

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VII MTS MUHAMMADIYAH 2 JENANGAN**

**SKRIPSI**



Oleh:

**ALFINA SISCA WIDYAWATI**

NIM. 208200050

**JURUSAN TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**2024**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VII MTS MUHAMMADIYAH 2 JENANGAN**

**SKRIPSI**

Diajukan  
untuk memenuhi salah satu persyaratan  
dalam menyelesaikan Program Sarjana Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



Oleh:

**ALFINA SISCA WIDYAWATI**

NIM. 208200050

**JURUSAN TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**2024**



## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Alfina Sisca Widyawati  
NIM : 208200050  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial  
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament*  
(TGT) Berbantuan *Quizizz* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas  
VII MTs Muhammadiyah 2 Jenangan

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah.

Pembimbing,

**Risma Dwi Arisona, M.Pd.**  
NIP. 199101102018012001

Ponorogo, 27 Juni 2024

Mengetahui,

Ketua Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

**Arif Rahman Hakim, M.Pd.**  
NIP. 198401292015031002

**IAIN**  
**PONOROGO**



KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

PENGESAHAN

Skripsi atas nama :

Nama : Alfina Sisca Widyawati  
NIM : 208200050  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial  
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Quizizz* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII MTs Muhammadiyah 2 Jenangan

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

Hari : Selasa  
Tanggal : 15 Oktober 2024

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

Hari : Senin  
Tanggal : 21 Oktober 2024

Ponorogo, 21 Oktober 2024

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 : Dr. Kharisul Wathoni, M.Pd.I  
Penguji I : Dr. Edi Irawan, M.Pd  
Penguji II : Khoirun Nikmah, M.Hum

(  )  
(  )  
(  )

## SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:


Nama : Alfina Sisca Widyawati  
NIM : 208200050  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial  
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)  
Berbantuan *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII MTs  
Muhammadiyah 2 Jenangan

Menyatakan bahwa naskah skripsi 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 digunakan semestinya.

Ponorogo, 22 Oktober 2024

Penulis

  
Alfina Sisca Widyawati

208200050



## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alfina Sisca Widyawati

NIM : 208200050

Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Quizizz* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII MTs Muhammadiyah 2 Jenangan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat atau saduran dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku (dicabutnya predikat kelulusan dan gelar sarjanaannya).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, untuk dapat dipergunakan sebagai mestinya.

Ponorogo, 27 Juni 2024

Yang Membuat Pernyataan



Alfina Sisca Widyawati

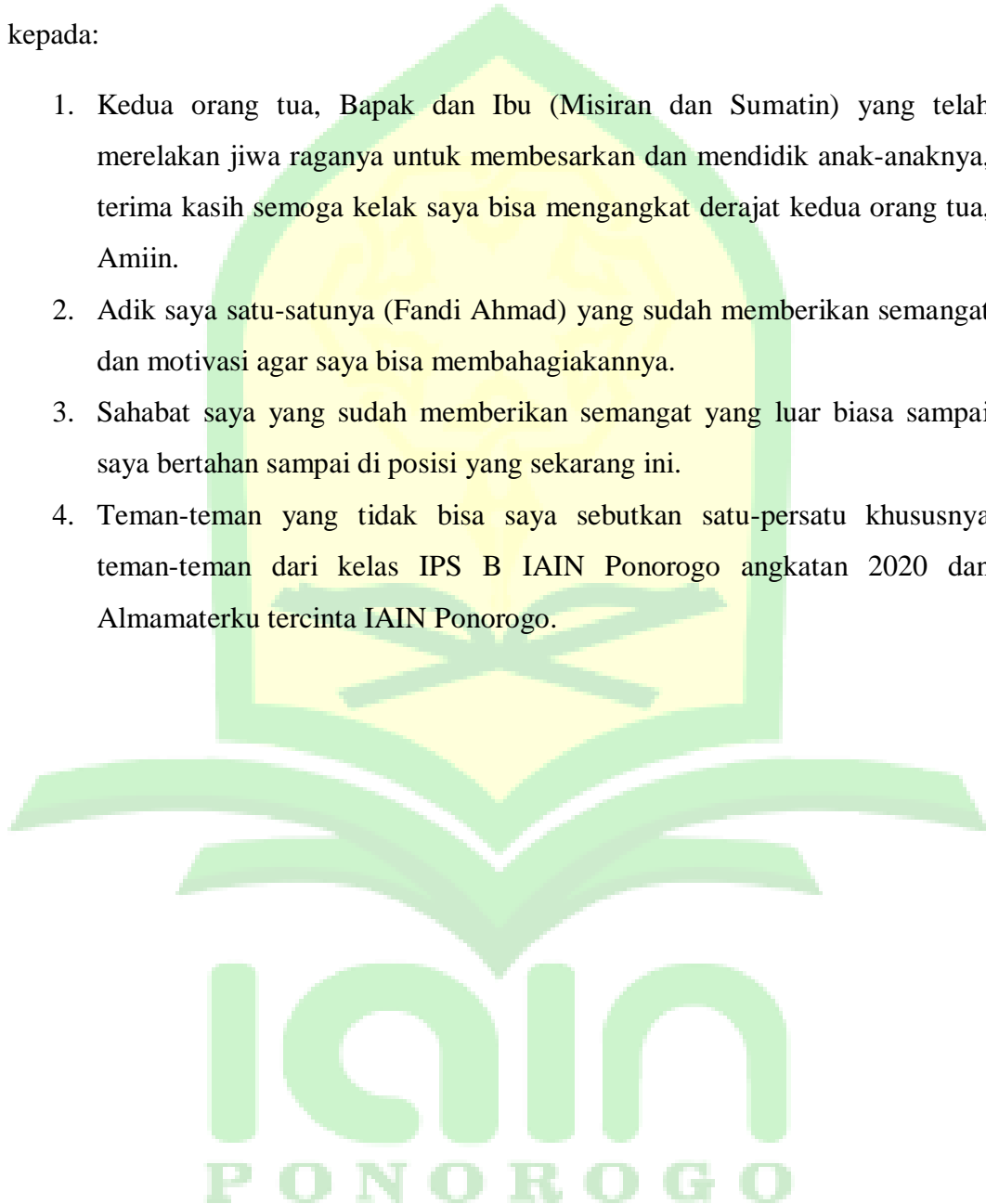


## HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim...Alhamdulillahirobbil'alamin,

Puji Syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat, dan karuniaNya kepada saya. Saya mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua, Bapak dan Ibu (Misiran dan Sumatin) yang telah merelakan jiwa raganya untuk membesarkan dan mendidik anak-anaknya, terima kasih semoga kelak saya bisa mengangkat derajat kedua orang tua, Amiin.
2. Adik saya satu-satunya (Fandi Ahmad) yang sudah memberikan semangat dan motivasi agar saya bisa membahagiakannya.
3. Sahabat saya yang sudah memberikan semangat yang luar biasa sampai saya bertahan sampai di posisi yang sekarang ini.
4. Teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu khususnya teman-teman dari kelas IPS B IAIN Ponorogo angkatan 2020 dan Almamaterku tercinta IAIN Ponorogo.



## MOTO

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا  
يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا  
مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

*”Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan”*

(QS Mujadalah: 11).<sup>1</sup>



<sup>1</sup> Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya (Surakarta: Media Insani, 2015), 543.



## ABSTRAK

**Widyawati, Alfina Sisca.** 2024. *Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Quizizz terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII MTs Muhammadiyah 2 Jenangan.* **Skripsi.** Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing: Risma Dwi Arisona, M.Pd.

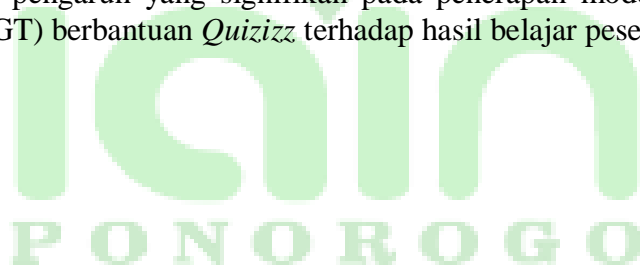
**Kata Kunci :** *Teams Games Tournament (TGT), Quizizz, Hasil Belajar*

Penelitian ini membahas tentang pengaruh model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar IPS siswa. Kajian penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa, rendahnya minat belajar IPS, kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran IPS.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPS ketika diberi tindakan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* materi keragaman sosial budaya dalam masyarakat pada siswa kelas VII di MTs Muhammadiyah 2 Jenangan, penelitian ini juga untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan juga kelas eksperimen. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi yang berguna bagi guru IPS, khususnya dalam mempelajari model pembelajaran agar lebih variatif dan menarik.

Pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 44 siswa yakni kelas eksperimen adalah kelas VII B berjumlah 22 siswa dan kelas kontrol adalah kelas VII C yang berjumlah 22 siswa. Pengambilan data dilakukan menggunakan soal pilihan ganda yang berjumlah 25 soal yang diberikan pada awal pembelajaran (*Pre Test*) dan akhir pembelajaran (*Post Test*). Data hasil penelitian dianalisis menggunakan Uji *independent sample test*.

Pada saat dilakukan *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata berjumlah 65,91, kelas kontrol nilai rata-rata berjumlah 60,55. Hasil perhitungan data dilakukan dengan uji *independent sample test*, Uji *independent sample test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Maka menunjukkan bahwa  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik.



## ABSTRACT

**Widyawati, Alfina Sisca.** 2024. The Influence of the Teams Games Tournament (TGT) Type Learning Model Assisted by Quizizz on the Social Sciences Learning Outcomes of Class VII Students at MTs Muhammadiyah 2 Jenangan. Thesis. Department of Social Sciences Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Ponorogo State Islamic Institute. Advisor: Risma Dwi Arisona, M.Pd.

**Keywords:** Teams Games Tournament (TGT), Quizizz, Learning outcomes

This research discusses the influence of the Teams Games Tournament (TGT) type learning model on students' social studies learning outcomes. This research study was motivated by low student learning outcomes, low interest in learning social studies, lack of student participation in the social studies learning process.

This research aims to determine the differences in social studies learning outcomes when given Teams Games Tournament type learning model actions regarding socio-cultural diversity in society for class VII students at MTs Muhammadiyah 2 Jenangan. This research is also to determine the differences in learning outcomes between the control class and the experimental class. Apart from that, it is hoped that this research will provide useful information for social studies teachers, especially in studying learning models to make them more varied and interesting.

The approach used in this research is quantitative with experimental methods. The sample in this study consisted of 44 students, namely the experimental class was class VII B with 22 students and the control class was class VII C with 22 students. Data collection was carried out using multiple choice questions totaling 25 questions given at the beginning of learning (Pre-Test) and the end of learning (Post-Test). The research data were analyzed using the independent sample test.

When the pre-test and post-test were carried out, the experimental class got an average score of 65.91, while the control class had an average score of 60.55. The results of data calculations were carried out using an independent sample test. The independent sample test obtained a significance value of 0.000. So it shows that  $0.000 < 0.05$  so  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. So it can be concluded that there is a significant influence on the application of the Teams Games Tournament (TGT) model assisted by Quizizz on student learning outcomes.

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Quizizz* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII MTs Muhammadiyah 2 Jenangan”. Shalawat serta salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman kegelapan menuju jalan yang terang benderang, serta membawa rahmat bagi seluruh alam semesta. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu dengan rasa hormat dan rendah hati menghaturkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Evi Muafiah, M.Ag., selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Ponorogo
2. Dr. H. Moh. Munir, Lc., M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Ponorogo
3. Bapak Arif Rahman Hakim, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
4. Ibu Risma Dwi Arisona, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan memberikan saran kepada peneliti dalam skripsi ini
5. Bapak Muh. Arminto, S.Pd., M.M., selaku Kepala Sekolah MTs Muhammadiyah 2 Jenangan

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi masih banyak kekurangan yang perlu dibenahi. Oleh karena itu berbagai kritik dan saran yang bersifat positif maupun negatif sangat diharapkan oleh penulis. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti maupun bagi pembaca.

Ponorogo, 7 Juni 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	<b>v</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>MOTO</b> .....	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>x</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
G. Sistematika Pembahasan.....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>11</b>

A. Kajian Teori .....	11
B. Telaah Penelitian Terdahulu .....	26
C. Kerangka Pikir.....	32
D. Hipotesis Penelitian .....	36
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>37</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	37
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	39
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	40
D. Operasional dan Variabel Penelitian .....	43
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	44
F. Validasi dan Reabilitas .....	45
G. Teknik Analisis Data .....	54
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>60</b>
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	60
B. Deskripsi Hasil Penelitian .....	67
C. Analisis Data dan Uji Hipotesis/ Jawaban Pertanyaan Penelitian.	77
D. Pembahasan.....	84
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>90</b>
A. Simpulan .....	90
B. Saran .....	90
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>92</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain eksperimen.....	39
Tabel 3.2 Data populasi.....	41
Tabel 3.3 Jumlah sampel .....	43
Tabel 3.4 Indikator hasil belajar .....	46
Tabel 3.5 Hasil uji coba validasi soal .....	50
Tabel 3.6 Uji reliabilitas variable hasil belajar .....	53
Tabel 4.1 Profil pendidik dan tenaga kependidikan.....	67
Tabel 4.2 Profil siswa.....	67
Tabel 4.3 Statistik deskriptif hasil belajar kelas eksperimen .....	68
Tabel 4.4 Distribusi frekuensi hasil belajar kelas eksperimen ( <i>Pre-Test</i> ) .....	69
Tabel 4.5 Distribusi frekuensi hasil belajar kelas eksperimen ( <i>Post-Test</i> ).....	70
Tabel 4.6 Statistik deskriptif hasil belajar kelas kontrol .....	71
Tabel 4.7 Distribusi frekuensi hasil belajar kelas kontrol ( <i>Pre-Test</i> ).....	72
Tabel 4.8 Distribusi frekuensi hasil belajar kelas kontrol ( <i>Post-Test</i> ) .....	73
Tabel 4.9 Validasi tes .....	74
Tabel 4.10 Validasi modul ajar kelas kontrol .....	75
Tabel 4.11 Validasi modul ajar kelas eksperimen.....	76
Tabel 4.12 Observasi keterlaksanaan pembelajaran .....	76
Tabel 4.13 Uji normalitas hasil belajar .....	78
Tabel 4.14 Uji homogenitas hasil belajar .....	79
Tabel 4.15 Uji <i>independent sampel test</i> kesamaan hasil belajar .....	81
Tabel 4.16 Uji <i>independent sampel test</i> hasil belajar.....	83



**DAFTAR GAMBAR**

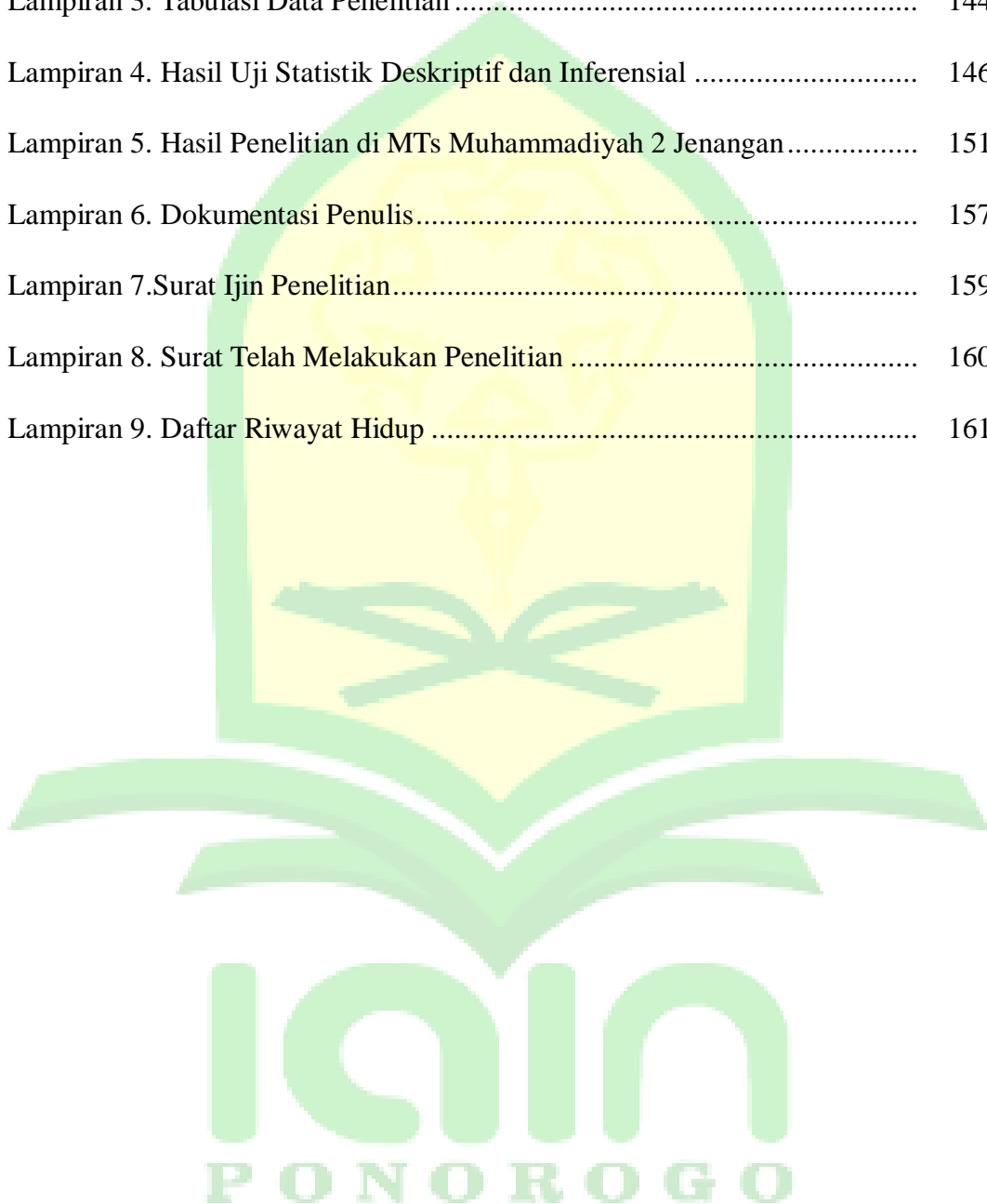
Gambar 2.1 Kerangka pikir ..... 35





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Penelitian.....	98
Lampiran 2. Hasil Validasi Instrumen.....	103
Lampiran 3. Tabulasi Data Penelitian .....	144
Lampiran 4. Hasil Uji Statistik Deskriptif dan Inferensial .....	146
Lampiran 5. Hasil Penelitian di MTs Muhammadiyah 2 Jenangan.....	151
Lampiran 6. Dokumentasi Penulis.....	157
Lampiran 7.Surat Ijin Penelitian.....	159
Lampiran 8. Surat Telah Melakukan Penelitian .....	160
Lampiran 9. Daftar Riwayat Hidup .....	161



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) seringkali dihadapkan pada berbagai kendala, seperti kurangnya kesiapan guru, keterbatasan waktu dan perbedaan kemampuan siswa dalam satu kelompok. Dominasi siswa tertentu dalam kelompok serta ketidaknyamanan beberapa siswa terhadap suasana kompetisi juga menjadi tantangan tersendiri. Untuk mengatasi hal ini, guru perlu mempersiapkan pembelajaran dengan matang, misalnya dengan merancang permainan yang menarik dan mengelompokkan siswa secara heterogen. Model *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki potensi besar dalam menciptakan suasana kelas yang kolaboratif dan menyenangkan. *Teams Games Tournament* (TGT) mendorong setiap siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran, saling memotivasi, dan berkompetisi secara sehat.<sup>2</sup> Hal ini diharapkan dapat meningkatkan penguasaan materi pelajaran.

Model *Teams Games Tournament* (TGT) pertama kali diusulkan dan diterapkan oleh David Devries dan Keith Edward pada tahun 1972. Model ini kemudian dikembangkan dan disempurnakan oleh Devries dan Slavin pada tahun 1978. TGT dikembangkan sebagai respon terhadap persaingan yang tidak sehat antara siswa dan konflik rasial di dalam kelas, yang dapat menciptakan suasana belajar yang tidak kondusif.<sup>3</sup> Dengan menggunakan

---

<sup>2</sup> Bandaso Harry dkk, "Pengaruh Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Tunas Bangsa* 10, no. 2 (2023): 117.

<sup>3</sup> Reka Seprina, Yuliana, and Apdelmi, "Pengembangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis *Fotografi* Bukti Peninggalan Sejarah pada Tingkat SMA," *Jurnal Nirwasita* 3, no. 2 (2022): 73–82, <https://doi.org/10.5281/zenodo.7110810>.

model TGT, diharapkan konflik dalam kelas dapat berkurang dan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, model pembelajaran ini juga mendorong kolaborasi antar siswa.

Model pembelajaran kolaboratif adalah model pembelajaran yang dirancang untuk menggabungkan varian yang berbeda. Salah satunya adalah tipe “*Teams Games Tournament*” (TGT). Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan pada siswa. Dalam model pembelajaran TGT ini peserta saling belajar, berinteraksi, dan berkolaborasi dengan teman sekelompok. Selain itu, TGT juga menyelenggarakan turnamen dan kompetisi dengan anggota lain yang setingkat. Kegiatan TGT menciptakan lingkungan belajar yang baru, aktif dan menarik. Karena siswa dapat mengembangkan daya saingnya secara sehat sehingga meningkatkan hasil belajarnya.

Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model yang membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dengan kemampuan yang beragam untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Model ini terlihat mudah diterapkan, karena semua siswa ikut berpartisipasi dalam kegiatan tanpa adanya perbedaan identitas. Melalui TGT, siswa dapat belajar dalam suasana yang santai, mengembangkan rasa tanggung jawab, kerjasama, dan kompetisi yang sehat. Selain itu, model ini juga meningkatkan motivasi, melibatkan siswa dalam proses pembelajaran yang menarik dan efektif sesuai dengan tujuan kurikulum yang berlaku.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> D. P. P. N. W. A Rusnadi, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perakitan Komputer,” *Mimbar PGSD* 6, no. 3 (2013): 106–15, <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/881>.

Menurut Nur Endah Hikmah Fauziah, langkah-langkah penerapan model pembelajaran TGT meliputi: 1) penyajian atau demonstrasi kelas, 2) membentuk kelompok heterogen, 3) permainan, 4) perlombaan atau turnamen, 5) pemberian hadiah. Dari poin-poin tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT adalah metode untuk mendapatkan poin tambahan melalui pembentukan tim belajar heterogen yang terdiri dari empat sampai enam siswa untuk saling memahami materi pelajaran. Setelah itu, diadakan turnamen atau kompetisi antar tim untuk mendapatkan skor yang akan menjadi skor tim mereka. Tahap terakhir adalah pemberian penghargaan kepada tim dengan skor tertinggi.<sup>5</sup> Penggunaan media pembelajaran yang sesuai juga dapat membantu membuat proses pembelajaran lebih efektif.

Model pembelajaran kolaboratif tipe TGT paling efektif bila digunakan bersamaan dengan penggunaan media pembelajaran digital *interaktif*. Dibandingkan dengan materi cetak, media pembelajaran digital mempunyai kelebihan yaitu lebih dinamis, teks, gambar, video, dan tabel dapat ditampilkan dengan animasi yang menarik. *Platform* pendidikan digital ilmu sosial menawarkan kesempatan untuk memasukkan elemen *interaktif* untuk membantu siswa memahami konsep ilmu sosial dalam bentuk bahan pelajaran dan lembar kerja. Hal ini dikarenakan laporan penelitian menunjukkan bahwa efek manipulasi digital dapat meningkatkan kinerja siswa dalam hal mendorong kreativitas, keragaman solusi, dan meningkatkan motivasi siswa yang berkelanjutan dalam pemecahan masalah.<sup>6</sup> Aplikasi yang dapat

---

<sup>5</sup> Halima Tusadiyah, "Pengaruh Model Pembelajaran *Carousel Feedback* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD," 2016, 1–23.

<sup>6</sup> Marc Schafer, ed., *Visualisation and Epistemological Access to Mathematics Education in Southern Africa*, Edisi ke 1 (London, 2023).

digunakan sebagai bahan pembelajaran materi keragaman sosial budaya dalam masyarakat adalah *Quizizz*.

*Quizizz* adalah aplikasi pembelajaran *gamified* berbasis pendidikan yang mencakup fitur penilaian gaya kuis langsung yang memungkinkan guru untuk menyelenggarakan kuis secara bersamaan dan melihat hasil semua siswa secara langsung. *Quizizz* dapat meningkatkan daya saing dan motivasi menyelesaikan soal secara akurat dan cepat karena setiap soal mempunyai batas waktu yang sudah ditentukan.<sup>7</sup> Selain itu, penggunaan aplikasi *Quizizz* untuk menilai hasil belajar siswa juga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Aplikasi ini menyediakan berbagai jenis tes *interaktif* yang dapat diakses siswa melalui *gadget* yang sangat dekat dengan keseharian siswa pada generasi milenial ini. Layar *Quizizz* berwarna-warni, dengan banyak animasi dan musik latar yang lincah, memberikan kesan cerah dan menyegarkan.

