

**PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)  
TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA  
PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI MI  
MA'ARIF PATIHAN WETAN**

**SKRIPSI**



Oleh

**ANISSA NUR FITRIANI**

NIM. 203190014

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**2023**

## ABSTRAK

**Nur Fitriani, Anissa. 2023.** Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Ma'arif Patihan Wetan. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo, Pembimbing, Berlian Pancarrani, M.Pd.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran, *Teams Games Tournament*, Keaktifan Belajar Peserta Didik

Proses pembelajaran di MI Ma'arif Patihan Wetan masih banyak peserta didik yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, kebanyakan dari peserta didik melakukan kegiatan lain yang tidak ada hubungannya dengan kegiatan belajar antara lain ngobrol dengan teman satu bangku, berlarian di dalam kelas, dan kurangnya konsentrasi pada mata pelajaran. Hal tersebut disebabkan oleh model pembelajaran yang digunakan guru yang masih belum bisa membuat peserta didik merasa tertarik bahkan cenderung membosankan. Pemilihan model pembelajaran penting dilakukan karena semakin baik penggunaan model tersebut akan berdampak baik pada keberlangsungan pembelajaran terutama keaktifan belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Menurut Madonara bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik yaitu faktor sosial atau pendekatan. Saat pembelajaran berlangsung guru tidak menggunakan media atau metode pembelajaran yang tepat sehingga membuat peserta didik merasa jenuh dan pasif. Solusi yang ditawarkan oleh peneliti untuk masalah tersebut adalah menggunakan model TGT berbantuan media kartu domino untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) pelaksanaan *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media kartu domino untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, (2) pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Kartu Domino Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik, dan (3) efektif atau tidak model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Kartu Domino Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS Kelas 5 di MI Ma'arif Patihan Wetan Tahun Pelajaran 2022/2023

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, populasi penelitiannya seluruh peserta didik kelas 5 MI Ma'arif Patihan Wetan yang berjumlah 58 peserta didik, yang terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *quasi* eksperimen dan pengambilan sampel menggunakan teknik *sampling jenuh* teknik yang menggunakan semua anggota populasinya menjadi sampel, karena populasi setiap kelasnya sekitar 30 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi yang dijadikan *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji T jenis *Independent sample t-test* dan menggunakan uji *N-Gain* uji ini berfungsi untuk mengetahui keefektifan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media kartu domino terhadap keaktifan belajar peserta didik

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh keaktifan belajar antara kelas yang menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media kartu domino dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional dibuktikan dengan nilai signifikansi pada *posttest* menunjukkan hasil  $0,035 < 0,05$  dan dikuatkan dengan hasil perhitungan angket sebesar  $0,000 < 0,05$  hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian model pembelajaran TGT berbantuan media kartu domino dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Sedangkan pada hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT efektif digunakan untuk pembelajaran dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 0,63.



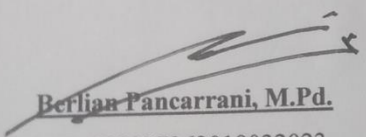
## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara :

Nama : Anissa Nur Fitriani  
Nim : 203190014  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Ma'arif Patihan Wetan

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah

Pembimbing

  
**Berlian Pancarrani, M.Pd.**

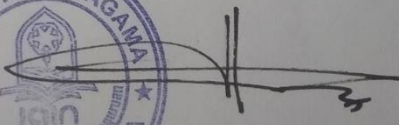
NIP. 199307262019032023

Ponorogo, 3 Mei 2023

Mengetahui,

Ketua

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

  
**Ulum Fatmahanik, M.Pd.**

NIP: 198512032015032003



**KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**PENGESAHAN**

Skripsi atas nama:

Nama : Anissa Nur Fitriani  
NIM : 203190014  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Ma'arif Patihan Wetan

telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Selasa  
Tanggal : 30 Mei 2023

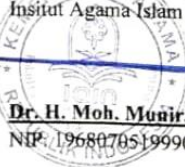
dan telah diterima sebagai bagaian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada:

Hari : Selasa  
Tanggal : 6 Juni 2023

Ponorogo, 6 Juni 2023

Mengesahkan


Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.





**Dr. H. Moh. Munir, Lc., M.Ag.**

NIP: 196807051999031001

Tim Penguji:

Ketua Sidang : Ulum Fatmahanik, M.Pd. (  )

Penguji 1 : Sofwan Hadi, M.Si. (  )

Penguji 2 : Berlian Pancarrani, M.Pd. (  )

## SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang Bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anissa Nur Fitriani

NIM : 203190014

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Perguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Ma'arif Patihan Wetan

Menyatakan bahwa naskah skripsi/tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di [etheses.iainponorogo.ac.id](http://etheses.iainponorogo.ac.id). adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian Pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 9 Juni 2023

Penulis



Anissa Nur Fitriani  
NIM. 203190014

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama: Anissa Nur Fitriani

NIM: 203190014

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran, dan paparan asli dari saya, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran dari orang lain yang saya akui sebagai hasil atau pemikiran saya sendiri.

Dengan pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 13 April 2023

Yang membuat pernyataan



**Anissa Nur Fitriani**

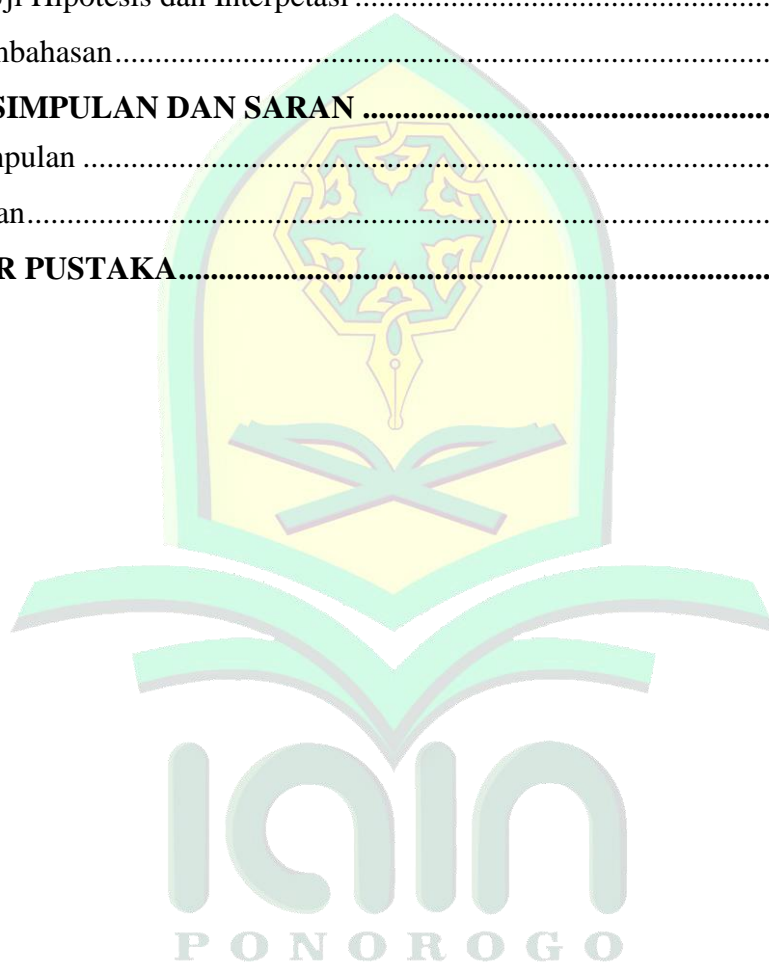
NIM. 203190014

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI.....</b>	<b>vi</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>11</b>
A. Kajian Teori .....	11
1. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) .....	11
2. Media Kartu Domino.....	17
3. Keaktifan Belajar.....	19
4. Hakikat Pembelajaran IPS.....	25
B. Telaah Penelitian Terdahulu .....	27
C. Kerangka Berpikir.....	30
D. Hipotesis Penelitian.....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>32</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	32
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	33
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	34
D. Variabel Penelitian .....	35
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	36



F. Validitas .....	38
G. Teknik Analisis Data.....	39
<b>BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan .....</b>	<b>45</b>
A. Gambaran Umum lokasi Penelitian .....	45
B. Deskripsi Data.....	47
C. Uji Statistik Inferensial .....	55
1. Uji Asumsi.....	55
2. Uji Hipotesis dan Interpretasi .....	57
D. Pembahasan.....	61
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>66</b>
A. Simpulan .....	66
B. Saran.....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>68</b>



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Menurut Aqib, pembelajaran adalah upaya yang dilakukan seorang guru secara sistematis, mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi, untuk mencapai proses pembelajaran yang efektif dan efisien.<sup>1</sup> Ahmad Susanto menjelaskan bahwa belajar adalah aktivitas mental yang terjadi dalam kegiatan interaktif seseorang dengan lingkungannya, dan interaksi tersebut menimbulkan perubahan pengetahuan dan pemahaman.<sup>2</sup>

Belajar merupakan suatu hubungan dengan segala sesuatu yang ada di sekitar seseorang. Belajar dapat juga diartikan sebagai proses pencapaian suatu tujuan melalui berbagai pengalaman.<sup>3</sup> Selain itu, pembelajaran mempunyai berbagai komponen yang saling berkaitan. Komponen tersebut adalah tujuan, materi, metode, strategi, media, dan penilaian pembelajaran, karena pada dasarnya proses pembelajaran merupakan suatu sistem yang teratur dan terencana dengan banyak komponen yang saling berkaitan, salah satunya adalah interaksi guru dan peserta didik. Adanya interaksi antara guru dan peserta didik bisa berpengaruh pada tercapai atau tidanya sebuah tujuan pembelajaran. Guru harus bisa mengidentifikasi hal-hal yang dapat mempengaruhi tercapainya

---

<sup>1</sup> Aqib Zainal, *Model-Model Media Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)* (Bandung: Yrama Widya, 2013).

<sup>2</sup> Ahmad Susanto, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 28.

<sup>3</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesiolaisme Guru* (Jakarta: Rajawali Pres, 2012),379.

pembelajaran yang baik agar guru bisa menentukan metode dan model pembelajaran yang cocok diterapkan pada kegiatan pembelajaran.<sup>4</sup>

Untuk itu, model pembelajaran dirancang secara matang dan baik agar kegiatan pembelajaran bisa mencapai hasil yang memuaskan. Proses pembelajaran yang baik yaitu proses pembelajaran yang dapat melibatkan seluruh peserta didik, menarik minat peserta didik, serta bisa mengorganisasikan peserta didik pada proses belajar. Selain model dan metode yang digunakan harus baik peserta didik juga harus mendukung dengan cara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan aktif belajar diharapkan memiliki dampak positif tentang apa yang dipelajarinya selama proses pembelajaran.. saat pembelajaran berlangsung ada peserta didik yang berani mengajukan pertanyaan ataupun menyanggah pernyataan dari guru itu termasuk suatu tindakan bahwa peserta didik tersebut aktif dalam proses pembelajaran, karena ada timbal balik atau interaksi dari guru maupun dari peserta didik.<sup>5</sup>

Rendahnya keaktifan belajar peserta didik bisa dilihat dari, peserta didik yang kurang menguasai materi, peserta didik yang enggan bertanya atau takut untuk bertanya kepada guru, peserta didik yang belum berani bekerja sama dalam kelompok. Segala usaha telah dilakukan oleh guru dalam mengatasi masalah tersebut, seperti melakukan tanya jawab, dan diskusi untuk merangsang peserta didik mampu berperan aktif pada saat

---

<sup>4</sup> Ubabuddin, 'Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar', *Journal Edukatif*, 5.1 (2019), 18–27 <<https://doi.org/10.37567/jie.v5i1.53>>.

