Vol. 4, No. 4, (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.

1. Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) (Variabel X)

Pembelajaran kooperatif model Team Game Turnament (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. TGT adalah pembelajaran yang menempatkan siswa dan kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku yang berbeda.

Adapun Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif TGT Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah utama:

- 1) Penyajian kelas Digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran melalui pengajaran langsung atau diskusi yang dipimpin oleh guru.
- 2) Tim atau kelompok terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari kemampuan akademik siswa, jenis kelamin, dan etnis.
- 3) Games terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok.

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.

- 4) Turnamen dilakukan setiap satu satuan materi pelajaran telah selesai dilaksanakan.
- 5) Rekognisi Tim Tim yang menunjukkan kinerja paling baik akan mendapat penghargaan. Seperti layaknya lomba, tim yang paling banyak mengumpulkan poin/ skor akan mendapat predikat juara umum, kemudian juara berikutnya berurutan sesuai dengan jumlah poin / skor yang berhasil diraihnya.

2. Hasil Belajar (Variabel Y)

Hasil belajar adalah suatu perubahan yang bisa diukur dari segi kognitif, sikap maupun keterampilan dan hasil belajar bukan diperoleh karena kematangan seseorang tapi diperoleh atas usaha yang telah dilakukan oleh seseorang tersebut dalam menempuh suatu pembelajaran. Hasil belajar ditunjukkan dengan adanya suatu perubahan pada seseorang mengenai sesuatu hal. Hasil belajar yang tinggi adalah salah satu cerminan tentang keberhasilan proses pembelajaran didalam kelas. Pemilihan model ataupun metode yang tepat dalam kegiatan pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Dibutuhkan model pembelajaran yang dapat mengajak siswa turut aktif dalam kegiatan belajar yang menyenangkan. Sehingga, siswa menyukai proses pembelajaran yang berlangsung dan dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Jika proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik tentulah nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar 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.

F. Asumsi Dasar dan Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban semestara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Maka, hipotesis yang didapat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran

kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di MTs Darul Qur'an.

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran

kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di MTs Darul Qur'an.

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 Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan metode *Quasi Eksperimen*, dimana tidak memungkinkan peneliti untuk mengontrol semua variabel yang relevan kecuali dari variabel-variabel tertentu. Desain quasi eksperimental yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-test Post-test Control Group Design*. Penelitian ini dilaksanakan pada dua kelas yaitu satu kelas eksperimen dan satu kelas control. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi atau data tentang akibat dari adanya suatu perlakuan (*treatment*).⁴⁰

Pada penelitian ini, akan diuji pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang diterapkan pada kelas eksperimen dan pembelajaran tidak menggunakan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang diterapkan pada kelas kontrol untuk mengukur hasil belajar siswa.

Tabel III.1
Rancangan Penelitian

Eksperimen	O ₁	X	O ₂
kontrol	O ₂		O ₄

Sumber : Buku Penelitian Pendidikan Prof. Dr. Emzir, M. Pd

⁴⁰ Abd. Mukhid, " Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif", CV Jakad Media Publishing, Surabaya, hal. 20.



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.

Keterangan :

O_1 = Pemberian pretest pada kelas eksperimen

O_2 = Pemberian posttest pada kelas eksperimen

O_3 = Pemberian pretest pada kelas kontrol

O_4 = Pemberian posttest pada kelas kontrol

X = Perlakuan penggunaan *Pembelajaran Kooperatif* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada Pembelajaran IPS.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Darul Qur'an. Sedangkan waktu penelitian ini akan dilaksanakan setelah seminar proposal yang telah dilakukan.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah seluruh individu yang hendak diteliti. Namun kata 'individu' pada definisi tersebut tidak boleh hanya diartikan sebagai manusia. Anggota populasi dapat berupa manusia (individu, subjek), misalnya populasi manusia di perguruan tinggi; atau populasi tikus.⁴¹ populasi dalam penelitian ini ialah siswa pada kelas IX di Madrasah Tsanawiyah Darul Qur'an sebanyak 40 orang.

⁴¹ Wanda Femila Hutami, "Populasi dan Sampel dalam Penelitian", Jurusan *Public Relations*, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Mercu Buana, Jakarta, hal. 4.

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. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel yaitu sejumlah individu yang dipilih dari populasi dan merupakan bagian yang mewakili keseluruhan anggota populasi.⁴² Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan metode *Purposive Sampling*. Dengan pengambilan anggota sampel dari pertimbangan wali kelas, sampel yang terpilih dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX A sebagai kelas eksperimen dan IX B sebagai kelas kontrol. Maka dari itu sebagai IX A kelas eksperimen berjumlah 25 siswa dengan menggunakan penerapan model TGT dan kelas IX B sebagai kelas kontrol berjumlah 15 siswa dengan perlakuan model pembelajaran konvesional (metode ceramah).

Tabel III.2
Jumlah Sampel Penelitian

Kelompok	Kelas	Jumlah Peserta Didik
Eksperimen	IX A	25
Kontrol	IX B	15
Jumlah		40

Sumber : Guru IPS (ibu Respita Tahun 2025)

D. Variabel Penelitian

Variabel ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen). Adapun variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (*Independent Variabel*)

Variabel ini sering disebut variabel stimulus, prediktor,

⁴² *Ibid.*, hal. 5.

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.

antecedent. Dalam bahasa indonesia disebut sebagai variabel bebas.

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).⁴³ Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)*.

2. Variabel Terikat (*Dependen*)

Variabel dependen disebut juga variabel output, kriteria, konsekuensi. Dalam bahasa indonesia disebut variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.⁴⁴ Adapun yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah Hasil Belajar Siswa.

E. Teknik Pemngumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang relevan tentang variabel yang diteliti, maka penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung terhadap obyek penelitian. Tujuan utamanya adalah untuk memahami keadaan yang sebenarnya dari

⁴³ Nikmatur Ridha, “ Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian”. *Jurnal Hikmah*, Vol. 14, No. 1, (2017), hal. 66.

⁴⁴ *Ibid.*, hal. 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.

variabel yang sedang diteliti.⁴⁵ Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk melihat gejala-gejala dan permasalahan yang ada di lokasi penelitian ketika melakukan studi pendahuluan. Kemudian observasi juga digunakan untuk mengamati dan mengumpulkan data yang bertujuan sebagai data pendukung dan penguat untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

2. Test

Tes tertulis dalam penelitian ini berupa soal tes berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 20 soal terkait materi IPS. Tes diberikan sebanyak dua kali yaitu tes yang diberikan sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan sesudah diberikan perlakuan (*posttest*). Tes ini akan digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan eksperimen. Sebelum instrumen tes ini digunakan maka terlebih dahulu diuji cobakan ke kelas selain kelas sampel. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah tes yang akan digunakan telah memenuhi persyaratan dari sebuah tes, seperti validitas, reliabilitas, taraf kesukaran dan daya pembeda setiap soal.

⁴⁵ Zainuddin Iba, dkk., “Metode Penelitian”, *CV Eureka Media Aksara*, Jawa Tengah, (2023), hal. 242.

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.3
Range Klasifikasi

No	Kategori	Skor
1.	Sangat baik	80-100
2.	Baik	66-79
3	cukup	56-65
4	Kurang	40-55
5	gagal	30-39

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian⁴⁶ Dokumentasi ini dilakukan untuk mengumpulkan data tentang hasil ulangan harian siswa yang diperoleh secara langsung dari guru mata pelajaran ekonomi, mengetahui sejarah sekolah, profil sekolah, keadaan guru dan siswa sarana dan prasarana yang ada di MTs Darul Qur'an.

F. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

1. Uji Validitas

Pengujian validitas dipergunakan dalam penelitian ini untuk memastikan suatu instrument itu baik atau tidak dalam mengukur konsep yang diukur. Adapun rumus yang dipergunakan yaitu :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2] (N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

⁴⁶ Ridwan, "Skala Pengukuran Variable-Variabel Penelitian", Bandung Alfa Beta, (2015), hal. 31.

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.

Keterangan :⁴⁷

r_{xy} : Nilai koefisien korelasi antara skor butir dan skor total

N : Jumlah dari subjek penelitian

X : Jumlah dari skor item

Y : Jumlah dari skor total

XY : Jumlah hasil perkalian antara skor X dengan skor total Y

X^2 : Jumlah kuadrat skor butir

Y^2 : Jumlah kuadrat skor total

Setelah setiap butir instrumen dihitung besarnya koefisien korelasi dengan skor totalnya, maka Langkah selanjutnya adalah menghitung harga T_{hitung} , yaitu:

$$T_{hitung} = \frac{r\sqrt{n} - 2}{\sqrt{1 - r^2}}$$

Keterangan:

T = Nilai hitung

r = Koefisien Korelasi hasil r hitung

n = Jumlah responden

Nilai t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} pada taraf nyata 0,05

dengan derajat bebas $(dk) = n-2$. Apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ berarti korelasi tersebut signifikan, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak.

⁴⁷ Putu Ade Andre Payatnya, "Panduan Penelitian Eksperimen beserta analisis statistic dengan SPSS", *Jogjakarta: Depublis*, (2018), hal. 31.

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.

Sedangkan apabila $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ berarti korelasinya tidak signifikan, maka H_1 ditolak dan H_0 diterima.⁴⁸ Software SPSS versi 30, Hasil validitas instrumen sebagai berikut:

Tabel III.4
Uji Validitas Instrumen

No Soal	Validitas		Kesimpulan	keterangan
	r_{hitung}	r_{tabel}		
1	0,646	0,444	Valid	Digunakan
2	0,511	0,444	Valid	Digunakan
3	0,511	0,444	Valid	Digunakan
4	0,507	0,444	Valid	Digunakan
5	0,647	0,444	Valid	Digunakan
6	0,572	0,444	Valid	Digunakan
7	0,490	0,444	Valid	Digunakan
8	0,168	0,444	Tidak valid	Tidak digunakan
9	0,635	0,444	Valid	Digunakan
10	0,448	0,444	Valid	Digunakan
11	0,550	0,444	Valid	Digunakan
12	0,592	0,444	Valid	Digunakan
13	0,578	0,444	Valid	Digunakan
14	0,574	0,444	Valid	Digunakan
15	0,572	0,444	Valid	Digunakan
16	0,404	0,444	Tidak valid	Tidak digunakan
17	0,312	0,444	Tidak valid	Tidak digunakan
18	0,461	0,444	Valid	Digunakan
19	0,793	0,444	Valid	Digunakan
20	0,528	0,444	Valid	Digunakan
21	0,691	0,444	Valid	Digunakan
22	0,623	0,444	Valid	Digunakan
23	0,152	0,444	Tidak valid	Tidak digunakan
24	0,125	0,444	Tidak valid	Tidak digunakan
25	0,511	0,444	Valid	Digunakan

Sumber : Hasil Olahan Data SPSS Versi 30 (Terlampir)

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen pada Tabel III.4, terdapat 25 soal yang di uji cobakan di kelas VIII (diluar kelas eksperimen dan kontrol). Terdapat soal yang valid yakni nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25.