Model pembelajaran konvensional yang diterapkan di MTs Muhammadiyah 2 Jenangan adalah model pembelajaran ceramah. Namun, berdasarkan hasil wawancara guru mata pelajaran IPS Ibu Bibit Mugi Rahayu, S.Pd pada hari Jum'at, 08 Maret 2024 di MTs Muhammadiyah 2 Jenangan menunjukkan bahwa peserta didik kurang semangat, tidak aktif, cenderung mencontek, dan kesulitan memahami masalah secara mandiri. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai rata-rata sebesar 65,81.<sup>8</sup> Untuk mengatasi masalah ini, salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif melibatkan

---

<sup>7</sup> Herlina Pusparani, "Media *Quizizz* Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon," *Tunas Nusantara* 2, no. 2 (2020): 269–79, <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>.

<sup>8</sup> Hasil Wawancara, di MTs Muhammadiyah 2 Jenangan

peserta didik dalam kelompok kecil untuk saling membantu dalam memahami materi. Model ini mendorong interaksi antar peserta didik, seperti saling mengoreksi jawaban dan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok lainnya. Tujuannya adalah mencapai prestasi peserta didik yang tinggi. Selain itu, model pembelajaran *Teams Games Tournament* juga dapat menjadi pilihan yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model ini dapat menjadi motivator dan fasilitator dalam proses pembelajaran, sehingga menciptakan pembelajaran yang tidak membosankan.

Berdasarkan hasil penelitian dari tiga jurnal menunjukkan bahwa model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* menunjukkan bahwa model ini berpengaruh terhadap hasil belajar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada subjek penelitian, materi yang diajarkan, dan proyek akhir yang dibuat siswa.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di MTs Muhammadiyah 2 Jenangan, dan uraian latar belakang serta fenomena-fenomena yang terjadi, peneliti menaruh perhatiannya dengan melakukan penelitian eksperimen di lokasi tersebut dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Quizizz* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII MTs Muhammadiyah 2 Jenangan Tahun Ajaran 2023/2024".

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Pembelajaran masih terfokus atau berpusat pada guru artinya yang aktif dalam proses pembelajaran itu masih seorang pendidik, sehingga mengakibatkan siswa pasif dan bosan dalam pembelajaran di kelas.

2. Proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas masih menerapkan metode membaca dan ceramah (konvensional). Sehingga siswa kurang mampu dalam menyampaikan pendapatnya. Metode konvensional dianggap kurang maksimal apabila diterapkan pada pendidikan abad 21.
3. Terdapatnya ketidakmampuan siswa kelas VII dalam menguraikan fenomena atau permasalahan yang berkaitan dengan materi mata pembelajaran IPS tentang keragaman sosial budaya dalam masyarakat dalam beberapa soal atau tes.
4. Materi keragaman sosial budaya dalam masyarakat yang disajikan dalam mata pelajaran IPS sangat luas, sehingga siswa membutuhkan pendekatan pemikiran kontekstual yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
5. Hasil belajar IPS yang didapatkan peserta didik masih rendah, rendahnya hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu rendahnya minat belajar IPS serta kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran IPS. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan nilai yang didapatkan peserta didik masih di bawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) dengan nilai rata-rata sebesar 65,81.

### **C. Pembatasan Masalah**

Adanya beberapa faktor dan variabel yang dapat dikaji maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini:

1. Variabel yang diteliti adalah model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Quizizz* dan hasil belajar IPS;

2. Siswa yang diteliti adalah kelas VII di MTs Muhammadiyah 2 Jenangan tahun ajaran 2023/2024.

#### **D. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII MTs Muhammadiyah 2 Jenangan?”

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

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini untuk “Mengetahui pengaruh model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII MTs Muhammadiyah 2 Jenangan”

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

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis atau praktis. Manfaat hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Secara Teoretis
  - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan proses pembelajaran IPS khususnya di Sekolah Menengah Pertama (SMP).
  - b. Untuk menambah ilmu pengetahuan, memperkaya hasil penelitian dan hasil belajar siswa.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi sekolah



Hasil penelitian ini diharapkan menjadi pilihan bagi sekolah untuk mengambil keputusan yang lebih baik terhadap proses pembelajaran.

b. Bagi guru

Diharapkan kepada guru untuk menambah informasi tentang pentingnya penerapan metode pembelajaran yang diperlukan dalam pembelajaran di kelas pada mata pelajaran IPS agar pembelajaran lebih menarik, efisien, kreatif dan praktis sehingga dapat mempengaruhi hasil belajarnya.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan acuan atau evaluasi untuk penelitian selanjutnya dan pemahaman tentang hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz*.

## **G. Sistematika Pembahasan**

Untuk memudahkan gambaran pembahasan penelitian ini, disajikan dengan sistematika sebagai berikut:

### **BAB 1: PENDAHULUAN**

Bab pendahuluan adalah gambaran umum untuk memberikan pemikiran bagi keseluruhan laporan penelitian yang berisi uraian mengenai latar belakang masalah pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII MTs Muhammadiyah 2 Jenangan, kemudian dilanjutkan dengan identifikasi masalah,

rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

## BAB II: KAJIAN PUSTAKA

Bab kedua kajian pustaka yang memuat kajian teori tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), Media *Quiziz*, hasil belajar dan pembelajaran IPS, dalam bab ini dimaksudkan sebagai teori acuan untuk melakukan penelitian. Selain kajian teori, pada bab ini juga termuat telaah penelitian terdahulu untuk menunjukkan keaslian penelitian ini, kerangka pikir untuk melihat hubungan teori dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah dan hipotesis penelitian.

## BAB III: METODE PENELITIAN

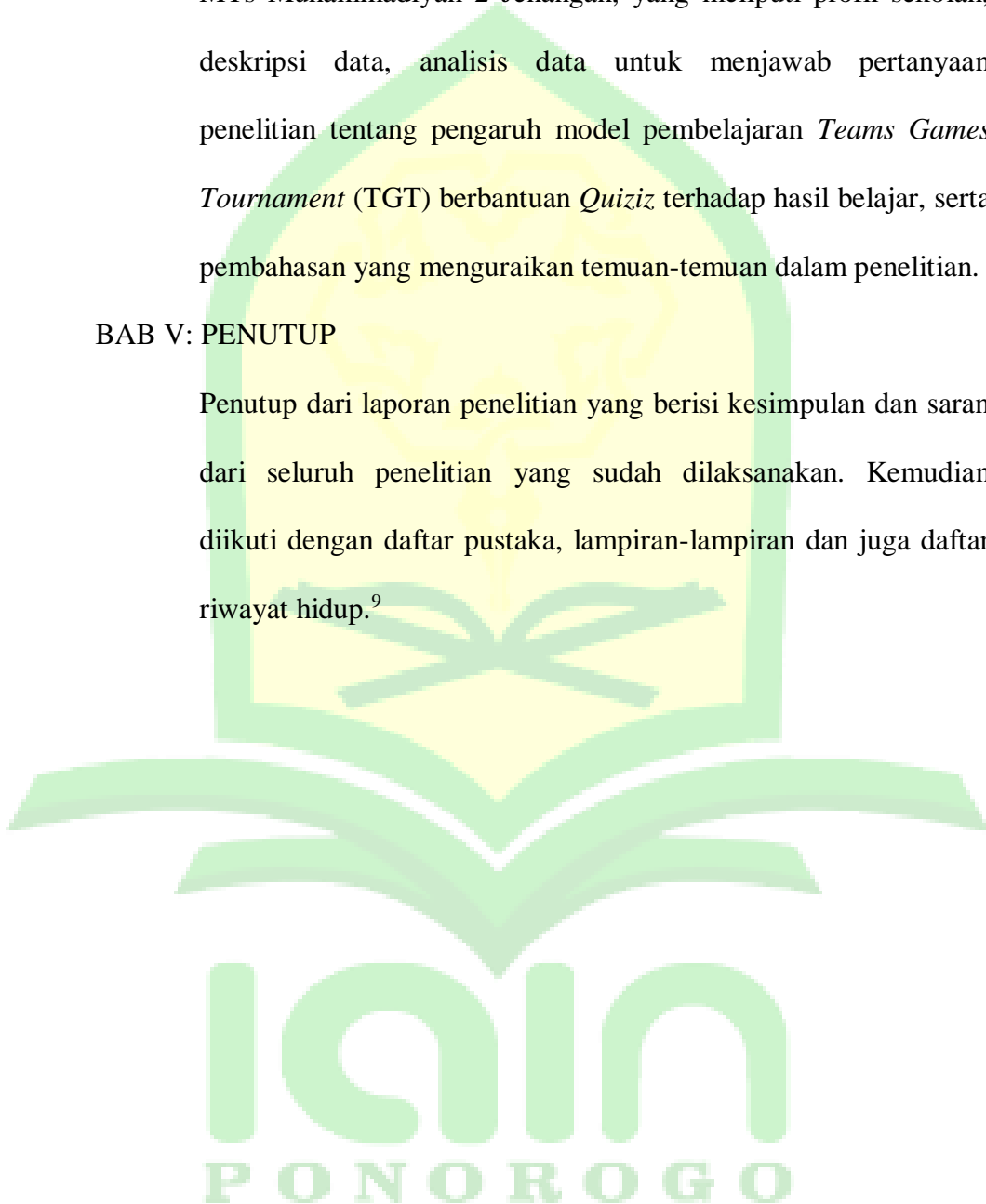
Pada bab ini berisi mengenai metode penelitian yang meliputi pendekatan dan jenis penelitian yaitu pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi eksperimental design*, lokasi di MTs Muhammadiyah 2 Jenangan dan waktu penelitian pada bulan maret sampai dengan bulan mei, populasi seluruh siswa kelas VII dan sampel penelitian di kelas VII B dan VII C, definisi operasional variabel penelitian yang terdiri variabel terikat dan variabel bebas, teknik instrumen pengumpulan data (tes hasil belajar), validitas dan reliabilitas untuk menguji bahwa instrumen valid dan reliabel serta yang terakhir berisi teknik analisis data merupakan cara untuk menganalisis data hasil penelitian.

#### BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Memaparkan atau menjelaskan temuan dan hasil penelitian tentang hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VII di MTs Muhammadiyah 2 Jenangan, yang meliputi profil sekolah, deskripsi data, analisis data untuk menjawab pertanyaan penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quiziz* terhadap hasil belajar, serta pembahasan yang menguraikan temuan-temuan dalam penelitian.

#### BAB V: PENUTUP

Penutup dari laporan penelitian yang berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang sudah dilaksanakan. Kemudian diikuti dengan daftar pustaka, lampiran-lampiran dan juga daftar riwayat hidup.<sup>9</sup>



---

<sup>9</sup> Moh. Munir dkk, Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, 11.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

Kajian teoritis atau kajian pustaka adalah proses pengembangan teori yang mencakup prinsip-prinsip yang digunakan dalam pencarian dan analisis data untuk meningkatkan pemahaman dalam hal topik, variabel yang diamati, maupun kemungkinan masalah. Berikut ini adalah jenis-jenis penelitian teoritis yang dijelaskan menurut variabel atau topik dari penelitian ini:

##### 1. Model *Teams Games Tournament* (TGT)

###### a. Model Pembelajaran

Arti harfiah model berasal dari bahasa Yunani *organon model* yang berarti analisis simbol-simbol yang ada antara sastra dan bahasa. Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai sesuatu yang membawa informasi dan pengetahuan ke dalam interaksi yang terjadi antara pendidik dan siswa.<sup>10</sup>

Menurut Indrawati dalam bukunya yang berjudul “ Modul Pelatihan Widyaiswara Penyesuaian/Inpassing” bahwa model merupakan suatu teori pembelajaran secara luas yang akan dijadikan sebagai kerangka untuk menentukan pendekatan. Model apa yang diyakini seseorang akan mempengaruhi metode yang dipilih. Jika guru berpendapat bahwa model konstruktivis efektif dalam pembelajaran karena aliran pemikiran ini berasumsi bahwa pembelajaran terjadi

---

<sup>10</sup> Oktaffi, Model Pembelajaran Inovatif dan Rancangan Pembelajaran untuk Guru IPA SMP, 1.

ketika orang dihadapkan pada suatu masalah, maka tahap selanjutnya adalah memikirkan metode pembelajaran apa yang tepat.<sup>11</sup>

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat diasumsikan bahwa model pembelajaran merupakan prosedur atau cara yang digunakan seseorang yang berperan sebagai pendidik melalui tahapan-tahapan untuk memberikan informasi dan pengetahuan kepada peserta didik dengan harapan tercapainya tujuan dari pembelajaran yang lebih baik.

Model pembelajaran sendiri memiliki banyak bentuk, dikarenakan setiap siswa juga memiliki karakteristik yang berbeda dalam belajar, kelebihan dan kekurangan siswa mulai dari aspek fisik, pola perilaku dan cara berpikir serta merespon sesuatu yang baru. Oleh sebab itu dengan banyaknya pilihan model pembelajaran diharapkan pendidik mampu menerapkan model pembelajaran yang tepat dan mampu menjadikan pembelajaran lebih menarik atau menjadi lebih baik lagi.

#### b. Langkah-langkah Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

##### 1) Penyajian Kelas

Pada saat pembelajaran awal guru memberikan materi dan penjelasan di dalam kelas, seperti biasanya pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah dan diskusi yang dipimpin oleh guru. Pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik harus memperhatikan dan memahami materi yang sedang disampaikan karena hal tersebut sangat membantu siswa memperoleh nilai yang baik pada saat permainan.

---

<sup>11</sup> MTEFL Indrawati, "Modul Pelatihan Widyaiswara Penyesuaian/Inpassing," Modul Pelatihan Widyaiswara Penyesuaian/ Inpassing Berbasis *E - Learning*, 2016, 6-8, file:///C:/Users/ACER/Downloads/Documents/Metode Pembelajaran (OK).

## 2) Kelompok (*Team*)

Manfaat kelompok adalah untuk lebih mudah memahami materi bersama teman sekelompok dan untuk lebih mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal saat mengikuti permainan.

## 3) Permainan (*Game*)

Permainan terdiri dari beberapa pertanyaan yang sudah disiapkan oleh guru yang bertujuan untuk menguji sejauh mana siswa memahami materi yang sudah dipelajari sebelumnya. Peserta yang dapat menjawab soal maka akan mendapatkan skor yang nantinya akan dikumpulkan dengan kelompok mereka masing-masing.

## 4) Turnamen (*Tournament*)

Turnamen biasanya dilaksanakan pada minggu terakhir setelah semua kelompok mengerjakan lembar kerja yang diberikan. Turnamen merupakan susunan dari beberapa *game* yang sudah dipertandingkan.

## 5) Penghargaan Kelompok (*Team Recognize*)

Setelah turnamen selesai dan penghitungan skor sudah dilaksanakan maka kemudian guru memberikan pengumuman kepada siswa siapa yang mendapatkan penghargaan kelompok. Setiap kelompok mendapatkan hadiah sesuai dengan skor yang

sudah mereka dapatkan dan sudah memenuhi skor rata-rata kriteria yang sudah ditentukan.<sup>12</sup>

c. Pengertian Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang mengajak siswa belajar sambil bermain, model pembelajaran ini sangat cocok diterapkan di sekolah menengah pertama karena model pembelajaran ini mampu meningkatkan karakter gotong royong, hasil belajar siswa, dan kemampuan berpikir kritis. *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda.<sup>13</sup>

Dalam metode ini, setelah siswa belajar secara berkelompok, setiap anggota kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang sama dan akan mengikuti permainan atau turnamen yang disebut "*tournament table*" yang diadakan pada akhir atau pada saat unit mata pelajaran diadakan di bagian akhir. Poin yang diperoleh akan dimasukkan dalam rata-rata grup atau kelompok. Tujuan dan keberhasilan kelompok bukan hanya memahami pelajaran dan menyelesaikan masalah, tetapi juga mempelajari sesuatu secara kelompok. Model ini sangat sederhana dan mudah dipraktikkan, terutama cocok untuk siswa SD,

---

<sup>12</sup> Sri dan M. Tohimin Apriyanto Damayanti, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap Hasil Belajar Matematika," *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika* 02, no. 02 (2017): 236, <http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/>.

<sup>13</sup> Oktaffi dkk, 282.

SMP/MTs, SMA/SMK.<sup>14</sup> Selain sebagai cara untuk mendorong siswa dalam mengemukakan pendapat, juga sebagai cara untuk menumbuhkan keberanian siswa dalam berbicara. Melalui model pembelajaran ini suasana kelas akan menjadi lebih aktif dan tidak terkesan monoton.<sup>15</sup>

Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) mempunyai banyak manfaat, salah satunya adalah menciptakan kondisi yang beragam dalam kegiatan mengajar, yang dapat membantu guru memecahkan permasalahan pembelajaran, seperti rendahnya minat belajar siswa, rendahnya aktivitas, dan lain-lain. Dalam proses belajar siswa atau hasil belajar rendah, siswa terlibat dalam kegiatan yang melibatkan seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, dan juga melibatkan siswa dalam perannya sebagai pembimbing teman sejawat.<sup>16</sup>

d. Kompetensi yang dapat Dikembangkan dalam Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

- 1) Pengetahuan, yaitu kesadaran kognitif, dengan menggunakan TGT siswa akan mempunyai pengetahuan yang lebih mendalam terhadap mata pelajaran karena terdapat unsur *peer tutoring* dalam TGT.

---

<sup>14</sup> Asba, "Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar di SD Negeri 3 Dadakitan Kabupaten Tolitoli," *Jurnal Ideas Publishing* 5, no. 1 (2019): 18.

<sup>15</sup> I Putu Yogik Suwara Mahardi dkk, "Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong dan Hasil Belajar IPA," *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia* 1, no. 1 (2019): 98, <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20821>.

<sup>16</sup> Model Pembelajaran Inovatif dan Rancangan Pembelajaran untuk Guru IPA SMP, 282.



- 2) Pemahaman, melibatkan kemampuan kognitif dan emosional individu. Selain memahami materi pelajaran melalui TGT, siswa juga dilatih untuk memahami perasaan orang lain.
  - 3) Kemampuan (*skill*) adalah kemampuan yang harus dimiliki seseorang untuk melaksanakan tugas atau pekerjaan yang diberikan kepadanya. Siswa dapat dengan mudah memperoleh kemampuan ini karena di TGT siswa dapat mengembangkan banyak kemampuan termasuk bertanya dan menjelaskan kepada siswa lain.
  - 4) Nilai merupakan standar perilaku yang diyakini tertanam secara psikologis dalam diri seseorang. Kemampuan TGT ini tercermin dari kejujuran dalam menjaga rahasia setiap orang, keterbukaan dalam memberikan penjelasan kepada teman lain, dan demokrasi dalam menyatukan pendapat yang berbeda dalam berdiskusi.
  - 5) Sikap, yaitu perasaan (senang-tidak senang, suka-tidak suka) atau reaksi terhadap rangsangan dari luar. Keterampilan sikap terdapat siswa karena dalam TGT siswa belajar bersama kelompoknya masing-masing dan tidak ada tekanan dari guru sehingga siswa merasa senang dan santai.
  - 6) Minat adalah kecenderungan seseorang untuk melakukan sesuatu. Adanya turnamen TGT meningkatkan minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran.
- e. Kelebihan dan Kekurangan Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Kelebihan Model *Teams Games Tournament* (TGT)<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> Oktaffi dkk, 75.

- 1) Dapat mendorong dan mengatur perkembangan sikap dan keterampilan sosial siswa, meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa;
- 2) Lebih meningkatkan waktu yang dicurahkan untuk tugas tersebut;
- 3) Mendorong penerimaan terhadap perbedaan individu;
- 4) Hanya dalam waktu singkat, siswa dapat menguasai materi secara mendalam;
- 5) Proses pengajaran dilaksanakan bersamaan dengan aktivitas siswa;
- 6) Mendidik siswa untuk berlatih berinteraksi dengan orang lain;
- 7) Motivasi belajar yang lebih tinggi, dan;
- 8) Meningkatkan keramahan, kepekaan dan toleransi.

#### Kekurangan Model *Teams Games Tournament* (TGT)<sup>18</sup>

- 1) Sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan akademis yang beragam;
- 2) Banyak siswa yang mempunyai kemampuan akademis tinggi tetapi kurang terbiasa dan sulit dalam memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran mengacu pada segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi (materi pembelajaran) untuk merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga mencapai tujuan pembelajaran.

---

<sup>18</sup> Oktaffi dkk, 76.

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berisi informasi yang tersedia dari internet, buku, film, televisi yang dapat disampaikan kepada orang lain.<sup>19</sup>

Konsep media pembelajaran mempunyai dua aspek yang saling menunjang, yaitu perangkat lunak dan perangkat keras. Contoh : Jika seorang guru membuat suatu materi atau materi dalam *powerpoint* kemudian memproyeksikannya melalui LCD proyektor, maka materi atau materi tersebut dinamakan perangkat lunak, sedangkan LCD proyektor itu sendiri adalah alat atau perangkat keras yang digunakan untuk memproyeksikan materi pelajaran tersebut ke dalam layar.

Pada awalnya media pembelajaran hanya digunakan sebagai alat untuk membantu guru dalam mengajar. Seiring kemajuan teknologi, bermunculan perangkat-perangkat elektronik yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan. Kemajuan tersebut juga berdampak pada bidang pendidikan dan pembelajaran dengan digunakannya berbagai perangkat yang dapat membantu kegiatan pembelajaran. Sekitar pertengahan abad ke-20, penggunaan alat visual melengkapi penggunaan alat audio, dan lahirlah alat bantu pengajaran audio visual. Dikenal sebagai alat bantu audio visual (AVA), dapat dijelaskan sebagai sesuatu yang membantu pendengaran dan penglihatan. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya di bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media

---

<sup>19</sup> Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, Bintang Sutabaya (Surabaya: Bintang Sutabaya, 2016), 240.

pembelajaran semakin meluas dan interaktif, seperti radio, video, komputer dan internet, yang semuanya diharapkan dapat membantu siswa dalam hal penglihatan dan pendengaran memungkinkan isi pembelajaran dapat dipahami dengan lebih jelas dan menarik. Dalam konteks inilah muncul istilah “alat bantu”. Istilah tersebut masih digunakan hingga saat ini dalam berbagai konteks bahkan digunakan secara bergantian dengan media pembelajaran atau alat peraga. Penggunaan istilah ini tidak ada salahnya, yang perlu diperhatikan adalah fungsi dan tujuan penggunaannya dalam pembelajaran.<sup>20</sup>

b. Pengertian *Quizizz*

*Quizizz* adalah alat yang dirancang untuk membantu pembelajaran mandiri yang dapat digunakan setiap siswa untuk membantu kinerja mereka. *Quizizz* adalah layanan digital yang mengajukan pertanyaan-pertanyaan kreatif untuk melibatkan siswa sepenuhnya dalam pembelajaran, menjadikannya layanan digital bagi para pendidik untuk menginspirasi pembelajaran. Alat yang dapat digunakan dalam permainan tebak-tebakan adalah komputer, laptop, *handphone* dan alat elektronik lainnya.<sup>21</sup>

Manfaat menggunakan media *Quizizz* adalah aplikasi ini merupakan aplikasi pembelajaran berbasis permainan yang menggunakan *gameplay* multipemain untuk menyajikan latihan dan membuat latihan ruang belajar menjadi hidup. *Quizizz* juga memiliki

---

<sup>20</sup> Kristanto, 150.

<sup>21</sup> Liana Vivin Wihartanti dkk, “Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Berbasis *Smarthphone* dalam Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa,” Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran 2019, 2019, 282.

fitur permainan seperti avatar, tema dan hiburan musik selama proses pembelajaran.

Keunggulan media kuis antara lain:

- 1) Siswa dapat langsung mengecek hasil penilaiannya;
- 2) Setiap siswa akan mendapat soal yang berbeda-beda untuk meminimalisir kecurangan;
- 3) Siswa dapat melihat jawaban yang benar dan salah.

Dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media *quizizz* adalah untuk mengaktifkan siswa di dalam kelas sehingga kegiatan belajar mengajar tidak membosankan. Maka dengan ini media *quizizz* dapat membantu guru menggunakan media evaluasi yang beragam untuk menarik minat siswa dan menjadikan pembelajaran lebih aktif.

### 3. Hasil Belajar

#### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil terdokumentasi dari serangkaian proses belajar siswa yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Keller H. Nashar berpendapat bahwa hasil belajar adalah perubahan yang dihasilkan dari investasi pribadi berupa motivasi dan harapan untuk sukses, dan investasi lingkungan dalam bentuk rancangan dan pengelolaan motivasi tidak berdampak pada upaya siswa mencapai

tujuan pembelajaran.<sup>22</sup> Hasil belajar, yaitu kemampuan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar.

Seseorang dikatakan berhasil belajar apabila ia mengalami perubahan. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan terwujudnya tujuan dari proses pembelajaran.