<sup>5</sup> Studi Kasus and D I Man, 'PENERAPAN PENDEKATAN SAINTIFIK DALAM PROSES PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM Diajukan Oleh : Ahmad Azhar Basyir', 2018, 43.

kegiatan pembelajaran berlangsung. Agar proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru.<sup>6</sup>

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di MI Ma'arif Patihan Wetan peneliti khususnya kelas 5 terdapat salah satu pembelajaran yang dalam proses belajarnya masih kurang dalam hal keaktifan belajarnya, seperti ketika guru menjelaskan atau menerangkan materi yang sedang diajarkan peserta didik kurang memperhatikan, dan asik berbicara dengan temannya. Masalah ini muncul disebabkan oleh guru yang kurang menguasai strategi maupun model pembelajaran yang dapat menarik peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran, padahal model pembelajaran merupakan bagian terpenting dalam perencanaan dan penyampaian intuksional. Model pembelajaran juga membantu memperjelas prosedur pada saat guru mengajar untuk menciptakan hubungan serta keadaan keseluruhan dari apa yang di desain dalam pembelajaran.<sup>7</sup>

Disini peneliti menawarkan model pembelajaran baru yang bisa menarik perhatian peserta didik agar peserta didik dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran tersebut yaitu model pembelajaran *Team Group Tournament* (TGT) dengan bantuan media kartu domino dengan harapan mampu mengatasi masalah selama proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung dan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik selama belajar di kelas. Model pembelajaran *Team Group*

---

<sup>6</sup> Firda Nurul Izzah and others, 'Analisis Faktor-Faktor Pemicu Turunnya Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran Mata Pelajaran IPA Di Masa Pandemi', *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 10.1 (2022), 150–54.

<sup>7</sup> Hasil Observasi tanggal 15 September 2022

*Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang mengharuskan peserta didik bekerja sama atau belajar dalam berkelompok secara kolaboratif yang terdiri dari 4-6 orang bekerja sama dan struktur kelompoknya heterogen.<sup>8</sup>

*Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu dari banyaknya tipe model pembelajaran terutama model pembelajaran *Cooperative Learning*. *Cooperative Learning* merupakan pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi masalah yang ditemukan guru dalam proses pembelajaran, untuk mengaktifkan siswa yang tidak tahu bagaimana bekerja sama dengan orang lain dan siswa yang kurang peduli dengan peserta didik lainnya. Model pembelajaran TGT menekankan pada pentingnya interaksi dalam tim serta keaktifan individu di dalam kelompoknya, karena model pembelajaran ini menggunakan game menjadikan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan mengembirakan.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Martini dan Ratnawati yang berjudul “Pengaruh Model *Cooperative Learning Tipe Times Games Tournament* (TGT) terhadap Kecerdasan Interpersonal pada Mata Pelajaran IPS” menyatakan bahwa pembelajaran IPS dengan model pembelajaran TGT jika diberikan secara tepat bisa memberikan perubahan kepada peserta didik terhadap kecerdasan interpersonalnya.<sup>9</sup> Berdasarkan uraian diatas tidak menutup kemungkinan bahwa penggunaan model

---

<sup>8</sup> Setiani&Priansa, *Manajemen Peserta Didik Dan Model Pembelajaran* (Bandung: Cv. Alfaberta, 2015) 65.

<sup>9</sup> Mari Anti and Ratnawati Susanto, ‘Pengaruh Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (Tgt)* Terhadap Kecerdasan Interpersonal Pada Mata Pelajaran Ips’, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1.4 (2017), 260 <<https://doi.org/10.23887/jisd.v1i4.12510>>.

pembelajaran TGT bisa mempengaruhi tingkat keaktifan peserta didik dalam belajar.

Media kartu domino sendiri merupakan sebuah media pembelajaran yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran berlangsung, media kartu domino memiliki pertanyaan dan jawaban dalam setiap kartu. Hal ini dapat melatih kecepatan dan ketepatan dalam menjawab pertanyaan pada pembelajaran IPS. Berdasarkan kajian terdahulu yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran IPA dengan Topik Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku untuk Siswa Kelas IV SD” menyatakan bahwa media kartu domino dapat meningkatkan keaktifan belajar, hasil belajar, memudahkan peserta didik dalam menerima materi yang diajarkan oleh guru, serta memudahkan guru dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Hal ini didasarkan dari hasil penilaian ahli materi menunjukkan bahwa media kartu domino mendapat kualifikasi sangat baik yaitu .92% karena kesesuaian kompetensi dasar atau tujuan pembelajaran. Selain, itu hasil *review* ahli media pembelajaran juga memperoleh kualifikasi yang sangat baik yaitu 90%. Untuk uji coba lapangan dan uji coba kepraktisan juga memperoleh nilai yang sangat baik. Dari uraian hasil diatas dapat disimpulkan bahwa media kartu domino dapat dijadikan salah satu alternatif media yang bisa mengembangkan kemampuan belajar, keaktifan

belajar dan juga menambah wawasan dan pengetahuan bagi peserta didik.<sup>10</sup>

Kelebihan model pembelajaran TGT untuk keaktifan belajar peserta didik yaitu, (1) Model pembelajaran TGT tidak hanya lebih menonjolkan peserta didik yang cerdas dari yang lain saja, melainkan juga memungkinkan peserta didik dengan kemampuan akademik rendah berpartisipasi aktif dalam kelompoknya, (2) menumbuhkan rasa saling memiliki dan saling menghormati antar anggota kelompok, (3) membangkitkan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran karena ada hadiah untuk kelompok yang telah dijanjikan oleh guru, dan (4) menumbuhkan rasa senang mengikuti pelajaran pada diri peserta didik karena ada kegiatan permainan dan turnamen.<sup>11</sup>

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari model TGT terhadap keaktifan belajar peserta didik yaitu, membantu peserta didik agar bisa aktif dalam kegiatan belajar melalui permainan dan pertandingan yang ada di dalam model pembelajaran tersebut dan dengan dibantu oleh media kartu domino.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti ingin membuktikan apakah model pembelajaran TGT berpengaruh serta efektif terhadap keaktifan belajar, dengan melakukan penelitian eksperimen untuk membandingkan tingkat keaktifan kelompok kelas yang menggunakan

---

<sup>10</sup> N.L.G. Wiratni, I.M. Ardana, and I.P.B. Mardana, 'Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Ipa Dengan Topik Hewan Dan Tumbuhan Di Lingkungan Rumahku Untuk Siswa Kelas Iv Sd', *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11.2 (2021), 120–34 <[https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v11i2.630](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.630)>.

<sup>11</sup> Almira Rachma Thalita, Andin Dyas Fitriyani, and Pupun Nuryani, 'Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV', *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4.2 (2019), 147–56.

TGT dan yang tidak menggunakan TGT. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TAOURNAMENT* (TGT) TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI MI MA’ARIF PATIHAN WETAN”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berangkat dari latar belakang masalah yang ada, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kegiatan pembelajaran masih bersifat satu arah
2. Guru masih belum menggunakan model pembelajaran yang ada secara maksimal sehingga menyebabkan rendahnya keaktifan belajar peserta didik.
3. Peserta didik masih kurang aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung

### **C. Batasan Masalah**

Karena keterbatasan waktu, keterbatasan tenaga, dan keterbatasan Kesempatan, maka penelitian ini hanya memfokuskan pada permasalahan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di MI Ma’arif Patihan Wetan khususnya kelas V.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasar pada latar belakang dan batasan masalah di atas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Pelaksanaan model *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS Kelas 5 di MI Ma’arif Patihan Wetan?



2. Apakah Model *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS Kelas 5 di MI Ma'arif Patihan Wetan?
3. Bagaimana Efektivitas Model *Temas Games Tournament* (TGT) terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik pada mata pelajaran IPS Kelas 5 di MI Ma'arif Patihan Wetan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasar pada rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Pelaksanaan model *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS Kelas 5 di MI Ma'arif Patihan Wetan
2. Untuk menguji pengaruh pembelajaran TGT terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas 5 di MI Ma'arif Patihan Wetan.
3. Untuk mengetahui efektif atau tidaknya Model *Temas Games Tournament* (TGT) terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik pada mata pelajaran IPS Kelas 5 di MI Ma'arif Patihan Wetan

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretik

Sebagai penguat teori tentang adakah pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media papan

domino terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas 5 pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Ma'arif Patihan Wetan

## 2. Secara Praktis

- a. Bagi Peserta didik, agar lebih meningkatkan keaktifan belajarnya sehingga paham dengan materi yang diajarkan guru di sekolah.
- b. Bagi Guru, agar menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam kegiatan belajar mengajar.
- c. Bagi Mahasiswa, diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan dengan melakukan praktik penelitian langsung untuk memahami lebih dalam mengenai pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media kartu domino terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas 5 di Mi Ma'arif Patihan Wetan.
- d. Bagi Peneliti, sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1) Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, menambah pengetahuan serta pengalaman penulis agar bisa mengembangkan ilmu yang pernah dipelajari

## G. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan dalam penulisan, maka pembahasan dalam penelitian ini akan dikelompokkan menjadi 5 bab, yang masing-masing bab terdiri dari sub bab yang berkaitan. Sistematika pembahasan ini adalah:

**Bab pertama**, pendahuluan. Pendahuluan berisi tentang gambaran umum, dari pembahasan yang meliputi: latar belakang masalah,

identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika pembahasan, serta jadwal Penelitian.

**Bab kedua**, kajian pustaka. Kajian pustaka berisi tentang telaah hasil penelitian terdahulu, landasan teori yang digunakan yaitu tentang pengaruh model pembelajaran TGT (*teams games tournament*), dan keaktifan belajar siswa. Bab ini dimasukkan sebagai kerangka acuan teori yang dipergunakan untuk penelitian.

**Bab ketiga**, metode penelitian. Metode penelitian berisi tentang pendekatan dan jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, definisi operasional variabel penelitian, teknik dan instrument pengumpulan data, validitas dan reliabilitas, serta teknik analisis data.

**Bab keempat**, hasil penelitian. Hasil penelitian berisi tentang hasil analisa dari temuan hasil penelitian yang meliputi: gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi data, analisis data (pengajuan hipotesis), serta pembahasan dan interpretasi.

**Bab kelima**, penutup. Penutup merupakan bagian terakhir dari pembahasan berisi tentang kesimpulan dan saran serta penutup yang terkait dengan hasil penelitian ini dimaksudkan untuk mempermudah pembaca dan penulis untuk melihat inti dari penelitian.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

###### a. Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

David De Vries dan Keith Edward merupakan orang yang pertama kali mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) atau pertandingan permainan tim. Pada model ini peserta didik ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-6 orang peserta didik.<sup>12</sup> Selain itu, model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan salah satu dari sekian banyak model pembelajaran Kooperatif yang mudah untuk diterapkan, model pembelajaran ini melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa membedakan status, dan melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan.<sup>13</sup> Secara umum model pembelajaran TGT hampir sama dengan STAD yang membedakan antara keduanya adalah TGT menggunakan pertandingan akademik, kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu dimana peserta didik berlomba antar tim.<sup>14</sup>

Menurut Trianto, model pembelajaran TGT bisa digunakan dalam beberapa mata pelajaran, mulai dari ilmu-ilmu pengetahuan

---

<sup>12</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Kencana, 2011), 65-66.

<sup>13</sup> Suwarno Suwarno, 'Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *PHILANTHROPY: Journal of Psychology*, 3.2 (2019), 110 <<https://doi.org/10.26623/philanthropy.v3i2.1622>>.

<sup>14</sup> Robert E Slavin, *Cooperatif Learning*, ed. by Nusa Media (Bandung, 2005), 54.

sosial, ilmu eksak, maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi.<sup>15</sup> Proses pelaksanaan model pembelajaran TGT tidak memerlukan fasilitas yang berlebihan atau khusus. Selain itu model pembelajaran TGT melibatkan aktivitas seluruh peserta didik untuk memperoleh konsep yang diinginkan. Sedangkan menurut Salvin, Model pembelajaran TGT yaitu model pembelajaran yang berbasis Game dan turnamen akademik yang dibentuk dalam kelompok-kelompok belajar bertujuan untuk memahami materi pelajaran.<sup>16</sup> Dan menurut Rusman TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran Kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam berbagai kelompok yang beranggotakan 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, dan jenis kelaamin berbeda.<sup>17</sup>

Dari penjelasan mengenai pengertian model pembelajaran *Teams Gamas Tournament* (TGT) dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *Teams Gmas Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang menggunakan game dalam pembelajarannya serta berkelompok.

---

<sup>15</sup> Trianto.

<sup>16</sup> I Komang Adi Suandika, I Nyoman Pasek Nugraha, and L.J.E. Dewi, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Pekerjaan Dasar Otomotif Siswa Kelas X TKRO SMK Negeri 1 Denpasar', *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 8.2 (2020), 69–78 <<https://doi.org/10.23887/jptm.v8i2.27599>>.