⁴⁸ Hartono, Jogyianto. "Metodologi Penelitian". *Metode Pengumpulan dan Teknik Analisis Data*. (Andi, 2018). hal. 31.

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, 12, 13, 14, 15, 18, 19, 20, 21, 22, 25. Sedangkan yang tidak valid yakni nomor 8, 16, 17, 23, 24. Seingga terdapat 20 butir soal yang valid yang digunakan sebagai instrumen penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau diandalkan. Sehingga uji reliabilitas dapat digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat ukur tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang. Alat ukur dikatakan reliabel jika menghasilkan hasil yang sama meskipun dilakukan pengukuran berkali-kali.⁴⁹ Uji reliabilitas dapat di uji dengan rumus alpha *cronbach* yang dimana jika alpha *chrubonbach* > 0.6 maka dapat disimpulkan instrument tersebut reliabilitas. Untuk menguji instrument reliabilitas maka mempergunakan rumus :

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \sum \frac{S_i}{S_t} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas alat ukur

k = Jumlah butir pertanyaan

S_i = Variansi skor setiap item pertanyaan

S_t = Variansi total.

⁴⁹ Nilda Miftahul Janna, dkk., "Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS", Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Daqul Dakwah Wal-Irsyad (DDI), Kota Makassar, (2021), hal. 6-7.

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.5
Kriteria Reliabilitas Tes

Reliabilitas	Keterangan
0,80 – 1,00	Sangat tinggi
0,60 – 0,80	Tinggi
0,40 – 0,60	Sedang
0,20 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat rendah

Uji Reliabilitas pada penelitian ini menggunakan bantuan Software SPSS Versi 30 dengan teknik *Cronbach's alpha*. Berikut hasil uji reliabilitas instrumen sebagai berikut :

Tabel III.6
Uji Reliabilitas Instrumen
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Item
0,996	25

Sumber : hasil olahan data SPSS Versi 30 (Terlampir)

Berdasarkan tabel III.6, terdapat hasil uji reliabilitas dengan nilai cronbach's alpha sebesar $0,996 > 0,444$ maka dapat disimpulkan bahwa instrument pada penelitian ini adalah reliable dengan kriteria sangat tinggi.

3. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Uji tingkat kesukaran soal bertujuan untuk melihat serta menentukan apakah suatu butir soal tersebut digolongkan mudah, sedang, atau sukar sehingga dapat menggambarkan kemampuan siswa sebenar benarnya. Rumus yang dipergunakan sebagai berikut :

$$P = \frac{JB_A + JB_B}{2JS_A}$$

**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.

Keterangan :

P = Tingkat Kesukaran

JB_A = Banyaknya siswa yang menjawab soal benar pada kelompokatas

JB_B = Banyaknya siswa yang menjawab soal benar pada kelompok bawah

JS_A = jumlah siswa kelompok atas

Tabel III.7
Kriteria Kesukaran Soal

Rentang	Keterangan
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Uji tingkat kesukaran soal pada penelitian ini menggunakan bantuan Software SPSS versi 30 dengan menggunakan rumus tingkat kesukaran soal untuk soal pilihan ganda. Berikut hasil uji tingkat kesukaran soal pada instrumen penelitian sebagai berikut :

Tabel III.8
Uji Tingkat Kesukaran Soal

No	Items	Tingkat Kesukaran	Interpretasi
1	Soal 1	0,75	Mudah
2	Soal 2	0,75	Mudah
3	Soal 3	0,65	Sedang
4	Soal 4	0,70	Sedang
5	Soal 5	0,80	Mudah
6	Soal 6	0,65	Sedang
7	Soal 7	0,65	Sedang
8	Soal 9	0,70	Sedang
9	Soal 10	0,85	Mudah
10	Soal 11	0,80	Mudah
11	Soal 12	0,70	Sedang
12	Soal 13	0,75	Mudah

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.

13	Soal 14	0,80	Mudah
14	Soal 15	0,65	Sedang
15	Soal 18	0,60	Sedang
16	Soal 19	0,80	Mudah
17	Soal 20	0,70	Sedang
18	Soal 21	0,75	Mudah
19	Soal 22	0,75	Mudah
20	Soal 25	0,65	Sedang

Sumber : hasil olahan data SPSS Versi 30 (Terlampir)

Berdasarkan hasil uji kesukaran soal pada Tabel III.8, terdapat 10 soal kategori mudah dengan soal nomor 1,2,5,10,11,13,14,19,21,22 dan terdapat 10 soal kategori sedang dengan nomor 3,4,6,7,9,12,15,18,20,25.

4. Uji Pembeda Soal

Daya pembeda soal merupakan pengujian terhadap butir-butir soal yang dimana bertujuan untuk melihat kesanggupan butir soal itu dalam meilah antara peserta tes yang memiliki kemampuan tinggi dan peserta tes yang memiliki kemampuan rendah. Untuk mengetahui daya pembeda doal dipergunakan rumus sebagai berikut:⁵⁰

$$D = \frac{B_A + B_B}{J_A + J_B} = PA - PB$$

Keterangan :

D: Daya Pembeda

J_A : Banyak peserta kelompok atas

J_B : Banyak Peserta Bawah

B_A : Banyak peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan

⁵⁰ Putu Ade Andre Payatnya, *Op.cit.*, Hal. 30.

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.

benar

BB : Banyak peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

Kriteria besarnya koefisien daya beda diklasifikasikan menjadi empat kategori. Adapun kriteria daya beda yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:

**Tabel III.9
Kriteria Daya Pembeda Soal**

Koefisien Korelasi	Kriteria Daya Beda
0,40 – 1,00	Baik
0,30 – 0,39	Sedang (tidak perlu revisi)
0,20 – 0,29	Perlu direvisi
-1,00 – 0,19	Tidak Baik

Uji daya pembeda pada penelitian ini menggunakan bantuan Software SPSS versi 30 dengan menggunakan rumus daya pembeda soal untuk soal pilihan ganda.

**Tabel III.10
Uji Daya Pembeda Soal**

No	Items	Daya Beda	Kriteria
1	Soal 1	0,564	Baik
2	Soal 2	0,440	Baik
3	Soal 3	0,469	Baik
4	Soal 4	0,416	Baik
5	Soal 5	0,613	Baik
6	Soal 6	0,515	Baik
7	Soal 7	0,424	Baik
8	Soal 9	0,558	Baik
9	Soal 10	0,423	Baik
10	Soal 11	0,478	Baik
11	Soal 12	0,510	Baik
12	Soal 13	0,539	Baik
13	Soal 14	0,505	Baik
14	Soal 15	0,538	Baik
15	Soal 18	0,374	Sedang (tidak perlu revisi)
16	Soal 19	0,752	Baik

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.

17	Soal 20	0,439	Baik
18	Soal 21	0,666	Baik
19	Soal 22	0,539	Baik
20	Soal 25	0,492	Baik

Sumber : hasil olahan data SPSS Versi 30 (Terlampir)

Berdasarkan hasil uji daya pembeda soal pada Tabel III.10, terdapat soal berkriteria baik dengan soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 19, 20, 21, 22, 25 dan soal yang berkriteria sedang dengan soal nomor 18.

G.Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data adalah uji prasyarat tentang kelayakan data untuk dianalisis dengan menggunakan statistik parametrik atau nonparametrik. Melalui uji ini sebuah data hasil penelitian dapat diketahui bentuk distribusi data tersebut, yaitu berdistribusi normal atau tidak normal.⁵¹ pada penelitian ini adalah uji *Kolmogorov Smirnov* dengan menggunakan bantuan software SPSS versi 30.0.0.0 (30) taraf signifikansi = 0,05 dengan pengambilan keputusan sebagai berikut:

- a. Jika *asymp.sig.* uji KS > 0,05 maka data berdistribusi normal
- b. Jika *asymp.sig.* uji KS < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu uji yang digunakan untuk menetukan

⁵¹ Misbahuddin dan Iqbal Hasan, "Analisis Data Penelitian Dengan Statistik", Jakarta: Bumi aksara, (2013), hal. 278.

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.

apakah kelas tersebut homogen atau tidak. Uji homogenitas yang akan dilakukan pada penelitian ini menggunakan bantuan *software* SPSS versi 30.0.0.0 (30) dengan taraf signifikansi = 0,05. Sebagai dasar pengambilan keputusan uji homogenitas adalah sebagai berikut:

- 1 Apabila kemungkinan nilai *sig.* < 0,05 maka varians dari dua atau lebih kelompok populasi atau sampel data yaitu tidak homogen
- 2 Apabila kemungkinan nilai *sig.* > 0,05 maka varians dari dua atau lebih kelompok populasi atau sampel data yaitu homogen

3 Uji Hipotesis

Uji *t* merupakan salah satu uji statistika parametrik, sehingga mempunyai asumsi yang harus dipenuhi yaitu normalitas dan homogenitas. Jika kedua asumsi tidak terpenuhi, maka uji yang digunakan adalah uji *t* non parametrik. Pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui dugaan sementara yang dirumuskan dalam hipotesis penelitian dengan menggunakan uji dua pihak. Untuk menghitung Uji *t* dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1) + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

\bar{x}_1 : Nilai rata-rata kelas kontrol

**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.

\bar{x}_2 : Nilai rata-rata kelas eksperimen

n_1 : Banyak sampel kelas kontrol

n_2 : Banyak sampel kelas eksperimen

S_1 : Varians sampel 1

S_2 : Varians sampel 2

Sebagai dasar kriteria pengujian uji t sebagai berikut:

- 1) Nilai $Sig. (2-tailed) < 0,05$ berkesimpulan ada perbedaan secara signifikan
- 2) Nilai $Sig. (2-tailed) > 0,05$ berkesimpulan tidak ada perbedaan secara signifikan

Adapun kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

1. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada pembelajaran IPS siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*
2. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada pembelajaran IPS siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. kesalahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebesar 5% atau $\alpha=0,05$.