#### b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi belajar, tetapi digolongkan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal.<sup>23</sup>

##### 1) Faktor psikologis

###### a) Aspek psikologis

(1) Intelegensi, memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap kemajuan belajar peserta didik;

(2) Perhatian, merupakan tujuan dari pemeranan konsentrasi, aktivitas dan kesadaran siswa pada suatu objek. Dalam sebuah pendidikan hal ini sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa;

(3) Minat, hal ini sangat penting dalam diri siswa karena jika tidak memiliki minat maka pelajaran akan sulit dipahami oleh peserta didik;

(4) Motivasi, dorongan yang dapat membuat tujuan atau cita-cita siswa dapat terwujud;

---

<sup>22</sup> Rizki Sobandi, "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas VIII MTs Negeri 1 Pangandaran," *Diksatrasia : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 1, no. 2 (2017): 306, <https://doi.org/10.25157/diksatrasia.v1i2.634>.

<sup>23</sup> Widia Hapnita et al., "Faktor Internal dan Eksternal yang Dominan Mempengaruhi Hasil Belajar Menggambar dengan Perangkat Lunak Siswa Kelas XI Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Padang Tahun 2016/2017," *CIVED (Journal of Civil Engineering and Vocational Education)* 5, no. 1 (2018), <https://doi.org/10.24036/cived.v5i1.9941>.

(5) Kesiapan, jika siswa memiliki kesiapan dalam belajar maka akan menghasilkan belajar yang baik dan mendapatkan hasil yang memuaskan.

## 2) Faktor eksternal

### a) Aspek keluarga

Dalam pendidikan peranan keluarga memang menjadi suatu bagian penting dalam perkembangan anak, selain itu dalam keluarga juga akan menanamkan nilai keyakinan atau agama, nilai budaya, nilai moral, dan keterampilan. Dalam aspek ini juga berpengaruh pada:

- (1) Cara orang tua mendidik mengajar anaknya;
- (2) Suasana rumah yang nyaman untuk anak yang sedang belajar;
- (3) Keadaan ekonomi keluarga baik.

### b) Aspek sekolah

- (1) Metode pengajaran, siswa akan tertarik jika metode pengajaran atau pembelajaran yang digunakan dapat menarik perhatian peserta didik;
- (2) Relasi guru, apabila hubungan guru dengan siswanya baik maka akan membuat siswa nyaman pada saat pembelajaran berlangsung;
- (3) Disiplin, kedisiplinan juga sangat berpengaruh pada kebiasaan-kebiasaan siswa untuk selalu mematuhi peraturan yang ada di sekolah maupun di dalam kelas;

(4) Sarana dan prasarana, apabila sarana prasarana yang disediakan sekolah baik maka akan menghantarkan semangat belajar yang baik juga.

c) Aspek masyarakat

(1) Bentuk kehidupan bermasyarakat juga akan mempengaruhi siswa dalam proses belajar. Pengaruh tersebut dapat mendorong semangat dan giat belajar atau malah sebaliknya,

(2) Teman bergaul, teman bergaul sangat berpengaruh pada pembentukan kebiasaan-kebiasaan siswa.

c. Klasifikasi hasil belajar

Sudijono mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan suatu tindakan penilaian yang dapat mengungkap aspek proses berpikir (ranah kognitif), namun juga dapat mengungkap aspek kejiwaan seperti nilai atau sikap (ranah afektif) dan aspek keterampilan (bidang psikomotorik) yang sudah melekat pada diri setiap manusia. Hal ini dapat dijelaskan karena hasil belajar dapat terungkap sepenuhnya dengan menggambarkan kinerja siswa setelah pembelajaran.<sup>24</sup>

d. Indikator hasil belajar

Indikator hasil belajar adalah sebagai berikut:<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> Budi Tri Siswanto Valiant Lukad Perdana Sutrisno, "Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK di Kota Yogyakarta," *Jurnal Pendidikan Vokasi* 6 No.1: 114, <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpv.v6i1.8118>.

<sup>25</sup> Ika Wanda Ratnasari, "Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika," *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi* 5, no. 2 (2017): 289–93, <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v5i2.4377>.



- 1) Dalam bidang kognitif, mengenal seseorang dapat dilakukan melalui observasi, ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, dan sintesis;
  - 2) Dalam bidang emosional, seseorang dapat dilihat dari segi penerimaan, penyambutan, penghayatan (sikap menghargai), internalisasi (pendalaman), dan representasi (penghargaan);
  - 3) Pada ranah psikomotorik seseorang dapat dilihat dari gerak dan motoriknya, kemampuan ekspresi verbal dan non verbal.
4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) atau ilmu sosial adalah disiplin ilmu yang mempelajari seluruh aspek masyarakat, manusia, lingkungan, dan interaksi di antara keduanya.<sup>26</sup> Biasanya, pelajaran IPS mencakup beberapa bidang studi seperti sejarah, geografi, ekonomi, dan ilmu politik. Saat seseorang mempelajari sosiologi, seseorang akan belajar tentang bagaimana manusia berinteraksi dengan lingkungannya, bagaimana masyarakat terbentuk, dan dinamika politik, ekonomi, dan sosial suatu negara atau wilayah. Hal ini melibatkan pemahaman perubahan sejarah, geografi fisik dan manusia, struktur ekonomi, dan peran pemerintahan dalam mengatur masyarakat. Pelajaran ini penting karena membantu siswa memahami dunia di sekitar mereka dan membangun kesadaran akan berbagai isu sosial, politik, dan ekonomi yang berdampak pada kehidupan sehari-hari. Hal ini juga dapat membantu

---

<sup>26</sup> Siwi Utamingtyas, "Implementasi Problem Solving Berorientasi Higher Order Thinking Skill (HOTS) pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (2020): 87.

mengembangkan keterampilan analisis, pemecahan masalah, serta pemahaman yang mendalam tentang konteks budaya dan sejarah.

Tujuan dari pembelajaran IPS adalah untuk membantu siswa menjadi lebih bersimpati terhadap permasalahan sosial, mempunyai sikap positif dalam mengurangi segala bentuk kesenjangan, dan terampil dalam menghadapi setiap permasalahan yang muncul setiap hari, baik itu permasalahan yang mereka hadapi atau masalah yang mempengaruhi kehidupan orang lain.<sup>27</sup> Hadi mengatakan, ada empat tujuan pembelajaran IPS, antara lain:<sup>28</sup>

- a. IPS membantu siswa memahami lingkungannya, mengingat banyaknya bahan pelajaran yang tersedia;
- b. Materi pembelajaran IPS bukanlah sekedar materi pembelajaran ingatan, teori atau sejarah, isi materi pembelajaran IPS dapat melatih kemampuan berpikir siswa;
- c. Melatih perilaku dalam kehidupan sehari-hari dan peduli terhadap lingkungan;
- d. Nilai-nilai pembelajaran IPS adalah nilai-nilai yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat seperti nilai kepercayaan, nilai sosial, menghargai perbedaan, dan ketaatan pada hukum pemerintah.

Berdasarkan pandangan di atas mengenai tujuan pembelajaran IPS, pembelajaran IPS diharapkan siswa dapat peka terhadap permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki kemampuan dasar berpikir logis dan kritis, serta menjadi warga negara yang baik, dan

---

<sup>27</sup> Henni Endayani Eka Susanti, *Konsep Dasar IPS* (Medan: CV. Widya Puspita, 2018), 7.

<sup>28</sup> Eka Yusnaldi dkk, "Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023): 32177.

memiliki rasa ingin tahu, pemecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial.

## B. Telaah Penelitian Terdahulu

Agar tidak terjadinya pengulangan pengkajian maupun pengulangan penelitian dan untuk mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian, maka peneliti akan mendeskripsikan karya yang relevan dengan judul penelitian ini. Terkait dengan kajian teori yang dilakukan, berikut ditemukannya beberapa penelitian terdahulu, antara lain:

1. Hasil penelitian Putri Yurisdha Mawarni, Umi Khsanah, Reza Kusuma Setyansah, dan Octarina Hidayatus Sholikhah.<sup>29</sup> Penelitian berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode tindakan kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar kelas 3 di SDN Bulukidul Kecamatan Balong. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik dengan muatan Bahasa Indonesia menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* mengalami peningkatan yang baik, dalam penelitian ini membutuhkan dua siklus, pada siklus pertama hasil ketuntasan klasikal yang masih kurang dan belum mencapai target yang diinginkan sehingga dibutuhkan siklus ke dua di mana pada siklus kedua ini ketuntasan

---

<sup>29</sup> Putri Yunisda Mawarni dkk, "Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08, no. 01 (2023): 6325–26.

klasikal pada kelas 3 SDN Bulukidul mengalami peningkatan dan dikategorikan baik.

2. Hasil penelitian Desti Anisa Zoraida, Kriswandani, Anna Royyanna Nikmah.<sup>30</sup> Penelitian berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan *Geogebra* dan *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Fungsi Kuadrat". Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes selanjutnya data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan kuantitatif. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *GeoGebra* dan *Quizizz* mampu memberdayakan kemampuan mereka dalam memvisualisasikan objek matematika secara optimal melalui kegiatan pembelajaran berkelompok, permainan dan pertandingan.
3. Hasil penelitian Rita Nova Dayanti, Admaja Dwi Herlambang, Satrio Hadi Wijoyo.<sup>31</sup> Penelitian berjudul "Pengaruh Kualitas Implementasi Metode Pembelajaran Ceramah Berbantuan *Powerpoint* dan *Quizizz* terhadap Hasil Belajar *Kognitif* dan *Psikomotorik* Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMK Negeri 12 Malang. Penelitian ini merupakan penelitian

---

<sup>30</sup> Desti Anisa Zoraida dkk, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan *Geogebra* dan *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Fungsi Kuadrat" 4, no. 1 (2023): 492–95.

<sup>31</sup> Rita Novi Dayanti dkk, "Pengaruh Kualitas Implementasi Metode Pembelajaran Ceramah Berbantuan *Powerpoint* dan *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Psikomotorik Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMK Negeri 12 Malang," Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer 4, no. 4 (2020): 1190–92, <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/7164>.

yang menggunakan metode kuantitatif dengan jenis *Quasi Eksperimen* di mana terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini bertujuan yang pertama untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pelaksanaan metode pembelajaran ceramah berbantuan *quizizz* pada hasil belajar kognitif dan psikomotorik siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif menggunakan metode ceramah berbantuan media pembelajaran *quizizz* pada siswa kelas XI Multimedia di SMKN 12 Malang. Tidak terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada ranah psikomotorik dengan diterapkannya metode ceramah berbantuan media pembelajaran *quizizz* pada kelas XI Multimedia di SMKN 12 Malang, Terdapat pengaruh pada kualitas belajar menggunakan metode konvensional ceramah dengan bantuan media pembelajaran *mobile learning* yaitu *quizizz* pada hasil belajar kognitif dan psikomotorik siswa.

4. Hasil penelitian Ai Sholihan.<sup>32</sup> Penelitian berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika". Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis *quasi eksperimen* dimana terdapat kelas eksperimen dan juga kelas kontrol. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh hasil belajar matematika siswa kelas XI SMK Bina Taqwa Depok yang diajarkan dengan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT memiliki pengaruh terhadap hasil belajar

---

<sup>32</sup> Ai Sholihah, "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika," *Indonesian Journal of Physical Education and Sport Science* 1, no. 2 (2016): 243–45, <https://doi.org/10.52188/ijpess.v3i2.465>.

matematika siswa pada pokok bahasan dimensi dua, hal ini dapat dilihat dari hasil belajar matematika siswa yang diberi pengajaran TGT lebih tinggi daripada siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran STAD.<sup>33</sup>

5. Hasil penelitian Desak Nyoman, Niken Pratiwi, Saprizal Hadisaputra, Supriyadi.<sup>34</sup> Penelitian berjudul “*The Effect Of Cooperative Learning Model Team Games Tournament (TGT) Assisted By Quizizz Application On Student Learning Outcomes In Redox Reaction Topik*”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis *quasi eksperimen* dengan desain penelitian berupa *pretest-posttest control group design*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada materi reaksi redoks. Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan aplikasi *Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok redoks kelas X IPA SMAN 7 Mataram.<sup>35</sup>
6. Hasil penelitian Dewi Tri Wahyuni dan Risma Dwi Arisona.<sup>36</sup> Penelitian berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar IPS”. Penelitian ini menggunakan metode

---

<sup>34</sup> Desak Nyoman Niken Pratiwi dkk, “*The Effect Of Cooperative Learning Model Team Games Tournament (TGT) Assisted By Quizizz Application On Student Learning Outcomes In Redox Reaction Topik*,” *Jurnal Fkip Unram* 2, no. 1 (2023): 6–7.

<sup>36</sup> Dewi Tri Wahyuni dan Risma Dwi Arisona, “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap Hasil Belajar IPS,” *Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia* 4, no. 1 (2024): 82.

kuantitatif jenis eksperimen pada kelas VII. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh model TGT terhadap hasil belajar IPS. Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

7. Hasil penelitian Muhammad Farhan dan Risma Dwi Arisona.<sup>37</sup> Penelitian berjudul "*Problem Based Learning (PBL) Berorientasi Higher Order Thinking Skills (Hots) untuk Meningkatkan Hasil Belajar*". Penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas dengan model Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari dua siklus. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui penerapan pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) berorientasi HOTS mata pelajaran IPS kelas VII C SMPN 2 Ponorogo (2) mengetahui peningkatan hasil belajar IPS kelas VIII C SMPN 2 Ponorogo menggunakan model PBL (*Problem Based Learning*). Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti maka dapat disimpulkan bahwa hasil penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berorientasi *Higher Other Thinking Skill (HOTS)* terdapat tiga kegiatan, yaitu: awal, inti dan penutup. Guru menerapkan ranah kognitif C4 (Menganalisa) sebagai kemampuan *Higher Other Thinking Skill (HOTS)* yang diamati. Hasil siklus I dan II pada kemampuan C4 (menganalisis) dengan kategori membedakan, mengorganisasi dan mengatribusikan terhadap peningkatan. Hasil belajar terdapat peningkatan, pada siklus II siswa yang tuntas sebesar 87%.

---

<sup>37</sup> Muhammad Farhan dan Risma Dwi Arisona, "*Problem Based Learning (PBL) Berorientasi Higher Order Thinking Skills (HOTS) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS,*" Jurnal Publikasi Berkala Pendidikan Ilmu Sosial 2, no. 2 (2022): 51.

8. Hasil penelitian Tsamrotin Nafi'ah, Dian Hikmayana, Risma Dwi Arisona.<sup>38</sup> Penelitian berjudul "Model *Card Sort* Berbasis *Wordwall* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar". Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari empat tahapan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dengan menggunakan model *card sort* berbasis *wordwall* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tajwid. Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *card sort* berbasis *wordwall* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada dua siklus.
9. Hasil penelitian Nurul Audie. Penelitian berjudul "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik".<sup>39</sup> Penelitian ini menggunakan metode studi literatur. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan tentang pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti maka dapat disimpulkan media pembelajara sangat membantu pendidik dalam proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran memiliki beberapa jenis yaitu, audio, visual dan audio-visual. Dari ketiga jenis media pembelajaran tersebut, audio-visual cenderung lebih efektif untuk meningkatkan motivasi siswa karena tidak membuat siswa merasakan bosan.

---

<sup>38</sup> Tsamrotin Nafi'ah dkk, "Model *Card Sort* Berbasis *Wordwall* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar," 2022, 325.

<sup>39</sup> Nurul Audie, "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," Prosding Seminar Nasional Pendidikan FKIP 2, no. 1 (2019): 594.



10. Hasil penelitian Wahyu Bagja Sulfemi, Nurhasanah.<sup>40</sup> Penelitian berjudul “Penggunaan Metode Demontrasi dan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPS”. Penelitian ini menggunakan merancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik dengan menggunakan metode demonstrasi dan media audio visual. Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti maka dapat disimpulkan pada saat prasiklus diketahui nilai rata-rata peserta didik sebesar 65,5 nilai masih di bawah KKM 75,00, sehingga perlu diadakan perbaikan kembali. Maka pada siklus I menunjukkan hasil belajar siswa 69,3% dan meningkat menjadi 87,3% pada siklus II. Pada siklus ini telah dicapai ketuntasan belajar karena nilai rata-rata peserta didik telah mencapai di atas nilai KKM. Dari hasil penelitian ini maka diketahui bahwa penggunaan metode demontasi melalui media gambar pada audio visual dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

### **C. Kerangka Pikir**

Model pembelajaran adalah pembelajaran yang menitik beratkan pada tujuan yang akan dicapai secara kelompok. Setiap anggota kelompok harus saling membantu maupun mendukung anggota satu sama lain agar dapat menyelesaikan pertanyaan yang sudah diajukan oleh pengajar. Dengan cara yang seperti ini diharapkan peserta didik lebih dapat termotivasi agar

---

<sup>40</sup> Wahyu Bagja Sulfemi dan Nurhasanah, “Penggunaan Metode Demontrasi dan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPS,” *Jurnal Pendas Mahakam* 3, no. 2 (2018): 156.

memperoleh hasil belajar yang lebih maksimal. Hasil belajar yang ditekankan di sini adalah meningkatnya nilai yang dapat diperoleh peserta didik.

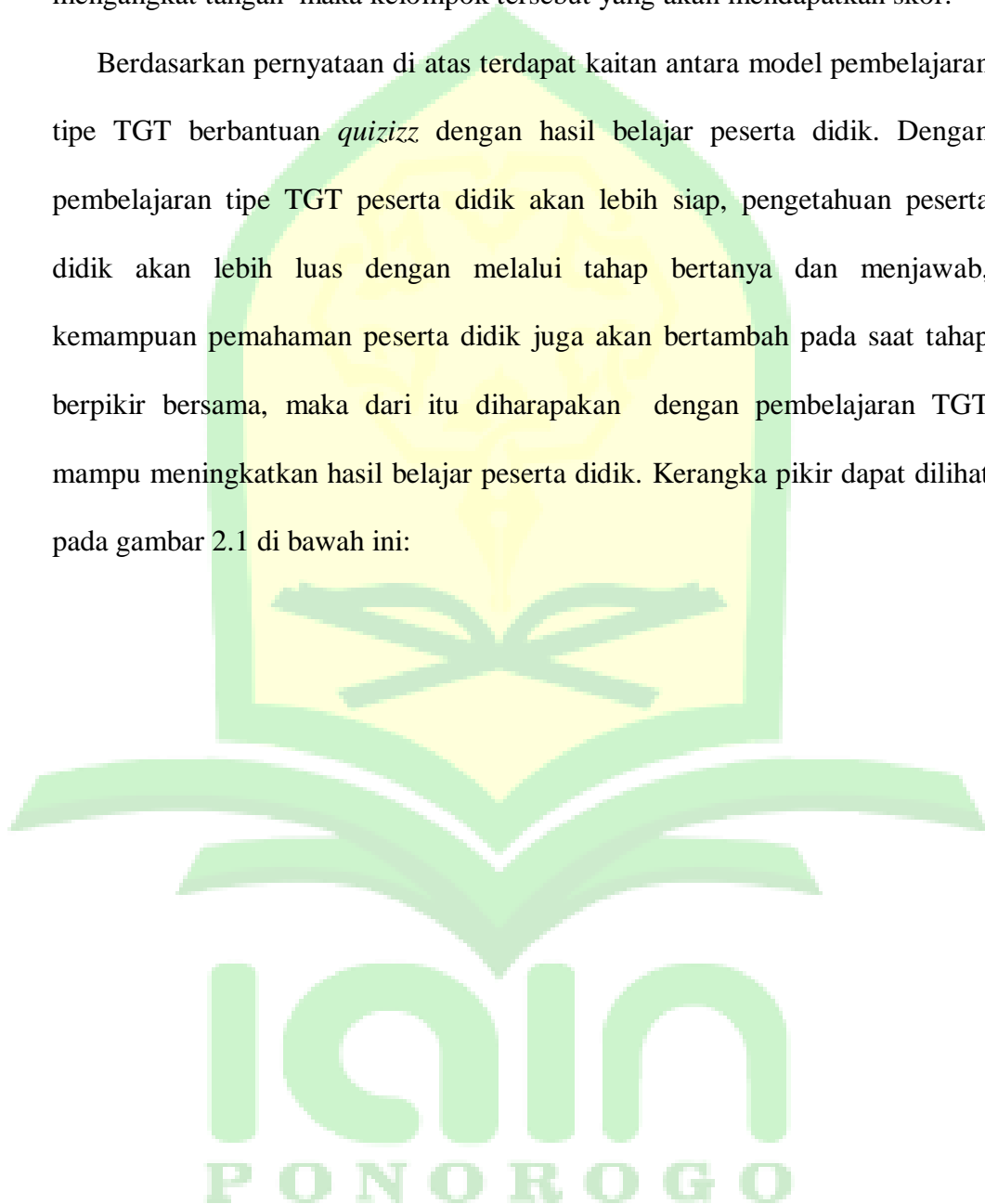
Terdapat banyak tipe pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah salah satunya adalah model pembelajaran tipe TGT. Melalui model pembelajaran ini peserta didik diberikan kesempatan untuk mendiskusikan jawaban yang tepat melalui kerja sama dalam tim. Dengan adanya kerjasama antar peserta didik akan lebih dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik dan akan mempengaruhi motivasi, harga diri serta hasil belajarnya.

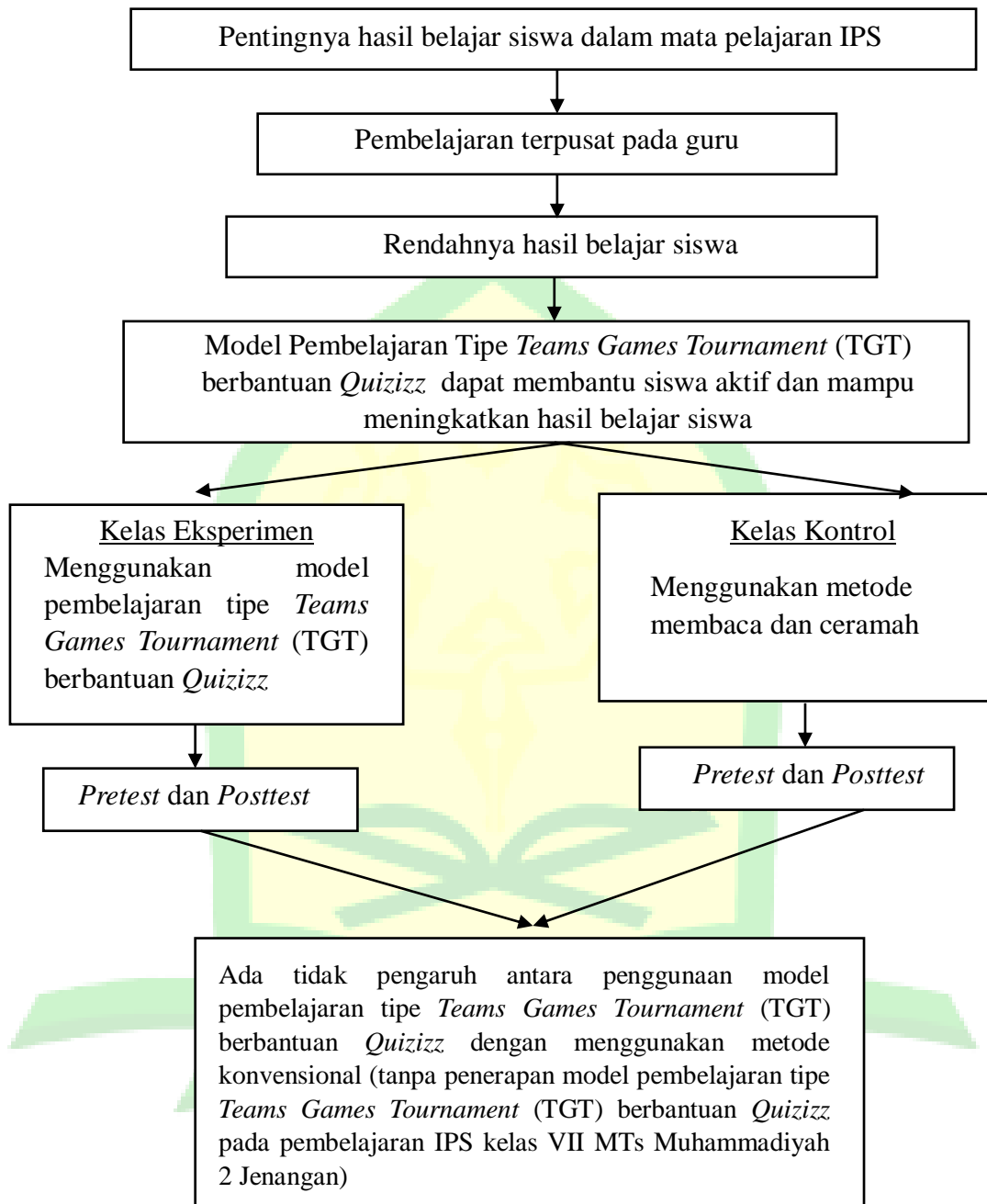
Penelitian ini akan menggunakan model pembelajaran TGT yang berbantuan media *quizizz* yang akan dikaitkan dengan hasil belajar peserta didik. Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari minat, motivasi, perhatian belajar dan kesiapan belajar sedangkan faktor eksternal yang terdiri dari faktor metode guru mengajar, ruang kelas (fasilitas), dan teman bergaul.