<sup>17</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: PT. RAJAGRAFINDO PERSADA, 2014), 102.

b. Komponen-komponen *Teams Games Tournament* (TGT)

1). Presentasi Kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan terlebih dahulu materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, dan diskusi yang dipimpin langsung oleh guru. Disamping itu, guru juga menyampaikan tujuan, dan kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik, serta memberikan motivasi untuk peserta didik. Pada saat penyajian kelas ini peserta didik harus benar-benar memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru, karena dengan peserta didik memperhatikan dan memahami apa yang disampaikan oleh guru akan membantu peserta didik pada saat kerja kelompok dan pada saat game atau tournament.

2). Tim

Peserta didik dibagi dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri sekitar 5-6 orang yang anggotanya heterogen. dengan adanya pembagian kelompok secara heterogen diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu dan bekerja sama antara satu dengan yang lainnya. Adanya hal ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa kesadaran pada diri peserta didik bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan.

3). Game

Games terdiri dari pertanyaan yang telah disusun oleh guru untuk menguji pengetahuan peserta didik dari penyajian dan

belajar kelompok. Kebanyakan games terdiri dari pertanyaan sederhana bernomor. Peserta didik diminta untuk memilih nomor dan menjawab pertanyaan yang tertera pada nomor tersebut. Peserta didik yang bisa menjawab pertanyaan tersebut akan mendapatkan skor.

#### 4). Turnamen

Turnamen merupakan susunan dari beberapa games yang dipertandingkan. Turnamen biasanya dilakukan pada akhir minggu atau setiap guru selesai melakukan presentasi kelas dan peserta didik mengerjakan lembar kerja.

#### 5). Penghargaan kelompok

Penghargaan kelompok diberikan berupa hadiah atau sertifikat atas usaha yang telah dilakukan oleh kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati.<sup>18</sup>

Ada tiga penghargaan yang diberikan sebagai bentuk penghargaan kelompok. Dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 2.1** Penghargaan Kelompok

Kriteria Rata-rata Kelpompok	Penghargaan
40	Kelompok baik
45	Kelompok Sangat Baik
50	Kelompok Super

<sup>18</sup> Salvin, *Cooperativ Learning: Teori, Riset, Dan Praktek (Terjemahan)* (Bandung: Nusa Media, 2008), 76.

c. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Teams Group Tournament*

1). Pembentukan kelompok

Kegiatan ini membentuk kelas menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 peserta didik. Kelompok-kelompok tersebut harus mempunyai sifat heterogen

2). Pemberian Materi

Materi pembelajaran dilakukan melalui presentasi kelas. Dilakukan melalui pembelajaran langsung atau diskusi bahan pelajaran yang dilakukan guru, dan menggunakan audio visual. Materi pengajaran TGT dirancang khusus untuk menunjang pelaksanaan Turnamen. Materi dapat dibuat sendiri dengan jalan mempersiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

3). Belajar Kelompok

Maing-masing kelompok diberikan tugas untuk mengerjakan LKPD yang telah disediakan. Fungsi dari kelompok ini adalah untuk memastikan semua anggota kelompoknya belajar, dan menyiapkan kelompoknya untuk mengerjakan soal=soal yang akan dievaluasi melalui tournament.

4). Turnamen

Turnamen dilakukan tiap bulan atau akhir pokok bahasan. Tournament ini merupakan pertandingan antar kelompok



#### 5). Penghargaan

Penghargaan dilakukan setelah tournament selesai dilakukan dan guru sudah menghitung nilai pada setiap kelompok, dan penghargaan kelompok diberikan kepada kelompok yang memiliki nilai tertinggi.

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

Berikut merupakan kelebihan dalam menggunakan model pembelajaran TGT:

- 1). Menumbuhkan keakraban peserta didik dengan teman sekelasnya.
- 2). Meningkatkan keberhasilan pembelajaran yang dilakukan
- 3). Dapat meningkatkan rasa saling menghormati dan menghargai orang lain
- 4). Peserta didik terlibat aktif pada saat belajar bersama, dan
- 5). Menumbuhkan kejujuran, kerja sama, tanggungjawab, serta persaingan yang sehat antar kelompok.<sup>19</sup>

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

Berikut merupakan kekurangan dari penggunaan model pembelajaran TGT:

- 1). Bagi guru

Sulit mengelompokkan peserta didik yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademik. Kelemahan ini bisa diatasi jika guru memegang kendali, teliti dalam menentukan

<sup>19</sup> Rafika Rahmawati, 'Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Strategi Mengaktifkan Kelas Dengan Mahasiswa Yang Mengalami Hambatan Komunikasi', *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 14.2 (2019), 70–76 <<https://doi.org/10.21831/jpk.v14i2.25169>>.

pembagian kelompok. Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh peserta didik cukup banyak, maka dari itu untuk mengatasi kesulitan ini guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

## 2). Bagi Peserta Didik

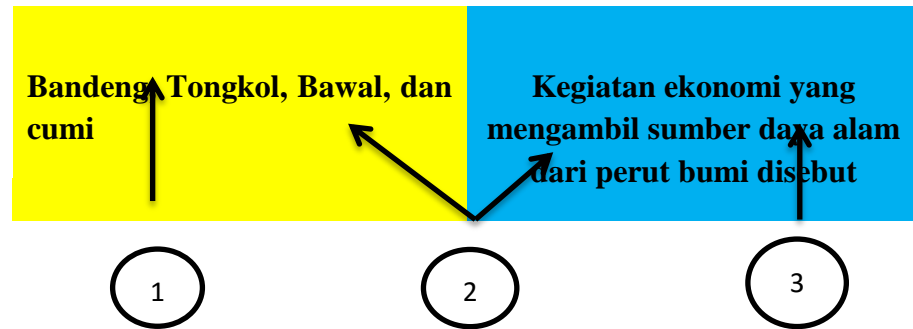
Peserta didik yang berkemampuan tinggi belum terbiasa atau sulit untuk memberikan penjelasan kepada peserta didik yang lainnya. Cara mengatasi kelemahan ini guru bisa membimbingserta mengarahkan peserta didik yang mempunyai kemampuan akademik tinggi supaya bisa menularkan pengetahuan pada peserta didik yang lain.<sup>20</sup>

### **Media Kartu Domino**

Kartu domino merupakan semacam kartu *generic* dengan bulatan berwarna sebagai ciri khasnya. Permainan kartu domino ini mempunyai aturan main yaitu peserta didik harus terlibat aktif dalam berpikir dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh kartu domino. Permainan kartu domino ini mengacu pada kecepatan serta ketepatan pemain dan kelompok dalam menyelesaikan permainan. Berikut merupakan contoh dari media kartu domino yang digunakan dalam penelitian.

---

<sup>20</sup> Shilphy A Octavia, *Model-Model Pembelajaran* (Sleman: CV Budi Utama, 2012), 32.



**Gambar 2.1** Media Kartu Domino

Keterangan:

1. Jawaban dari soal kartu domino, jawaban ini akan selalu bergandengan dengan soal berikutnya.
2. Warna yang digunakan untuk menentukan jawaban. Jika soal warna biru maka warna jawaban akan berwarna biru dan sebaliknya
3. Soal yang ada di kartu domino.

Kartu domino ini juga memiliki karakteristik yang aplikatif yaitu sebagai berikut:

- a. Ideal untuk materi yang hendak disampaikan.
- b. Bisa digunakan untuk mengetahui seberapa paham peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan.
- c. Menuntut semua orang terlibat, serta,
- d. Membantu peserta didik yang pemalu untuk lebih terbuka.<sup>21</sup>

Permainan kartu domino ini juga memiliki aturan main sebagai berikut:

- a. Pemain dari permainan ini merupakan kelompok eksperimen

<sup>21</sup> Fauzan Nurhamidin, 'PENGUNAAN MEDIA KARTU DOMINO UNTUK PENGUATAN KEMAMPUAN', 6.4 (2019).

- b. Jumlah pemain sekitar 4-5 orang
- c. Jumlah kartu yang diberikan tergantung soal yang akan diberikan guru kepada peserta didik
- d. Di dalam kartu tersebut ada kata start untuk memudahkan peserta didik dalam merangkai soal dan jawaban sampai ke kata finish
- e. Kelompok yang paling cepat merangkai soal dan jawaban serta betul semua dalam merangkainya akan menjadi pemenang.

Kelebihan media kartu domino yaitu, permainan yang menyenangkan untuk dilakukan, sehingga memungkinkan peserta didik untuk lebih aktif di dalam kegiatan pembelajaran, karena permainan ini menuntut peserta didik untuk berpikir dan mengingat, serta berinteraksi dengan anggota kelompoknya sehingga ruangan menjadi hidup dan peserta didik yang pemalu bisa ikut secara terbuka dalam pembelajaran ini. Adapun kekurangan dari media kartu domino yaitu membutuhkan waktu yang cukup lama, sehingga tidak semua topik pembahasan bisa disajikan melalui media kartu domino, dan bisa mengganggu ketenangan kelas lain.<sup>22</sup>

### **Keaktifan Belajar**

- a. Pengertian Keaktifan Belajar

Pada dasarnya keaktifan belajar tidak bisa dipisahkan dari aktivitas, karena tanpa adanya aktivitas maka tidak akan terjadi keaktifan. Hal ini berlaku untuk peserta didik, peserta didik yang tidak terlihat melakukan aktivitas atau tidak terlibat dalam aktivitas

---

<sup>22</sup> Yogi Hestuaji, "Pengaruh Media Kartu Domino Terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Bagi Siswa Kelas III SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Karang Tengah Wonogiri", (Skripsi: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta 2012), 18-17

maka peserta didik tersebut dianggap tidak aktif. Hakikat dari proses pembelajaran yaitu untuk mengembangkan aktivitas serta kreativitas belajar melalui pengalaman belajar. Menurut Dimiyanti keaktifan Peserta didik dalam aktivitas pembelajaran mengambil beraneka ragam bentuk aktivitas baik aktivitas fisik maupun psikis. Aktivitas fisik yang bisa diamati yaitu berupa, aktivitas membaca, menulis, mendengar, dan meragakan.<sup>23</sup>

Aktivitas belajar yaitu sebuah prinsip atau asas yang penting didalam pembelajaran. Karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat, berbuat untuk merubah tingkah laku yang lebih baik.

Keaktifan belajar peserta didik merupakan hal yang perlu ditinjau mengingat peserta didik merupakan subjek utama dalam pembelajaran, sehingga amat perlu untuk meninjau apa saja yang termasuk aktivitas belajarnya.<sup>24</sup>

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar adalah segala sesuatu yang dilakukan dalam proses pembelajaran ( interaksi guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Melalui keaktifan belajar anak akan berkembang kearah yang lebih positif untuk perkembangan keaktifan belajar mereka. Karena keaktifan belajar peserta didik akan mempengaruhi hasil belajar bila keaktifan belajar yang

---

<sup>23</sup> Dimiyanti Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013).

<sup>24</sup> Sunardi Nasir, dan Santi Anggereni, Efektifitas Penggunaan SPLD (Served Product Learning and Discussion) Menggunakan Media Sosial Oline Facebook Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik, (*Jurnal Pendidikan Fisika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makasar*, Vol, 5, 2017), hal.37

dimiliki peserta didik baik maka hasil belajarnya akan optimal juga.

b. Indikator Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar peserta didik bisa dilihat dari tingkah laku guru dan peserta didik yang aktif. Berikut merupakan indikator keaktifan belajar peserta didik:<sup>25</sup>

1). Dari segi peserta didik bisa diketahui

- a). Adanya keinginan dan keberanian untuk menyampaikan permasalahannya dengan cara bertanya kepada guru apa saja yang belum di ketahui serta dipahami
- b). Adanya keinginan, keberanian serta kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dengan cara peserta didik mengikuti pembelajaran secara aktif
- c). Kebebasan dalam melakukan hal-hal tersebut tanpa tekanan dari pihak manapun. Peserta didik mengikuti pembelajaran dan bertanya mengenai hal-hal yang kurang dipahami tanpa tekanan dari siapapun

2). Dari segi guru bisa diketahui

- a). Usaha untuk mendorong peserta didik untuk semangat belajar
- b). Guru tidak mendominasi proses pembelajaran
- c). Memberi kesempatan peserta didik untuk belajar

---

<sup>25</sup> Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pengajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 50.