4 Uji Pengaruh (Effect-Size)

Besar pengaruh pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap Hasil

**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 siswa dilakukan dengan menghitung cohen'd menggunakan rumus *EffectSize* dari cohen sebagai berikut:⁵²

$$d = \frac{x_t - x_c}{s_{pooled}}$$

Keterangan :

d : Nilai Effect – Size

Xt : Nilai rata-rata kelompok eksperimen

Xc : Nila rata-rata kelompok kontrol

Spootted : Standar deviasi gabungan

$$s_{pooled} = \sqrt{\frac{(nt - 1)s_t^2 + (nc - 1)s_c^2}{nt + nc - 2}}$$

Keterangan :

Spootted : standar deviasi gabungan

nt : jumlah sampel kelas eksperimen

nc : jumlah sampel kelas kontrol

Nilai d menggambarkan besarnya pengaruh variabel bebas yang diintervensi pada kelompok percobaan pada suatu variabel terikat.

Kriteria besarnya *Effect Size* diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel III.11
Kriteria Uji Pengaruh (Effect-Size)

Size	Interpretasi
0-0,2,0	Weak effect (efek lemah)
0,21-0,50	Modest effect (efek sederhana)
0,51-1,00	Moderate effect (efek sedang)
>1,100	Strong effect (efek tinggi)

⁵² Joe W. Kortlik, dkk., "Reporting and Interpreting Effect Size InQuantitative Agricultural Education Researc". *Joernal of agricultural education*. Vol. 52, No. 1, (2011).

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, maka hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPS di MTs Darul Qur'an Kampar pada kelas IX. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan t_{hitung} dan t_{tabel} yang diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $9,186 > 2,02$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Adapun persentase pengaruh metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPS diperoleh dari hasil uji effect size yang memperoleh nilai sebesar 9,46. Maka dapat disimpulkan variabel independent (metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*) memiliki pengaruh terhadap variabel dependent (hasil belajar pada pembelajaran IPS). Hal ini menunjukkan bahwa semakin diterapkan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* di MTs akan meningkatkan hasil belajar pada siswa di MTs Darul Qur'an Kampar.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari kesimpulan, maka penulis memberikan saran kepada pihak-pihak yang berkaitan dengan hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi Guru Disarankan untuk menerapkan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPS, hal ini akan berpengaruh pula pada hasil belajar yang

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. diperoleh peserta didik,
2. Bagi peserta didik Pada proses pembelajaran diharapkan pada peserta didik harus serius dan berperan aktif dalam pembelajaran. Agar hasil belajar peserta didik bisa mengalami peningkatan yang signifikan.
3. Bagi peneliti selanjutnya Disarankan untuk lebih memahami dan mengembangkan kembali metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar pembelajaran lainnya agar lebih maksimal

- 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 PUSTAKA

- Abd. Mukhid, "Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif", *CV Jakad Media Publishing*, Surabaya.
- Ahmad Susanto, "Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar", Jakarta: *Kencana Prenadamedia Group*.
- Ahmad Yani. "Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial", Jakarta: *Depag*, 2009
- Almira Rachma Thalita, "Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Volume.4, No. 2, 2019.
- Anak Agung Ngurah Yuliati, "Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar", *Indonesian Journal of Educational Development*, Vol. 2, No. 2, 2021.
- Asep Hermawan, "Konsep Belajar Dan Pembelajaran Menurut Al-Ghazali", *Jurnal Qathrunâ*, Vol. 1, No.1, 2014.
- Biasri Suarim dan Neviyarni, "Hakikat Belajar Konsep pada Peserta Didik", *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 3, No. 1, 2021.
- Burhan Nurgianto, *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah*, (Yogyakarta: BPFE, Tahun 1988).
- Eka Susanti,dkk, " Konsep Dasar IPS", *CV. Widya Puspita Sampali Medan*, 2018.
- Etin Solihatin, dkk., "Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS ", (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007).
- Faisal Batennie, "Pengaruh Model Pembelajaran TGT Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii SMP N 5 Kotabaru", *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol. 7, No. 2, 2019.
- Halimatus Sakdiah, dkk., " Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Simulasi PhEt dalam Meningkatkan Hasil Belajar", *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. 6, No. 2, 2018.
- Hartono, Jogiyanto. "Metodologi Penelitian". *Metode Pengumpulan dan Teknik Analisis Data*. 2018.

- 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.
- Inayatul Ummah,dkk, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap Pemecahan Masalah Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa”. *Wilangan: Jurnal Inovasi dan Riset Pendidikan Matematika*, Vol.4, No.4, 2023
- Irma Erviani,dkk, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (*Team Games Tournament*) Berbantuan Media Kokami terhadap Keterampilan kolaborasi Siswa.”, *JRIP: Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, Vol. 2 No3, Desember 2022
- Joe W. Kortlik, dkk, Reporting and Interpreting Effect Size In Quantitative Agricultural Education Researc. *Joernal of agricultural education*. Vol. 52 no. 1. 2011.
- Misbahuddin dan Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*, Jakarta: Bumi aksara, 2013.
- Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005).
- Nanik Wahyuni dan Irene Yolanita Maureen, “Pemanfaatan Media Puzzle Metamorfosis dalam Pembelajaran Sains Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Sawanggaling 1/382 Surabaya”, *Universitas Negeri Surabaya: Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan*, 2013, Vol 5. No.2.
- Nasution, M, “Konsep Pembelajaran Matematika Dalam Mencapai Hasil Belajar Menurut Teori Gagne. Logaritma” *Jurnal Imu-Ilmu Pendidikan dan Sains*, Vol. 6. No.2.
- Nikmatur Ridha, “ Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian”. *Jurnal Hikmah*, Vol. 14, No. 1, 2017.
- Nilda Miftahul Janna, dkk., “Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS”, Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Daqul Dakwah Wal-Irsyad (DDI), Kota Makassar, 2021.
- Nurhayati, dkk., “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 6, No. 5, 2022.
- Putri Khoerunnisa dan Syifa Masyhuril Aqwal, Analisis Model-Model Pembelajaran, *Jurnal Fondatia*, Vol. 4 No. 1 (2020) .
- Putu Ade Andre Payatnya, “*Panduan Penelitian Eksperimen beserta analisis statistic dengan SPSS*”, Jogjakarta: Depublis , 2018.

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.

- Ridwan, "Skala Pengukuran Variable-Variabel Penelitian", Bandung Alfa Beta, 2015.
- Ritya Anggraeni Aulyawati, dkk., " Implementasi Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas Viii C Smp N 2 Sanden, Bantul", UNION: *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 4, No. 3, 2016.
- Rizka Anisa putri, "Pengaruh Model Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipas Kelas Iv Sdn 2 Terbanggi Subing", (FTK IAIN METRO 2024)
- Rusyanto, "TGT (Teams Game Tournament) dalam Pembelajaran IPS ", Penerbit NEM, 2021.
- Syifa Aulia Hakim,dkk, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi Belajar Ipa Di Kelas Iv SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat", *International Journal of Elementary Education*. Vol.1, No.4.
- Tasya Nabilah,dkk, "Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa", *jurnal unsika sesiomadika* Vol 2, No. 1, 2019
- Teni Nurrita, Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah, Vol 3 No 1 (2018)
- Ujiati Cahyaningsih, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD", *Jurnal Cakrawala Pendas* Vol. 3 No.1 Edisi Januari 2017.
- Wahidmurni, "Metodologi Pembelajaran IPS: Pengembangan Standar Proses di Sekolah/Madrasah". Yogyakarta: ArRuzz Media.
- Wahyu Bagja Sulfemi, "Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ips Di Smp Kabupaten Bogor", *Jurnal Ilmiah Edutecno* . Vol. 18, No. 1, 2018.
- Wanda Femila Hutami, "Populasi dan Sampel dalam Penelitian", Jurusan *Public Relations*, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Mercu Buana, Jakarta.
- Wawancara bersama guru mata pelajaran ips, ibu Respita Febri pada tanggal 25 Juli 2025
- Zainuddin Iba, dkk., " Metode Penelitian", *CV Eureka Media Aksara*, Jawa Tenagh, 2023.



© 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.

LAMPIRAN

UIN SUSKA RIAU

**LAMPIRAN I**© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
State Islamic University
UIN SUSKA RIAU

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
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun ti

SILABUS

Satuan Pendidikan :MTs Pondok Pesantren Darul Qur'an
Mata Pelajaran : IPS
Kelas /Semester : IX/Ganjil
Tahun pelajaran : 2025/2026

Kompetensi Inti:

- Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, damai), santun, responsif dan proaktif, sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	IPK	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
3.1 Menelaah perubahan keruangan dan interaksi antar ruang negara-negara Asia dan benua lainnya yang	Letak dan Luas Benua Asia dan Benua Lainnya	3.1.1 Mengidentifikasi letak benua Asia dan benua lainnya 3.1.2 Mengidentifikasi luas wilayah benua Asia dan Benua lainnya 3.1.3 Menganalisis perubahan keruangan dan interaksi antar ruang negara-negara Asia dan benua lainnya yang diakibatkan faktor alam, manusia dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati peta kondisi geografi di Benua Asia dan Benua lainnya Membuat peta penyebaran sumber daya alam di Benua Asia dan Benua lainnya Membandingkan data kepadudukan (sebaran dan pertumbuhan) 	36 JP



Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	IPK	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>diakibatkan faktor alam, manusia dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan manusia dalam ekonomi, sosial, pendidikan dan politik.</p> <p>Menyajikan hasil telaah tentang perubahan keruangan dan interaksi antar ruang negara-negara Asia dan benua lainnya yang diakibatkan faktor alam, manusia dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan manusia dalam ekonomi, sosial, pendidikan dan politik.</p> <p>4.1 Menyajikan hasil telaah tentang perubahan keruangan dan interaksi antar ruang negara-negara Asia dan benua lainnya yang diakibatkan faktor alam, manusia dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan manusia dalam ekonomi, sosial, pendidikan dan politik.</p>	<p>Hak Cipta milik UIN SUSKA RIAU</p> <p>Kondisi Alam dan Penduduk Negara-Negara di Dunia</p>	<p>manusia dalam ekonomi, sosial, pendidikan dan politik.</p> <p>4.1.1 Membuat kajian tentang Perubahan keruangan dan interaksi antar ruang Negara-negara asia dan benua lainnya yang diakibatkan faktor alam, manusia dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan manusia dalam ekonomi, sosial, pendidikan dan politik</p> <p>4.1.2 Mempresentasikan hasil telaah tentang Perubahan keruangan dan interaksi antar ruang Negara-negara asia dan benua lainnya yang diakibatkan faktor alam, manusia dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan manusia dalam ekonomi, sosial, pendidikan dan politik</p> <p>3.1.1 Menganalisis kondisi alam Negara-negara didunia seperti (jepang, amerika, inggris, Australia dan mesir)</p> <p>3.1.2 Mengidentifikasi jumlah penduduka Negara-negara di dunia</p> <p>3.1.3 Menganalisis perubahan keruangan dan interaksi antar ruang negara-negara Asia dan benua lainnya yang diakibatkan faktor alam, manusia dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan manusia dalam ekonomi, sosial, pendidikan dan politik.</p> <p>4.1.1 Membuat kajian tentang Perubahan keruangan dan interaksi antar ruang Negara-negara asia dan benua lainnya yang diakibatkan faktor alam, manusia dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan manusia dalam ekonomi, sosial, pendidikan dan politik</p>	<p>berdasarkan tahun</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan data kependudukan dalam bentuk grafik batang atau Pie. • Menganalisis dampak positif dan negative interaksi ruang • Mengidentifikasi masalah akibat interaksi antarruang • mencari solusi terhadap dampak interaksi antarruang 	