Pada pembelajaran TGT yang diterapkan terdapat 4 tahapan yaitu tahap penomoran, tahap pengajuan pertanyaan, tahap berpikir bersama, serta tahap menjawab di dalam tahap menjawab ini terdapat 3 babak perebutan skor yaitu soal wajib, soal bergilir dan soal berebut. Pada tahap penomoran pengajar membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok atau tim yang beranggotakan 4 sampai 5 orang. Pada tahap kedua pengajar memberikan atau mengajukan pertanyaan kepada peserta didik, soal berbentuk *essay* dan pilihan ganda yang dimasukkan ke dalam *quizizz*. Pada tahap ketiga yaitu tahap berpikir bersama peserta didik atau berdiskusi untuk menentukan jawaban dari pertanyaan yang sudah diberikan. Tahap terakhir yaitu tahap menjawab

pertanyaan yang sudah diberikan atau diajukan oleh pengajar, pengajar akan memberikan kesempatan kepada peserta didik yang ingin menjawab dengan cara berlomba-lomba, dengan cara kelompok siapa yang terlebih dahulu mengangkat tangan maka kelompok tersebut yang akan mendapatkan skor.

Berdasarkan pernyataan di atas terdapat kaitan antara model pembelajaran tipe TGT berbantuan *quizizz* dengan hasil belajar peserta didik. Dengan pembelajaran tipe TGT peserta didik akan lebih siap, pengetahuan peserta didik akan lebih luas dengan melalui tahap bertanya dan menjawab, kemampuan pemahaman peserta didik juga akan bertambah pada saat tahap berpikir bersama, maka dari itu diharapkan dengan pembelajaran TGT mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kerangka pikir dapat dilihat pada gambar 2.1 di bawah ini:





**Gambar 2.1 Kerangka Pikir Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Quizizz* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII MTs Muhammadiyah 2 Jenangan**

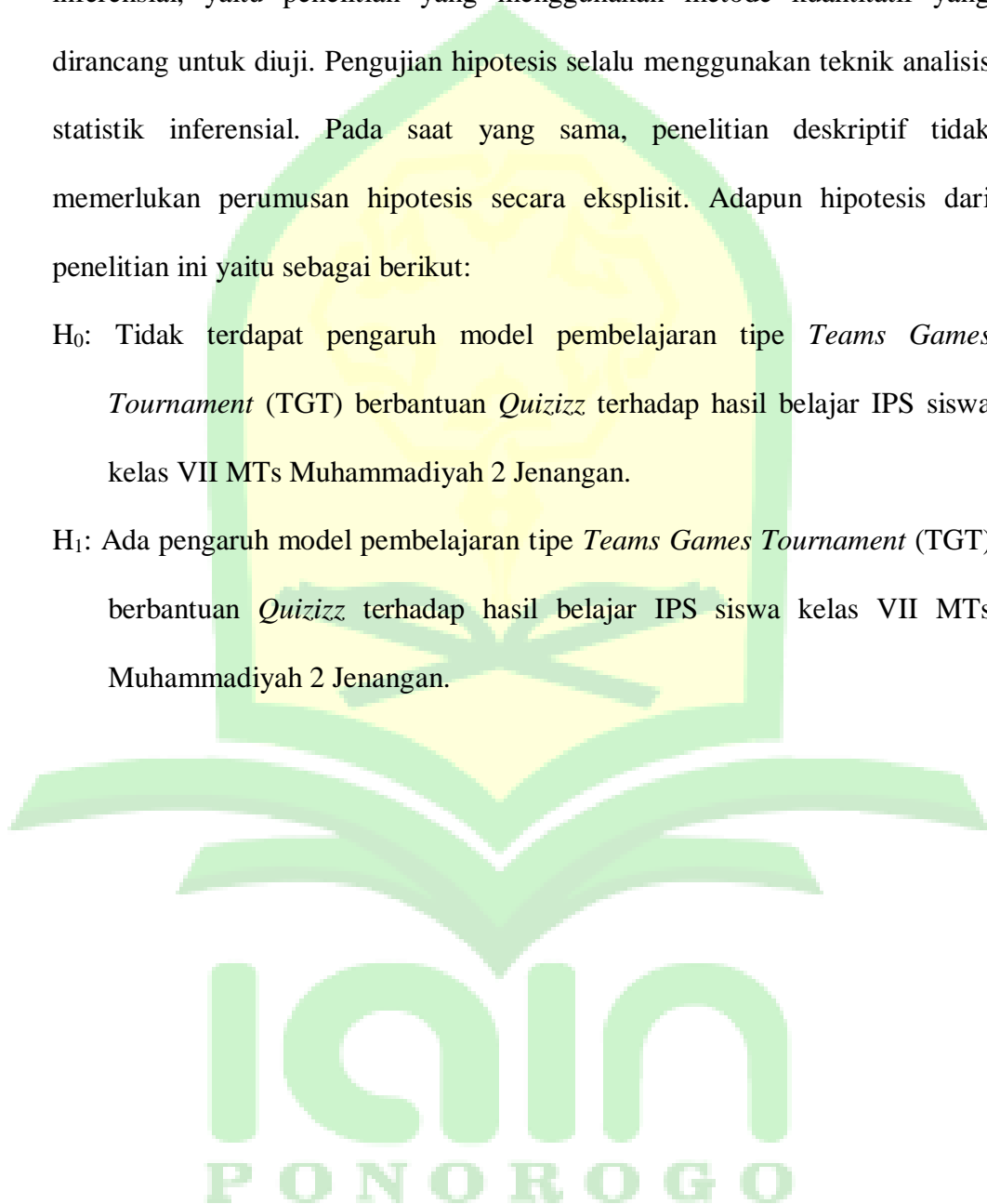
PONOROGO

#### D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis biasanya diartikan sebagai jawaban sementara (dugaan) terhadap suatu pertanyaan penelitian. Hipotesis disusun hanya dalam penelitian inferensial, yaitu penelitian yang menggunakan metode kuantitatif yang dirancang untuk diuji. Pengujian hipotesis selalu menggunakan teknik analisis statistik inferensial. Pada saat yang sama, penelitian deskriptif tidak memerlukan perumusan hipotesis secara eksplisit. Adapun hipotesis dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

H<sub>0</sub>: Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII MTs Muhammadiyah 2 Jenangan.

H<sub>1</sub>: Ada pengaruh model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII MTs Muhammadiyah 2 Jenangan.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah studi ilmiah sistematis tentang bagian-bagian dan fenomena serta hubungan sebab akibat. Penelitian kuantitatif didefinisikan sebagai studi sistematis terhadap suatu fenomena dengan mengumpulkan data yang dapat diukur menggunakan teknik statistik, matematika, atau komputasi. Penelitian kuantitatif terutama dilakukan dengan menggunakan metode statistik, yang digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif dari penelitian. Dalam metode penelitian ini, peneliti dan ahli statistik menggunakan kerangka matematika dan teori yang berkaitan dengan kuantitas yang dimaksud.<sup>41</sup>

Metode penelitian kuantitatif mengubah data menjadi angka untuk menganalisis hasil. Penelitian kuantitatif dapat bersifat deskriptif, korelasional, dan asosiatif berdasarkan hubungan antar variabel. Penelitian kuantitatif deskriptif biasanya hanya mengukur tingkat suatu variabel dalam suatu populasi atau sampel, sedangkan korelasi dan asosiatif melihat hubungan antara dua variabel atau lebih. Jika korelasi kuantitatif hanya menunjukkan suatu hubungan, asosiatif berupaya menemukan hubungan sebab-akibat antara variabel-variabel terkait.<sup>42</sup>

Banyak sekali yang perlu dicermati dalam proses penelitian karena luasnya cakupan materi yang dibahas. Namun dalam penelitian ini penulis

---

<sup>41</sup> Karimun Abdullah dkk, Metodologi Penelitian Kuantitatif. Nanda Saputra (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022), 5.

<sup>42</sup> Kamaliddin Abunawas Amin, Nur fadilah , Sabaruddin Garancang, "Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian," Jurnal Pilar 14, no. 1 (2023): 42–43.

akan lebih fokus pada topik IPS, materi keragaman sosial budaya dalam masyarakat. Permasalahan pada penelitian ini hanya sebatas pada hasil belajar siswa ketika pembelajaran IPS.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *eksperimental*. Metode penelitian eksperimen merupakan metode kuantitatif yang digunakan ketika seorang peneliti ingin melakukan percobaan untuk mengetahui pengaruh suatu variabel bebas terhadap variabel terikat dalam kondisi terkendali. Ada perlakuan yang tersedia dalam *studi eksperimental*.<sup>43</sup> Dalam desain eksperimen, peneliti juga mengidentifikasi sampel dan membuat generalisasi tentang populasi. Tujuan utama percobaan ini adalah untuk menguji pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar, dengan mengontrol faktor-faktor lain yang mungkin juga mempengaruhi hasil tersebut.

Penelitian ini mengambil desain eksperimen *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dalam desain ini, dua kelompok dipilih secara acak dan kemudian dilakukan *pretest* untuk melihat apakah ada perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Jika tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara skor kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka hasil *pretestnya* baik. Pengaruh perlakuannya adalah  $(O_2-O_1)-(O_4-O_3)$ . Desain eksperimen dapat digambarkan seperti pada tabel 3.1 di bawah ini:

---

<sup>43</sup> Karimun Abdullah dkk, Metodologi Penelitian Kuantitatif, 10.

Tabel 3.1 Desain Eksperimen

Kelompok	<i>Pre Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post Test</i>
E	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
K	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Keterangan:

E = Kelas eksperimen

K = Kelas kontrol

O<sub>1</sub> = Hasil *pretest* kelompok eksperimen

O<sub>2</sub> = Hasil *posttest* kelompok eksperimen

O<sub>3</sub> = Hasil *pretest* kelompok kontrol

O<sub>4</sub> = Hasil *posttest* kelompok kontrol

Setelah memberikan perlakuan yang berbeda pada kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* sedangkan kelompok kontrol menggunakan model membaca dan ceramah. Maka diberikan tes akhir dengan soal yang sama kemudian hasil tes kedua kelompok tersebut dianalisis serta dibandingkan. Dengan demikian dari tes hasil belajar dapat dibuktikan apakah hasil belajar IPS kelas eksperimen lebih tinggi dari hasil belajar IPS kelas kontrol.

## B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Tempat dan waktu penelitian adalah sebagai berikut:

1. Tempat penelitian:



Lokasi penelitian ini di MTs Muhammadiyah 2 Jenangan yang terletak di Desa Jenangan, Kecamatan Jenangan, Kabupaten Ponorogo. Alasan mengambil lokasi penelitian ini karena MTs Muhammadiyah 2 Jenangan merupakan sekolah adiwiyata yang sudah menggunakan kurikulum merdeka belajar sebagai acuan pembelajaran akan tetapi dalam proses pembelajaran kurang maksimal karena metode yang digunakan masih menggunakan metode membaca dan ceramah sehingga menyebabkan siswa bosan dan hasil belajar siswa menjadi rendah.

## 2. Waktu penelitian:

Penelitian akan dilaksanakan pada tahun akademik semester genap antara bulan Maret sampai dengan bulan Mei tahun 2024. Penelitian dilakukan secara langsung ketika pembelajaran tatap muka di MTs Muhammadiyah 2 Jenangan. Penelitian akan dilaksanakan sesuai dengan waktu atau jadwal mata pelajaran IPS.

## C. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi

Populasi adalah seluruh unsur dalam suatu penelitian, termasuk objek dan subjek yang mempunyai ciri dan karakteristik tertentu. Oleh karena itu, pada prinsipnya populasi adalah seluruh anggota sekelompok manusia, hewan, peristiwa atau benda, yang hidup di suatu tempat secara terencana dan menjadi sasaran kesimpulan dari hasil akhir penelitian. Populasi dapat berupa guru, siswa, kurikulum, sarana dan prasarana (fasilitas), lembaga sekolah, hubungan sekolah dan masyarakat, pegawai perusahaan, jenis tanaman hutan, jenis padi, kegiatan pemasaran, hasil

produksi, dan lain-lain. Jadi suatu populasi bukan sekedar manusia saja, tetapi juga organisasi, hewan, pekerjaan manusia, dan benda-benda alam lainnya.<sup>44</sup>

Populasi yang dipilih untuk penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTs Muhammadiyah 2 Jenangan yang berjumlah 67 siswa dari 3 kelompok belajar. Kemudian diambil dua kelompok kelas sebagai sampel dari populasi tersebut. Menurut Idrus Alwi menjelaskan bahwa penelitian eksperimen memerlukan sampel 15-30 responden per kelompok.<sup>45</sup> Jika melihat data jumlah siswa Kelas VII MTs Muhammadiyah 2 Jenangan dapat diartikan bahwa sampel yang diambil sudah representatif. Di bawah ini adalah data populasi penelitian siswa kelas VII MTs Muhammadiyah 2 Jenangan semester genap tahun pelajaran 2023/2024. Jumlah populasi pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.2 di bawah ini:

**Tabel 3.2 Data Populasi**

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1.	VII A	23
2.	VII B	22
3.	VII C	22
Jumlah		67

<sup>44</sup> Amin, Nur Fadilah, Sabaruddin Garancang, "Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian," 15–17.

<sup>45</sup> Idrus Alwi, "Kriteria Empirik dalam Menentukan Ukuran Sampel," Jurnal Formatif 2, no. 2 (2012): 140–42.

## 2. Sampel

Peneliti akan mencari sampel dari populasi yang dipilih. Sampel dalam penelitian dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data. Keakuratan data bergantung pada sampel yang diperoleh dalam penelitian. Sampel adalah sebagian dari populasi dan karakteristik yang akan diteliti. Sampel adalah sebagian dari ukuran dan karakteristik populasi. Jika populasinya besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada dalam populasi, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan berdasarkan *propability sampling*. *Propability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan kesempatan yang sama kepada setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel.<sup>46</sup> Teknik ini merupakan teknik yang memungkinkan peneliti atau evaluator melakukan generalisasi dari karakteristik sampel ke karakteristik populasi. Peneliti memilih *sampling purposive* untuk mencari sampel penelitian ini. Disebut *sampling purposive* merupakan teknik pengambilan sampel yang didasarkan pada pertimbangan peneliti mengenai sampel mana yang paling berguna dalam penelitian. Terkadang sampel yang dikumpulkan ditentukan berdasarkan pengetahuan tentang populasi, anggotanya, dan tujuan penelitian. Sampel jenis ini sangat baik jika digunakan untuk studi penjajagan (penelitian pendahuluan atau evaluasi), penelitian lebih lanjut kemudian dilakukan

---

<sup>46</sup> Maimuna K. Tarishi Ramadhani Khija, ludovick Uttoh, "Teknik Pengambilan Sampel," Ekp 13, no. 3 (2015): 1576–80.

dan sampel dikumpulkan secara *cluster random sampling*. Jumlah sampel dapat dilihat pada tabel 3.3 di bawah ini:

**Tabel 3.3 Jumlah Sampel**

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1.	VII B	22
2.	VII C	22
Jumlah		44

#### D. Operasional dan Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berdasarkan apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, dengan demikian dapat ditarik kesimpulannya. Pada penelitian ini terdapat dua variabel yang dapat dibedakan menjadi variabel bebas (variabel *independen*) dan variabel terikat (variabel *dependen*). Merujuk pada penjelasan di atas, variabel sebagai objek tindakan yang diteliti dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Variabel bebas (Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)/ $X^1$  dan *Quizizz*/ $X^2$ )

Variabel bebas atau biasa disebut dengan variabel *dependen* merupakan variabel yang menjadi penyebab atau memiliki kemungkinan teoritis berdampak pada variabel lain.<sup>47</sup> Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament*

<sup>47</sup> Rafika Ulfa, "Variabel dalam Penelitian Pendidikan," *Jurnal Pendidikan dan Keislaman*, 2019, 343–44, <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554>.

(TGT) berbantuan *Quizizz* pada mata pelajaran IPS kelas VII semester genap, materi keragaman sosial budaya dalam masyarakat.

## 2. Variabel Terikat (Hasil Belajar/Y<sup>1</sup>)

Variabel terikat diartikan sebagai variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.<sup>48</sup> Dalam penelitian ini, variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa kelas VII di MTs Muhammadiyah 2 Jenangan pada mata pelajaran IPS.

### E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Cara yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian guna menjawab rumusan masalah penelitian disebut dengan teknik pengumpulan dan teknik pengumpulan data yang diambil yaitu melalui tes.<sup>49</sup> Tes merupakan salah satu metode pengukuran yang digunakan guru untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan prestasinya dalam kaitannya dengan tujuan yang telah ditentukan. Tes berisi sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa. Setiap soal pada tes memberikan tugas kepada siswa dan memberikan kondisi bagi siswa untuk menjawab tugas atau pertanyaan tersebut.

Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban (a, b, c, dan d) untuk pilihan ganda. Soal tes terdiri dari 25 soal dan untuk masing-masing *pretest* dan *posttest*. Kemudian pedoman penskorannya adalah, apabila benar maka mendapat skor 4 dan jika salah mendapat skor 0.

---

<sup>48</sup> Ulfa, 347.

<sup>49</sup> Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian Skripsi Tesis Desertasi dan Karya Ilmiah* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012).

Guna untuk mengukur validitas dan reabilitas, maka soal yang akan digunakan oleh peneliti sebelumnya akan diujikan kepada peserta didik yang sudah menerima materi tersebut seperti peserta didik tingkat atas. Tes dalam hal ini berfungsi untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa kelas VII di MTs Muhammadiyah 2 Jenangan. Sehingga peneliti mengetahui perbedaan yang terjadi sebelum dilakukan percobaan dan sesudahnya.

## **F. Validitas dan Reabilitas**

Pengujian instrumen dalam penelitian adalah merupakan penyaringan dan pengkajian item-item instrumen yang dibuat oleh peneliti untuk mengetahui tingkat validitas (ketepatan) dan reabilitas (kehandalan) instrumen.

### **1. Uji Validitas Instrumen**

Untuk mendapatkan data yang valid dalam penelitian, maka perlu ditentukan teknik-teknik pengumpulan data yang sesuai. Dalam penelitian ini peneliti akan memakai naskah tes yang telah dibuat dan telah dikonsultasikan kepada dosen selaku pembimbing dalam penelitian dan guru yang mengampu mata pelajaran IPS.

Penelitian dengan instrumen tes dan uji validitas isi akan dilakukan dengan cara membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan kepada siswa. Pengujian validitas instrumen yang dilakukan adalah dengan menguji validitas isi. Dengan penentuan tingkat validitas butir soal yang digunakan korelasi *product moment pearson* dengan mengkorelasikan skor yang didapat peserta didik pada satu butir soal dengan skor total yang di dapat. Adapun Menyusun kompetensi tes

aspek kognitif yaitu mengingat, memahami, menjelaskan, dan menguraikan. Kisi-kisi instrumen dapat dilihat pada tabel 3.4 di bawah ini:

**Tabel 3.4 Indikator Hasil Belajar**

Kompetensi Dasar	Indikator Hasil Belajar	Indikator Soal	Aspek Pengetahuan	Jumlah Soal
Menjelaskan keragaman sosial budaya dalam masyarakat	Kognitif	Menjelaskan faktor pembentukan keragaman budaya	C2	2
		Menjelaskan faktor sosial dan komunikasi dalam keragaman budaya	C2	3
		Menjelaskan faktor sosial dan ekonomi	C2	3
		Menjelaskan faktor ekonomi dalam keragaman budaya	C2	3

		Menjelaskan Kondisi-kondisi geografis yang mempengaruhi keragaman budaya	C2	3
	Psikomotorik	Menjelaskan letak geografis yang rawan gempa bumi	C2	3
	Kognitif	Menjelaskan apa yang dimaksud dengan kondisi geografis	C2	2
Menguraikan permasalahan dalam kehidupan	Kognitif	Menguraikan jenis dan keragaman budaya	C2	3



sosial budaya	Menguraikan manfaat keragaman sosial budaya di beberapa bidang	C3	5
	Menguraikan pengertian keragaman budaya dalam teknologi dan perusahaan	C2	3
	Menguraikan apa yang dimaksud dengan keragaman budaya dan nilai norma	C2	2
	Menguraikan manfaat keragaman budaya dalam bidang ekonomi	C2	3

		Menguraikan beberapa manfaat keragaman budaya di bidang apapun, yang ada di Indoneisa	C3	2
		Menguraikan beberapa manfaat yang mempengaruhi keragaman budaya	C3	3

Adapun rumus validitas yang digunakan adalah rumus korelasi *Person Product Moment*, dengan rumusan sebagai berikut:<sup>50</sup>

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

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

x = Variabel x

<sup>50</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Jakarta: kencana, 2015), 363.

$y$  = Variabel  $y$

$n$  = Jumlah sampel

$\sum x^2$  = Jumlah skor dari  $x^2$

$\sum y^2$  = Jumlah skor dari  $y^2$

$\sum xy$  = Jumlah hasil perkalian  $x$  dan  $y$

Apabila membuahkan hasil  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka butir tersebut valid.

Sedangkan jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka butir tersebut dinyatakan tidak valid.

Berikut hasil uji coba validitas instrumen soal *pre-test* dan *post-test* yang terdapat dalam table 3.5 di bawah ini:

**Tabel 3.5 Hasil Uji Coba Validitas Soal Pre-Test dan Post-Test**

No.butir	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1	0,598	0,413	Valid
2	0,487	0,413	Valid
3	0,401	0,413	Tidak Valid
4	0,635	0,413	Valid
5	0,519	0,413	Valid
6	0,012	0,413	Tidak Valid
7	0,545	0,413	Valid
8	0,132	0,413	Tidak Valid
9	0,505	0,413	Valid
10	0,159	0,413	Tidak Valid
11	0,505	0,413	Valid
12	0,326	0,413	Tidak Valid
13	-0,092	0,413	Tidak Valid

14	0,362	0,413	Tidak Valid
15	0,505	0,413	Valid
16	0,487	0,413	Valid
17	0,089	0,413	Tidak Valid
18	0,349	0,413	Tidak Valid
19	0,505	0,413	Valid
20	0,720	0,413	Valid
21	0,505	0,413	Valid
22	0,289	0,413	Tidak Valid
23	0,535	0,413	Valid
24	0,505	0,413	Valid
25	0,843	0,413	Valid
26	0,720	0,413	Valid
27	0,566	0,413	Valid
28	0,505	0,413	Valid
29	0,289	0,413	Tidak Valid
30	0,519	0,413	Valid
31	0,577	0,413	Valid
32	0,397	0,413	Tidak Valid
33	0,336	0,413	Tidak Valid
34	0,505	0,413	Valid
35	0,745	0,413	Valid
36	0,475	0,413	Valid

37	0,318	0,413	Tidak Valid
38	0,720	0,413	Valid
39	0,505	0,413	Valid
40	0,159	0,413	Tidak Valid

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas soal di atas, terdapat 40 item soal materi keragaman sosial budaya dalam masyarakat. Dari total keseluruhan 40 soal terdapat 15 soal yang dinyatakan tidak valid yaitu nomor 3, 6, 8, 10, 12, 13, 14, 17, 18, 22, 29, 32, 33, 37, 40. Dan yang lainnya terdapat 25 soal yang dinyatakan valid yaitu nomor 1, 2, 4, 5, 7, 9, 11, 15, 16, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 30, 31, 34, 35, 36, 38, 39.

## 2. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah angka yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Untuk mengukur reabilitas tes menggunakan rumus KR-20. Karena skor tes bersifat dikotomi yaitu untuk menjawab benar diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0. Adapun rumusan KR-20 adalah sebagai berikut:

$$KR - 20 = \left( \frac{n}{n - 1} \right) \left( \frac{S_t^2 - \sum pq}{S_t^2} \right)$$

$r_{KR_{20}}$  = Reabilitas tes

$n$  = Banyaknya butir soal

$S_t^2$  = Varians total

$p$  = Proporsi subyek yang menjawab soal dengan benar

$q$  = Proporsi subyek yang menjawab soal dengan salah

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

Instrumen yang dapat dikatakan valid jika memenuhi kriteria bahwa  $r_{hitung} > r_{tabel}$  5%. Kategori koefisiensi reabilitas adalah sebagai berikut:

$0,80 < r_{11}$  1,00 reliabilitas sangat tinggi

$0,60 < r_{11}$  0,80 reliabilitas tinggi

$0,40 < r_{11}$  0,60 reliabilitas sedang

$0,20 < r_{11}$  0,40 reliabilitas rendah

$-1,00 < r_{11}$  0,20 reliabilitas sangat rendah

Berdasarkan perhitungan SPSS versi 25 diperoleh hasil yang tertera dalam tabel 3.6 di bawah ini:

**Tabel 3.6 Uji Reliabilitas Variabel Hasil Belajar**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.914	40

Keputusan uji reliabilitas yaitu suatu variabel hasil belajar dikatakan reliabel jika nilai *cronbach's alpha*  $> 0,70$ . Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa:

“Nilai *cronbach's alpha* variable hasil belajar sebanyak  $0,914 > 0,70$ , maka dapat dikatakan variabel hasil belajar reliabel”

## G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses untuk mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan, serta dokumentasi. Data yang telah dikumpulkan selanjutnya diolah dan kemudian dianalisis. Tujuan dari analisis datanya adalah untuk menyederhanakan data kedalam bentuk yang mudah dibaca dan diinterpretasikan. Pada penelitian ini, analisis data yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan rumus *Uji t independen*. Uji t bisa dilakukan apabila dipenuhi normalitas, dan homogenitas varians.