Dari penjelasan diatas dapat diketahui keaktifan belajar peserta didik meliputi keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran yang beraneka ragam.

c. Jenis-jenis Keaktifan Belajar

Menurut Hamalik bahwa Indikator keaktifan belajar yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah antara lain:

- 1). *Visual activities* (aktivitas visual) yaitu seperti: Membaca, mengamati, percobaan, demonstrasi.
- 2). *Oral activities* (aktivitas lisan) yaitu seperti: Mengemukakan suatu fakta, mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat maupun diskusi.
- 3). *Listening activities* (aktivitas mendengarkan) yaitu seperti: Mendengarkan penjelasan dari guru, diskusi, musik, pidato dan sebagainya.
- 4). *Writing activities* (aktivitas menulis) yaitu seperti: Menulis laporan, menyalin, membuat karangan, tes dan sebagainya.
- 5). *Emotional activities* (aktivitas emosional) yaitu seperti: Mempunyai percaya diri, minat, merasa bosan, gembira, tegang, gugup dan sebagainya.
- 6). *Mental activities* (aktivitas mental) yaitu seperti: Mengingat, merenungkan, menganalisis, memecahkan masalah, mengambil keputusan dan sebagainya.

7). *Motor activities* (aktivitas motorik) yaitu seperti: Melakukan eksperimen, membuat konstruksi, bermain dan sebagainya.<sup>26</sup>

d. Ciri-ciri Keaktifan Belajar

Berikut merupakan ciri-ciri keaktifan belajar:

- 1). Siswa selalu bertanya atau meminta penjelasan dari gurunya apabila ada materi atau persoalan yang tidak dapat dipahami dan dipecahkan olehnya.
- 2). Siswa dalam mengemukakan gagasan dan mendiskusikan gagasan orang lain dengan gagasannya sendiri.
- 3). Siswa mengerjakan semua tugas mereka harus menggunakan otak, mengkaji gagasan, memecahkan masalah dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari.
- 4). Belajar aktif harus bersemangat, menyenangkan, dan penuh gairah.<sup>27</sup>

Sedangkan keaktifan belajar dalam proses ditandai dengan:

- 1). Siswa aktif bertanya kepada guru maupun kepada teman sekelompok
- 2). Siswa aktif mengemukakan pendapat
- 3). Siswa aktif memberikan sumbangan terhadap respons siswa yang kurang relevan atau salah
- 4). Siswa aktif dalam memecahkan masalah yang diberikan guru

<sup>26</sup> Tri Muah, *Penggunaan Mdel Pembelajaran Problem Based Instruction (PBI) Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 9B Semester Gangsal Tahun Pelajaran 2014/2015 Smp Negeri 2 Tuntang –Semarang*, Scholaria, Vol. 6 No. 1, Januari 2023, 43.

<sup>27</sup> Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif* (Bandung: Nusa Media, 2019), 114.



5). Siswa aktif secara mandiri mengerjakan tugas yang diberikan guru.<sup>28</sup>

e. Faktor yang mempengaruhi Keaktifan Belajar

Berikut beberapa faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar:

1). Faktor internal, faktor yang ada dalam diri peserta didik

Faktor ini meliputi keadaan fisik (pancaindra), jasmani, dan psikologis peserta didik. Jika Pancaindra berfungsi dengan baik maka proses belajarpun akan baik juga. Oleh karena itu, apabila keadaan fisik (pancaindra) siswa normal maka membuat proses pembelajaran berjalan lancar.

Keadaan jasmani dalam belajar digambarkan dari segar atau tidaknya tubuh siswa. Seperti kelelahan setelah berolahraga/bermainan saat jam istirahat, sering menguap dikelas dan sering mengantuk pada saat jam pelajaran berlangsung. Sehingga saat proses pembelajaran siswa tidak konsentrasi belajar.

Sedangkan faktor psikologis merupakan faktor yang dominan mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik karena pada saat proses pembelajaran melibatkan faktor perhatian, ingatan, dan tanggapan.

2). Faktor eksternal, faktor ini terdapat diluar diri peserta didik

Faktor eksternal ini meliputi sarana dan prasarana, dan sosial peserta didik. Jika sarana dan prasarananya baik maka

---

<sup>28</sup> Darwan Syah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Diadit Media, 2009), 108.

bisa menjadi faktor pendukung keaktifan belajar peserta didik. Sedangkan teman sebaya dan juga guru menjadi faktor yang bisa mempengaruhi keaktifan peserta didik di kelas.

### **Hakikat Pembelajaran IPS**

#### **a. Pengertian Pembelajaran IPS**

IPS yaitu nama dari salah satu pelajaran yang ada pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi.

Siska menjelaskan bahwa IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang kajiannya mengintegrasikan bidang-bidang ilmu sosial dan humaniora.<sup>29</sup> Sedangkan menurut Susanto IPS adalah integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu Humaniora, yaitu: sosiologi, ekonomi, sejarah, geografi, dll.<sup>30</sup>

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial dari berbagai cabang ilmu.

#### **b. Tujuan Pembelajaran IPS**

Tujuan dari pembelajaran IPS yaitu untuk mempersiapkan calon warga negara yang menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang bisa dipergunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan masyarakat.

---

<sup>29</sup> Yulia Siska, *Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI* (Yogyakarta: Garudhawaca, 2016), 23.

<sup>30</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2019), 53.

Menurut Siska tujuan dari pembelajaran IPS dibagi menjadi beberapa bagian sebagai berikut:

- 1). Pembelajaran IPS mendidik peserta didik untuk menjadi ahli ekonomi, sejarah, geografi, dan lain sebagainya
- 2). Pembelajaran IPS diharapkan mampu menumbuhkan waga negara yang baik
- 3). Pembelajaran IPS dimaksudkan untuk mempelajari bahan pelajaran *closed area* agar mampu menyelesaikan masalah interpersonal maupun antar personal.<sup>31</sup>

c. Nilai-nilai dalam pembelajaran IPS

1). Nilai Teoritik

Pembelajaran IPS tidak hanya menyajikan dan membahas kenyataan, fakta, dan data yang terlepas-lepas, akan tetapi lebih jauh dari itu. Peserta didik dibina serta dikembangkan daya nalarnya kearah dorongan mengetahui sendiri kenyataan dan lapangan.

2). Nilai Praktis

Pokok bahasan IPS bukan hanya membahas tentang pengetahuan yang konseptual belaka, melainkan benar-benar digali dari kehidupan sehari-hari. Pengetahuan praktis bermanfaat dalam mengikuti berita, mendengarkan radio, dan lain-lain

---

<sup>31</sup> Yulia Siska, *Konsep Dasar IPS*.....,9

### 3). Nilai edukatif

Dalam proses peningkatan perilaku sosial melalui pembinaan edukatif, tidak hanya terbatas pada perilaku kognitif, akan tetapi lebih menjurus lebih dalam berkenaan dengan perilaku afektifnya. Melalui pembelajaran IPS sikap kepedulian, gotong royong, bekerja sama, sangat ditingkatkan.

## B. Telaah Penelitian Terdahulu

Telaah penelelitian terdahulu merupakan kumpulan penelitian yang relevan. Kegunaan dari telaah penelietian terdahulu sebagai bahan rujukan untuk melakukan penelitian yangbaru dan juga untuk memastikan bahwa penelitian yang akan diambil ini ada perbedaan dengan penelitian sebelum-sebelumnya.

**Pertama**, penelitian yang dilakukan oleh Ina Kristina, dkk. Dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media *Puzzle* Terhadap Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Sistem Ekskresi” Penelitian ini mengguanakan bentuk penelitian eksperimen berdesain quasi experimental design dengan menggunakan metode pretest-posttest control group design. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik cluster random sampling. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Semarang. Metode pengumpulan berupa metode observasi dan tes. Analisis data untuk menguji efektivitas pembelajaran dengan menggunakan uji t dan persentase ketuntasan belajar klasikal. Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, persentase ketuntasan belajar kelas

eksperimen 76,66% sedangkan kelas kontrol 54,54%. Keaktifan belajar ditunjukkan dari rata-rata kelas eksperimen 80,57 sedangkan kelas control 56,55. Disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT menggunakan media puzzle berpengaruh positif terhadap keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem ekskresi manusia kelas VIII MTs Negeri 1 Semarang.<sup>32</sup>

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang sedang diteliti adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT, sedangkan perbedaannya adalah penelitian sebelumnya menggunakan media *puzzle* untuk mengetahui keaktifan belajar dan hasil belajar kognitif siswa sedangkan penelitian yang sedang diteliti menggunakan media kartu domino untuk mengetahui keaktifan belajar peserta didik.

**Kedua**, penelitian yang dilakukan oleh I Komang Adi Suandika, dkk. Dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournamet* (TGT) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Pekerjaan Dasar Otomotif Siswa Kelas X TKRO SMK Negeri 1 Denpasar” penelitian ini menggunakan rancangan penelitian deskriptif kuantitatif pada mata pelajaran pekerjaan dasar otomotif, siswa kelas X TKRO di SMK Negeri 1 Denpasar. Objek penelitian ini adalah pelaksanaan, keaktifan dan hasil belajar siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT). Data dikumpulkan dengan metode observasi, dokumentasi, angket dan tes. Sampel penelitian ini

---

<sup>32</sup> Ina Kristiana, Atip Nurwahyunani, and Endah Rita Sulistya Dewi, ‘Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Menggunakan Media Puzzle Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas Viii Mts N 1 Semarang’, *Bioma : Jurnal Ilmiah Biologi*, 6.2 (2017), 78–92 <<https://doi.org/10.26877/bioma.v6i2.1740>>.

menggunakan teknik random sampling. Data yang diperoleh dianalisis secara statistik dengan MANOVA. Adapun hasil dari penelitian ini adalah (1) rata-rata keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen (82,25), pada kelompok kontrol (73,28) (2) rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen (76,81), pada kelompok kontrol (63,47).<sup>33</sup>

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang diteliti adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT, sedangkan perbedaannya adalah subjek dari penelitian ini adalah siswa SMK dan penelitian yang sedang diteliti subjeknya adalah siswa sekolah dasar.

**Ketiga,** Penelitian yang dilakukan oleh Rahmadania Rizka, dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Think Talk Write* (TTW) terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran akidah akhlak di MA Al-Hikmah Bandar Lampung”. Kesimpulan pada skripsi ini dapat dilihat dari perbedaan keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen yang memperoleh jumlah rata-rata siswa yang lebih aktif dibandingkan kelas kontrol. Peneliti menentukan hasil uji coba dimana siswa untuk mengisi soal-soal pertanyaan angket yang telah memenuhi kriteria indikator keaktifan belajar. Berdasarkan hasil analisis dari uji validitas angket terdapat 37 butir soal kemudian di uji ke 26 siswa kelas 11 dan hanya terdapat 26 angket yang valid yang dapat digunakan dalam penelitian selanjutnya. Dari hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa reliabilitas butir soal sebesar 0,922 maka angket yang digunakan tersebut memiliki tingkat

---

<sup>33</sup> Suandika, Nugraha, and Dewi....., 32

dengan kriteria reliabilitas sangat tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrument ini layak digunakan dalam penelitian.<sup>34</sup>

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang diteleti adalah variabel Y nya sama-sama tentang keaktifan belajar peserta didik, yang membedakan antara penelitian ini dengan penelitian yang sedang dilakukan adalah materi pembelajaran yang dipakai penelitian sebelumnya menggunakan materi pembelajaran Akidah Akhlak sedangkan penelitian yang akan di teliti menggunakan materi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan sosial, dan model pembelajaran yang digunakan juga berbeda.

### C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan narasi atau pernyataan tentang kerangka konsep pemecahan masalah yang telah diidentifikasi atau dirumuskan, kerangka berpikir dala penelitian kuantitatif sangat menentukan validitas proses penelitian secara keseluruhan.<sup>35</sup> Kerangka berfikir dikemukakan apabila dalam penelitian tersebut berkenaan dua variabel atau lebih. Penelitian yang berkenaan dengan dua variabel atau lebih, biasanya dirumuskan hipotesis yang berbentuk komparasi maupun hubungan. Oleh karena itu dalam rangka menyusun hipotesis penelitian yang berbentuk hubungan maupun komparasi, maka perlu dikemukakan kerangka berfikir.<sup>36</sup>

---

<sup>34</sup> Rahmadania Rizka *Pengaruh Model Pembelajaran Think Talk Write (TTW) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Di Ma Al-Hikmah Bandar Lampung*". (Skripsi: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 1439 H / 2018) 65

<sup>35</sup> Arif, Sukuryadi, and Fatimaturrahmi, 'Pengaruh Ketersediaan SumbBelajar Di Perpustakaan Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IP Terpadu SMP Negeri 1 Praya Barat', *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1.2 (2017), 108–16.