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	IPK	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>© dalam ekonomi, sosial, pendidikan dan politik.</p> <p>Hak Cipta milik UIN Suska Riau</p>	<p>Dinamika Penduduk Benua-Benua di Dunia</p>	<p>4.1.2 Mempresentasikan hasil telaah tentang Perubahan keruangan dan interaksi antar ruang Negara-negara asia dan benua lainnya yang diakibatkan factor alam, manusia dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan manusia dalam ekonomi, sosial, pendidikan dan politik</p> <p>3.1.1 Menganalisis dinamika penduduk benua-benua di dunia</p> <p>3.1.2 Mengidentifikasi dinamika penduduk asia</p> <p>3.1.3 Mengidentifikasi dinamika penduduk amerika</p> <p>3.1.4 Mengidentifikasi dinamika penduduk eropa</p> <p>3.1.5 Mengidentifikasi dinamika penduduk afrika</p> <p>3.1.6 Mengidentifikasi dinamika penduduk Australia</p> <p>3.1.7 Menjelaskan perubahan keruangan dan interaksi antar ruang negara-negara Asia dan benua lainnya yang diakibatkan faktor alam, manusia dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan manusia dalam ekonomi, sosial, pendidikan dan politik</p> <p>4.1.1 Membuat kajian tentang Perubahan keruangan dan interaksi antar ruang Negara-negara asia dan benua lainnya yang diakibatkan factor alam, manusia dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan manusia dalam ekonomi, sosial, pendidikan dan politik</p> <p>4.1.2 Mempresentasikan hasil telaah tentang Perubahan keruangan dan interaksi antar ruang Negara-negara asia dan benua lainnya yang diakibatkan factor alam, manusia dan pengaruhnya terhadap</p>		



Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	IPK	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>© Hak cipta milik UIN Suska Riau</p> <p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p> <p>1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:</p> <ol style="list-style-type: none"> Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun ti 	<p>Pengaruh Perubahan Ruang dan Interaksi Antarruang di Asia dan Benua Lainnya</p>	<p>keberlangsungan kehidupan manusia dalam ekonomi, sosial, pendidikan dan politik</p> <p>3.1.1 Menganalisis pengaruh perubahan ruang dan interaksi antarruang terhadap keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, budaya, politik, dan pendidikan di Asia dan benua lainnya</p> <p>3.1.2 Mengidentifikasi perubahan keruangan dan interaksi antar ruang negara-negara Asia dan benua lainnya yang diakibatkan faktor alam, manusia dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan manusia dalam ekonomi, sosial, pendidikan dan politik.</p> <p>4.1.3 Membuat kajian tentang Perubahan keruangan dan interaksi antar ruang Negara-negara asia dan benua lainnya yang diakibatkan factor alam, manusia dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan manusia dalam ekonomi, sosial, pendidikan dan politik</p> <p>4.1.4 Mempresentasikan hasil telaah tentang Perubahan keruangan dan interaksi antar ruang Negara-negara asia dan benua lainnya yang diakibatkan factor alam, manusia dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan manusia dalam ekonomi, sosial, pendidikan dan politik</p>		



Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	IPK	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
3.2 Menganalisis perubahan kehidupan sosial budaya Bangsa Indonesia dalam menghadapi arus globalisasi untuk memperkokoh kehidupan kebangsaan 4.2 Menyajikan hasil analisis tentang perubahan kehidupan sosial budaya Bangsa Indonesia dalam menghadapi arus globalisasi untuk memperkokoh kehidupan kebangsaan.	Perubahan Sosial Budaya	3.2.1 Mengetahui pengertian perubahan sosial budaya. 3.2.2 Menjelaskan bentuk-bentuk perubahan sosial budaya. 3.2.3 Menjelaskan Bentuk Perubahan Sosial Budaya. 3.2.4 Mengidentifikasi Faktor Penyebab dan Penghambat Perubahan Sosial Budaya. 3.2.5 Mengidentifikasi perubahan kehidupan sosial budaya Bangsa Indonesia dalam menghadapi arus globalisasi untuk memperkokoh kehidupan kebangsaan. 4.2.1 Membuat analisis tentang perubahan kehidupan sosial budaya Bangsa Indonesia dalam menghadapi arus globalisasi untuk memperkokoh kehidupan kebangsaan. 4.2.2 Mempresentasikan hasil analisis tentang perubahan kehidupan sosial budaya Bangsa Indonesia dalam menghadapi arus globalisasi untuk memperkokoh kehidupan kebangsaan	<ul style="list-style-type: none"> • mengidentifikasi perubahan sosial budaya sebagai dampak globalisasi. • Mengemukakan permasalahan dampak globalisasi terhadap kehidupan kebangsaan • Mengumpulkan informasi tentang upaya menghadapi globalisasi • Menyajikan hasil analisis perubahan kehidupan sosial budaya dalam arus globalisasi untuk memperkokoh kebangsaan. 	32 JP
	Globalisasi	3.2.1 Memahami aspek globalisasi di berbagai bidang kehidupan. 3.2.2 Menganalisis dampak globalisasi dalam kehidupan bangsa Indonesia. 3.2.3 Mendeskripsikan upaya menghadapi globalisasi. 3.2.4 Mengidentifikasi perubahan kehidupan sosial budaya Bangsa Indonesia dalam menghadapi arus globalisasi untuk memperkokoh kehidupan kebangsaan. 4.2.1 Membuat analisis tentang perubahan kehidupan sosial budaya Bangsa Indonesia dalam menghadapi arus globalisasi untuk memperkokoh kehidupan kebangsaan 4.2.2 Mempresentasikan hasil analisis tentang		



Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	IPK	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
© Hak cipta milik UIN Suska Riau		perubahan kehidupan sosial budaya Bangsa Indonesia dalam menghadapi arus globalisasi untuk memperkokoh kehidupan kebangsaan		

Mengetahui, Tarai Bangun, 24 Juli 2025

Kepala Madrasah

Darma Ariandi, S.E

Guru Mata Pelajaran

Respita Febri, M.Pd

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
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun ti



©

LAMPIRAN 2

RPP KELAS EKSPERIMEN

Satuan Pendidikan : SMP

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Kelas / Semester : IX / 1 (Ganjil)

Materi Pokok : Kondisi Geografis dan Penduduk Benua

Model Pembelajaran :

- Pertemuan 1: Ceramah
- Pertemuan 2 & 3: TGT (Teams Games Tournament)

Alokasi Waktu : 3 x 2 JP (6 JP)

Pertemuan 1 – Metode Ceramah + Pretest**A. Tujuan Pembelajaran :**

- Siswa mengetahui gambaran umum materi tentang benua.
- Siswa mengerjakan soal pretest untuk mengukur pengetahuan awal.

B. Kompetensi Inti (KI)

- 1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- 2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial.
- 3 Memahami pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan.
- 4 Menyajikan pengetahuan dalam bentuk simbol, fakta, atau tindakan dalam berbagai bentuk.

C. Kompetensi Dasar dan Indikator

3.1 Menganalisis kondisi geografis dan penduduk benua-benua di dunia serta kaitannya dengan kehidupan sosial, budaya, dan ekonomi.

- Menjelaskan letak geografis dan astronomis benua-benua di dunia.
- Mengidentifikasi luas wilayah dan pembagian benua di peta dunia.
- Mendeskripsikan ciri fisik dan kependudukan benua.
- Menganalisis pengaruh kondisi geografis terhadap sosial dan budaya masyarakat di berbagai benua

4.1 Menyajikan hasil analisis tentang kondisi geografis dan penduduk benua-benua di dunia serta kaitannya dengan kehidupan sosial, budaya,

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.

dan ekonomi masyarakat dalam bentuk lisan, tulisan, dan media lainnya.

- Menyusun ringkasan hasil diskusi kelompok mengenai kondisi geografis dan penduduk suatu benua.
- Menyajikan hasil diskusi dalam bentuk presentasi kelompok.
- Menyusun laporan hasil pengamatan dalam bentuk tulisan singkat.

D. Langkah-langkah Pembelajaran

Pendahuluan (15 mnt)

- Menyapa dan presensi
- Apersepsi: pertanyaan pemantik (contoh: " mengapa benua asia disebut sebagai benua terbesar di dunia?")
- Menyampaikan tujuan pembelajaran

Inti (60 mnt)

- Guru menyampaikan materi pokok secara *ceramah interaktif*: letak benua, luas wilayah, dan pengantar kondisi penduduk.
- Siswa mencatat poin penting dan menanggapi pertanyaan guru.

Penutup (15 mnt)

- Memberikan *pretest* (10–15 soal pilihan ganda)
- Menutup pembelajaran dengan refleksi singkat.
- Guru menjelaskan kegiatan pada pertemuan berikutnya (akan menggunakan model TGT)

Pertemuan 2 – Model TGT: Ciri Fisik & Penduduk**A. Tujuan Pembelajaran**

- Siswa mampu menganalisis ciri fisik dan penduduk benua melalui kerja tim dan games.

B. Langkah-langkah Pembelajaran

Pendahuluan (15 mnt)

- Apersepsi dan pemanasan dengan pertanyaan pemantik (contoh: "apa dampak jika suatu benua memiliki jumlah penduduk yang sangat padat?")
- Menjelaskan kembali tujuan pembelajaran.

Inti (60 mnt)

- Guru memaparkan materi pembelajaran menggunakan *power point*
- Pembentukan tim heterogen (4–5 orang)
- Guru menyajikan pertanyaan yang telah di rancang untuk setiap kelompok di papan tulis
- Turnamen : Siswa bertanding soal pertanyaan di papan tulis secara estafet atau bergantian. Skor dicatat sebagai nilai tim.



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.

Penutup (15 mnt)

- Refleksi bersama.
- memberikan umpan balik dan penguatan.
- Pengumuman skor tim sementara.

Pertemuan 3 – Model TGT: Pengaruh Geografis terhadap Sosial Budaya

A. Tujuan Pembelajaran:

- Siswa dapat menjelaskan dan memberikan contoh pengaruh kondisi geografis terhadap kehidupan sosial dan budaya masyarakat.