### 1. Uji Pra Syarat

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas pengujian data yang dilakukan untuk menguji apakah dalam model regresi variabel *independen* dan variabel *dependen* atau keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak normal.<sup>51</sup> Uji normalitas memiliki beberapa cara atau metode salah satunya yaitu metode Kolmogorov Smirnov dan Shapiro Wilk. Adapun langkah-langkah metode Kolmogorov dan Shapiro Wilk dengan SPSS adalah:

- 1) Buka SPSS;
- 2) Salin data ke dalam lembar kerja SPSS dalam satu kolom;

---

<sup>51</sup> Usmadi, “Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas),” *Inovasi Pendidikan* 7, no. 1 (2020): 55, <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>.

- 3) Buat nama variabel yaitu dengan cara buka variabel view, kemudian pada kolom label diganti sesuai judul;
- 4) Berikutnya kolom values klik none, isi value dengan angka 1 pada kelas eksperimen dan 2 pada kelas kontrol;
- 5) Klik kembali pada data view;
- 6) Klik Analyze>Descriptives Statistics>Ekplor>Ok.

Signifikansi pada tabel Shapiro Wilk yaitu:

- Jika nilai signifikansi > 0,05 maka data berdistribusi normal;
- Jika nilai signifikansi < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal.

Langkah-langkah penyelesaian dengan cara manual menggunakan uji *chi square*:<sup>52</sup>

- 1) Rumusan hipotesis;
- 2) Rancangan analisis (menentukan taraf signifikan ( $\alpha$ ));
- 3) Analisis sampel;

Rumus

$$\chi^2 = \sum \left[ \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e} \right]$$

Dengan

$f_o$  = persentase kelas sesuai kurva normal x jumlah data

keterangan

$\chi^2$  = chi square

$f_o$  = frekuensi data empiris berdasarkan kelas interval

---

<sup>52</sup> Rasul A, Statistika Pendidikan Matematika (Jawa Timur: Creator Cerdas Indonesia, 2022), 98.



$f_e$  = frekuensi harapan data empiris berdasarkan kelas interval

$f_0$

$f_e$  = Selisih

4) Hasil analisis sampel.

#### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah sebuah prosedur uji statistik yang digunakan untuk menunjukkan dua atau lebih kelompok sampel data yang diambil dari populasi yang memiliki varians yang sama.<sup>53</sup> Uji homogenitas untuk mengetahui apakah objek yang diteliti mempunyai kesamaan varian.

Dasar pengambilan keputusan uji homogenitas adalah sebagai berikut:<sup>54</sup>

- 1) Jika nilai signifikansi  $> 0,05$  artinya data-data bersifat homogen;
- 2) Jika nilai signifikansi  $< 0,05$  artinya data-data tidak homogen.

Langkah-langkah uji homogenitas dengan SPSS adalah:

- 1) Buka SPSS
- 2) Klik menu 'Variabel View' pada SPSS
- 3) Klik 'Variabel' pada kolom 'Name' yang akan diuji dan kelompok yang akan diuji
- 4) Klik 'Data View' dan masukkan nilai variabel yang diuji
- 5) Pilih '*Analyz > Compare Means > Independent Sample T-Test*'

<sup>53</sup> Usmadi, "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas)," 58.

<sup>54</sup> Rasul A, Statistika Pendidikan Matematika, 110.

- 6) Pilih '*Independent Sample T-Test*' masukkan variable yang akan diteliti dan kelompok yang akan diukur
- 7) Pada kolom 'Grouping Variable' pilih 'define Groups'. Lalu pilih group 1 untuk kelompok 1 dan group 2 untuk kelompok 2
- 8) Klik 'Continue' dan pilih OK

Langkah-langkah penyelesaian dengan cara manual menggunakan uji fisher:

- 1) Rumusan hipotesis;

$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$  (varians 1 sama dengan varians 2 atau homogen);

$H_1 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$  (varians 1 tidak sama dengan varians 2 atau tidak homogen).

- 2) Rancangan analisis (menentukan taraf signifikansi ( $\alpha$ ));
- 3) Menghitung F hitung;

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

- 4) Hasil analisis sampel.

## 2. Uji Hipotesis

### a. Uji t Independent

Uji *t independen* terhadap dua sampel yang tidak berhubungan merupakan suatu cara untuk menguji perbedaan *mean* atau rata-rata dua sampel dan data yang diperoleh dari dua kelompok yang berbeda. Uji *t independen* merupakan uji hipotesis

komparatif yang digunakan dengan data berjenis rasio atau interval, data berdistribusi normal, dan data homogen.

Syarat-syarat uji *independen sampel t test* adalah:

- a. Variable yang berhubungan adalah variabel yang mempunyai data kategorik dengan variabel yang mempunyai data numerik (hanya 2 kelompok);
- b. Dua kelompok data adalah *independent*;
- c. Data berdistribusi normal (dilakukan dengan uji normalitas);
- d. Uji homogenitas (menguji varian data dalam menentukan *p-value*).

Dasar pengambilan keputusan *Independent Sampel T-Test* sebagai berikut:

- a. Jika nilai Sig. (2-tailed) < Alpha Penelitian (0,05), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima (terdapat perbedaan rata-rata);
- b. Jika nilai Sig. (2-tailed) > Alpha Penelitian (0,05), maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak (tidak terdapat perbedaan rata-rata).

Langkah-langkah penyelesaian uji statistik *Independent Sample T-Test* yaitu:<sup>55</sup>

- a. Buka program aplikasi SPSS;
- b. Buka data file yang sudah diinput;
- c. Klik Analyze > Compare Means > *Independent Sampel T Test*;
- d. Pilih variable yang diuji pada kotak Test Variable (s);
- e. Pilih variable ke kolom *Grouping Variable*;

---

<sup>55</sup> Rasul A, 91.

- f. Pilih *Define Groups*, ketikkan kode '1' pada group 1 dan ketikkan kode '2' pada group 2. Disesuaikan dengan 2 jenis kelompok yang digunakan;
- g. Klik OK.

Langkah-langkah penyelesaian uji statistik *independent sample t test* yaitu:

- Rumusan hipotesis;
- Rancangan analisis (taraf signifikansi ( $\alpha$ ));
- Wilayah kritik :  $t_{hitung} < t_{tabel}$  ( $H_0$  diterima) atau  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $H_0$  ditolak);
- Perhitungan.

$$t_{hitung} = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

$M_1$  = rata-rata skor kelompok 1

$M_2$  = rata-rata skor kelompok 2

$S_1$  = standar deviasi kelompok 1

$S_2$  = standar deviasi kelompok 2

$n_1$  = jumlah subjek/sampel kelompok 1

$n_2$  = jumlah subjek/sampel kelompok 2

P O N O R O G O

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

##### 1. Identitas Sekolah<sup>56</sup>

- a. Nama Sekolah : MTs Muhammadiyah 2 Jenangan
- b. NSM : 121235020014
- c. NPSN : 20584872
- d. Status Akreditasi : TERAKREDITASI A
- e. Alamat : Jalan Raya Jenangan No. 68 Jenangan, Ponorogo

##### 2. Sejarah Singkat

Pada tahun 1968, diadakanlah pertemuan diantara tokoh-tokoh pimpinan Muhammadiyah Jenangan. Pertemuan tersebut tanpa rencana, akan tetapi sudah ada semacam ide dan rencana untuk mendirikan sekolah menengah. Tokoh-tokoh tersebut antara lain:

- 1) Bapak H. Dasuki Rowi, asal Desa Jenangan
- 2) Bapak H. Agus Thoyib asal Desa Jenangan
- 3) Bapak H. Muh Tarom asal Desa Tanjungsari
- 4) Bapak Muniran asal Desa Plalangan
- 5) Bapak Tontowi Jauhari asal Desa Jenangan
- 6) Bapak H. Nurudin asal Desa Jenangan
- 7) Bapak Sardjono asal Desa Plalangan
- 8) Bapak H. Amenan asal Desa Plalangan
- 9) Bapak Sayuthi asal Desa Plalangan

---

<sup>56</sup> Transkrip Dokumentasi, 2/7/2021.

10) Bapak Suparmadi asal Desa Plalangan

11) Bapak Tumiran asal Desa Plalangan

Sekolah yang digagas beliau-beliau ini tidak lain dan tidak bukan adalah sekolah menengah yang bernafas agama yakni Pendidikan Guru Agama atau disingkat PGA waktu itu. Kemudian sekolah itu bernama PGA Muhammadiyah Jenangan. Menurut sebagian dari tokoh penggagas yang sekarang masih hidup dan yang melatarbelakangi didirikannya PGA Muhammadiyah tersebut antara lain : 1 Januari 1977 dengan Nomor Surat Keputusan : 1380/II-011/JTM-77/1978 dan karena Muhammadiyah adalah gerakan amar ma'ruf nahi munkar berdasar Islam, maka diperlukan kader-kader penerus perjuangan cita-cita persyarikatan Muhammadiyah tersebut sesuai dengan BAB III pasal 6 Anggaran Dasar Muhammadiyah adalah menegakkan dan menjunjung tinggi agama Islam sehingga terwujud masyarakat Islam yang sebenar-benarnya.<sup>57</sup>

Di dalam kaidah Pendidikan Dasar dan Menengah Muhammadiyah BAB I Pasal 3 bertujuan : membentuk manusia muslim yang beriman, bertakwa, berkhlak mulia, cakap, percaya pada diri sendiri, berdisiplin, bertanggung jawab, cinta tanah air, memajukan dan memperkembangkan ilmu pengetahuan dan keterampilan, dan beramal menuju terwujudnya masyarakat Islam yang sebenar-benarnya.

PGA Muhammadiyah Jenangan didirikan untuk menampung putra-putri orang Muhammadiyah khususnya dan putra-putri umat Islam pada umumnya. Tahun 1969 adalah tonggak berdirinya Pendidikan Guru

---

<sup>57</sup> Transkrip Dokumentasi, nomor 2/7/2021.

Agama Muhammadiyah (PGAM) yang pada waktu itu Kepala Sekolahnya adalah Bapak Tontowi Jauhari alamat Desa Jenangan, Kecamatan Jenangan, Kabupaten Ponorogo dan mendapatkan izin operasional dan diakui oleh Pimpinan Pusat Muhammadiyah dan berdiri resmi mulai 01 Januari 1969. Tanda tangan ketua, HS. Projokusumo dan sekretaris Drs Haiban HS. Kemudian disusul Surat Keputusan dari Kepala Kantor Wilayah Departemen Agama Propinsi Jawa Timur No : Lim/3/409/B/1980, ditanda tangani oleh Bapak Drs. Abdul Fatah.<sup>58</sup>

Seiring dengan perkembangan waktu kurang lebih tahun 1972 sesuai peraturan pemerintahan dengan adanya perubahan Pendidikan Guru Agama menjadi Madrasah Tsanawiyah maka PGA Muhammadiyah 2 Jenangan berubah menjadi MTs Muhammadiyah 2 Jenangan dengan diiringi pergantian Kepala Sekolah dari Bapak Tontowi Jauhari kepada Bapak Agus Suyato sebagai Kepala Sekolah ke II (dua) yang beralamat : Mambel, Gontor Ponorogo. Beliau menjabat Kepala Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Jenangan dari tahun 1972 s.d. 1980.

Dengan kepindahan Bapak Agus Suyato keluar daerah karena mengikuti istri sebagai Pegawai Negeri Sipil (PNS) maka terjadilah pergantian pimpinan sekolah dari Bapak Agus Suyato kepada Bapak Suparmadi. Tahun 1992 perubahan kepemimpinan madrasah terjadi lagi.

Pimpinan daerah Muhammadiyah Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Ponorogo yang kantornya waktu itu adalah di jalan Soekarno Hatta no, 41 Ponorogo menurunkan surat keputusan bernomor :

---

<sup>58</sup> Transkrip Dokumentasi, nomor 2/7/2021.

014/SK.PD/III.A/2.b/1992, yang isinya memutuskan, menerapkan Bapak Bashori sebagai Kepala Madrasah : MTs Muhammadiyah 2 Jenangan dari 15 Juli 1992 s/d 1 Juli 1995 Surat Keputusan tertanggal 14 Muharram 1413 H/ 15 Juli 1992 M, yang ditanda tangani Ketua Majelis Dikdasmen : Bapak Sjaroni selaku Sekretaris Bpak Ir. Aliyadi.<sup>59</sup>

Pada era dan masa jabatan Bapak Bashori, kemajuan dimulai dapat dirasakan berkat komitmen, visi dan misi serta dukungan semua pihak, mulai dari pimpinan ranting, pimpinan cabang, guru, karyawan serta *stoke holders*.

Perlu dicatat satu prestasi yang sebelumnya belum pernah terjadi yakni dari tahun 1977 s.d. 2000 jumlah siswa mencapai jumlah tertinggi dari sebelumnya dan di tahun-tahun itu pula menjadi juara umum PORSENI MTs/SLTP se Kecamatan Jenangan dan mendapatkan tropi juara bergilir tersebut menetap sampai sekarang di MTs Muhammadiyah 2 Jenangan sebagai kenang-kenangan. Selain dari pada itu kelulusan ujian yang selalu 100% dari sejak tahun pelajaran 1992 s.d. 1993 sampai dengan 2005 s.d. 2006.

Jabatan Kepala Madrasah tersebut dilampui dengan tekun dan penuh dedikasi yang tinggi dari tahun 1992 s.d. 2007 dengan segala romantika perjuangan mendidik kader-kader sesuai dengan tujuan pendidikan Muhammadiyah. Pasang dan surut sudah menjadi hal lumrah dalam perjuangan.

---

<sup>59</sup> Transkrip Dokumentasi, nomor 2/7/2021.



### 3. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah

#### a. Visi<sup>60</sup>

”Berakhlak Mulia, Berprestasi, dan Berbudaya Lingkungan”

Indikator Visi:

- 1) Terwujudnya siswa beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari;
- 2) Terwujudnya lulusan yang cerdas, berprestasi di bidang akademik dan non akademik, kompetitif;
- 3) Terwujudnya kegiatan pengembangan diri;
- 4) Terwujudnya pengembangan kurikulum yang berkualitas;
- 5) Terwujudnya proses pembelajaran aktif;
- 6) Terwujudnya sarana dan prasarana serta media pendidikan seimbang dengan perkembangan iptek;
- 7) Terwujudnya optimalisasi tenaga kependidikan yang berkompeten, berdedikasi tinggi;
- 8) Terwujudnya manajemen pendidikan yang tanggap dan tangguh, serta optimalisasi partisipasi *stakeholder*;
- 9) Terwujudnya pengelolaan sumber dana dan biaya pendidikan yang memadai;
- 10) Terwujudnya lingkungan madrasah yang rindang, asri, bersih, terbebas dari kerusakan dan pencemaran serta berbudaya lingkungan.

---

<sup>60</sup> Transkrip Dokumentasi, nomor 2/7/2021.

**b. Misi<sup>61</sup>**

Mengacu pada visi madrasah, serta tujuan umum pendidikan dasar, misi madrasah dalam mengembangkan pendidikan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkan penghayatan dan pengamalan terhadap ajaran agama Islam;
- 2) Menumbuhkan sikap dan kepribadian yang berakhlak mulia;
- 3) Mendorong lulusan yang berkualitas dan berprestasi;
- 4) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif sehingga setiap siswa berkembang secara optimal, sesuai dengan potensi yang dimiliki;
- 5) Menumbuhkan semangat keunggulan secara intensif kepada seluruh warga madrasah;
- 6) Mendorong dan membantu setiap siswa untuk mengenali potensi dirinya, sehingga dapat berkembang secara optimal;
- 7) Menumbuhkan dan mendorong keunggulan dalam penerapan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni;
- 8) Meningkatkan pemahaman hidup hemat dalam upaya pelestarian lingkungan;
- 9) Meningkatkan pelaksanaan budaya hidup bersih dan sehat dalam rangka mencegah pencemaran lingkungan;
- 10) Meningkatkan pembiasaan perilaku santun dan peduli lingkungan dalam rangka mencegah terjadinya kerusakan lingkungan.

---

<sup>61</sup> Transkrip Dokumentasi, nomor 2/7/2021.

**c. Tujuan<sup>62</sup>**

- 1) Terlaksananya kehidupan madrasah yang Islami;
- 2) Menghasilkan lulusan yang berkualitas, berprestasi, berakhlak karimah, dan bertakwa kepada Allah SWT;
- 3) Membentuk siswa yang berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimiliki;
- 4) Mewujudkan terbentuknya madrasah mandiri;
- 5) Tersedianya sarana dan prasarana pendidikan yang memadai;
- 6) Tercapainya program-program madrasah;
- 7) Terwujudnya upaya pelestarian lingkungan melalui budaya hidup hemat;
- 8) Terwujudnya budaya hidup bersih dan sehat dalam rangka mencegah pencemaran lingkungan;
- 9) Terwujudnya upaya pencegahan kerusakan lingkungan melalui pembiasaan perilaku santun dan peduli lingkungan.

**4. Profil Pendidik dan Tenaga Kependidikan<sup>63</sup>**

Profil pendidik dan tenaga kependidikan di MTs Muhammadiyah 2 Jenangan berjumlah 19 orang. Berikut profil mengenai jumlah pendidik laki-laki dan perempuan yang ada di MTs Muhammadiyah 2 Jenangan yang akan dijelaskan pada tabel 4.1 di bawah ini:

---

<sup>62</sup> Transkrip Dokumentasi, nomor 2/7/2021.

<sup>63</sup> Transkrip Dokumentasi, nomor 2/7/2021.

Tabel 4.1 Profil Pendidik dan Tenaga Kependidikan di MTs

## Muhammadiyah 2 Jenangan

Laki-laki	Perempuan	Jumlah
3	16	19

5. Profil Siswa<sup>64</sup>

Pada tahun ajaran 2023/2024 MTs Muhammadiyah 2 Jenangan memiliki total siswa sebanyak 185 yang terdiri dari kelas XI dengan jumlah 62 siswa, kelas VIII dengan jumlah 47 siswa dan kelas VII sebanyak 76 siswa. Berikut profil siswa akan dijelaskan dalam tabel 4.2 di bawah ini:

Tabel 4.2 Profil siswa MTs Muhammadiyah 2 Jenangan

Tingkat Pendidikan	Kelas A	Kelas B	Kelas C	Total
VII	25	26	25	76
VIII	24	23	-	47
IX	20	20	22	62
Total	69	69	47	185

## B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Data Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Eksperimen (*Pre-Test* dan *Post-Test*)

Penyajian data untuk mengetahui hasil perhitungan rata-rata atau *mean* pada distribusi data kelas eksperimen, peneliti menyajikan data

<sup>64</sup> Transkrip Dokumentasi nomor 2/7/2021.

statistik tes hasil belajar yang diambil 22 peserta didik kelas eksperimen, pada tabel 4.3 di bawah ini:

**Tabel 4.3 Statistik Deskriptif Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen  
(Pre-Test dan Post-Test)**

Descriptive Statistics									
	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance	
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
Pre-Test Eksperimen	22	44	36	80	1450	65.91	2.464	11.555	133.515
Post-Test Eksperimen	22	48	36	84	1660	75.45	2.609	12.239	149.784
Valid N (listwise)	22								

Berdasarkan deskripsi tabel 4.3 diperoleh rekapitulasi nilai terhadap hasil belajar IPS. Kelas eksperimen menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) bahwa hasil tes pada kelas eksperimen (*Pre-Test*) mempunyai nilai terendah 36 sedangkan nilai tertinggi diperoleh sebesar 80 dengan nilai rata-rata 65.91, dan simpangan baku sebesar 11.555.

Sedangkan pada kelas eksperimen menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) bahwa hasil tes kelas eksperimen (*Post-Test*) mempunyai nilai terendah 36 sedangkan nilai tertinggi diperoleh sebesar 84 dengan nilai rata-rata 74.45, dan simpangan baku sebesar 12.239. Tabel distribusi frekuensi hasil belajar dapat dilihat pada tabel 4.4 di bawah ini:

**Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPS****Kelas Eksperimen (*Pre-Test*)**

Pre-Test Eksperimen					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	36	1	4.5	4.5	4.5
	48	1	4.5	4.5	9.1
	52	1	4.5	4.5	13.6
	56	3	13.6	13.6	27.3
	60	2	9.1	9.1	36.4
	64	1	4.5	4.5	40.9
	68	3	13.6	13.6	54.5
	72	1	4.5	4.5	59.1
	74	1	4.5	4.5	63.6
	76	7	31.8	31.8	95.5
	80	1	4.5	4.5	100.0
Total	22	100.0	100.0		

Berdasarkan tabel 4.4 diperoleh distribusi frekuensi hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dengan jumlah 22 peserta didik yang terdapat masing-masing 1 peserta didik yang memiliki nilai 36, 48, 52, 64, 72, 74, 80, dan masing-masing 2 peserta didik mendapatkan nilai sebesar 60, lalu masing-masing 3 peserta didik mendapatkan nilai 56 dan 68. Sedangkan terdapat 7 peserta didik yang mendapatkan nilai 76. Tabel distribusi frekuensi hasil belajar dapat dilihat pada tabel 4.5 di bawah ini:

**Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPS****Kelas Eksperimen (*Post-Test*)**

Post-Test Eksperimen					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Validasi	36	1	4.5	4.5	4.5
	44	1	4.5	4.5	9.1
	72	4	18.2	18.2	27.3
	76	2	9.1	9.1	36.4
	80	9	40.9	40.9	77.3
	84	5	22.7	22.7	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 4.5 diperoleh distribusi frekuensi hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dengan jumlah 22 peserta didik yang terdapat masing-masing 1 peserta didik yang memiliki nilai 36 dan 44. Masing-masing 2 peserta didik mendapatkan nilai sebesar 76, lalu masing-masing 4 peserta didik mendapatkan nilai 72. Terdapat 5 peserta didik yang mendapatkan nilai 84. Sedangkan terdapat 9 peserta didik yang mendapatkan nilai 80.

## 2. Data Hasil Belajar Kelas Kontrol

Untuk mengetahui hasil rata-rata dan distribusi data pada kelas kontrol, penulis menyajikan data statistik tes hasil belajar yang diperoleh 22 peserta didik pada kelas kontrol, pada tabel 4.6 di bawah ini:

**Tabel 4.6 Statistik Deskriptif Hasil Belajar IPS Kelas Kontrol**  
(*Pre-Test* dan *Post-Test*)

Descriptive Statistics									
	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
Pre-Test Kontrol	22	68	20	88	1332	60.55	4.003	18.774	352.450
Post-Tes Kontrol	22	32	56	88	1536	69.82	2.051	9.620	92.537
Valid N (listwise)	22								

Berdasarkan tabel 4.6 diatas diperoleh rekapitulasi nilai terhadap hasil belajar IPS. Pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) bahwa hasil tes kelas kontrol (*Pre-Test*) memiliki nilai terendah 20 sedangkan nilai tertinggi sebesar 88 dengan nilai rata-rata 60.55, dan simpian baku sebesar 18.774.

Sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) bahwa hasil tes kelas eksperimen (*Post-Test*) memiliki nilai terendah 56 sedangkan nilai tertinggi sebesar 88 dengan nilai rata-rata 69.82, dan simpian baku sebesar 9.620.