<sup>36</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2016).

Berdasarkan kajian teori dan penelitian terdahulu bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik, yang mana model pembelajaran TGT sendiri merupakan model pembelajaran yang menggunakan metode permainan dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat merangsang peserta didik untuk aktif dalam proses belajar mengajar

Variabel X: Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Variabel Y: Keaktifan Belajar Siswa



**Gambar 2.2** Kerangka berpikir

#### D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yaitu jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian tersebut telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Kenapa dikatakan sementara? Karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum

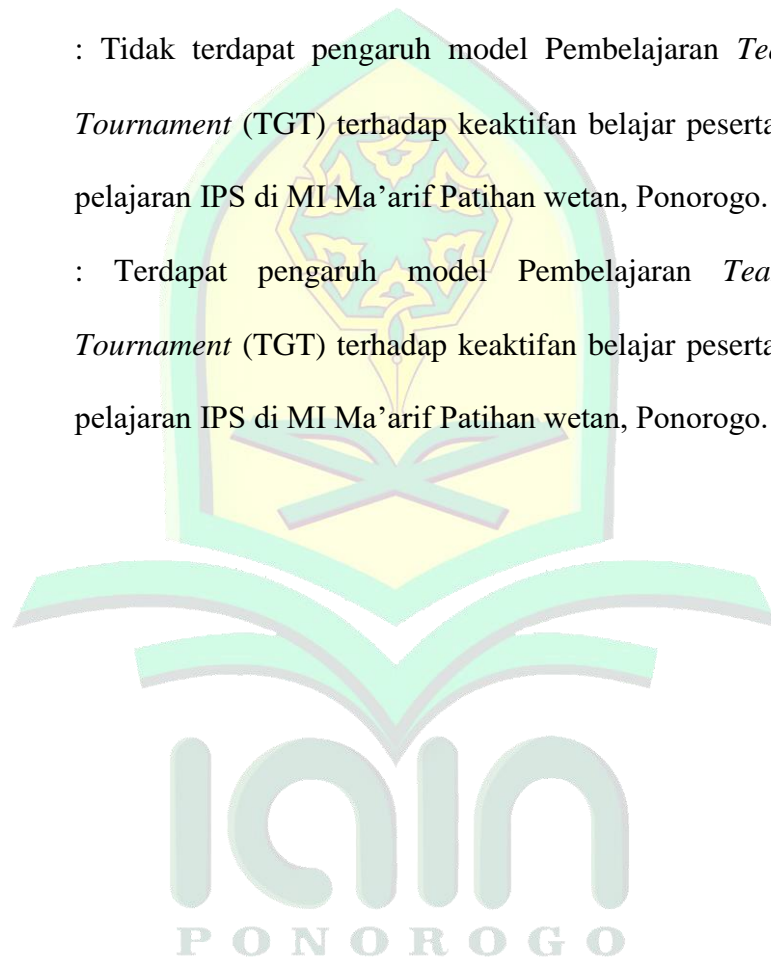


didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.<sup>37</sup>

Dari pernyataan tersebut dapat diketahui hipotesis yang akan diajukan dalam penelitian ini adalah, bahwa pembelajaran IPS dengan model TGT berbantuan media kartu domino berpengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik.

Ho : Tidak terdapat pengaruh model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pelajaran IPS di MI Ma'arif Patihan wetan, Ponorogo.

H<sub>a</sub> : Terdapat pengaruh model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pelajaran IPS di MI Ma'arif Patihan wetan, Ponorogo.



---

<sup>37</sup> *Ibid*,66

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, pendekatan ini merupakan pendekatan penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel dianggap mampu untuk menguji suatu teori dan mengenai hal-hal yang bisa dihitung keberadaannya dengan hasil yang sebenarnya dan disertai dengan ketetapan nilai pada hasil akhir.<sup>38</sup> Peneliti menggunakan kuantitatif karena peneliti ingin menguji apakah ada perbedaan antara kelas yang menggunakan model pembelajaran TGT dan yang tidak menggunakan model pembelajaran TGT.

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu metode penelitian *experiment*. Penelitian *eksperiment* mempunyai tujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan atau *treatment* (tindakan) pendidikan terhadap variabel dependen dalam kondisi yang terkendali. Desain eksperimen yang digunakan adalah *quasi ekasperimen* dimana kelompok kontrol pada desain ini tidak bisa berfungsi secara sepenuhnya untuk mengontrol variabel luar yang bisa mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Bentuk desain *quasi ekasperimen* yang digunakan adalah *non-equivalent control group design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttes control group design*, yang membedakan antara keduanya yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen pada *non-equivalent control group design* tidak dipilih secara random.<sup>39</sup> Kelas V di MI Ma'arif

---

<sup>38</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: ALFABETA, 2018), 38.

<sup>39</sup> *Ibid*, 77

Patihan Wetan Terdiri dari kelas V A sebagai kelompok control dan kelas VB sebagai kelompok eksperimen. Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberikan *Treatment* dengan diberi model pembelajaran baru, sedangkan kelas kontrol merupakan kelas yang tidak diberi model pembelajaran baru. Berikut gambar desain penelitian

O1	X1	O2
O3	X2	O4

Keterangan:

O1: pretest pada kelas kontrol

X1: pembelajaran menggunakan metode konvensional (ceramah)

O2: posttest pada kelas kontrol

O3: pretest pada kelas eksperimen

X2: pembelajaran menggunakan model *teams games tournament*.<sup>40</sup>

Penelitian ini memiliki rancangan untuk mengambil dua variabel, yaitu variabel *independen* yaitu model TGT dan variabel *dependen* yaitu keaktifan belajar peserta didik.



Keterangan:

X: Model *temas games tournament*

Y: Keaktifan belajar

## Lokasi dan Waktu Penelitian

### 1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini terletak di MI Ma'arif Patihan Wetan Ponorogo.

MI Ma'arif Patihan Wetan terletak di Jalan Parang menang gang IV,

---

<sup>40</sup> Ibid, 79

Patihan Wetan, Babadan, Ponorogo. MI Ma'arif Patihan Wetan di pilih oleh peneliti karena di sekolah ini terdapat data-data yang diperlukan oleh peneliti dan judul yang peneliti ambil belum pernah digunakan di sekolah tersebut.

## 2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023.

## Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi Penelitian

Wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai karakteristik serta kualitas tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya disebut dengan populasi.<sup>41</sup> Populasi dari penelitian ini yaitu seluruh kelas V MI Ma'arif Patihan Wetan yang terdiri dari kelas VA dan VB.

**Tabel 3.1** Jumlah Populasi Penelitian

Kelas VA	Kelas VB
28 Peserta didik	30 Peserta didik

### 2. Sampel Penelitian

Bagian dari jumlah serta karakteristik yang dimiliki oleh populasi disebut dengan sampel. Bila populasi bebas, dan peneliti tidak bisa mempelajari semua yang ada pada populasi karena keterbatasan biaya, tenaga, serta waktu maka peneliti bisa menggunakan sampel dari populasi tersebut. Teknik yang digunakan untuk menentukan sampel ini yaitu menggunakan *Non Probability Sampling* dengan tipe *Sampling Jenuh*. Cara ini digunakan karena melihat anggota populasi dianggap

<sup>41</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*,..... 117

sama. Selain itu, sampel ini dipilih karena tidak adanya pemilihan individu sebagai sampel, hal ini dilakukan karena mengingat sulitnya mengubah kelas yang sudah terbentuk.<sup>42</sup>

Sampel dari penelitian ini adalah seluruh anggota populasi yaitu kelas VA yang dijadikan kelas kontrol dan VB yang dijadikan kelas eksperimen

### **Variabel Penelitian**

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

a. Variabel Bebas (*Independet Variable*) X

Variabel independen merupakan variabel yang menjelaskan atau menentukan variasi dari variabel dependen.<sup>43</sup> Variabel independen dalam penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT yaitu model pembelajaran yang berbasis Game dan turnamen akademik yang dibentuk dalam kelompok-kelompok belajar bertujuan untuk memahami materi pelajaran.

b. Variabel Dependen Y

Variabel dependen merupakan variabel yang mengindikasikan sebuah masalah di dalam penelitian. Cara menganalisisnya yaitu dengan melihat variabel-variabel apa yang berpengaruh terhadap variabel

---

<sup>42</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*,.....55

<sup>43</sup> I Made & Rahmat Heru Setanto Sudana, *Metode Penelitian Bisnis Dan Analisis Data Dengan SPSS* (Jakarta: Erlangga, 2018), 43-44.

dependen.<sup>44</sup> Variabel dependen dalam penelitian ini yaitu keaktifan belajar peserta didik.

## **Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan teknik yang berkaitan dengan ketepatan cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Berikut merupakan teknik yang akan digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini:

#### **a. Observasi**

Observasi merupakan kegiatan pengamatan untuk melihat seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi terstruktur, dimana hasil observasi merupakan apa yang akan diamati ketika observasi. Peneliti melakukan pengamatan untuk mengetahui keaktifan belajar peserta didik. Pengamatan peserta didik dilakukan dengan cara masuk ke dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung dan mencatat kegiatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi ini nantinya yang akan digunakan sebagai pretest dan posttest pada penelitian

#### **b. Dokumentasi**

Dokumentasi digunakan untuk mengetahui keadaan guru dan peserta didik, serta sarana dan prasarana yang ada di MI

---

<sup>44</sup> *Ibid*,25

Ma'arif Patihan Wetan, serta sebagai bukti telah melakukan penelitian secara nyata.

## 2. Instrument Pengumpulan Data

Instrument pengumpulan data merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang akan diteliti, selain digunakan untuk mengumpulkan data instrumen penelitian juga digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Maka dari itu, jumlah instrumen yang digunakan tergantung dengan jumlah variabel yang akan digunakan.<sup>45</sup>

Data yang diperlukan di penelitian ini yaitu data mengenai keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dengan menggunakan model *temas games tournament* (TGT) dengan bantuan media kartu domino pada kelas V di MI Ma'arif Patihan wetan pada Tahun pembelajaran 2022/2023

Berikut merupakan instrumen pengumpulan data pada penelitian ini:

### a. Lembar Observasi

Dalam penelitian ini observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang segala sesuatu yang terjadi selama berlangsungnya pembelajaran IPS yang menggunakan model pembelajaran TGT. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana model pembelajaran TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

---

<sup>45</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2017), 34.

Adapun kisi-kisi lembar observasi keaktifan belajar peserta didik sebagai berikut:

**Tabel 3.2** Kisi-kisi Instrumen Observasi Penelitian

Variabel	Aspek yang diamati
Visual Activity	Memperhatikan penyampaian materi oleh guru
Oral Activity	Berani bertanya ketika mengalami kesulitan
Listening Activity	Mendengarkan penjelasan guru
Motor Activity	Aktif dalam kegiatan turnamen
Writing Activity	Mencatat materi yang disampaikan guru
Mental Activity	Menanggapi intruksi guru
Emotional Activity	Bersesemangat mengikuti pembelajaran

## Validitas

### 1. Validitas

Menurut Sugiyono uji validitas berguna untuk menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti untuk mencari validitas sebuah item, dengan cara mengkolerasikan skor item dengan total item-item tersebut.<sup>46</sup> Untuk mencari nilai validitas tersebut peneliti menggunakan indeks aiken sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

Keterangan:

V = indeks kesepakatan reter

<sup>46</sup> Sugiyono, *metode Penelitian kualitatif.....*,117.