B. Langkah-langkah Pembelajaran

Pendahuluan (15 mnt)

- Menyampaikan tujuan
- Pertanyaan pemantik: " mengapa masyarakat pesisir biasanya bekerja sebagai nelayan, sementara masyarakat pegunungan banyak yang bertani?"

Inti (60 mnt)

- Guru memaparkan materi pembelajaran menggunakan *power point*
- Pembentukan tim heterogen (4–5 orang)
- Guru menyajikan pertanyaan yang telah di rancang untuk setiap kelompok di papan tulis
- Turnamen : Siswa bertanding soal pertanyaan di papan tulis secara estafet atau bergantian. Skor dicatat sebagai nilai tim.
- Guru memberikan reward kepada tim yang paling banyak mengumpulkan point atau score

Penutup (15 mnt)

- Posttest (pilihan ganda)
- Refleksi akhir dan penutup
- Penghargaan tim terbaik berdasarkan skor turnamen dan kerjasama tim.

Penilaian:

Aspek : Sikap, Pengetahuan, Keterampilan

Teknik : Observasi, Pretest & Posttest, Presentasi & diskusi tim

Instrumen : Lembar observasi, Soal pilihan ganda



© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Guru Mata Pelajaran

Respita Febri, M.Pd

Guru Mata Pelajaran

Respita Febri, M.Pd

Mengetahui, Tarai Bangun, 29 Juli 2025

Peneliti

Zumri Syahferi Harahap

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. 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.

RPP KELAS KONTROL

Satuan Pendidikan

: SMP

Mata Pelajaran

: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Kelas / Semester

: IX / 1 (Ganjil)

Materi Pokok

: Kondisi Geografis dan Penduduk Benua

Model Pembelajaran

: Konvensional (Ceramah)

Alokasi Waktu

: 3 x 2 JP (6 JP)

Pertemuan 1 – Metode Ceramah

A. Tujuan Pembelajaran :

- Siswa mengetahui gambaran umum materi tentang benua.
- Siswa mengerjakan soal pretest untuk mengukur pengetahuan awal.

B. Kompetensi Inti (KI)

- 5 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- 6 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial.
- 7 Memahami pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan.
- 8 Menyajikan pengetahuan dalam bentuk simbol, fakta, atau tindakan dalam berbagai bentuk.

D. Kompetensi Dasar dan Indikator

- 3.1 Menganalisis kondisi geografis dan penduduk benua-benua di dunia serta kaitannya dengan kehidupan sosial, budaya, dan ekonomi.
 - Menjelaskan letak geografis dan astronomis benua-benua di dunia.
 - Mengidentifikasi luas wilayah dan pembagian benua di peta dunia.
 - Mendeskripsikan ciri fisik dan kependudukan benua.
 - Menganalisis pengaruh kondisi geografis terhadap sosial dan budaya masyarakat di berbagai benua
- 4.1 Menyajikan hasil analisis tentang kondisi geografis dan penduduk benua-benua di dunia serta kaitannya dengan kehidupan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat dalam bentuk lisan, tulisan, dan media lainnya.

**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.

- Menyusun ringkasan hasil diskusi kelompok mengenai kondisi geografis dan penduduk suatu benua.
- Menyajikan hasil diskusi dalam bentuk presentasi kelompok.
- Menyusun laporan hasil pengamatan dalam bentuk tulisan singkat.

E. Langkah-langkah Pembelajaran**Pendahuluan (15 menit)**

- Guru membuka pembelajaran, salam, absensi.
- Apersepsi: “Apa benua yang kalian tahu dan di mana letaknya?”
- Menyampaikan tujuan dan manfaat belajar.
- Pertanyaan pemantik: “Mengapa letak benua memengaruhi peradaban?”

Kegiatan Inti (60 menit)

- Guru menjelaskan letak astronomis dan geografis tiap benua.
- Menunjukkan globe/peta dunia.
- Siswa mencatat materi dan menanggapi pertanyaan lisan guru.
- Tanya jawab antar siswa dan guru untuk klarifikasi pemahaman.

Penutup (5 menit)

- Menyimpulkan bersama materi.
- Guru memberi penguatan dan tugas ringan: cari info negara di 3 benua.

Pertemuan 2 – Keadaan Penduduk Benua**Pendahuluan (15 menit)**

- Salam dan review singkat pertemuan 1.
- Pertanyaan pemantik: “Mengapa jumlah penduduk tidak merata di tiap benua?”

Kegiatan Inti (60 menit)

- Guru menjelaskan ciri-ciri penduduk tiap benua: ras, persebaran, mata pencaharian.
- Diskusi terbimbing tentang kepadatan penduduk dan pengaruhnya.

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.

- Siswa mengamati data dari grafik (jika tersedia) dan memberi tanggapan.

Penutup (5 menit)

- Guru dan siswa menyimpulkan bersama.
- Menyampaikan bahwa pertemuan berikutnya membahas pengaruh kondisi geografi terhadap budaya.

Pertemuan 3 – Pengaruh Geografis terhadap Sosial Budaya

Pendahuluan (15 menit)

- Apersepsi: “Mengapa kehidupan di pegunungan berbeda dengan daerah pantai?”

Kegiatan Inti (60 menit)

- Guru menjelaskan hubungan kondisi geografis (iklim, bentuk muka bumi, dll) dengan aktivitas sosial budaya.
- Memberi contoh nyata: perbandingan antara budaya masyarakat gurun dan pegunungan.
- Siswa menanggapi dan mencatat poin penting.
- Tanya jawab terbimbing: “Bagaimana iklim ekstrem membentuk karakter masyarakatat

Penutup (5 menit)

- Refleksi dan simpulan materi.
- Guru memberi tugas evaluasi/soal latihan.

Mengetahui, Tarai Bangun, 29 Juli 2025

Kepala Madrasah

Darma Ariandi, S.E

Guru Mata Pelajaran

Respita Febri, M.Pd



© **LAMPIRAN 3**

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS GURU (METODE KONVENTIONAL)
PERTEMUAN PERTAMA**

No	Aktivitas yang di amati	Skor Nilai				Jumlah Skor
		4	3	2	1	
1	Guru menyampaikan materi pelajaran melalui pengajaran langsung atau diskusi yang dipimpin oleh guru.	✓				4
2	Siswa mencatat hal-hal penting terkait materi yang di jelaskan			✓		2
3	Guru memberikan lembar soal pilihan ganda (<i>pretest</i>) kepada siswa		✓			3
4	Siswa mengerjakan lembar soal (<i>pretest</i>) yang diberikan oleh guru secara individu		✓			3
5	Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran dan mengucapkan salam				✓	2
		Jumlah				14
		Skor Maksimum				20
		Persentase				70%
		Kategori				Bam

Kampar, Juli 2025

Respita


Respita Febri, M.Pd

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

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.

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS GURU (METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)) PERTEMUAN KEDUA

No	Aktivitas yang di amati	Skor Nilai				Jumlah Skor
		4	3	2	1	
1	Guru menyampaikan materi pelajaran melalui pengajaran langsung atau diskusi yang dipimpin oleh guru.	✓				4
2	Siswa membentuk Tim atau kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa.		✓			3
3	Siswa mengerjakan lembar soal yang diberikan oleh guru secara estafet di depan kelas			✓		2
4	Turnamen dilakukan setiap satu satuan materi pelajaran telah selesai dilaksanakan.	✓				4
5	Tim yang memperoleh nilai tertinggi akan diberikan reward oleh guru			✓		3
		Jumlah				16
		Skor Maksimum				20
		Persentase				80%
		Kategori				Sangat Baik

Kampar, Juli 2025

Respita

Respite Febri, M.Pd

©

Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

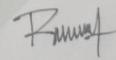
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS GURU (METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)) PERTEMUAN KETIGA

No	Aktivitas yang di amati	Skor Nilai				Jumlah Skor
		4	3	2	1	
1	Guru menyampaikan materi pelajaran melalui pengajaran langsung atau diskusi yang dipimpin oleh guru.	✓				4
2	Siswa membentuk Tim atau kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa.		✓			3
3	Siswa mengerjakan lembar soal yang diberikan oleh guru secara estafet di depan kelas	✓				4
4	Turnamen dilakukan setiap satu satuan materi pelajaran telah selesai dilaksanakan.		✓			4
5	Tim yang memperoleh nilai tertinggi akan diberikan reward oleh guru			✓		3
		Jumlah				19
		Skor Maksimum				20
		Persentase				90%
		Kategori				Sangat Baik

Kampar, Juli 2025

Respita


Respita Febri, M.Pd



©

LAMPIRAN 4**SOAL UJI VALID**

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**

1. Perhatikan data berikut:
 - Gurun Sahara
 - Sungai Nil
 - Pegunungan Atlas

Ketiga kenampakan alam tersebut terdapat di Benua ...

 - a. Asia
 - b. Australia
 - c. Afrika
 - d. Amerika
2. Perbedaan iklim antara wilayah barat dan timur Benua Australia disebabkan oleh...
 - a. adanya garis Khatulistiwa
 - b. posisi garis bujur
 - c. pengaruh arus laut dan relief
 - d. letak geografis yang sama
3. Negara di Benua Eropa yang tidak tergabung dalam Uni Eropa adalah ...
 - a. Jerman
 - b. Norwegia
 - c. Prancis
 - d. Italia
4. Faktor utama yang menyebabkan Benua Asia memiliki keanekaragaman budaya yang tinggi adalah ...
 - a. letak astronomis
 - b. jumlah penduduk
 - c. wilayah geografis yang luas dan beragam
 - d. iklim tropis sepanjang tahun
5. Dampak letak geografis Benua Amerika terhadap perekonomian adalah ...
 - a. banyaknya gunung api aktif

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. Hubungan antara kondisi geografis Benua Eropa dan kemajuan teknologi industrinya ditunjukkan oleh ...
 - a. dataran rendah yang luas mempercepat urbanisasi
 - b. iklim tropis yang mendukung pertanian
 - c. pegunungan tinggi yang menghambat komunikasi
 - d. iklim sedang dan sistem transportasi modern
7. Australia lebih banyak mengekspor hasil peternakan daripada pertanian karena ...
 - a. curah hujan tinggi sepanjang tahun
 - b. sebagian besar wilayahnya berupa padang rumput dan gurun
 - c. penduduknya bekerja di sektor pertanian
 - d. kualitas tanah subur dan luas
8. Negara yang paling banyak terpengaruh budaya Timur dan Barat sekaligus karena letaknya di dua benua adalah ...
 - a. Rusia
 - b. Turki
 - c. Inggris
 - d. Cina
9. Perhatikan data berikut:
 - Himalaya
 - Pegunungan Ural
 - Gurun Gobi
 Ketiga kenampakan tersebut menunjukkan keragaman ...
 - a. sumber daya alam
 - b. budaya lokal
 - c. bentang alam Benua Asia
 - d. hasil pertanian

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.