Data dalam bentuk distribusi frekuensi dapat dilihat pada tabel 4.7 di bawah ini:



**Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPS Kelas Kontrol***(Pre-Test)*

Pre-Test Kontrol					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20	1	4.5	4.5	4.5
	28	1	4.5	4.5	9.1
	36	1	4.5	4.5	13.6
	40	1	4.5	4.5	18.2
	52	4	18.2	18.2	36.4
	56	2	9.1	9.1	45.5
	60	2	9.1	9.1	54.5
	64	1	4.5	4.5	59.1
	68	3	13.6	13.6	72.7
	80	2	9.1	9.1	81.8
	84	3	13.6	13.6	95.5
	88	1	4.5	4.5	100.0
Total		22	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 4.7 diperoleh hasil distribusi frekuensi hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dengan jumlah peserta didik 22 yang terdapat masing-masing 1 peserta didik yang memiliki nilai 20, 28, 36, 40, 64, 88, dan masing-masing 2 peserta didik mendapatkan nilai sebesar 56, 60, 80, lalu masing-masing 3 peserta didik mendapatkan nilai 68 dan 84. Sedangkan terdapat 4 peserta didik yang mendapatkan nilai 52. Data dalam bentuk distribusi frekuensi dapat dilihat pada tabel 4.8 di bawah ini:

**Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPS****Kelas Kontrol (*Post-Test*)**

<b>Post-Tes Kontrol</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	56	4	18.2	18.2	18.2
	64	4	18.2	18.2	36.4
	68	5	22.7	22.7	59.1
	72	1	4.5	4.5	63.6
	76	2	9.1	9.1	72.7
	80	4	18.2	18.2	90.9
	84	1	4.5	4.5	95.5
	88	1	4.5	4.5	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 4.8 diperoleh distribusi frekuensi hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dengan jumlah peserta didik 22 yang terdapat masing-masing 1 peserta didik yang memiliki nilai 72, 84, 88 dan masing-masing 2 peserta didik mendapatkan nilai sebesar 76, lalu masing-masing 4 peserta didik mendapatkan nilai 56, 64, 80. Sedangkan terdapat 5 peserta didik yang mendapatkan nilai 68.

### 3. Uji Instrumen

Uji instrumen pada penelitian ini dilaksanakan dengan dua validator yaitu dengan pengajar atau dosen IAIN Ponorogo Rihab Wit Daryono, M.Pd pada tanggal 21 Maret 2024. Serta guru mata pelajaran IPS MTs Muhammadiyah 2 Jenangan Bibit Mugi Rahayu, S.Pd pada tanggal 20 Maret 2024. Terdapat empat instrumen yang divalidasikan yaitu

instrumen tes, instrumen modul ajar, instrumen lembar kerja peserta didik (LKPD), instrumen observasi keterlaksanaan pembelajaran, namun ada beberapa hal yang perlu ditingkatkan. Dengan kata lain:

**a. Instrumen Tes**

Setelah dilakukannya uji instrumen tes oleh dosen dan guru pamong kelas VII MTs Muhammadiyah 2 Jenangan diketahui ada beberapa hal dalam catatan yang harus diperbaiki seperti penulisan. Instrumen tes layak digunakan untuk uji coba setelah revisi, sebagai berikut skor yang diberikan dari dosen ahli dan guru pamong pada instrumen tes. Validasi tes dapat dilihat pada tabel 4.9 di bawah ini:

**Tabel 4.9 Validasi Tes (*Pre-Test* dan *Post-Test*) oleh Dosen Ahli dan Guru Pamong**

No	Indikator	Skor Dosen Ahli	Skor Guru Pamong	Layak	Tidak Layak
1.	Kejelasan	8	8	✓	-
2.	Ketepatan isi	9	9	✓	-
3.	Relevansi	4	4	✓	-
4.	Kevalidan isi	4	4	✓	-
5.	Ketepatan bahasa	12	12	✓	-

### b. Instrumen Modul Ajar

Setelah dilakukannya uji instrument modul ajar oleh dosen dan guru pamong kelas VII MTs Muhammadiyah 2 Jenangan diketahui ada beberapa hal dalam catatan yang perlu diperhatikan baik dalam pemilihan kata, penulisan dan keselarasan bahasa. Uji instrumen modul ajar layak digunakan setelah revisi, berikut skor yang diberikan dosen ahli dan guru pamong terkait instrumen modul ajar. Validasi modul ajar kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.10 di bawah ini:

**Tabel 4.10 Validasi Modul Ajar Kelas Kontrol Oleh Dosen Ahli dan Guru Pamong**

No	Indikator	Skor Dosen Ahli	Skor Guru Pamong	Layak	Tidak Layak
1.	Informasi umum	15	13	✓	-
2.	Tujuan pembelajaran	5	4	✓	-
3.	Langkah-langkah pembelajaran	18	16	✓	-
4.	<i>Assesmen</i> pembelajaran	5	4	✓	-
5.	Prinsip keselarasan	10	8	✓	-
6.	Bahasa	20	17	✓	-

Validasi modul ajar kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 4.11

di bawah ini:

**Tabel 4.11 Validasi Modul Ajar Kelas Eksperimen oleh Dosen Ahli dan Guru**

**Pamong**

No	Indikator	Skor Dosen Ahli	Skor Guru Pamong	Layak	Tidak Layak
1.	Informasi umum	14	13	✓	-
2.	Tujuan pembelajaran	4	4	✓	-
3.	Langkah-langkah pembelajaran	18	16	✓	-
4.	Assesmen pembelajaran	5	4	✓	-
5.	Prinsip keselarasan	9	8	✓	-
6.	Bahasa	20	17	✓	-

Validasi keterlaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.12

di bawah ini:

**Tabel 4.12 Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran oleh Dosen Ahli dan**

**Guru Pamong**

No	Indikator	Skor Dosen Ahli	Skor Guru Pamong	Layak	Tidak Layak
1.	Pendahuluan	17	17	✓	-
2.	Kegiatan inti	40	37	✓	-
3.	Penutup	26	26	✓	-

## C. Analisis Data Dan Uji Hipotesis/Jawaban Pertanyaan Peneliti

### 1. Uji Asumsi

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti apakah berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau populasi yang berdistribusi tidak normal. Uji normalitas yang digunakan adalah uji Kolmogorov Smirnov dan Shapiro Wilk dengan menggunakan aplikasi SPSS. Suatu data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila memenuhi beberapa syarat sebagai berikut:

Signifikansi pada tabel Shapiro Wilk yaitu:

- 1) Jika nilai signifikansi  $> 0,05$  artinya data berdistribusi normal
- 2) Jika nilai signifikansi  $< 0,05$  artinya data berdistribusi tidak normal.

Berikut adalah hasil uji normalitas kelompok eksperimen dan kelas kontrol diperoleh hasil sebagai berikut:

$H_0$ : Data populasi berdistribusi normal

$H_1$ : Data populasi berdistribusi tidak normal

Hasil uji normalitas hasil belajar dapat dilihat pada tabel 4.13 di bawah ini:

**IAIN**  
**PONOROGO**

Tabel 4.13 Uji Normalitas Hasil Belajar

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
NewPosttestEksperimen	,169	22	,101	,923	22	,089
PretestEksperimen	,172	22	,088	,887	22	,017
Pretestkontrol	,143	22	,200*	,950	22	,313
PosttestKontrol	,166	22	,118	,934	22	,149
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan tabel 4.13 diperoleh hasil uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov Smirnov dan Shapiro Wilk. Dari kelompok eksperimen (*Pre-Test*) diperoleh dengan sampel 22 pada taraf signifikansi 0,088 sehingga data hasil belajar berdistribusi normal karena  $\text{sig } 0,088 > 0,05$ . Sedangkan kelompok eksperimen (*Post-Test*) diperoleh dengan sampel 22 pada taraf signifikansi 0,101 sehingga data hasil belajar berdistribusi normal karena  $\text{sig } 0,101 > 0,05$ .

Sedangkan dari kelompok kontrol (*Pre-Test*) diperoleh dengan sampel 22 pada taraf signifikansi 0,200 sehingga data hasil belajar berdistribusi normal karena  $\text{sig } 0,200 > 0,05$ . Dan kelompok kontrol (*Post-Test*) diperoleh sampel 22 pada taraf signifikansi 0,188 sehingga data hasil belajar berdistribusi normal karena  $\text{sig } 0,188 > 0,05$ .

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas diperlukan untuk membuktikan apakah dua sampel memiliki varian yang sama atau tidak. Data yang digunakan dalam uji homogenitas yaitu hasil belajar kelas eksperimen dan hasil belajar kelas kontrol setelah mendapatkan perlakuan. Data dikatakan berdistribusi normal apabila memenuhi syarat sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi  $> 0,05$  artinya data bersifat homogen
- 2) Jika nilai signifikansi  $< 0,05$  artinya data bersifat tidak homogen

Berikut adalah hasil uji normalitas kelompok eksperimen dan kelas kontrol diperoleh hasil sebagai berikut:

Uji hipotesis:

$H_0$ : Data dari populasi homogen

$H_1$ : Data dari populasi tidak homogen

Hasil uji homogenitas hasil belajar dapat dilihat pada tabel 4.14 di bawah ini:

**Tabel 4.14 Uji Homogenitas Hasil Belajar**

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.014	1	42	.908
	Based on Median	.217	1	42	.643
	Based on Median and with adjusted df	.217	1	31.59 0	.644
	Based on trimmed mean	.106	1	42	.746



Berdasarkan tabel 4.14 nilai varian dapat dilihat dari nilai signifikansi adalah  $0,908 > 0,05$  maka data hasil belajar dapat dikatakan sama atau homogen.

## 2. Uji Hipotesis dan Interpretasi

Setelah melakukan uji normalitas dan homogenitas, pengujian selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis. Uji hipotesis yang dilakukan oleh peneliti ini yaitu menggunakan uji *Independent Sample Test*. Sebelum melakukan uji *Independent Sample Test* peneliti terlebih dahulu melakukan uji uji *pretest* hasil belajar siswa dengan Uji *Independent Sampel Test*.

Dasar pengambilan keputusan uji *pretest* hasil belajar siswa dengan Uji *Independent Sampel Test* yaitu, jika  $\text{Sig. (2 tailed)} < 0,05$   $H_0$  ditolak dan sebaliknya jika  $\text{Sig. (2 tailed)} > 0,05$   $H_0$  diterima.

$H_0$  : Tidak ada perbedaan kemampuan awal antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

$H_1$  : Ada perbedaan kemampuan awal antara kelas kontrol dan kelas eksperimen

Berikut hasil uji *pretest* hasil belajar siswa dengan Uji *Independent Sample Test* untuk mengetahui kesamaan kemampuan awal siswa dapat dilihat pada tabel 4.15 di bawah ini:

P O N O R O G O

Tabel 4.15 Uji *Independent Sample Test* Kesamaan Hasil

## Belajar

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	3.810	.058	1.123	42	.268	5.273	4.693	-4.199	14.744
	Equal variances not assumed			1.123	34.807	.269	5.273	4.693	-4.257	14.803

Berdasarkan tabel 4.15 diperoleh bahwa kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas eksperimen sebesar  $0,268 > 0,05$  maka  $H_0$  diterima  $H_a$  ditolak maka tidak ada perbedaan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol artinya berangkat dalam keadaan yang sama atau mempunyai kemampuan yang sama. Dan pada kelas kontrol didapatkan nilai sebesar  $0,269 > 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak maka tidak ada perbedaan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol artinya berangkat dalam keadaan yang sama atau mempunyai kemampuan yang sama.

Selanjutnya dasar pengambilan keputusan *Independent Sample Test* untuk menjawab hipotesis penelitian sebagai berikut:

- a. Jika nilai sig. (2-tailed) < Alpha Penelitian (0,05), maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima (terdapat perbedaan rata-rata)
- b. Jika nilai sig. (2-tailed) > Alpha Penelitian (0,05), maka H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>a</sub> ditolak (tidak terdapat perbedaan rata-rata)

Hipotesis statistik dalam penelitian ini sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Rumusan hipotesis pada penelitian ini adalah:

H<sub>0</sub> = Tidak ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII MTs Muhammadiyah 2 Jenangan

H<sub>1</sub> = Ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII MTs Muhammadiyah 2 Jenangan

Uji *Independent Sample Test* untuk mengetahui pengaruh model TGT berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar dapat dilihat pada tabel 4.16 di bawah ini:

Tabel 4.16 Uji *Independent Sample Test* Hasil Belajar

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	6.197	.017	6.480	42	.000	15.455	2.385	10.642	20.267
	Equal variances not assumed			6.480	34.159	.000	15.455	2.385	10.609	20.300

Berdasarkan hasil tabel 4.16 diperoleh bahwa hasil belajar setelah mendapatkan perlakuan dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) didapatkan nilai signifikansi (2 tailed) sebesar 0,000. Dengan ini menunjukkan bahwa  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik. Selain itu, agar dapat mengetahui besar pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar IPS dapat dilihat pada tabel 4.17 di bawah ini:

**Tabel 4.17 Tabel Coefficients Model Pembelajaran TGT berbantuan Quizizz terhadap Hasil Belajar IPS**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.755 <sup>a</sup>	.570	.548	7.728
a. Predictors: (Constant), TGT				

Jika dilihat dari tabel 4.17 Model Summary yang telah disajikan diatas, didapatkan nilai R Square ( $R^2$ ) 0,570 yang menunjukkan variabel *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* memiliki pengaruh sebesar 57,0% terhadap hasil belajar IPS. Dengan kata lain 57,0% pada variabel *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* dan hasil belajar IPS, sedangkan 43,0% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang yang tidak termasuk dalam model ini. Faktor-faktor lain tersebut mungkin mencakup aspek-aspek seperti metode pengajaran, lingkungan keluarga, motivasi intrinsik, ketersediaan sumber belajar, dukungan guru, dan sebagainya. Oleh karena itu, meskipun model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* memiliki pengaruh, ada banyak faktor tambahan yang juga memainkan peran penting dalam menentukan hasil belajar IPS siswa.

#### D. Pembahasan

Penelitian diawali dengan pemberian perlakuan berbeda pada dua kelas dan diakhiri dengan pemberian perlakuan berupa *post-test*. Dalam *pre-test* dan *post-test* meliputi indikator hasil belajar yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Setelah memperoleh data *pre-test* dan *post-test*, dilakukan

analisis statistik terhadap data yaitu melalui uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

Hasil statistik menemukan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* pada saat ujian akhir (*Post-test*) dalam penelitian memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII yang berlokasi di MTs Muhammadiyah 2 Jenangan, hal ini terjadi karena adanya perlakuan yang berbeda yaitu dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT), dimana rata-rata nilai kelas yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang hanya menggunakan metode membaca dan ceramah. Hasil belajar yang diperoleh mempunyai nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan nilai sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Oktafi Arina Manasikana dkk.<sup>65</sup> Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki banyak manfaat, termasuk sebagai alternatif untuk menciptakan variasi dalam kegiatan mengajar yang membantu guru mengatasi berbagai masalah, seperti rendahnya minat belajar siswa, kurangnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran atau rendahnya hasil belajar siswa. Model ini melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa membedakan status dan mengajak siswa untuk berperan sebagai "pendamping sejawat".

---

<sup>65</sup> Oktaffi Arinna Manasikana, dkk. Model Pembelajaran Inovatif dan Rancangan Pembelajaran untuk Guru IPA SMP, 71.

Hal ini menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Winataputra menyatakan bahwa pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) tidak hanya dapat meningkatkan prestasi akademik siswa, tetapi juga keterampilan sosial, sikap menerima kekurangan diri sendiri dan orang lain, harga diri, serta memenuhi kebutuhan belajar siswa.<sup>66</sup> Selain itu, model ini membantu siswa dalam berpikir kritis, memecahkan masalah dan menggabungkan pengetahuan dengan keterampilan. Hasil ini konsisten dengan penelitian sebelumnya oleh Maya Zahrotul Maulida, yang menunjukkan bahwa pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.<sup>67</sup> Prestasi akademik siswa di kelas eksperimen dengan TGT lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, menunjukkan efektivitas TGT dalam meningkatkan hasil belajar.

Hasil yang diperoleh bahwa kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas eksperimen sebesar  $0,268 > 0,05$  maka  $H_0$  diterima  $H_a$  ditolak maka tidak ada perbedaan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol artinya berangkat dalam keadaan yang sama atau mempunyai kemampuan yang sama. Dan pada kelas kontrol didapatkan nilai sebesar  $0,269 > 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak maka tidak ada perbedaan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol artinya berangkat dalam keadaan yang sama atau mempunyai kemampuan yang sama.

---

<sup>66</sup> Oktaffi Arinna Manasikana, dkk. 73.

<sup>67</sup> Maya Zahrotul Maulida, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Visual pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di SDN 2 Tulung Sampung Ponorogo" (Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2022), 113.

Berdasarkan hasil analisis *pretest*, dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan. Siswa di kelas kedua memulai pembelajaran dengan kemampuan awal yang setara. Oleh karena itu, tidak ada alasan untuk berasumsi bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol hanya berdasarkan kemampuan awal siswa. Perlu dilakukan analisis lebih lanjut terhadap hasil belajar siswa setelah mengikuti perlakuan dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk mengetahui apakah model pembelajaran tersebut memberikan efek yang berbeda pada pencapaian belajar siswa.

Efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen (yang menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)) dengan kelompok kontrol (yang menerapkan model konvensional). Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.<sup>68</sup> Keefektivan model *Teams Games Tournament* (TGT) dikaitkan dengan beberapa faktor, seperti 1) kerjasama antar siswa model *Teams Games Tournament* (TGT) mendorong siswa untuk

---

<sup>68</sup> Sari R dkk, "Meningkatkan Motivasi, Aktivitas, dan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan *Kombinasi Model Group Investigation, Number Head Together, dan Make A Match* di Sekolah Dasar," *Jurnal Internasional Ilmu Sosial dan Penelitian Manusia* 5, no. 11 (2022): 5104.



bekerja sama dalam tim untuk saling belajar dari satu sama lain dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, 2) kompetisi yang sehat yakni turnamen yang diadakan dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan motivasi bagi siswa untuk belajar lebih giat dan meningkatkan prestasi mereka, 3) penggunaan media pembelajaran yang menarik seperti media *quizizz* dapat membantu siswa untuk lebih fokus dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Peran *quizizz* dalam mendukung model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) antara lain *quizizz* sebagai aplikasi pembelajaran interaktif dinilai bermanfaat dalam mendukung pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). *Quizizz* dapat digunakan untuk 1) membuat soal-soal latihan, guru dapat membuat soal-soal latihan yang interaktif dan menarik dengan *quizizz*. Hal ini lebih membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. 2) melakukan penilaian, dalam hal ini guru dapat menggunakan *quizizz* untuk melakukan penilaian terhadap pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. 3) meningkatkan motivasi siswa, penggunaan *quizizz* dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan. *Quizizz* dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran kolaboratif dan kooperatif dalam model *Teams Games Tournament* (TGT), dimana siswa bekerja sama dalam tim untuk menyelesaikan tugas dan menjawab pertanyaan.<sup>69</sup> Penggunaan *quizizz* dalam model TGT juga meningkatkan hasil belajar IPS siswa secara signifikan. Hal

---

<sup>69</sup> Rini Eka Putri dkk, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Quizizz* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP," 2021, 12–25.

ini disebabkan oleh *quizizz* yang mampu meningkatkan partisipasi, kerjasama dan motivasi belajar siswa.<sup>70</sup>



---

<sup>70</sup> Fitriani, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Quiziz* terhadap Hasil Belajar IPS," 2020, 13.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan di atas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa variabel model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII di MTs Muhammadiyah 2 Jenangan. Berdasarkan *Uji Independent Sampel Test* menunjukkan nilai sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar IPS. Adapun terdapat faktor internal dan eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar IPS siswa. Dimana faktor tersebut juga dapat mendorong hasil belajar siswa tidak hanya dari variabel model pembelajaran TGT berbantuan *Quizizz* saja. Sehingga perlunya dorongan diri sendiri maupun orang lain agar dapat menumbuhkan semangat belajar siswa terutama dalam pembelajaran IPS.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih mempunyai banyak keterbatasan dan kesalahan. Namun melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi sekolah, guru, siswa dan peneliti sebagai berikut:

1. Bagi sekolah MTs Muhammadiyah 2 Jenangan

Diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan memberikan media pembelajaran yang menarik seperti penggunaan media *quizizz*. Sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

2. Bagi guru di MTs Muhammadiyah 2 Jenangan

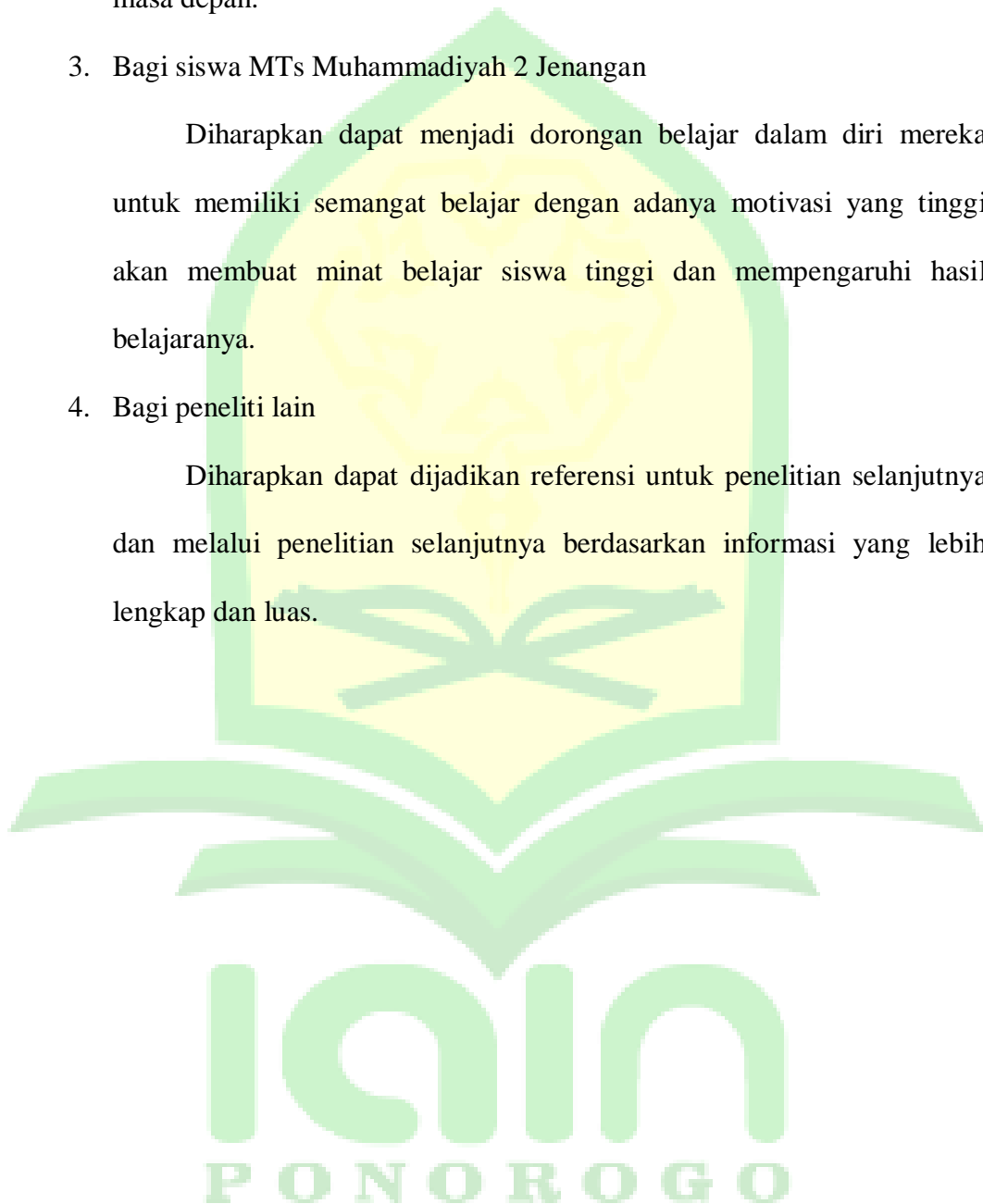
Diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS sehingga dapat meningkatkan kualitas siswa di masa depan.

3. Bagi siswa MTs Muhammadiyah 2 Jenangan

Diharapkan dapat menjadi dorongan belajar dalam diri mereka untuk memiliki semangat belajar dengan adanya motivasi yang tinggi akan membuat minat belajar siswa tinggi dan mempengaruhi hasil belajarnya.

4. Bagi peneliti lain

Diharapkan dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya dan melalui penelitian selanjutnya berdasarkan informasi yang lebih lengkap dan luas.



## DAFTAR PUSTAKA

- A, Rasul. Statistika Pendidikan Matematika. Jawa Timur: Creator Cerdas Indonesia, 2022.
- Alwi, Idrus. “Kriteria Empirik dalam Menentukan Ukuran Sampel.” *Jurnal Formatif* 2, no. 2 (2012): 140–42.
- Amin, Nur fadilah , Sabaruddin Garancang, Kamaliddin Abunawas. “Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian.” *Jurnal Pilar* 14, no. 1 (2023): 15–17.
- Arisona, Muhammad Farhan dan Risma Dwi. “*Problem Based Learning* (PBL) Berorientasi *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS.” *Jurnal Publikasi Berkala Pendidikan Ilmu Sosial* 2, no. 2 (2022): 42–53.
- Asba. “Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar di SD Negeri 3 Dadakitan Kabupaten Tolitoli.” *Jurnal Ideas Publising* 5, no. 1 (2019).
- Audie, Nurul. “Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik.” *Prosding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no. 1 (2019): 586–95.
- Bandaso Harry, dkk. “Pengaruh Pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Tunas Bangsa* 10, no. 2 (2023).
- Damayanti, Sri dan M. Tohimin Apriyanto. “Pengaruh Model Pembelajaran

Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap Hasil Belajar Matematika.” *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika* 02, no. 02 (2017): 236–37. <http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/>.