- S = skor yang ditetapkan setiap reter dikurangi skor terendah dalam kategori
- n = banyaknya reter
- c = banyaknya kategori yang dipilih reter.<sup>47</sup>

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara pelaksanaan analisis terhadap data dengan tujuan mengolah data menjadi informasi baik berkaitan dengan deskripsi data maupun membuat induksi. Data yang telah terkumpul dalam penelitian ini akan di analisis dengan teknik analisis data yang sesuai dengan jenis serta tujuan penelitian. Data diperoleh melalui teknik pengumpulan data angket dan lembar observasi agar bisa digunakan untuk menjawab hipotesis penelitian yang ada. Berikut merupakan langkah-langkah penelitian:

#### 1. Uji Prasyarat

##### a. Uji Normalitas

Uji normalitas memiliki tujuan untuk mengetahui apakah data yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan oleh peneliti menggunakan teknik Uji *Kolomogorov-smirnov* pada taraf signifikan 0,05 dengan menggunakan SPSS . Berikut rumus-rumus yang digunakan diuji normalitas melalui *SPSS 25*

$$KD : 1,36 \frac{\sqrt{n_1+n_2}}{n_1 n_2}$$

Keterangan:

KD = jumlah Kolmogorov-Smirnov yang dicari

---

<sup>47</sup> Ibid, 125

- $n_1$  = Jumlah sampel yang diperoleh  
 $n_2$  = jumlah sampel yang diharapkan

Dari hasil diatas dapat diketahui

- 1.) Nilai signifikan  $>0,05$  maka berdistribusi normal
- 2.) Nilai signifikan  $<0,05$  maka tidak berdistribusi normal

#### **b. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas berguna untuk mengetahui bahwa kelompok yang membentuk sampel berasal dari populasi yang sama. Pada penelitian ini menggunakan uji *levene* dengan taraf signifikan 0,05 dengan kriteria berikut ini:

- 1.) Jika nilai signifikan  $>0.05$  maka data bersifat homogen
- 2.) Jika nilai signifikan  $< 0,05$  maka data bersifat tidak homogen

#### **2. Uji Hipotesis**

Penelitian ini menggunakan 2 (dua) analisis data untuk menguji hipotesis yaitu menggunakan uji *N-Gain* dan uji Independent simple *T-tes* sebagai berikut:

##### **a. Uji *independent simple t-test***

Pada pengujian ini menggunakan rumus uji-t, karena telah memenuhi syarat-syarat yang telah ditentukan. Uji *independent simple t-test* berguna untuk mengetahui perbedaan pencapaian hasil 2 data yang tidak bisa berpasangan. Syarat yang harus ditetapkan pada uji *independent simple t-test* ini data harus berdistribusi normal. Uji ini digunakan untuk menjawab rumusan

masalah apakah model pembelajaran *team games tournament* berpengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik dibandingkan model pembelajaran konvensional pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam di MI Ma'arif Patihan wetan. Pada pembelajaran 2022/2023. Uji ini dilakukan pada data angket keaktifan belajar peserta didik serta nilai *pretest* dan *posttes* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil dari uji *Independet simple t-test* merupakan uji banding yang berfungsi membandingkan nilai pretest dan posttest di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Uji *independent simple t-test* ini akan digunakan untuk menjawab hipotesis mengenai apakah model *teams games tournament* berpengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik dibandingkan dengan model konvensional di MI Ma'arif Patihan wetan, Ponorogo Tahun pelajaran 2022/2023. Uji-t ini dilakukan dengan menggunakan bantuan *SPSS 25*.

- 1).  $H_0$  diterima jika signifikansinya  $>0,05$
- 2).  $H_a$  diterima jika signifikansinya  $<0,05$

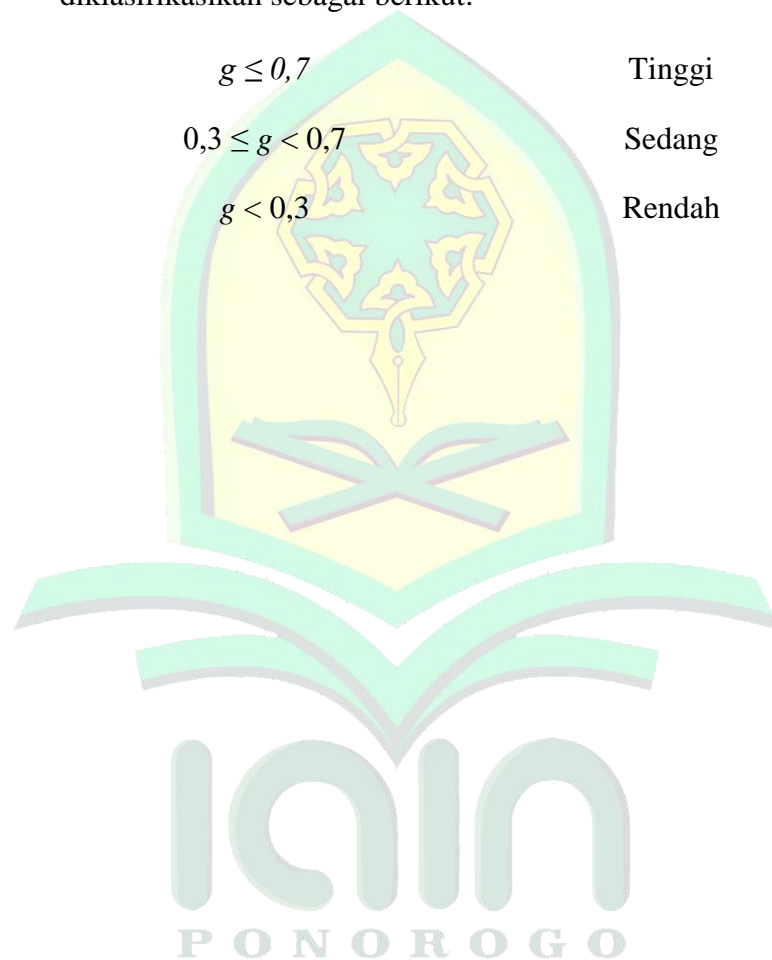
**b. Uji *N-Gain***

Uji *N-Gain* merupakan salah satu uji yang digunakan untuk mengetahui selisih nilai antara nilai pretest dan posttest pada penelitian eksperimen. Setelah mengetahui selisih tersebut dapat diketahui tingkat ke efektifan model TGT dengan bantuan media kartu domino untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Menurut Hage besarnya ke efektifan suatu model pembelajaran dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Berdasarkan rumus diatas efektif atau tidaknya N-Gain dapat diklasifikasikan sebagai berikut:



## BAB IV

### Hasil Penelitian dan Pembahasan

#### A. Gambaran Umum lokasi Penelitian

##### 1. Profil Madrasah

Nama Madrasah : MI Ma'arif Patihan Wetan

Nomor Statistik Madrasah : 111235020007

Alamat :Jl. Parang Menang Gg IV

Desa/Kelurahan : Patihan Wetan

Kecamatan : Babadan

Kabupaten : Ponorogo

Mulai Operasional Tahun : 1942

Status (Negeri/Swasta) : Swasta

Status Akreditasi : Terakreditasi "A"

##### 2. Sejarah Berdirinya MI Ma'arif Patihan Wetan

Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Patihan Wetan semula merupakan lembaga pendidikan non formal yakni Madrasah Diniyah. Seiring dengan perkembangan zaman dan antusias masyarakat, tahun 1960 status Madrasah diniyah diubah oleh Kementerian Agama RI menjadi Madrasah Campuran yaitu perpaduan antara pendidikan agama dan pendidikan umum yang diberi nama Madrasah Wajib Belajar (MWB).

Pada tahun 1962 status Madrasah Wajib Belajar (MWB) diubah menjadi Madrasah Ibtidaiyah (MI) Ma'arif Patihan Wetan. Madrasah Ibtidaiyah ini berada dibawah naungan Badan Otonom (BANOM) NU. Hal ini mendapatkan respon serta sambutan yang baik dari

masyarakat lingkungan Kelurahan Patihan Wetan maupun dari luar kelurahan Patihan Wetan.

3. Visi, Misi, dan Tujuan MI Ma'arif Patihan Wetan

a. Visi Madrasah

**“UNGGUL PRESTASI BERIMTAQ BERIPTEK“ dengan Berwawasan Ahlus Sunnah Wal Jama'ah an-nahdliyah**

Indikator visi :

- 1). Unggul dalam Pembinaan Agama
- 2). Unggul dalam Proses Pembelajaran
- 3). Unggul dalam prestasi
- 4). Unggul dalam penanaman konsep ahlussunnah wal jamaah an-nahdliyah

b. Misi Madrasah

- 1). Menciptakan suasana madrasah yang Islami
- 2). Menanamkan cinta Al Qur'an
- 3). Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif
- 4). Mengoptimalkan potensi akademik dan non akademik siswa
- 5). Menanamkan cinta tanah air dan budaya Islam Ahlussunnah Wal Jamaah an-nahdliyah

c. Tujuan

- 1). Melaksanakan Manajemen Berbasis Madrasah dan Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Madrasah secara demokratis, akuntabel dan terbuka.

- 2). Menggalang pembiayaan pendidikan secara adil dan demokratis dan memanfaatkan secara terencana serta dipertanggungjawabkan secara jujur, transparan dan memenuhi akuntabilitas publik.
  - 3). Menanamkan sikap santun, berakhlakul karimah dan berbudaya, budaya hidup sehat, cinta kebersihan, cinta kelestarian lingkungan dengan dilandasi keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
  - 4). Mengamalkan ajaran Ahlussunnah Wal Jamaah.
4. Jumlah Peserta Didik Tahun 2022/2023

Berikut merupakan jumlah Peserta didik MI Ma'arif Patihan Wetan

**Tabel 4.1** Tabel Jumlah Peserta Didik Tahun 2022/2023

Kelas	Ruang Kelas	Rombel	Jumlah Siswa		
			L	P	Jml
I	2	2	27	21	48
II	3	3	40	28	68
III	2	2	27	19	46
IV	2	2	35	24	59
V	2	2	35	23	58
VI	2	2	20	26	46
Jml	13	13	184	141	325

## B. Deskripsi Data P O N O R O G O

Penelitian ini merupakan Penelitian pendidikan yang berkaitan dengan metode pengajaran dan model pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran IPS. Model pembelajaran ini mengarah pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), dimana model pembelajaran ini mengajak peserta didik belajar secara tim untuk

memainkan pertandingan akademik dalam turnamen mingguan. Penelitian ini juga menggunakan bantuan kartu domino sebagai alat yang digunakan untuk membuat pertandingan akademik dalam turnamen mingguan.

Berikut merupakan pelaksanaan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media kartu domino

### 1. Pemberian Materi

Pemberian materi merupakan kegiatan awal yang dilakukan oleh guru berupa penyampaian materi yang akan dipelajari. Penyampaian materi yang dilakukan oleh guru bisa dilihat seperti gambar dibawah ini



**Gambar 4.1** Kegiatan Penyampaian Materi

Gambar di atas menunjukkan aktivitas guru dalam memberikan materi kepada peserta didik dan peserta didik mendengarkan guru menyampaikan materi

### 2. Pembagian Kelompok

Penbagan kelompok merupakan kegiatan kedua setelah guru memberikan materi. Kegiatan ini guru membagi menjadi 5 kelompok bisa dilihat seperti gambar dibawah ini



**Gambar 4.2** Kegiatan Membagi Kelompok



Gambar diatas menunjukkan kelompok yang telah dibagi. Karena model pembelajaran yang digunakan adalah berbasis tim maka peneliti membagi kelompok tersebut menjadi 5 bagian 3 kelompok putra dan 2 kelompok putri, dalam satu kelompok terdiri dari 6 peserta didik.

### 3. Game dan Turnamen

Pada kegiatan pembelajaran ini kelompok yang telah dibagi akan melakukan pertandingan sekaligus bermain game seperti gambar di bawah ini



**Gambar 4.3** Kegiatan Game dan Turnamen

Gambar tersebut menunjukkan peserta didik sedang melakukan permainan pertandingan dengan dengan bantuan media kartu domino. Pertandingan ini mengharuskan peserta didik untuk mencocokkan warna sekaligus jawaban yang tertera pada kartu tersebut.