10. Perbedaan musim di Benua Amerika Selatan dan Amerika Utara terjadi karena ...
 - a. posisi matahari
 - b. letak geografis di belahan bumi yang berbeda
 - c. tingkat kelembapan udara
 - d. adanya Pegunungan Andes
11. Menurut pendapatmu, negara manakah yang paling strategis di Asia untuk perdagangan internasional?
 - a. India
 - b. Jepang
 - c. Indonesia
 - d. Mongolia
12. Di antara negara-negara berikut, manakah yang paling rawan konflik etnis karena keragaman budaya ekstrem?
 - a. Korea Selatan
 - b. Brasil
 - c. India
 - d. Italia
13. Jika suatu negara terletak di zona subtropis dan memiliki garis pantai panjang, maka potensi yang paling logis untuk dikembangkan adalah ...
 - a. pertambangan
 - b. industri berat
 - c. pariwisata bahari
 - d. pertanian padi
14. Negara-negara di Benua Eropa banyak memanfaatkan sungai sebagai jalur transportasi karena ...
 - a. sungai-sungai panjang dan tidak berkelok
 - b. biaya pembangunan jalan terlalu mahal
 - c. sungai menjadi satu-satunya jalur perdagangan
 - d. efisiensi dan efektivitas pengangkutan barang

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.

15. Apabila negara-negara Afrika tidak mengelola sumber daya alamnya dengan baik, maka dampak yang mungkin terjadi adalah ...
 - a. peningkatan ekspor
 - b. kemajuan teknologi
 - c. ketimpangan ekonomi dan konflik sosial
 - d. pertumbuhan penduduk cepat
16. Negara dengan pertumbuhan penduduk tinggi namun lahan sempit sebaiknya memprioritaskan kebijakan ...
 - a. ekspor hasil bumi
 - b. urbanisasi cepat
 - c. pengendalian kelahiran
 - d. penguatan militer
17. Bagaimana kamu menilai peran letak geografis Jepang dalam membentuk kemajuan industri?
 - a. Tidak berpengaruh karena Jepang bergantung pada ekspor
 - b. Sangat berpengaruh karena letak strategis dan teknologi pelabuhan
 - c. Sedikit berpengaruh karena Jepang tidak punya banyak sumber daya alam
 - d. Tidak relevan karena faktor budaya lebih dominan
18. Apa yang paling masuk akal dilakukan oleh negara-negara Timur Tengah untuk mengatasi kekurangan air bersih?
 - a. Membangun bendungan besar
 - b. Menampung air hujan
 - c. Mengembangkan teknologi desalinasi air laut
 - d. Mengandalkan bantuan asing
19. Mengapa negara seperti Brasil memiliki banyak keanekaragaman hayati?
 - a. Letaknya dekat dengan Kutub Selatan
 - b. Dikelilingi oleh negara-negara kecil
 - c. Hutan hujan Amazon yang luas
 - d. Perkembangan industri yang lambat

**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.

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

20. Evaluasi berikut yang paling tepat tentang letak geografis Afrika terhadap kolonialisme masa lalu adalah ...
 - a. Afrika letaknya terlalu terpencil sehingga tidak menarik kolonial
 - b. Letaknya strategis di jalur perdagangan dan memiliki sumber daya melimpah
 - c. Afrika tidak memiliki pelabuhan alami yang memadai
 - d. Kolonialisme terjadi karena budaya Afrika yang lemah
21. Jika kamu menjadi pemimpin negara di Asia Tenggara, strategi apa yang akan kamu pilih untuk memperkuat kerja sama ekonomi dengan negara-negara Asia lainnya?
 - a. Membuka perbatasan bebas pajak
 - b. Meningkatkan kekuatan militer
 - c. Mendirikan zona konservasi
 - d. Mengurangi perdagangan luar negeri
22. Andaikan kamu diminta membuat kampanye global untuk menyelamatkan hutan Amazon, maka pesan yang paling efektif adalah ...
 - a. "Tanpa Amazon, kita kehilangan oksigen dunia"
 - b. "Amazon adalah tempat liburan ideal"
 - c. "Hutan Amazon tempat berbahaya, biarkan saja"
 - d. "Jadikan Amazon sebagai pusat industri dunia"
23. Buatlah rencana pengelolaan lingkungan untuk negara di Benua Australia yang sering mengalami kekeringan!
 - a. Menambah irigasi dan mendaur ulang air
 - b. Menebangi pohon untuk memperluas lahan
 - c. Membiarakan lahan tidak terpakai
 - d. Meningkatkan impor air dari negara lain
24. Jika kamu ditugaskan merancang program pertukaran pelajar antara Indonesia dan negara di Afrika, tujuan utama yang harus dicapai adalah ...
 - a. memperkenalkan makanan lokal
 - b. saling mengenal budaya dan meningkatkan solidaritas global

**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. mendukung pengaruh politik
 - d. mencari peluang kerja
25. Andaikan kamu adalah konsultan pembangunan di negara dengan iklim gurun, solusi kreatif untuk pembangunan pertanian adalah ...
- a. membangun bendungan di setiap desa
 - b. menggunakan teknik irigasi tetes dan green house
 - c. memperbanyak ternak di gurun
 - d. hanya mengandalkan hujan musiman

© **LAMPIRAN 5****SOAL PRETEST DAN POSTEST**

1. Perhatikan data berikut:

- Gurun Sahara
- Sungai Nil
- Pegunungan Atlas

Ketiga kenampakan alam tersebut terdapat di Benua ...

- a. Asia
- b. Australia
- c. Afrika
- d. Amerika

2. Perbedaan iklim antara wilayah barat dan timur Benua Australia

disebabkan oleh ...

- a. adanya garis Khatulistiwa
- b. posisi garis bujur
- c. pengaruh arus laut dan relief
- d. letak geografis yang sama

3. Negara di Benua Eropa yang tidak tergabung dalam Uni Eropa adalah ...

- a. Jerman
- b. Norwegia
- c. Prancis
- d. Italia

4. Faktor utama yang menyebabkan Benua Asia memiliki keanekaragaman budaya yang tinggi adalah ...

- a. letak astronomis
- b. jumlah penduduk
- c. wilayah geografis yang luas dan beragam
- d. iklim tropis sepanjang tahun

5. Dampak letak geografis Benua Amerika terhadap perekonomian adalah ...

- a. banyaknya gunung api aktif

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.

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.

- b. pengaruh budaya Asia
- c. terbukanya akses perdagangan lintas benua
- d. terisolasi wilayah dari negara lain
6. Hubungan antara kondisi geografis Benua Eropa dan kemajuan teknologi industrinya ditunjukkan oleh ...
 - a. dataran rendah yang luas mempercepat urbanisasi
 - b. iklim tropis yang mendukung pertanian
 - c. pegunungan tinggi yang menghambat komunikasi
 - d. iklim sedang dan sistem transportasi modern
7. Australia lebih banyak mengekspor hasil peternakan daripada pertanian karena ...
 - a. curah hujan tinggi sepanjang tahun
 - b. sebagian besar wilayahnya berupa padang rumput dan gurun
 - c. penduduknya bekerja di sektor pertanian
 - d. kualitas tanah subur dan luas
8. Perhatikan data berikut:
 - Himalaya
 - Pegunungan Ural
 - Gurun Gobi
 Ketiga kenampakan tersebut menunjukkan keragaman ...
 - a. sumber daya alam
 - b. budaya lokal
 - c. bentang alam Benua Asia
 - d. hasil pertanian
9. Perbedaan musim di Benua Amerika Selatan dan Amerika Utara terjadi karena ...
 - a. posisi matahari
 - b. letak geografis di belahan bumi yang berbeda
 - c. tingkat kelembapan udara
 - d. adanya Pegunungan Andes

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.

10. Menurut pendapatmu, negara manakah yang paling strategis di Asia untuk perdagangan internasional?
 - a. India
 - b. Jepang
 - c. Indonesia
 - d. Mongolia
11. Di antara negara-negara berikut, manakah yang paling rawan konflik etnis karena keragaman budaya ekstrem?
 - a. Korea Selatan
 - b. Brasil
 - c. India
 - d. Italia
12. Jika suatu negara terletak di zona subtropis dan memiliki garis pantai panjang, maka potensi yang paling logis untuk dikembangkan adalah ...
 - a. pertambangan
 - b. industri berat
 - c. pariwisata bahari
 - d. pertanian padi
13. Negara-negara di Benua Eropa banyak memanfaatkan sungai sebagai jalur transportasi karena ...
 - a. sungai-sungai panjang dan tidak berkelok
 - b. biaya pembangunan jalan terlalu mahal
 - c. sungai menjadi satu-satunya jalur perdagangan
 - d. efisiensi dan efektivitas pengangkutan barang
14. Bagaimana kamu menilai peran letak geografis Jepang dalam membentuk kemajuan industrinya?
 - a. Tidak berpengaruh karena Jepang bergantung pada ekspor
 - b. Sangat berpengaruh karena letak strategis dan teknologi pelabuhan
 - c. Sedikit berpengaruh karena Jepang tidak punya banyak sumber daya

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.

- alam
- d. Tidak relevan karena faktor budaya lebih dominan
15. Apa yang paling masuk akal dilakukan oleh negara-negara Timur Tengah untuk mengatasi kekurangan air bersih?
 - a. Membangun bendungan besar
 - b. Menampung air hujan
 - c. Mengembangkan teknologi desalinasi air laut
 - d. Mengandalkan bantuan asing
 16. Mengapa negara seperti Brasil memiliki banyak keanekaragaman hayati?
 - a. Letaknya dekat dengan Kutub Selatan
 - b. Dikelilingi oleh negara-negara kecil
 - c. Hutan hujan Amazon yang luas
 - d. Perkembangan industri yang lambat
 17. Evaluasi berikut yang paling tepat tentang letak geografis Afrika terhadap kolonialisme masa lalu adalah ...
 - a. Afrika letaknya terlalu terpencil sehingga tidak menarik kolonial
 - b. Letaknya strategis di jalur perdagangan dan memiliki sumber daya melimpah
 - c. Afrika tidak memiliki pelabuhan alami yang memadai
 - d. Kolonialisme terjadi karena budaya Afrika yang lemah
 18. Jika kamu menjadi pemimpin negara di Asia Tenggara, strategi apa yang akan kamu pilih untuk memperkuat kerja sama ekonomi dengan negara-negara Asia lainnya?
 - a. Membuka perbatasan bebas pajak
 - b. Meningkatkan kekuatan militer
 - c. Mendirikan zona konservasi
 - d. Mengurangi perdagangan luar negeri
 19. Andaikan kamu diminta membuat kampanye global untuk menyelamatkan hutan Amazon, maka pesan yang paling efektif adalah ...
 - a. "Tanpa Amazon, kita kehilangan oksigen dunia"

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.