Dewi Tri Wahyuni dan Risma Dwi Arisona. “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) terhadap Hasil Belajar IPS.” *Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia* 4, no. 1 (2024): 1–9.

Desak Nyoman Niken Pratiwi, dkk. “*The Effect of Cooperative Learning Model Team Games Tournament (TGT) Assisted by Quizizz Application on Student Learning Outcomes in Redox Reaction Topik.*” *Jurnal Fkip Unram* 2, no. 1 (2023): 6–7.

Desti Anisa Zoraida, dkk. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT berbantuan *Geogebra* dan *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Fungsi Kuadrat” 4, no. 1 (2023): 495–97.

Eka Yusnaldi, dkk. “Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023): 32177.

Eka Susanti, Henni Endayani. *Konsep Dasar IPS*. Medan: CV. Widya Puspita, 2018.

Fitriani. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Quiziz* terhadap Hasil Belajar IPS,” 2020, 1–15.

Hapnita, Widia, Rijal Abdullah, Yuwalitas Gusmareta, and Fahmi Rizal. “Faktor Internal dan Eksternal yang Dominan Mempengaruhi Hasil Belajar Menggambar dengan Perangkat Lunak Siswa Kelas XI Teknik Gambar Bangunan SMKN 1 Padang Tahun 2016/2017.” *CIVED (Journal of Civil*

*Engineering and Vocational Education*) 5, no. 1 (2018).  
<https://doi.org/10.24036/cived.v5i1.9941>.

I Putu Yogik Suwara Mahardi, dkk. “Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong dan Hasil Belajar IPA.” *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia* 1, no. 1 (2019): 98.  
<https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20821>.

Indrawati, MTEFL. “Modul Pelatihan Widyaiswara Penyesuaian/Inpassing.”  
 Modul Pelatihan Widyaiswara Penyesuaian/ Inpassing Berbasis *E - Learning*, 2016, 6–8.

Karimun Abdullah, dkk. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Edited by Nanda Saputra. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022.

Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Bintang Sutabaya. Surabaya: Bintang Sutabaya, 2016.

Liana Vivin Wihartanti, dkk. “Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Berbasis *Smartphone* dalam Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa.”  
 Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran, 2019, 362–68.

Maulida, Maya Zahrotul. “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Visual pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di SDN 2 Tulung Sampung Ponorogo.” Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2022.

Moh. Munir, dkk. *Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan*.

Noor, Juliansyah. *Metodologi Penelitian Skripsi Tesis Desertasi dan Karya*

Ilmiah. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012.

Nurhasanah, Wahyu Bagja Sulfemi. "Penggunaan Metode *Demontrasi* dan Media *Audio Visual* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPS." *Jurnal Pendas Mahakam* 3, no. 2 (2018): 151–58.

Oktaffi Arinna Manasikana, dkk. *Model Pembelajaran Inovatif dan Rancangan Pembelajaran untuk Guru IPA SMP*. LPPM UNHASY Tebu Ireng Jombang, 2022.

Pusparani, Herlina. "Media *Quizizz* Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon." *Tunas Nusantara* 2, no. 2 (2020): 269–79. <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>.

Putri Yunisda Mawarni, dkk. "Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08, no. 01 (2023): 6322–35.

Ramadhani Khija, Ludovick Uttoh, Maimuna K. Tarishi. "Teknik Pengambilan Sampel." *Ekp* 13, no. 3 (2015): 1576–80.

Ratnasari, Ika Wanda. "Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika." *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi* 5, no. 2 (2017): 289–93. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v5i2.4377>.

Rini Eka Putri, dkk. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Quiziz* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP," 2021, 12–25.

Rita Novi Dayanti, dkk. "Pengaruh Kualitas Implementasi Metode Pembelajaran Ceramah Berbantuan *Powerpoint* dan *Quizizz* terhadap Hasil Belajar *Kognitif* dan *Psikomotorik* Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMK Negeri



- 12 Malang.” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 4, no. 4 (2020): 1190–92. <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/7164>.
- RI, Departemen Agama. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Surakarta: Media Insani, 2015.
- Rusnadi, D. P. P. N. W. A. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perakitan Komputer.” *Mimbar PGSD* 6, no. 3 (2013): 106–15. <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/881>.
- Sari R dkk. “Meningkatkan Motivasi, Aktivitas, dan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Kombinasi Model *Group Investigation*, *Number Head Together*, dan *Make A Match* di Sekolah Dasar.” *Jurnal Internasional Ilmu Sosial dan Penelitian Manusia* 5, no. 11 (2022): 5097–5106.
- Schafer, Marc, ed. *Visualisation and Epistemological Access to Mathematics Education in Southern Africa*. Edisi ke 1. London, 2023.
- Seprina, Reka, Yuliana, dan Apdelmi. “Pengembangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis *Fotografi* Bukti Peninggalan Sejarah pada Tingkat SMA.” *Jurnal Nirwasita* 3, no. 2 (2022): 73–82. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7110810>.
- Sholihah, Ai. “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika.” *Indonesian Journal of Physical Education and Sport Science* 1, no. 2 (2016): 243–45. <https://doi.org/10.52188/ijpess.v3i2.465>.
- Sobandi, Rizki. “Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa

Indonesia pada Siswa Kelas VIII MTs Negeri 1 Pangandaran.” *Diksatrasia : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 1, no. 2 (2017): 306.  
<https://doi.org/10.25157/diksatrasia.v1i2.634>.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Jakarta: kencana, 2015.

Transkrip Dokumentasi.

Tsamrotin Nafi'ah dkk. “Model *Card Sort* Berbasis *Wordwall* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar,” 2022.

Tusadiyah, Halima. “Pengaruh Model Pembelajaran *Carousel Feedback* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD,” 2016, 1–23.

Ulfa, Rafika. “Variabel dalam Penelitian Pendidikan.” *Jurnal Pendidikan dan Keislaman*, 2019, 343–45. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554>.

Usmadi. “Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas).” *Inovasi Pendidikan* 7, no. 1 (2020): 55.  
<https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>.

Utamingtyas, Siwi. “*Implementasi Problem Solving Berorientasi Higher Order Thinking Skill (HOTS)* pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (2020): 88.

Valiant Lukad Perdana Sutrisno, Budi Tri Siswanto. “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK di Kota Yogyakarta.” *Jurnal Pendidikan Vokasi* 6 No.1: 114.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpv.v6i1.8118>.

## LAMPIRAN

### Lampiran 1 Instrumen Penelitian

#### SOAL PRE-TEST & POST-TEST

##### MATERI KERAGAMAN SOSIAL BUDAYA DALAM MASYARAKAT

1. Apa yang dimaksud dengan faktor geografis dalam pembentukan keragaman budaya?
  - a. Faktor yang berkaitan dengan keadaan alam dan lingkungan tempat tinggal suatu kelompok manusia.
  - b. Faktor yang berkaitan dengan agama dan kepercayaan.
  - c. Faktor yang berkaitan dengan teknologi modern.
  - d. Faktor yang berkaitan dengan sistem pemerintahan.
2. Apakah yang dimaksud dengan faktor sejarah dalam pembentukan keragaman budaya?
  - a. Pengaruh dari kebudayaan lain melalui proses transmisi budaya.
  - b. Pengaruh dari peristiwa sejarah, seperti invasi, penjajahan, dan migrasi.
  - c. Pengaruh dari kemajuan teknologi.
  - d. Pengaruh dari faktor geografis.
3. Apa yang dimaksud dengan faktor teknologi dalam pembentukan keragaman budaya?
  - a. Pengaruh dari peristiwa sejarah.
  - b. Pengaruh dari kemajuan teknologi komunikasi dan transportasi.
  - c. Pengaruh dari faktor geografis.
  - d. Pengaruh dari faktor ekonomi.
4. Faktor apa yang mempengaruhi keragaman budaya melalui proses migrasi manusia?
  - a. Faktor geografis.
  - b. Faktor ekonomi.
  - c. Faktor politik.
  - d. Faktor sejarah.

5. Faktor apa yang mempengaruhi keragaman budaya melalui agama dan kepercayaan?
  - a. Faktor teknologi.
  - b. Faktor sejarah.
  - c. Faktor politik.
  - d. Faktor sosial dan komunikasi.
6. Faktor apa yang mempengaruhi keragaman budaya melalui proses interaksi antarbudaya?
  - a. Faktor teknologi.
  - b. Faktor sejarah.
  - c. Faktor sosial dan komunikasi.
  - d. Faktor politik.
7. Apa yang dimaksud dengan "kondisi geografis" dalam konteks pengaruh terhadap keragaman budaya?
  - a. Faktor politik yang mempengaruhi suatu daerah
  - b. Faktor fisik dan alamiah dari suatu wilayah
  - c. Keberagaman agama di suatu daerah
  - d. Pengaruh migrasi dari wilayah lain
8. Bagaimana kedekatan suatu daerah dengan garis lintang dapat mempengaruhi aspek-aspek budaya?
  - a. Tidak ada pengaruh, karena faktor ini hanya terkait dengan iklim
  - b. Mempengaruhi jenis makanan yang tersedia dan tradisi pertanian
  - c. Menentukan bahasa yang digunakan oleh penduduk setempat
  - d. Mempercepat proses globalisasi budaya
9. Kondisi geografis yang terisolasi dan memiliki akses terbatas ke luar dunia dapat?
  - a. Mendorong pertumbuhan ekonomi yang cepat
  - b. Menjaga kesatuan budaya yang kuat
  - c. Meningkatkan persaingan internasional
  - d. Menyebabkan konflik politik internal
10. Bagaimana kondisi geografis dapat mempengaruhi kepercayaan dan mitologi suatu masyarakat?

- a. Tidak ada pengaruh, karena kepercayaan adalah masalah pribadi
  - b. Melalui ketersediaan bahan baku untuk ritual keagamaan
  - c. Hanya melalui interaksi dengan budaya luar
  - d. Memengaruhi sistem pendidikan
11. Kondisi geografis yang rawan gempa bumi dan gunung meletus cenderung mempengaruhi?
- a. Pilihan gaya arsitektur lokal
  - b. Jenis pakaian yang dikenakan oleh masyarakat setempat
  - c. Tingkat kepatuhan hukum di wilayah tersebut
  - d. Tingkat migrasi penduduk ke wilayah lain
12. Apa yang dimaksud dengan keragaman budaya?
- a. Perbedaan antara individu dalam masyarakat.
  - b. Kebudayaan yang konsisten di seluruh dunia.
  - c. Kesamaan budaya di antara semua kelompok manusia.
  - d. Perbedaan dalam tradisi, norma, nilai, dan kepercayaan di antara kelompok manusia.
13. Apa yang dimaksud dengan keragaman agama?
- a. Keseragaman keyakinan spiritual di seluruh dunia.
  - b. Perbedaan dalam keyakinan agama dan praktik keagamaan.
  - c. Konsistensi agama di seluruh dunia.
  - d. Kehilangan praktik keagamaan di seluruh dunia.
14. Apa yang dimaksud dengan keragaman budaya dalam seni?
- a. Kesamaan dalam ekspresi seni di antara semua kelompok manusia.
  - b. Perbedaan dalam ekspresi seni dan karya seni tradisional.
  - c. Konsistensi dalam karya seni di seluruh dunia.
  - d. Kehilangan seni di seluruh dunia.
15. Apa yang dimaksud dengan keragaman tradisi?
- a. Kesamaan dalam praktik tradisional di antara semua kelompok manusia.
  - b. Perbedaan dalam praktik tradisional dan ritual.
  - c. Konsistensi dalam tradisi di seluruh dunia.
  - d. Kehilangan tradisi di seluruh dunia.

16. Apa yang dimaksud dengan keragaman budaya dalam pakaian dan adat istiadat?
- Kesamaan dalam pakaian dan adat istiadat di antara semua kelompok manusia.
  - Perbedaan dalam pakaian dan adat istiadat tradisional.
  - Konsistensi dalam pakaian dan adat istiadat di seluruh dunia.
  - Kehilangan pakaian dan adat istiadat di seluruh dunia.
17. Apa yang dimaksud dengan keragaman budaya dalam makanan dan minuman?
- Kesamaan dalam jenis makanan dan minuman di antara semua kelompok manusia.
  - Perbedaan dalam jenis makanan dan minuman tradisional.
  - Konsistensi dalam makanan dan minuman di seluruh dunia.
  - Kehilangan jenis makanan dan minuman di seluruh dunia.
18. Apa yang dimaksud dengan keragaman budaya dalam perayaan dan festival?
- Kesamaan dalam perayaan dan festival di antara semua kelompok manusia.
  - Perbedaan dalam perayaan dan festival tradisional.
  - Konsistensi dalam perayaan dan festival di seluruh dunia.
  - Kehilangan perayaan dan festival di seluruh dunia.
19. Apa yang dimaksud dengan keragaman budaya dalam teknologi dan pengetahuan?
- Kesamaan dalam teknologi dan pengetahuan di antara semua kelompok manusia.
  - Perbedaan dalam teknologi dan pengetahuan tradisional.
  - Konsistensi dalam teknologi dan pengetahuan di seluruh dunia.
  - Kehilangan teknologi dan pengetahuan di seluruh dunia.
20. Manfaat keragaman sosial budaya dalam bidang ekonomi dapat dilihat dari?
- Penurunan daya saing perusahaan
  - Penyempitan pasar global
  - Peningkatan inovasi dan kreativitas
  - Meningkatnya kesempatan kerja terbatas

21. Bagaimana manfaat keragaman sosial budaya berdampak pada bidang seni dan budaya?
  - a. Penyempitan ekspresi kreatif
  - b. Keterbatasan variasi dalam karya seni
  - c. Peningkatan apresiasi terhadap keberagaman
  - d. Menurunnya minat masyarakat terhadap seni
22. Salah satu manfaat keragaman sosial budaya dalam bidang kesehatan adalah?
  - a. Penurunan aksesibilitas layanan kesehatan
  - b. Pembatasan pengembangan obat-obatan
  - c. Peningkatan keberagaman penelitian dan pengobatan
  - d. Penyempitan pemahaman tentang kondisi kesehatan
23. Apa manfaat keragaman sosial budaya dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi?
  - a. Pembatasan akses internet
  - b. Peningkatan kolaborasi global
  - c. Penyempitan inovasi teknologi
  - d. Meningkatkan monopoli industri teknologi
24. Bagaimana manfaat keragaman sosial budaya memengaruhi bidang lingkungan?
  - a. Peningkatan kegiatan yang merusak lingkungan
  - b. Penyempitan pemahaman tentang keberlanjutan
  - c. Peningkatan kesadaran lingkungan dan keberagaman solusi
  - d. Menurunnya upaya pelestarian alam
25. Manfaat keragaman sosial budaya dalam bidang pariwisata meliputi?
  - a. Penurunan minat wisatawan untuk berinteraksi dengan budaya lokal
  - b. Meningkatkan homogenitas pengalaman wisatawan
  - c. Peningkatan pengetahuan dan pemahaman budaya
  - d. Pembatasan akses wisatawan ke lokasi budaya

## Lampiran 2 Hasil Validasi Instrumen

## MODULAJAR KELAS EKSPERIMEN

<b>Mapel</b>	<b>Ilmu Pengetahuan Sosial</b>	<b>Elemen</b>	<b>Keragaman Sosial Budaya Dalam Masyarakat</b>
--------------	--------------------------------	---------------	---

## INFORMASI UMUM

1. Identitas Modul
  - a. Nama Penyusun : Alfina Sisca Widyawati
  - b. Institusi/Sekolah : MTs Muhammadiyah 2 Jenangan
  - c. Tahun Disusun : 2024
  - d. Kelas/ Fase : VII / D
  - e. Alokasi Waktu : 4 JP x @ 40 (2×TM)
2. Kompetensi Awal : Sebelum mempelajari modul ini, peserta didik telah mempelajari dan atau memahami:
  - Peranan masyarakat dalam rantai ekonomi
3. Profil Pelajar Pancasila :
  - a. Beriman dan bertaqwa terhadap tuhan yang maha esa dan berakhlak mulia
  - b. Berbinekaan global
  - c. Mandiri
  - d. Bergotong royong
  - e. Bernalar
  - f. Kreatif
4. Sarana dan Prasarana : Papan tulis, LCD Proyektor, Laptop, Handphone
5. Target Peserta Didik :
  - Peserta Didik regular; umum tidak ada kesulitan dalam memahami materi ajar
  - Peserta Didik dengan kesulitan belajar; kesulitan memahami dan mencerna materi ajar
  - Peserta Didik dengan pencapaian tinggi; Memahami materi dengan cepat dan tepat, mampu mencapai keterampilan berfikir



tingkat tinggi (host) serta memiliki kemampuan dalam mengeluarkan pendapat
6. Model Pembelajaran : <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>

### KOMPONEN INTI

A. Tujuan Pembelajaran	B. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran
1.1. Peserta didik dapat menjelaskan keragaman sosial budaya dalam masyarakat	1.1.1. Peserta didik mampu menjelaskan keragaman sosial budaya dalam masyarakat
1.2. Peserta didik dapat menguraikan permasalahan dalam kehidupan sosial budaya	1.1.2. Peserta didik mampu menguraikan permasalahan dalam kehidupan sosial budaya

#### C. Pemahaman Bermakna

1. Masyarakat dapat saling menghargai dan menjunjung tinggi sikap toleransi terhadap keberagaman budaya yang ada agar persatuan dan kesatuan bangsa tetap terjaga
2. Masyarakat dapat ikut berperan serta melestarikan budaya daerah sebagai bentuk keragaman budaya bangsa dan jati diri bangsa Indonesia agar tidak tergesur atau hilang karena pengaruh perubahan zaman
3. Menumbuhkan rasa Nasionalisme dan cinta tanah air terhadap negara Indonesia

#### D. Pertanyaan Pemantik

1. Perhatikan dengan baik apakah kebiasaan hidup/budaya masyarakat pada masyarakat daerah pantai dengan daerah pengunungan berbeda, Apa yang menyebabkan perbedaan keragaman budaya itu terjadi?
2. Bagaimana bentuk keragaman social budaya yang ada di daerah kalian?

### E. Persiapan Pembelajaran

1. Pengajar meminta peserta didik untuk mengeluarkan lks dan buku paket yang digunakan
2. Pengajar memberi stimulus kepada peserta didik untuk memulai pembelajaran
3. Menyiapkan media pembelajaran
4. Menyiapkan LKPD
5. Pembagian kelompok belajar

### F. Kegiatan Pembelajaran

<b>PERTEMUAN 1</b>		<b>Alokasi Waktu</b>
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengajar membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam</li> <li>- Perwakilan peserta didik memimpin doa</li> <li>- Pengajar menanyakan kabar peserta didik dan mengecek kehadiran peserta didik</li> <li>- Pengajar melakukan perkenalan</li> <li>- Pengajar memberikan apresiasi mengenai materi yang akan diajarkan dengan pengalaman peserta didik (kontekstual teaching) dengan menanyakan "Apakah kamu pernah melihat pertunjukkan alat musik, pakaian daerah, tarian daerah, dan apa yang kamu ketahui tentang budaya daerah?"</li> </ul>	15 menit
<b>Kegiatan Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penyajian Kelas               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Peserta didik mengamati gambar dalam <i>PowerPoint</i></li> <li>b. Pengajar dan peserta didik melakukan diskusi dan tanya jawab terkait gambar didalam <i>PowerPoint</i></li> </ol> </li> </ul>	50 menit

	<ul style="list-style-type: none"><li>c. Pengajar memberikan materi dan penjelasan didalam kelas</li><li>d. Peserta didik menyimak penjelasan yang diberikan oleh pengajar</li><li>e. Pengajar mengajak peserta didik berdiskusi tentang materi keragaman sosial budaya dalam masyarakat</li><li>- Kelompok (<i>Team</i>)<ul style="list-style-type: none"><li>f. Pengajar membagi 6 kelompok setiap kelompok terdiri dari 5 peserta didik</li></ul></li><li>- Permainan (<i>Game</i>)<ul style="list-style-type: none"><li>g. Peserta didik diajak belajar dengan menggunakan media <i>Quizizz</i> terkait keragaman sosial budaya dalam masyarakat</li></ul></li><li>- Tournamen (<i>Tournament</i>)<ul style="list-style-type: none"><li>h. Pengajar membagikan link <i>Quizizz</i> kepada peserta didik</li><li>i. Peserta didik menyimak arahan pengajar tentang langkah-langkah bermain kuis</li><li>j. Peserta didik menjawab soal yang berada di dalam aplikasi <i>Quizizz</i></li><li>k. Masing-masing kelompok berlomba-lomba untuk mendapatkan point tertinggi</li></ul></li><li>- Penghargaan Kelompok (<i>Team Recignize</i>)<ul style="list-style-type: none"><li>l. Kelompok yang sampai finish dan mendapatkan point tertinggi mendapatkan apresiasi dari pengajar</li><li>m. Salah satu peserta didik dapat menarik kesimpulan dari soal kuis</li></ul></li></ul>	
--	--	--

	n. Pengajar memberikan <i>post-test</i> harian sebagai evaluasi pembelajaran	
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengajar meminta peserta didik untuk mencatat semua materi yang telah dipelajari</li> <li>- Peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan</li> <li>- Pengajar memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan materi yang belum dipahami</li> <li>- Pengajar melakukan refleksi, kemudian mengarahkan agar peserta didik mempelajari materi di pertemuan selanjutnya</li> <li>- Pengajar menutup pembelajaran, pengajar memotivasi siswa</li> <li>- Pengajar menutup dengan berdoa bersama</li> </ul>	15 menit

### G. Asesmen

No	Jenis	Bentuk/ Teknik	Instrumen
1	Diagnostik	Pertanyaan	Sebelum memasuki materi, pengajar memancing peserta didik dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi minggu lalu
2	Formatif	Tanya jawab dan lembar kerja	Terdapat sesi tanya jawab antara pengajar dengan peserta didik. Sebisa mungkin pengajar memancing peserta didik untuk

			berani bertanya. Selain itu, juga terdapat lembar kerja untuk mengukur pemahaman mengenai materi setiap individu.
3	Sumatif	Kuis	Pengajar memberikan arahan bagaimana cara menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i>

## H. Pengayaan dan Remedial

### 1. Remedial

- a. Memberikan bimbingan di luar jam tatap muka bagi peserta didik yang belum tuntas
- b. Memberikan penugasan kepada peserta didik yang belum tuntas
- c. Memberikan kesempatan untuk tes perbaikan

### 2. Pengayaan

Memberikan tugas kepada peserta didik baik bersifat individu maupun kelompok

## I. Refleksi Peserta Didik dan Pengajar

### 1. Refleksi Pengajar

Pengajar melakukan refleksi dari hasil refleksi peserta didik dan memperbaiki segala kekurangannya pada pertemuan selanjutnya, yang meliputi:

- a. Apakah proses pembelajaran menghadapi kendala?
- b. Bagaimana cara anda untuk mengatasi kendala tersebut agar tidak terjadi pada pertemuan berikutnya?
- c. Kegiatan pembelajaran mana yang paling cocok dengan peserta didik? Apa buktinya?
- d. Apakah ada peserta didik yang menunjukkan kemampuan di luar ekspektasi?
- e. Perbaiki apa yang dapat dilakukan pada bab-bab selanjutnya atau tahun ajaran mendatang?

f. Apa yang saya pelajari dari peserta didik sepanjang pembelajaran bab ini?

2. Refleksi Peserta Didik

Refleksi ini berisi tingkat pemahaman yang dimiliki oleh peserta didik dalam mengelola materi yang sudah diberikan. Hal ini juga berisi tingkat keberanian peserta didik dalam bertanya dan menyatakan pendapat.