### 4. Pemberian Penghargaan

Pemberian penghargaan merupakan kegiatan akhir dari pelaksanaan model TGT. Pemberian penghargaan/ hadiah diberikan kepada kelompok yang berhasil menyelesaikan game turnamen dengan cepat dan tepat. Di dalam pembelajaran ini ada 3 kelompok yang memperoleh juara

Berdasarkan gambar dan penjelasan di atas dapat diketahui bagaimana pelaksanaan model TGT. Pelaksanaan model TGT sudah sesuai dengan teori dan hal tersebut terbukti bahwa peserta didik tertarik serta antusias untuk mengikuti pelaksanaan pembelajaran tersebut, dimana peserta didik aktif dalam hal kerja sama di dalam kelompok dan peserta didik banyak bertanya ketika ada kesulitan yang dialaminya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar selama proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuasi-eksperimental kuantitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan kartu domino terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pelajaran IPS di MI Ma'arif Patihan Wetan Ponorogo. Objek penelitian ini berjumlah 58 peserta didik dengan rincian kelas VA sebanyak 28 peserta didik dan kelas VB sebanyak 30 peserta didik. Pada pertemuan pertama pembelajaran peneliti melakukan *pretes* terhadap kedua kelas tersebut untuk mengetahui tingkat keaktifan belajar peserta didik, selanjutnya pada pertemuan kedua pembelajaran peneliti melakukan *posttes* untuk mengetahui keaktifan belajar peserta didik setelah diberikannya perlakuan-perlakuan, dan angket digunakan sebagai tolak ukur pelaksanaan model pembelajaran yang telah ditetapkan. Instrumen tersebut telah divalidasi oleh dosen ahli atau validator, kemudian instrumen yang telah divalidasi di uji cobakan di kelas yang berbeda untuk mengetahui valid dan realibel tidaknya instrumen yang digunakan. Setelah melakukan uji validitas dan realibilitas,

kemudian melakukan uji hipotesis yang mencakup uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan uji t menggunakan jenis *independent simple t- test*.

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan kartu domino terhadap pembelajaran aktif IPS siswa MI Ma'arif Patihan Wetan Ponorogo. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 58 siswa yang terbagi dalam 28 siswa kelas V-A dan 30 siswa kelas V-B. Pada pertemuan pertama peneliti memberikan pre-test kepada dua kelas untuk mengetahui tingkat keaktifan belajar peserta didik, kemudian pada pertemuan kedua dilakukan post-test untuk mengetahui kinerja belajar siswa setelah pembelajaran berlangsung, kemudian dilakukan uji hipotesis yang mencakup uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis dengan uji t- menggunakan jenis *independent simple t-test*.

Pada penelitian ini, model pembelajaran yang digunakan oleh guru mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik. Begitupun sosial peserta didik. Model pembelajaran yang baik merupakan faktor utama yang mendukung keaktifan peserta didik dalam belajar. Di sisi lain teman sebaya dan guru adalah faktor yang dapat mempengaruhi aktivitas siswa di kelas. Oleh karena itu peneliti menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media kartu domino dengan harapan dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Dari data tersebut dipilih dua kelas sampel yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen peserta didik

diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan kartu domino, dan kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional. Setelah pembelajaran berlangsung, kemudian *post-tes* diberikan baik kepada kelas eksperimen maupun kelas kontrol guna untuk mengetahui sejauh mana keaktifan belajar peserta didik.

#### 1. Uji Validitas

Salah satu syarat terpenting dalam evaluasi penelitian adalah uji validitas. Uji validitas ini berfungsi untuk mengetahui seberapa valid instrumen yang akan digunakan dalam sebuah penelitian dengan cara angket atau kuisioner diberikan kepada validator atau dosen ahli untuk diberikan penilaian. Berikut merupakan uji validitas observasi yang dilakukan oleh validator

**Tabel 4.2** Hasil Validasi Observasi

Butir Soal	Penilai	s	$\Sigma s$	n(c-1)	V	Ket
Butir 1	4	3	3	4	0.75	SEDANG
Butir 2	4	3	3	4	0.75	SEDANG
Butir 3	4	3	3	4	0.75	SEDANG
Butir 4	4	3	3	4	0.75	SEDANG
Butir 5	4	3	3	4	0.75	SEDANG
Butir 6	4	3	3	4	0.75	SEDANG
Butir 7	4	3	3	4	0.75	SEDANG

#### 2. Data Awal (sebelum eksperimen)

Sebelum melakukan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh data pre tes sebagai berikut

**Tabel 4.2** Hasil *Pre Test* kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Nilai <i>PreTest</i>	
Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
18	16
17	17
14	16
14	15
16	14
21	16
15	21
11	18
18	17
19	18
17	22
22	19
19	19
18	17
18	16
20	17
15	16
15	14
14	14
14	18
19	17
17	15
15	19
17	19
16	17
13	17
17	15
16	19
19	
17	
Rata-rata KE	16,70
Rata-rata KK	16.00

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui nilai *pre test* diatas didapatkan rata-rata nilai kelas eksperimen adalah 16,70 sedangkan pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 16.00.

### 3. Data Akhir (Setelah Eksperimen)

Setelah melakukan eksperimen dengan model pembelajaran TGT dan pada kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional pada kelas eksperimen, diperoleh data yang telah diukur menggunakan instrumen *post test* sebagai berikut

**Tabel 4.3** Hasil *Post Tes* kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Nilai <i>PostTest</i>	
Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
24	23
24	23
23	24
21	22
25	22
23	24
24	25
24	22
24	24
23	25
25	25
26	26
27	24
26	24
25	26
26	26
23	21
22	21
21	19
21	21
21	19
26	20
25	22
25	25
25	23
21	22
23	21
27	20
25	
23	
Rata-rata KE	23,93
Rata-rata KK	22,82

Berdasarkan pada tabel tersebut dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen adalah 23,93 sedangkan pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 22,82.

### C. Uji Statistik Inferensial

#### 1. Uji Asumsi

##### a. Uji Normalitas

Fungsi adanya uji normalitas ini adalah untuk menentukan apakah data yang digunakan berdistribusi normal. Peneliti menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan *software* SPSS versi 25 untuk menguji apakah data berdistribusi normal. Hasil tes dianggap normal bila signifikansi  $> 0,05$  dan abnormal bila signifikansi  $< 0,05$ . Berikut hasil uji normalisasi data yang diperoleh peneliti

**Tabel 4.4** Hasil Uji Normalitas *Pre test* dan *Post test*

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Keaktifan Belajar	Pretest Eksperimen	0.115	30	.200*	0.982	30	0.882
	Posttest Eksperimen	0.155	30	0.065	0.930	30	0.048
	Pretest Kontrol	0.157	28	0.075	0.949	28	0.187
	Posttest Kontrol	0.142	28	0.156	0.949	28	0.185
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi (Sig) uji normalitas Kolmogorov-Smirnov diketahui, nilai

signifikansi pre-test kelas eksperimen adalah  $0,200 > 0,05$ , nilai posttest eksperimen  $0,065 > 0,05$ , nilai *pre-test* kelas kontrol  $0,075 > 0,05$  dan nilai *post-test* kelas kontrol  $0,156 > 0,05$ . Maka informasi di atas berdistribusi normal

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas memiliki tujuan untuk mengetahui suatu data dari 2 dua kelompok bersifat sama (homogen) atau tidak sama. Uji homogenitas dilakukan pada hasil pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk menguji homogenitas peneliti menggunakan uji *levene* dengan dibantu *Software SPSS versi 25*. Hasil uji bisa dikatakan homogen apabila signifikansinya  $>0,05$  dan dikatakan tidak homogen apabila signifikansinya  $>0,05$ . Berikut merupakan hasil dari uji homogenitas data yang diperoleh peneliti

**Tabel 4.5** Hasil Uji Homogenitas *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

<b>Test of Homogeneity of Variance</b>					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Keaktifan Belajar Pretest Eksperimen dan Kontrol	Based on Mean	1.366	1	56	0.247
	Based on Median	1.141	1	56	0.290
	Based on Median and with adjusted df	1.141	1	54.376	0.290
	Based on trimmed mean	1.452	1	56	0.233



Berdasarkan hasil diatas menunjukkan bahwa *Based on Mean* memiliki signifikansi  $0,247 > 0,05$  hal ini menunjukkan bahwa data nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut homogen

**Tabel 4.6** Hasil Uji Homogenitas *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Posttest Keaktifan Belajar Posttest Eksperimen dan Kontrol	Based on Mean	1.059	1	56	0.308
	Based on Median	1.006	1	56	0.320
	Based on Median and with adjusted df	1.006	1	55.776	0.320
	Based on trimmed mean	1.026	1	56	0.315

Berdasarkan hasil diatas menunjukkan bahwa *Based on Mean* memiliki signifikansi  $0,308 > 0,05$  hal ini menunjukkan bahwa data nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut homogen

## 2. Uji Hipotesis dan Interpretasi

Pada uji hipotesis ini peneliti menggunakan uji *independent simple T test* dengan bantuan *SPSS 25*, sekaligus untuk mengetahui efektif atau tidaknya model TGT berbantuan media kartu domino dalam meningkatkan keaktifan peserta didik menggunakan uji *N-Gain score* dengan bantuan *SPSS 25*.

### a. Uji Independent Sample T-Test

Uji *independent sample t-test* merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan antara

hasil posttest kelas eksperimen menggunakan model TGT berbantuan media kartu domino dan hasil Posttes kelas kontrol menggunakan model konvensional. Apabila hipotesis yang dilakukan terbukti signifikan, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima sebagai hasil dari penelitian yang dilakukan. Sebaliknya apabila hipotesis yang dilakukan tidak signifikan maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Hipotesis yang diajukan oleh peneliti dalam penelitian ini sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh model *Teams games tournament* dengan bantuan media kartu domino terhadap Keaktifan belajar peserta didik pada pelajaran IPS di MI Ma'arif Patihan Wetan, Ponorogo Tahun Pelajaran 2022/2023

$H_a$  : Terdapat pengaruh model *Teams games tournament* dengan bantuan media kartu domino terhadap Keaktifan belajar peserta didik pada pelajaran IPS di MI Ma'arif Patihan Wetan, Ponorogo Tahun Pelajaran 2022/2023



Berikut merupakan hasil dari pengujian *independent simple T test Posttest*.

**Tabel 4.7** Hasil Uji Hipotesis

<b>Independent Samples Test</b>					
		t-test for Equality of Means			
		T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Hasil Keaktifan Pembelajaran	Equal variances assumed	2.165	56	0.035	1.112
	Equal variances not assumed	2.154	53.664	0.036	1.112

Berdasarkan tabel diatas pengambilan keputusan mengacu pada  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak apabila signifikansi  $>0,5$ . Apabila signifikansi  $<0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dilihat dari tabel *Posttest* diatas dapat diketahui bahwa signifikansi  $0,035 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* dengan bantuan media kartu domino terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pelajaran IPS

b. Uji *N-Gain*

Uji *N-Gain* ini berfungsi untuk mengetahui efektifitas penggunaan model TGT dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Seteah diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol melalui uji *independent sample t-test*. Berikut merupakan hasil *output*

*descriptive* hasil perhitungan N-Gain dalam bentuk persen (%) dengan bantuan SPSS 25.

**Tabel 4.8** Hasil Perhitungan Uji *N-Gain*

Descriptives					
	Kelas		Statistic	Std. Error	
NGain_Score	Eksperimen	Mean		.6366	.02892
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	.5774	
			Upper Bound	.6957	
		5% Trimmed Mean		.6434	
		Median		.6548	
		Variance		.025	
		Std. Deviation		.15839	
		Minimum		.22	
		Maximum		.92	
		Range		.69	
		Interquartile Range		.21	
		Skewness		-.684	.427
		Kurtosis		.750	.833
		Kontrol	Mean		.5255
	95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	.4574	
			Upper Bound	.5936	
	5% Trimmed Mean		.5305		
	Median		.5455		
	Variance		.031		
	Std. Deviation		.17556		
	Minimum		.11		
	Maximum		.83		
	Range		.72		
	Interquartile Range		.25		
	Skewness		-.402	.441	
Kurtosis		.134	.858		

Berdasarkan hasil perhitungan *N-Gain* diatas untuk mengetahui tingkat keefektivannya, maka perlu diketahui kategori uji *N-Gain* sebagai berikut

**Tabel 4.9** Kategori *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Interpretasi
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Berdasarkan kategori diatas, diketahui nilai rata-rata *N-Gain* untuk kelas eksperimen sebesar 0,63, maka termasuk dalam kategori efektif sedang. Sementara rata-rata nilai *N-Gain* untuk kelas kontrol sebesar 0,52, maka termasuk dalam kategori efektif sedang. Dari interperetasi tersebut dapat disimpulkan bahwa model TGT berbantuan media kartu domino dan model konvensional sama-sama efektif untuk meningkatkan keaktifkan belajar peserta didik.