- b. "Amazon adalah tempat liburan ideal"
- c. "Hutan Amazon tempat berbahaya, biarkan saja"
- d. "Jadikan Amazon sebagai pusat industri dunia"
20. Andaikan kamu adalah konsultan pembangunan di negara dengan iklim gurun, solusi kreatif untuk pembangunan pertanian adalah ...
- a. membangun bendungan di setiap desa
 - b. menggunakan teknik irigasi tetes dan green house
 - c. memperbanyak ternak di gurun
 - d. hanya mengandalkan hujan musiman

© **LAMPIRAN 6**

KISI-KISI INSTRUMEN

Mata Pelajaran: IPS | Kelas: IX | Semester: 1

Materi Pokok: Benua di Dunia

Model Pembelajaran: Teams Games Tournament (TGT)

No	Indikator Soal	Materi/Submateri	Level Kognitif	Nomor Soal
1	Menganalisis kenampakan alam benua Afrika	Kenampakan alam Afrika	C4	1
2	Menganalisis faktor penyebab perbedaan iklim di Australia	Iklim dan relief	C4	2
3	Menganalisis keanggotaan negara di Uni Eropa	Politik Benua Eropa	C4	3
4	Menganalisis keragaman budaya di Benua Asia	Budaya dan penduduk Asia	C4	4
5	Menganalisis pengaruh letak geografis Amerika terhadap ekonomi	Letak geografis dan ekonomi	C4	5
6	Menganalisis hubungan geografis dan teknologi di Eropa	Kondisi alam dan industri	C4	6
7	Menganalisis alasan ekspor hasil peternakan Australia	Sumber daya alam dan penggunaan lahan	C4	7
8	Menganalisis pengaruh letak Turki di dua benua	Letak strategis negara	C4	8
9	Menganalisis bentuk bentang alam Benua Asia	Kenampakan alam Asia	C4	9
10	Menganalisis perbedaan musim di Amerika Utara dan Selatan	Letak geografis dan musim	C4	10
11	Mengevaluasi negara paling strategis di Asia untuk perdagangan	Geopolitik dan ekonomi Asia	C5	11
12	Mengevaluasi negara dengan risiko konflik etnis tinggi	Sosial budaya Asia	C5	12
13	Mengevaluasi potensi pengembangan wilayah subtropis	Iklim dan potensi wilayah	C5	13
14	Mengevaluasi alasan pemanfaatan sungai di Eropa	Transportasi dan geografi	C5	14
15	Mengevaluasi dampak pengelolaan SDA yang buruk di Afrika	Sumber daya dan pembangunan	C5	15
16	Mengevaluasi kebijakan penduduk di negara padat	Kependudukan dan kebijakan	C5	16
17	Mengevaluasi pengaruh letak Jepang terhadap industrinya	Letak dan kemajuan industri	C5	17
18	Mengevaluasi solusi krisis air di Timur Tengah	Permasalahan lingkungan	C5	18
19	Mengevaluasi alasan keanekaragaman hayati Brasil	Lingkungan dan ekosistem	C5	19
20	Mengevaluasi penyebab kolonialisme di Afrika	Sejarah dan letak geografis	C5	20
21	Menciptakan strategi kerja sama ekonomi antarnegara Asia Tenggara	Kerja sama internasional	C6	21
22	Menciptakan pesan kampanye untuk	Pelestarian	C6	22

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.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau	penyelamatan hutan Amazon	lingkungan dunia		
23	Menciptakan solusi lingkungan untuk kekeringan di Australia	Iklim ekstrem dan teknologi	C6	23
24	Merancang program pertukaran pelajar Indonesia-Afrika	Hubungan internasional dan budaya	C6	24
25	Menciptakan solusi pertanian di negara beriklim gurun	Pengembangan wilayah gurun	C6	25



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 7

DISTRIBUSI NILAI r_{tabel}

N	df (N-2)	r Tabel (taraf 5%)
10	8	0.632
11	9	0.602
12	10	0.576
13	11	0.553
14	12	0.532
15	13	0.514
16	14	0.497
17	15	0.482
18	16	0.468
19	17	0.456
20	18	0.444
21	19	0.433
22	20	0.432
23	21	0.413
24	22	0.404
25	23	0.396

© 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.

TABEL NILAI KRITIS DISTRIBUSI T

df	One-Tailed Test						
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005	0,001
	Two-Tailed Test						
0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01	0,002	
1	1,000000	3,077684	6,313752	12,706205	31,820516	63,656741	318,308839
2	0,816497	1,885618	2,919986	4,302653	6,964557	9,924843	22,327125
3	0,764892	1,637744	2,353363	3,182446	4,540703	5,840909	10,214532
4	0,740697	1,533206	2,131847	2,776445	3,746947	4,604095	7,173182
5	0,726687	1,475884	2,015048	2,570582	3,364930	4,032143	5,893430
6	0,717558	1,439756	1,943180	2,446912	3,142668	3,707428	5,207626
7	0,711142	1,414924	1,894579	2,364624	2,997952	3,499483	4,785290
8	0,706387	1,396815	1,859548	2,306004	2,896459	3,355387	4,500791
9	0,702722	1,383029	1,833113	2,262157	2,821438	3,249836	4,296806
10	0,699812	1,372184	1,812461	2,228139	2,763769	3,169273	4,143700
11	0,697445	1,363430	1,795885	2,200985	2,718079	3,105807	4,024701
12	0,695483	1,356217	1,782288	2,178813	2,680998	3,054540	3,929633
13	0,693829	1,350171	1,770933	2,160369	2,650309	3,012276	3,851982
14	0,692417	1,345030	1,761310	2,144787	2,624494	2,976843	3,787390
15	0,691197	1,340606	1,753050	2,131450	2,602480	2,946713	3,732834
16	0,690132	1,336757	1,745884	2,119905	2,583487	2,920782	3,686155
17	0,689195	1,333379	1,739607	2,109816	2,566934	2,898231	3,645767
18	0,688364	1,330391	1,734064	2,100922	2,552380	2,878440	3,610485
19	0,687621	1,327728	1,729133	2,093024	2,539483	2,860935	3,579400
20	0,686954	1,325341	1,724718	2,085963	2,527977	2,845540	3,551808
21	0,686352	1,323188	1,720743	2,079614	2,517648	2,831360	3,527154
22	0,685805	1,321237	1,717144	2,073873	2,508325	2,818756	3,504492
23	0,685306	1,319460	1,713872	2,068658	2,499867	2,807336	3,484964
24	0,684850	1,317836	1,710882	2,063899	2,492159	2,796940	3,466777
25	0,684430	1,316345	1,708141	2,059539	2,485107	2,787436	3,450189
26	0,684043	1,314972	1,705618	2,055529	2,478630	2,778715	3,434997
27	0,683685	1,313703	1,703288	2,051831	2,472660	2,770683	3,421034
28	0,683353	1,312527	1,701131	2,048407	2,467140	2,763262	3,408155
29	0,683044	1,311434	1,699127	2,045230	2,462021	2,756386	3,396240
30	0,682756	1,310415	1,697261	2,042272	2,457262	2,749996	3,385185
31	0,682486	1,309464	1,695519	2,039513	2,452824	2,744042	3,374899
32	0,682234	1,308573	1,693889	2,036933	2,448678	2,738481	3,365306
33	0,681997	1,307737	1,692360	2,034515	2,444794	2,733277	3,356337
34	0,681774	1,306952	1,690924	2,032245	2,441150	2,728394	3,347934
35	0,681564	1,306212	1,689572	2,030108	2,437723	2,723806	3,340045
36	0,681366	1,305514	1,688298	2,028094	2,434494	2,719485	3,332624
37	0,681178	1,304854	1,687094	2,026192	2,431447	2,715409	3,325631
38	0,681001	1,304230	1,685954	2,024394	2,428568	2,711558	3,319030
39	0,680833	1,303639	1,684875	2,022691	2,425841	2,707913	3,312788
40	0,680673	1,303077	1,683851	2,021075	2,423257	2,704459	3,306878

UIN SUSKA RIAU



LAMPIRAN 8

© 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

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

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

OUTPUT UJI VALID EXCEL

Siswa	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17	S18	S19	S20	S21	S22	S23	S24	S25
1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0
2	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1
3	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0
4	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1
6	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1
7	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0
8	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0
10	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
11	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0
12	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1
13	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0
15	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
16	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1
18	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0
19	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
r _{tabel}	0,444																								
r _{hitung}	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15										
	0,646	0,511	0,511	0,507	0,647	0,572	0,490	0,168	0,635	0,448	0,550	0,592	0,578	0,574	0,572										
	S ₁₆	S ₁₇	S ₁₈	S ₁₉	S ₂₀	S ₂₁	S ₂₂	S ₂₃	S ₂₄	S ₂₅															
	0,404	0,312	0,461	0,793	0,528	0,691	0,623	0,152	0,125	0,511															

LAMPIRAN 9

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- a. Pengitipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan

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

Output Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Uji Tingkat Kesukaran Dan Uji Daya Pembeda

OUTPUT SPSS

UJI VALIDITAS INSTRUMEN

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

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

**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
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun ti

UJI RELIABILITAS**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.996	25

UJI TINGKAT KESUKARAN SOAL

		Statistics																			
N	Valid	SOAL01	SOAL02	SOAL03	SOAL04	SOAL05	SOAL06	SOAL07	SOAL09	SOAL10	SOAL11	SOAL12	SOAL13	SOAL14	SOAL15	SOAL18	SOAL19	SOAL20	SOAL21	SOAL22	SOAL25
		20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Mean		.75	.75	.65	.70	.80	.65	.65	.70	.85	.80	.70	.75	.80	.65	.60	.80	.70	.75	.75	.65

© Hak cipta milik

UJI DAYA PEMBEDA SOAL

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
SOAL01	13.70	24.326	.564	.885
SOAL02	13.70	24.853	.440	.889
SOAL03	13.80	24.484	.469	.888
SOAL04	13.75	24.829	.416	.889
SOAL05	13.65	24.345	.613	.884
SOAL06	13.80	24.274	.515	.886
SOAL07	13.80	24.695	.424	.889
SOAL09	13.75	24.197	.558	.885
SOAL10	13.60	25.305	.423	.889
SOAL11	13.65	24.871	.478	.887
SOAL12	13.75	24.408	.510	.887
SOAL13	13.70	24.432	.539	.886
SOAL14	13.65	24.766	.505	.887
SOAL15	13.80	24.168	.538	.886
SOAL18	13.85	24.871	.374	.891
SOAL19	13.65	23.818	.752	.880
SOAL20	13.75	24.724	.439	.889
SOAL21	13.70	23.905	.666	.882
SOAL22	13.70	24.432	.539	.886
SOAL25	13.80	24.379	.492	.887

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 10*

DAFTAR NILAI PRETEST& POSTTEST KELAS EKSPERIMENT

Responden	Pretest	posttest
1	50	85
2	65	85
3	40	90
4	60	100
5	60	75
6	55	95
7	45	80
8	55	85
9	65	75
10	30	75
11	40	80
12	35	80
13	60	80
14	45	70
15	45	85
16	50	90
17	55	80
18	70	95
19	35	75
20	65	85
21	65	100
22	40	80
23	55	75
24	45	85
25	55	90
TOTAL	1285	2095
rata-rata	51,4	83,8

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.