#### **D. Pembahasan**

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah suatu model pembelajaran yang menawarkan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar mulai dari berpikir, *team work* (kerjasama dalam kelompok), dan berkontribusi untuk

memenangkan permainan antar kelompok. Model pembelajaran TGT menuntut setiap siswa bertanggung jawab terhadap kelompoknya sendiri.<sup>48</sup>

Berdasarkan deskripsi data diatas dapat diketahui bahwa pelaksanaan model TGT berjalan sesuai dengan teori yang ada yaitu guru menjelaskan materi yang diajarkan dan memperkenalkan pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan kartu domino di bagian ini, peserta didik berantusias untuk belajar karena tertarik dengan model TGT, akan tetapi masih ada yang belum memperhatikan guru ketika menyampaikan materi. Setelah guru menjelaskan materi yang disampaikan, guru membagi peserta didik menjadi lima kelompok secara heterogen. Setelah itu guru memberikan kartu domino yang berisi soal beserta jawaban kepada masing-masing kelompok agar dipasangkan sesuai dengan pasangannya. Pada saat melakukan pertandingan peserta didik dan setelah selesai melakukan turnamen game guru memberikan hadiah kepada kelompok yang telah berhasil memenangkan turnamen game tersebut. Pemenang ini diambil dari kelompok mana yang menyelesaikan pertandingan dan benar dalam memasang kartu tersebut maka kelompok tersebut dianggap sebagai juara.

Keunggulan yang peneliti peroleh dari model pembelajaran TGT dengan bantuan kartu domino sebagai berikut:

1. Peserta didik lebih bersemangat dan antusias untuk mengikuti proses pembelajaran.

---

<sup>48</sup> Respati, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Akutansi, (Jurnal penelitian UNS 1) 10.

2. Siswa dapat bertanggung jawab dan menerima perbedaan yang datang dengan sekelompok teman
3. Pembelajaran keaktifan siswa ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran TGT dengan bantuan kartu domino

Berdasarkan hasil analisis perhitungan uji normalitas data yang diperoleh peneliti berdistribusi normal. Data yang diperoleh peneliti berupa data pretest yang memperoleh nilai signifikansi untuk kelas eksperimen sebesar 0,200 dan nilai signifikansi pada kelas kontrol sebesar 0,075 dari kedua data pretest tersebut dapat diketahui bahwa data tersebut berdistribusi normal karena memiliki signifikansi lebih dari 0,05. Data postes kelas eksperimen mendapat nilai signifikansi 0,065 dan kelas kontrol 0,156. Data setelah tes kedua berdistribusi normal karena lebih besar dari 0,05, dan data survei kelas tes mendapat nilai signifikansi 0,130 dan kontrol. kategori mendapat nilai signifikansi 0,058. Kedua kuesioner berdistribusi normal.

Hasil perhitungan uji homogenitas pada pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0,247, hasil post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0,308. Dari kedua hasil tersebut dinyatakan homogen karena memiliki signifikansi lebih dari 0,05.

Setelah uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan serta didapatkan hasil semua data berdistribusi normal dan homogen, maka dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan menggunakan uji *independent sample t- test* dengan signifikansi 0,05. Berdasarkan pengujian hipotesis ini diperoleh hasil 0,035 hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh antara

kelas yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan bantuan media kartu domino dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Hasil dari *uji N-Gain* memperoleh nilai rata-rata untuk kelas eksperimen sebesar 0,63 dimana nilai tersebut menunjukkan keefektifan model TGT berbantuan media kartu domino terhadap keaktifan belajar peserta didik. Begitu pula dengan perolehan nilai untuk kelas kontrol sebesar 0,52 dimana hasil tersebut juga menunjukkan bahwa model pembelajaran konvensional juga efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dijelaskan bahwa proses pembelajaran IPS di MI Ma'arif Patihan Wetan Ponorogo dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan kartu domino berpengaruh pada keaktifan belajar peserta didik akan tetapi model pembelajaran ini tidak efektif terhadap keaktifan belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian skripsi yang dilakukan oleh Rofika Uswatun Kasanah diperoleh hasil perhitungan analisis data yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan keaktifan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan yang menggunakan model konvensional dibuktikan dengan diperolehnya signifikansi  $0,00 < 0,05$  atau nilai  $t$  hitung  $2,332 > t$  tabel 2.0017 maka menolak  $H_0$  dan menerima  $H_a$ , sehingga ditarik kesimpulan



bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.<sup>49</sup>

Berdasarkan uraian diatas dan penelitian yang telah dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen (kelas yang dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT dengan bantuan kartu domino) memiliki keaktifan yang lebih baik daripada kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional, akan tetapi tidak efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.



---

<sup>49</sup> Rofika uswatun kasanah yang berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa di MA Al-Islam Joresan Ponorogo*. (Skripsi Institut Ahama Islam Negeri Ponorogo 2021M) 53.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Sesuai dengan pokok permasalahan yang ada dan didukung dengan hasil analisis data penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Pelaksanaan model TGT dalam penelitian ini sudah sesuai dengan teori yang ada yaitu, guru memberikan penjelasan, guru membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok, peserta didik melakukan game turnamen dengan menggunakan media yang telah ditentukan oleh guru dan di akhir pembelajaran guru memberikan hadiah kepada kelompok yang berhasil menyelesaikan game tersebut. Dalam pelaksanaannya peserta didik antusias dan menjadi lebih aktif mengikuti pembelajaran
2. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan bantuan media kartu domino terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pelajaran IPS. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil signifikansi posttest sebesar  $0,035 < 0,05$  dimana data tersebut menolak  $H_0$  dan menerima  $H_a$ . Dengan demikian model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kartu domino berpengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik.
3. Model TGT efektif terhadap keaktifan belajar peserta didik karena hasil perhitungan uji *N-Gain* memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,63, begitu pula dengan model pembelajaran konvensional juga memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,52. Dengan demikian model TGT dan model konvensional efektif terhadap keaktifan belajar peserta didik.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian di atas, peneliti memberikan beberapa saran yang bisa digunakan sebagai acuan dalam menggunakan atau mengembangkan kembali model pembelajaran TGT. Berikut merupakan saran yang diberikan oleh peneliti

1. Bagi guru, dalam menerapkan model pembelajaran TGT guru terlebih dahulu membuat scenario dan perencanaan pembelajaran yang matang, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara sistematis dan sesuai dengan rencana, guru harus mampu memanfaatkan waktu dengan baik, dan guru harus jeli dalam menentukan kelompok belajar peserta didik, sehingga tidak ada kesenjangan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan yang memiliki kemampuan rendah.
2. Bagi peserta didik, diharapkan mampu diajak bekerja sama dalam menggunakan model pembelajaran TGT
3. Bagi peneliti selanjutnya, Model pembelajaran TGT juga bisa dikembangkan kembali pada penelitian berikutnya dengan variabel terikat yang berbeda sehingga bisa memperoleh hasil yang maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anti, Mari, and Ratnawati Susanto, 'Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Kecerdasan Interpersonal Pada Mata Pelajaran Ips', *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1.4 (2017), 260 <<https://doi.org/10.23887/jisd.v1i4.12510>>
- Arif, Sukuryadi, and Fatimaturrahmi, 'Pengaruh Ketersediaan SumbBelajar Di Perpustakaan Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IP Terpadu SMP Negeri 1 Praya Barat', *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1.2 (2017), 108–16
- Izzah, Firda Nurul, Yeni Arifah Khofshoh, Zumrotus Sholihah, Yayuk Nurningtias, and Nur Wakhidah, 'Analisis Faktor-Faktor Pemicu Turunnya Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran Mata Pelajaran IPA Di Masa Pandemi', *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 10.1 (2022), 150–54
- Kasus, Studi, and D I Man, 'PENERAPAN PENDEKATAN SAINTIFIK DALAM PROSES PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM Diajukan Oleh : Ahmad Azhar Basyir', 2018, 43
- Kristiana, Ina, Atip Nurwahyunani, and Endah Rita Sulistya Dewi, 'Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Menggunakan Media Puzzle Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas Viii Mts N 1 Semarang', *Bioma : Jurnal Ilmiah Biologi*, 6.2 (2017), 78–92 <<https://doi.org/10.26877/bioma.v6i2.1740>>
- L. Silberman, Melvin, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif* (Bandung: Nusa Media, 2019)
- Mudjiono, Dimyanti, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013)
- N.L.G. Wiratni, I.M. Ardana, and I.P.B. Mardana, 'Pengembangan Media Kartu Domino Pada Pembelajaran Ipa Dengan Topik Hewan Dan Tumbuhan Di Lingkungan Rumahku Untuk Siswa Kelas Iv Sd', *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11.2 (2021), 120–34 <[https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v11i2.630](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.630)>
- Nurhamidin, Fauzan, 'PENGUNAAN MEDIA KARTU DOMINO UNTUK PENGUATAN KEMAMPUAN', 6.4 (2019)
- Octavia, Shilphy A, *Model-Model Pembelajaran* (Sleman: CV Budi Utama, 2012)
- Rahmawati, Rafika, 'Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Strategi Mengaktifkan Kelas Dengan Mahasiswa Yang Mengalami Hambatan

Komunikasi’, *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 14.2 (2019), 70–76 <<https://doi.org/10.21831/jpk.v14i2.25169>>

Rahmadania Rizka *Pengaruh Model Pembelajaran Think Talk Write (TTW) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Di Ma Al-Hikmah Bandar Lampung*”. (Skripsi: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 1439 H / 2018)

Respati, “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Akutansi*, (Jurnal penelitian UNS 1)

Rofika uswatun kasanah yang berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa di MA Al-Islam Joresan Ponorogo*. (Skripsi Institut Ahama Islam Negeri Ponorogo 2021M)

Rohani, Ahmad, *Pengelolaan Pengajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003)

Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: PT. RAJAGRAFINDO PERSADA, 2014)

———, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesiolaisme Guru* (Jakarta: Rajawali Pres, 2012)

Salvin, *Cooperativ Learning: Teori, Riset, Dan Praktek (Terjemahan)* (Bandung: Nusa Media, 2008)

Setiani&Priansa, *Manajemen Peserta Didik Dan Model Pembelajaran* (Bandung: Cv. Alfaberta, 2015)

Siska, Yulia, *Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI* (Yogyakarta: Garudhawaca, 2016)

Slavin, Robert E, *Cooperatif Learning*, ed. by Nusa Media (Bandung, 2005)

Suandika, I Komang Adi, I Nyoman Pasek Nugraha, and L.J.E. Dewi, ‘Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Pekerjaan Dasar Otomotif Siswa Kelas X TKRO SMK Negeri 1 Denpasar’, *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 8.2 (2020), 69–78 <<https://doi.org/10.23887/jptm.v8i2.27599>>

Sudana, I Made & Rahmat Heru Setanto, *Metode Penelitian Bisnis Dan Analisis Data Dengan SPSS* (Jakarta: Erlangga, 2018)

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: ALFABETA, 2018)

- , *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2017)
- , *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2016)
- Sunardi Nasir, dan Santi Anggereni, Efektifitas Penggunaan SPLD (Served Product Learning and Discussion) Menggunakan Media Sosial Oline Facebook Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik, (*Jurnal Pendidikan Fisika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makasar*, Vol, 5, 2017)
- Susanto, Ahmad, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016)
- , *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2019)
- Suwarno, Suwarno, ‘Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa’, *PHILANTHROPY: Journal of Psychology*, 3.2 (2019), 110  
<<https://doi.org/10.26623/philanthropy.v3i2.1622>>
- Syah, Darwan, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Diadit Media, 2009)
- Thalita, Almira Rachma, Andin Dyas Fitriyani, and Pupun Nuryani, ‘Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV’, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4.2 (2019), 147–56
- Tri Muah, *Penggunaan Mdel Pembelajaran Problem Based Instruction (PBI) Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 9B Semester Gangsal Tahun Pelajaran 2014/2015 Smp Negeri 2 Tuntang – Semarang*, *Scholaria*, Vol. 6 No. 1, Januari 2023,
- Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Kencana, 2011)
- Ubabuddin, ‘Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar’, *Journal Edukatif*, 5.1 (2019), 18–27 <<https://doi.org/10.37567/jie.v5i1.53>>
- Yogi Hestuaji, “*Pengaruh Media Kartu Domino Terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Bagi Siswa Kelas III SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Karang Tengah Wonogiri*”, (Skripsi: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta 2012
- Zainal, Aqib, *Model-Model Media Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)* (Bandung: Yrama Widya, 2013)