DAFTAR NILAI PRETEST DAN POSTEST KLAS KONTROL

Responden	Pretest	Postest
1	35	60
2	40	65
3	55	60
4	60	70
5	30	50
6	55	60
7	50	50
8	55	60
9	45	55
10	55	65
11	50	60
12	50	55
13	65	70
14	40	50
15	45	30
TOTAL	730	860
rata-rata	48,6	57,3

© LAMPIRAN 11

 Output Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji "T"
UJI NORMALITAS KELAS EKSPERIMENT
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		PRETEST	POSTTEST
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	25	25
	Std. Deviation	51.40	83.80
Most Extreme Differences	Absolute	.148	.161
	Positive	.119	.161
	Negative	-.148	-.098
Test Statistic		.148	.161
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.166	.093
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^d	Sig.	.167	.093
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.157
		Upper Bound	.176
			.100

- a. Test distribution is Normal.
 b. Calculated from data.
 c. Lilliefors Significance Correction.
 d. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2048628469.

UJI NORMAL KELAS KONTROL
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		PRETEST	POSTTEST
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	15	15
	Std. Deviation	48.67	57.33
Most Extreme Differences	Absolute	.9.537	.9.976
	Positive	.156	.205
	Negative	.120	.128
Test Statistic		-.156	-.205
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.156	.205
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^d	Sig.	.200 ^d	.089
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.414
		Upper Bound	.401
			.078
			.426
			.093

- a. Test distribution is Normal.
 b. Calculated from data.
 c. Lilliefors Significance Correction.
 d. This is a lower bound of the true significance.
 e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 1487459085.

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

UJI HOMOGENITAS

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.177	1	38	.677
	Based on Median	.018	1	38	.894
	Based on Median and with adjusted df	.018	1	31.315	.894
	Based on trimmed mean	.102	1	38	.751

UJI T

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference	
		t	df	Significance		Mean Difference	Std. Error Difference		
				One-Sided p	Two-Sided p		Lower	Upper	
NILAI	Equal variances assumed	9.186	38	<,001	<,001	26.467	2.881	20.634	32.299
NILAI	Equal variances not assumed	8.706	24.918	<,001	<,001	26.467	3.040	20.205	32.729

UIN SUSKA RIAU

© LAMPIRAN 12

 DAFTAR NAMA MAJELIS GURU MADRASAH TSANAWIYAH
 DARUL QUR'AN KABUPATEN KAMPAR

No	Nama Lengkap Personal	Status Kepegawaian	Jabatan	Mata Pelajaran
1	Dra. H. Kariman Ibrahim, M. A.	PNS	Pimpinan Pondok	-
2	Darma Ariandi, S. E.	NON	Kepala Sekolah	-
3	Indrayeni, M . Pd.	GTY	Waka Kurikulum	Bahasa Inggris
4	Ahyarul Abrar, ME. Sy.	GTY	Waka Kesiswaan	Akhlas, Tajwid
5	Yusmaidar, S. Pd.	PNS	Guru	Fiqih
6	Afni Hartini, S. Pd.	GTY	Guru	Tahfidz, IMLA
7	Azhar Alfajri, S. Ag.	GTY	Guru	IMLA, Hadist, Tauhid, Tajwid
8	Diana Syafitri, M. Pd.	GTY	Guru	IPA
9	Asril Hamidi, S. Ag.	GTY	Guru	Nahwu, Shorof
10	Ilham Firdaus	GTY	Guru	Hadist
11	Teria Murdani, S. Pd.	GTY	Guru	Matematika
12	Bustami, S. HI.	GTY	Guru	Al-Qur'an Hadist
13	Yefi Yatman, S. HI.	GTY	Guru	Tahfidz, Fiqih Pondok
14	Tien Eva Zulfa, S. Ag.	GTY	Guru	PKN
15	M. Rasyid Ridho, S. Pd. I.	GTY	Guru	Nahu, Tarekh
16	Ahmad Rijal, M. Pd.	GTY	Guru	Bahasa Arab
17	Ummi Habibah, M. A.	GTY	Guru	Tahfidz, Shorof
18	Monica Ayuni, M, H.	GTY	Guru	SKI, Tahfidz

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.

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

19	Respita Febri, M. Pd.	GTY	Guru	IPS
20	M. Rasyid Habibi. H, S. Sos.	GTY	Guru	Hadist
21	Liza Wati, S. Pd.	GTY	Guru	Bahasa Indonesia
22	Zulfa Azizah, S. Pd.	GTY	Guru	IPA
24	Fauzi Azmi, S. Pd.	GTY	Guru	Nahu
25	Zakaria	GTY	Guru	Tafsir
26	Hilal	GTY	Guru	Hadist
27	Rahma	GTY	Guru	SKI
28	Aulia Zuhra, S.Pd	KTY	-	Kepala TU
29	Fahrurrozi	KTY	-	Staff TU
30	Desi Ramadhani Siregar	KTY	-	Staff Administrasi
31	Sri Rahayu, A.Md	KTY	-	Kesehatan
32	Eka Susan, S.Kep	KTY	-	Kesehatan
33	Firdha Nabela, S.E	KTY	-	Staff TU
34	M.Maafil Khairi	KTY	-	Kepala Keamanan
35	Agus	KTY	-	Satpam
36	Sri Wahyuni Amalia	KTY	-	Pengasuh Asrama

© *LAMPIRAN 13*

DOKUMENTASI



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.



UIN SUSKA RIAU

© LAMPIRAN 14

SURAT-SURAT



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: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : B-14081/Un.04/F.II/PP.00.9/07/2025
Sifat : Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal : Mohon Izin Melakukan Riset

Pekanbaru, 24 Juli 2025

Yth : Kepala
Madrasah Tsanawiyah Darul Qur'an
Di Kampar

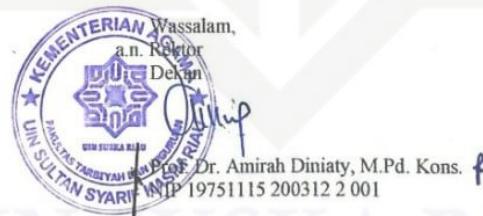
Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini
memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : Zumri Syahferi HRP
NIM : 12111413090
Semester/Tahun : VIII (Delapan)/ 2025
Program Studi : Tadris IPS
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan
judul skripsinya : PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS
GAMES TOURNAMENT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI MADRASAH
TSANAWIYAH DARUL QUR'AN KAB. KAMPAR
Lokasi Penelitian : Madrasah Tsanawiyah Darul Qur'an
Waktu Penelitian : 3 Bulan (24 Juli 2025 s.d 24 Oktober 2025)

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

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Tembusan :
Rektor UIN 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.



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.


مَسَّةَ دَارُولْ قُرْآنِ كَرِيمٍ
YAYASAN DARUL QUR'AN KARIMAN
MADRASAH TSANAWIYAH (MTS)
PONDOK PESANTREN DARUL QUR'AN
Alamat: Jl. Kubang Km. 2,5 Tarai Bangun, Kec. Tambang Kab. Kampar - Riau



Nomor : 004/SK/MTs-DQ/VII/2025

Tarai Bangun, 23 Juli 2025

Lamp. : -

Hal : Maksud Surat

Kepada Yth,

Bapak Dekan

UIN Suska Riau

di- Pekanbaru

Assalamu'alaikum wr.wb.

Dengan hormat,

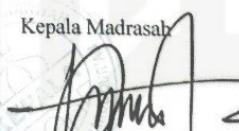
Berdasarkan surat Bapak tanggal 21 Juli 2025 Nomor : B-13768/Un. 04/F.II.3/PP.00.9/2025 tentang maksud surat.

Sehubungan surat tersebut, kami dari MTs Darul Qur'an memberikan izin kepada mahasiswa UIN Suska Riau untuk melakukan PraRiset.

Adapun nama mahasiswa tersebut :

Nama	:	Zumri Syahferi HRP
NIM	:	12111413090
Program Studi	:	Tadris IPS
Fakultas	:	Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Demikian surat ini kami sampaikan, atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Kepala Madrasah

DARMA ARIANDI, SE



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 mengikuti 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.

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

Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Pekanbaru, 19 Maret 2025

Nomor : B-7035/Un.04/F.II.I/PP.00.9/03/2025
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : *Pembimbing Skripsi*

Kepada Yth.

Dr. Alimuddin Hasan, M.Ag.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu'alaikum warhmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : ZUMRI SYAHFERI HRP
NIM : 12111413090
Jurusan : Tadris IPS
Judul : Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Smpn 4 Mandau
Waktu : 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Redaksi dan Teknik Penulisan Skripsi, sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terimakasih.



Tembusan : Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri 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.

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Zumri Syahferi Harahap, lahir di Pasar Ipuh pada tanggal 18 Maret 2002. Anak ke dua dari 7 bersaudara dari pasangan suami istri Bapak Ilman Hodmartua Harahap dan Ibu Darmona Batubara. Pendidikan formal yang di tempuh oleh penulis yaitu di SD Negeri 13 Gajah Sakti lulus pada tahun 2015, melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 4 Mandau lulus pada tahun 2018. Kemudian melanjutkan pendidikan ke SMA Negeri 2 Mandau dan lulus pada tahun 2021. Selanjutnya setelah menamatkan pendidikan di SMA Negeri 2 Mandau,

pada tahun 2021 penulis melanjutkan pendidikan ke Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial S1 melalui jalur UM-PTKIN. Berkat rahmat dan nikmat Allah SWT. Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Madrasah Tsanawiyah Darul Qur'an Kampar.”** Dengan dosen Pembimbing Skripsi bapak Dr. Alimuddin, M.Ag. Kemudian penulis melakukan Seminar Proposal pada tanggal 11 Dzulqa'dah 1446 H/9 Mei 2025 M. Selanjutnya di nyatakan lulus pada Sidang Munaqasyah 2 jumadil awal 1447 H/24 Oktober 2025 M. Dan berhak menyandang gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dengan IPK 3,59.

UIN SUSKA RIAU