**LAMPIRAN****A. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)**

1. Soal *Pretest*
2. Lembar evaluasi formatif pada pertemuan 2 (LKPD 1)
3. Lembar evaluasi formatif pada pertemuan 2 (LKPD 2)
4. Lembar evaluasi formatif pada pertemuan 2 (LKPD 3)
5. Soal *Postest*

**B. Bahan Bacaan Pengajar dan Peserta Didik**

Buku peserta didik “Buku IPS untuk SMP/MTs kelas VII dari PT Penerbit Intan Pariwara”

**C. Daftar Pustaka**

Ringgo Rahata, Isna Nur Said dan Tri Haryanto. 2022. IPS untuk SMP/MTs kelas VII. Yogyakarta:PT Penerbit Intan Pariwara

Mengetahui

Pengajar Pamong IPS,



**Bibit Mugi Rahayu, S.Pd**

NIP.-

Ponorogo, 19 Maret 2024

Pengajar,



**Alfinā Sisca Widyawati**

NIM. 208200050



## MODUL AJAR KELAS KONTROL

<b>Mapel</b>	<b>Ilmu Pengetahuan Sosial</b>	<b>Elemen</b>	<b>Keragaman Sosial Budaya Dalam Masyarakat</b>
--------------	--------------------------------	---------------	---

### INFORMASI UMUM

1. Identitas Modul
  - a. Nama Penyusun : Alfina Sisca Widyawati
  - b. Institusi/ Sekolah : MTs Muhammadiyah 2 Jenangan
  - c. Tahun Disusun : 2024
  - d. Kelas/ Fase : VII / D
  - e. Alokasi Waktu : 4 JP x @ 40 (2×TM)
2. Kompetensi Awal : Sebelum mempelajari modul ini, peserta didik telah mempelajari dan atau memahami:
  - Peranan masyarakat dalam rantai ekonomi
3. Profil Pelajar Pancasila :
  - a. Beriman dan bertaqwa terhadap tuhan yang maha esa dan berakhlak mulia
  - b. Berbinekaan global
  - c. Mandiri
  - d. Bergotong royong
  - e. Bernalar
  - f. Kreatif
4. Sarana dan Prasarana : Papan tulis, Laptop, LCD Proyektor
5. Target Peserta Didik :
  - Peserta Didik regular; umum tidak ada kesulitan dalam memahami materi ajar
  - Peserta Didik dengan kesulitan belajar; kesulitan memahami dan mencerna materi ajar
  - Peserta Didik dengan pencapaian tinggi; Memahami materi dengan cepat dan tepat, mampu mencapai keterampilan berfikir tingkat



tinggi (host) serta memiliki kemampuan dalam mengeluarkan pendapat

6. Model Pembelajaran : Membaca dan Ceramah

### KOMPONEN INTI

A. Tujuan Pembelajaran	B. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran
1.1.Peserta didik dapat menjelaskan keragaman sosial budaya dalam masyarakat	1.1.1.Peserta didik mampu menjelaskan keragaman sosial budaya dalam masyarakat
1.2.Peserta didik dapat menguraikan permasalahan dalam kehidupan sosial budaya	1.1.2.Peserta didik mampu menguraikan permasalahan dalam kehidupan sosial budaya

#### C. Pemahaman Bermakna

1. Masyarakat dapat saling menghargai dan menjunjung tinggi sikap toleransi terhadap keberagaman budaya yang ada agar persatuan dan kesatuan bangsa tetap terjaga
2. Masyarakat dapat ikut berperan serta melestarikan budaya daerah sebagai bentuk keragaman budaya bangsa dan jati diri bangsa Indonesia agar tidak tergesur atau hilang karena pengaruh perubahan zaman
3. Menumbuhkan rasa Nasionalisme dan cinta tanah air terhadap negara Indonesia

#### D. Pertanyaan Pemantik

1. Perhatikan dengan baik apakah kebiasaan hidup/budaya masyarakat pada masyarakat daerah pantai dengan daerah pegunungan berbeda, Apa yang menyebabkan perbedaan keragaman budaya itu terjadi?
2. Bagaimana bentuk keragaman sosial budaya yang ada di daerah kalian?

### E. Persiapan Pembelajaran

1. Pengajar meminta peserta didik untuk mengeluarkan lks dan buku paket yang digunakan
2. Pengajar memberi stimulus kepada peserta didik untuk memulai pembelajaran
3. Menyiapkan media pembelajaran
4. Menyiapkan LKPD

### F. Kegiatan Pembelajaran

PERTEMUAN 1		Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengajar membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam</li> <li>- Perwakilan peserta didik memimpin doa</li> <li>- Pengajar menanyakan kabar peserta didik dan mengecek kehadiran peserta didik</li> <li>- Pengajar melakukan perkenalan</li> <li>- Pengajar memberikan apresiasi mengenai materi yang akan diajarkan dengan pengalaman peserta didik (kontekstual teaching) dengan menanyakan "Apakah kamu pernah melihat pertunjukkan alat musik, pakaian daerah, tarian daerah, dan apa yang kamu ketahui tentang budaya daerah?"</li> </ul>	15 menit
<b>Kegiatan Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Peserta didik mengamati gambar dalam <i>Power Point</i></li> <li>b. Pengajar dan peserta didik melakukan diskusi dan tanya jawab terkait gambar didalam <i>PowerPoint</i></li> <li>c. Pengajar memberikan materi dan penjelasan didalam kelas</li> </ol>	50 menit

	<p>d. Peserta didik menyimak penjelasan yang diberikan oleh pengajar</p> <p>e. Pengajar mengajak peserta didik berdiskusi tentang materi keragaman sosial budaya dalam masyarakat</p> <p>f. Pengajar memberikan <i>post-test</i> harian sebagai evaluasi pembelajaran</p>	
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengajar meminta peserta didik untuk mencatat semua materi yang telah dipelajari</li> <li>- Peserta didik membuat kesimpulan tentang materi yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan</li> <li>- Pengajar memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan materi yang belum dipahami</li> <li>- Pengajar melakukan refleksi, kemudian mengarahkan agar peserta didik mempelajari materi di pertemuan selanjutnya</li> <li>- Pengajar menutup pembelajaran, pengajar memotivasi peserta didik</li> <li>- Pengajar menutup dengan berdoa bersama</li> </ul>	15 menit

### G. Asesmen

No	Jenis	Bentuk/ Teknik	Instrumen
1	Diagnostik	Pertanyaan	Sebelum memasuki materi, pengajar memancing peserta didik dengan memberikan

			pertanyaan yang berkaitan dengan materi minggu lalu
2	Formatif	Tanya jawab dan lembar kerja	Terdapat sesi tanya jawab antara pengajar dengan peserta didik. Sebisa mungkin pengajar memancing peserta didik untuk berani bertanya. Selain itu, juga terdapat lembar kerja untuk mengukur pemahaman mengenai materi setiap individu.
3	Sumatif	Soal	Pengajar memberikan arahan bagaimana cara mengerjakan soal

## H. Pengayaan dan Remedial

### 1. Remedial

- a. Memberikan bimbingan di luar jam tatap muka bagi peserta didik yang belum tuntas
- b. Memberikan penugasan kepada peserta didik yang belum tuntas
- c. Memberikan kesempatan untuk tes perbaikan

### 2. Pengayaan

Memberikan tugas kepada peserta didik baik bersifat individu maupun kelompok

## I. Refleksi Peserta Didik dan Pengajar

### 1. Refleksi Pengajar

Pengajar melakukan refleksi dari hasil refleksi peserta didik dan memperbaiki segala kekurangannya pada pertemuan selanjutnya, yang meliputi:

- a. Apakah proses pembelajaran menghadapi kendala?
- b. Bagaimana cara anda untuk mengatasi kendala tersebut agar tidak terjadi pada pertemuan berikutnya?

- c. Kegiatan pembelajaran mana yang paling cocok dengan peserta didik?  
Apa buktinya?
  - d. Apakah ada peserta didik yang menunjukkan kemampuan di luar ekspektasi?
  - e. Perbaiki apa yang dapat dilakukan pada bab-bab selanjutnya atau tahun ajaran mendatang?
  - f. Apa yang saya pelajari dari peserta didik sepanjang pembelajaran bab ini?
2. Refleksi Peserta Didik

Refleksi ini berisi tingkat pemahaman yang dimiliki oleh peserta didik dalam mengelola materi yang sudah diberikan. Hal ini juga berisi tingkat keberanian peserta didik dalam bertanya dan menyatakan pendapat



**LAMPIRAN****A. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)**

1. Soal *Pretest*
2. Soal *Postest*

**B. Bahan Bacaan Pengajar dan Peserta Didik**

Buku peserta didik “Buku IPS untuk SMP/MTs kelas VII dari PT Penerbit Intan Pariwara”

**C. Daftar Pustaka**

Ringgo Rahata, Isna Nur Said dan Tri Haryanto. 2022. IPS untuk SMP/MTs kelas VII. Yogyakarta:PT Penerbit Intan Pariwara

Mengetahui

Pengajar Pamong IPS,



**Bibit Mugi Rahayu, S.Pd**

NIP.-

Ponorogo, 19 Maret 2024

Pengajar,



**Alfina Sisca Widyawati**

NIM. 208200050



**Validator 1****Lembar Validasi Modul Ajar Kelas Kontrol**

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap modul ajar. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

**1. Petunjuk**

- a. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

- b. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang, mohon letakkan kekurangan itu dengan digaris bawah atau diberi tanda pada modul agar mudah direvisi.
- c. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

**2. Aspek Penilaian**

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>Informasi Umum</b>						
1.	Kejelasan identitas modul ajar yang meliputi: nama penyusun, institusi, tahun, kelas/fase, alokasi waktu, CP, kompetensi awal, profil pelajar pancasila, sarana prasarana, target peserta didik dan model pembelajaran					✓
2.	Kesesuaian fase				✓	
3.	Kesesuaian alokasi waktu				✓	

<b>Tujuan Pembelajaran</b>						
4.	Tujuan pembelajaran di modul ajar sesuai dengan ATP				✓	
<b>Langkah-langkah Pembelajaran</b>						
5.	Pembelajaran menggambarkan aktivitas peserta didik yang runtut dan logis				✓	
6.	Kegiatan di modul ajar mendukung terbangunnya dimensi profil pelajar pancasila				✓	
7.	Pembelajaran berdiferensiasi atau memberi ruang untuk mengembangkan pembelajaran terdiferensiasi				✓	
8.	Pembelajaran mudah diadopsi oleh satuan pendidikan				✓	
<b>Asesmen Pembelajaran</b>						
9.	Instrumen asesmen sudah mengidentifikasi dimensi profil pelajar pancasila				✓	
<b>Prinsip Keselarasan</b>						
10.	Dimensi, asesmen dan aktivitas pembelajaran sudah selaras dan berkesinambungan				✓	
11.	Dimensi, asesmen dan aktivitas pembelajaran sudah sesuai dengan keadaan masyarakat				✓	
<b>Bahasa</b>						
12.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
13.	Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda				✓	
14.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia				✓	



15.	Sesuai dengan perkembangan intelektual siswa					✓	
-----	--	--	--	--	--	---	--

3. **Komentar Umum Dan Saran**

4. **Kesimpulan**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan modul ajar untuk kelas kontrol ini dinyatakan:

- a.  Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
- b.  Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
- c.  Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda silang (X) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Ponorogo, 20 Maret .....2024

Validator,



(.....Bibit Mugi Rahayu, S.Pd.....)



## Validator 2

### Lembar Validasi Modul Ajar Kelas Kontrol

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap modul ajar. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

#### 1. Petunjuk

- a. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

- b. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang, mohon letakkan kekurangan itu dengan digaris bawah atau diberi tanda pada modul agar mudah direvisi.
- c. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

#### 2. Aspek Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
	<b>Informasi Umum</b>					✓
1.	Kejelasan identitas modul ajar yang meliputi: nama penyusun, institusi, tahun, kelas/fase, alokasi waktu, CP, kompetensi awal, profil pelajar pancasila, sarana prasarana, target peserta didik dan model pembelajaran					✓
2.	Kesesuaian fase					✓
3.	Kesesuaian alokasi waktu					✓

<b>Tujuan Pembelajaran</b>						
4.	Tujuan pembelajaran di modul ajar sesuai dengan ATP					✓
<b>Langkah-langkah Pembelajaran</b>						
5.	Pembelajaran menggambarkan aktivitas peserta didik yang runtut dan logis					✓
6.	Kegiatan di modul ajar mendukung terbangunnya dimensi profil pelajar pancasila				✓	
7.	Pembelajaran berdiferensiasi atau memberi ruang untuk mengembangkan pembelajaran terdiferensiasi				✓	
8.	Pembelajaran mudah diadopsi oleh satuan pendidikan					✓
<b>Asessmen Pembelajaran</b>						
9.	Instrumen asesmen sudah mengidentifikasi dimensi profil pelajar pancasila					✓
<b>Prinsip Keselarasan</b>						
10.	Dimensi, asesmen dan aktivitas pembelajaran sudah selaras dan berkesinambungan					✓
11.	Dimensi, asesmen dan aktivitas pembelajaran sudah sesuai dengan keadaan masyarakat					✓
<b>Bahasa</b>						
12.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
13.	Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda					✓
14.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia					✓

15.	Sesuai dengan perkembangan intelektual siswa								✓
-----	--	--	--	--	--	--	--	--	---

### 3. Komentar Umum Dan Saran

### 4. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan modul ajar untuk kelas kontrol ini dinyatakan:

- a. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
- b. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
- c. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda silang (X) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Ponorogo, 21-03-2024

Validator,



(.....  
KUNTA WTD.....)



## Validator 1

### Lembar Validasi Modul Ajar Kelas Eksperimen

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap modul ajar. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

#### 1. Petunjuk

- a. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

- b. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang, mohon letakkan kekurangan itu dengan digaris bawah atau diberi tanda pada modul agar mudah direvisi.
- c. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

#### 2. Aspek Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>Informasi Umum</b>						
1.	Kejelasan identitas modul ajar yang meliputi: nama penyusun, institusi, tahun, kelas/fase, alokasi waktu, CP, kompetensi awal, profil pelajar pancasila, sarana prasarana, target peserta didik dan model pembelajaran					✓
2.	Kesesuaian fase				✓	
3.	Kesesuaian alokasi waktu				✓	

<b>Tujuan Pembelajaran</b>						
4.	Tujuan pembelajaran di modul ajar sesuai dengan ATP				✓	
<b>Langkah-langkah Pembelajaran</b>						
5.	Pembelajaran menggambarkan aktivitas peserta didik yang runtut dan logis				✓	
6.	Kegiatan di modul ajar mendukung terbangunnya dimensi profil pelajar pancasila				✓	
7.	Pembelajaran berdiferensiasi atau memberi ruang untuk mengembangkan pembelajaran terdiferensiasi				✓	
8.	Pembelajaran mudah diadopsi oleh satuan pendidikan				✓	
<b>Asesmen Pembelajaran</b>						
9.	Instrumen asesmen sudah mengidentifikasi dimensi profil pelajar pancasila				✓	
<b>Prinsip Keselarasan</b>						
10.	Dimensi, asesmen dan aktivitas pembelajaran sudah selaras dan berkesinambungan				✓	
11.	Dimensi, asesmen dan aktivitas pembelajaran sudah sesuai dengan keadaan masyarakat				✓	
<b>Bahasa</b>						
12.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
13.	Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda				✓	
14.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia				✓	

15.	Sesuai dengan perkembangan intelektual siswa				✓	
-----	--	--	--	--	---	--

### 3. Komentar Umum Dan Saran

### 4. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan modul ajar untuk kelas eksperimen ini dinyatakan:

- Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
- b. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
- c. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda silang (X) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Ponorogo, 20 Maret 2024

Validator,



(Bibit Mugi Rahayu, S.Pd.)



## Validator 2

### Lembar Validasi Modul Ajar Kelas Eksperimen

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap modul ajar. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

#### 1. Petunjuk

- a. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

- b. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang, mohon letakkan kekurangan itu dengan digaris bawah atau diberi tanda pada modul agar mudah direvisi.
- c. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

#### 2. Aspek Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>Informasi Umum</b>						
1.	Kejelasan identitas modul ajar yang meliputi: nama penyusun, institusi, tahun, kelas/fase, alokasi waktu, CP, kompetensi awal, profil pelajar pancasila, sarana prasarana, target peserta didik dan model pembelajaran				✓	
2.	Kesesuaian fase					✓
3.	Kesesuaian alokasi waktu					✓



<b>Tujuan Pembelajaran</b>						
4.	Tujuan pembelajaran di modul ajar sesuai dengan ATP				✓	
<b>Langkah-langkah Pembelajaran</b>						
5.	Pembelajaran menggambarkan aktivitas peserta didik yang runtut dan logis					✓
6.	Kegiatan di modul ajar mendukung terbangunnya dimensi profil pelajar pancasila				✓	
7.	Pembelajaran berdiferensiasi atau memberi ruang untuk mengembangkan pembelajaran terdiferensiasi				✓	
8.	Pembelajaran mudah diadopsi oleh satuan pendidikan					✓
<b>Asesmen Pembelajaran</b>						
9.	Instrumen asesmen sudah mengidentifikasi dimensi profil pelajar pancasila					✓
<b>Prinsip Keselarasan</b>						
10.	Dimensi, asesmen dan aktivitas pembelajaran sudah selaras dan berkesinambungan					✓
11.	Dimensi, asesmen dan aktivitas pembelajaran sudah sesuai dengan keadaan masyarakat				✓	
<b>Bahasa</b>						
12.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
13.	Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda					✓
14.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia					✓

15.	Sesuai dengan perkembangan intelektual siswa								✓
-----	--	--	--	--	--	--	--	--	---

### 3. Komentar Umum Dan Saran

### 4. Kesimpulan

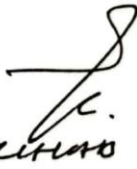
Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan modul ajar untuk kelas eksperimen ini dinyatakan:

- a. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
- b. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
- c. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda silang (X) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Ponorogo, <sup>21-03</sup>.....2024

Validator,

  
 (.....)





Kevalidan isi	6. Tingkat kebenaran butir soal				✓		
Ketetapan bahasa	7. Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓		
	8. Bahasa yang digunakan efektif				✓		
	9. Penulisan sesuai dengan EYD				✓		

#### D. KOMENTAR UMUM DAN SARAN

#### E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, instrumen tes untuk hasil belajar ini dinyatakan:

- 1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
- 2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
- 3. Tidak layak untuk digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda (X) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Ponorogo, 20 Maret 2024

Validator,



(Bibit Mugi Rahayu, S.Pd.)

P O N O R O G O



Kevalidan isi	6. Tingkat kebenaran butir soal					✓		
Ketetapan bahasa	7. Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓		
	8. Bahasa yang digunakan efektif					✓		
	9. Penulisan sesuai dengan EYD					✓		

#### D. KOMENTAR UMUM DAN SARAN

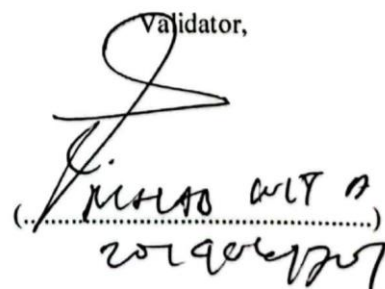
#### E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, instrumen tes untuk hasil belajar ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
- ② Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak untuk digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda (X) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Ponorogo, ..... 2024

validator,  
  
 (.....)  
 20240627

**Validator 1****Instrumen Validasi Tes (Posttest)**

Nama Validator : Bibit Mugi Rahayu, S.Pd

NIP/NIDN/NUPTK :

Instansi : MTs Muhammadiyah 2 Jenangan

Tanggal Pengisian : 20 Maret 2024

**A. PENGANTAR**

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap tes. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

**B. PETUNJUK**

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:

5 = Sangat Baik

2 = Kurang Baik

4 = Baik

1 = Tidak Baik

3 = Cukup Baik

2. Bapak/Ibu di mohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang sudah disediakan

**C. PENILAIAN**

Aspek	Indikator	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Kejelasan	1. Kejelasan setiap butir soal				✓		
	2. Kejelasan petunjuk pengisian soal				✓		
Ketetapan isi	3. Ketetapan Bahasa					✓	
	4. Ketetapan Bentuk Soal				✓		
Relevansi	5. Butir soal berkaitan dengan materi				✓		

Kevalidan isi	6. Tingkat kebenaran butir soal					✓	
Ketetapan bahasa	7. Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓	
	8. Bahasa yang digunakan efektif					✓	
	9. Penulisan sesuai dengan EYD					✓	

#### D. KOMENTAR UMUM DAN SARAN

#### E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, instrumen tes untuk hasil belajar ini dinyatakan:

- 1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
- 2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
- 3. Tidak layak untuk digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda (X) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Ponorogo, 20 Maret 2024

Validator,



(Bibit Mugi Rahayu, S.Pd.)



**Validator 2****Instrumen Validasi Tes (Posttest)**

Nama Validator : *KHABIS WTD.*  
 NIP/NIDN/NUPTK : *2019069701*  
 Instansi : *PAL MIA Rongkya*  
 Tanggal Pengisian : *21-03-2024*

**A. PENGANTAR**

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap tes. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

**B. PETUNJUK**

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:

5 = Sangat Baik

2 = Kurang Baik

4 = Baik

1 = Tidak Baik

3 = Cukup Baik

2. Bapak/Ibu di mohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang sudah disediakan

**C. PENILAIAN**

Aspek	Indikator	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Kejelasan	1. Kejelasan setiap butir soal				✓		
	2. Kejelasan petunjuk pengisian soal				✓		
Ketetapan isi	3. Ketetapan Bahasa					✓	
	4. Ketetapan Bentuk Soal				✓		
Relevansi	5. Butir soal berkaitan dengan materi				✓		

Kevalidan isi	6. Tingkat kebenaran butir soal					✓	
Ketetapan bahasa	7. Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓	
	8. Bahasa yang digunakan efektif					✓	
	9. Penulisan sesuai dengan EYD					✓	

#### D. KOMENTAR UMUM DAN SARAN

#### E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, instrumen tes untuk hasil belajar ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
- ② Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak untuk digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda (X) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Ponorogo, 21-03.....2024

Validator,

  
(.....)

**Validator 1****LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Lembar observasi keterlaksanaan ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap pembelajaran yang peneliti laksanakan. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi obsever dalam pelaksanaan pembelajaran ini.

**A. Petunjuk**

1. Bapak/Ibu dimohon memberika skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

**B. Penilaian**

No	Kegiatan	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>Pendahuluan</b>						
1.	Pengajar mengucapkan salam dan mengecek kehadiran peserta didik ketika akan memulai pembelajaran					✓
2.	Pengajar menyampaikan tujuan pembelajaran				✓	
3.	Pengajar bersama peserta didik mereview kembali materi pada pertemuan sebelumnya				✓	

4.	Pengajar memberikan apresiasi dan motivasi dengan pertanyaan pemantik				✓	
<b>Kegiatan Inti</b>						
6.	Peserta didik mengamati gambar dalam <i>PowerPoint</i>				✓	
7.	Peserta didik dan pengajar melakukan diskusi tanya jawab				✓	
8.	Pengajar membagi peserta didik kedalam 6 kelompok dimana setiap kelompok beranggotakan 5 orang				✓	
9.	Pengajar mencontohkan penggunaan media <i>Quizizz</i>					✓
10.	Peserta didik menjawab soal yang berada di dalam aplikasi <i>Quizizz</i>				✓	
11.	Masing-masing kelompok berlomba-lomba mendapatkan nilai tertinggi				✓	
12.	Kelompok yang mendapatkan poin tertinggi mendapatkan apresiasi dari pengajar				✓	
13.	Pengajar dan peserta didik menarik kesimpulan dari soal kuis				✓	
14.	Pengajar memberikan <i>post-test</i> harian sebagai evaluasi pembelajaran				✓	
<b>Penutup</b>						
15.	Pengajar meminta peserta didik untuk mencatat semua materi yang telah dipelajari				✓	
16.	Pengajar bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari					✓
17.	Pengajar memberi kesempatan peserta didik untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami				✓	

18.	Pengajar meminta peserta didik untuk mempelajari materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya				✓	
19.	Pengajar memotivasi peserta didik					✓
20.	Pengajar menutup pembelajaran dengan doa dan salam				✓	

### C. Komentar Umum dan Saran

Ponorogo, 6 Mei .....2024

Observer,



(Bibit Mugi Rahayu SPd)



**Validator 2****LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Lembar observasi keterlaksanaan ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap pembelajaran yang peneliti laksanakan. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi obsever dalam pelaksanaan pembelajaran ini.

**A. Petunjuk**

1. Bapak/Ibu dimohon memberika skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

**B. Penilaian**

No	Kegiatan	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>Pendahuluan</b>						
1.	Pengajar mengucapkan salam dan mengecek kehadiran peserta didik ketika akan memulai pembelajaran					✓
2.	Pengajar menyampaikan tujuan pembelajaran				✓	
3.	Pengajar bersama peserta didik mereview kembali materi pada pertemuan sebelumnya				✓	


4.	Pengajar memberikan apresiasi dan motivasi dengan pertanyaan pemantik					✓	
<b>Kegiatan Inti</b>							
6.	Peserta didik mengamati gambar dalam <i>PowerPoint</i>					✓	
7.	Peserta didik dan pengajar melakukan diskusi tanya jawab					✓	
8.	Pengajar membagi peserta didik kedalam 6 kelompok dimana setiap kelompok beranggotakan 5 orang						✓
9.	Pengajar mencontohkan penggunaan media <i>Quizizz</i>						✓
10.	Peserta didik menjawab soal yang berada di dalam aplikasi <i>Quizizz</i>						✓
11.	Masing-masing kelompok berlomba-lomba mendapatkan nilai tertinggi						✓
12.	Kelompok yang mendapatkan poin tertinggi mendapatkan apresiasi dari pengajar					✓	
13.	Pengajar dan peserta didik menarik kesimpulan dari soal kuis					✓	
14.	Pengajar memberikan <i>post-test</i> harian sebagai evaluasi pembelajaran					✓	
<b>Penutup</b>							
15.	Pengajar meminta peserta didik untuk mencatat semua materi yang telah dipelajari						✓
16.	Pengajar bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari					✓	
17.	Pengajar memberi kesempatan peserta didik untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami					✓	

18.	Pengajar meminta peserta didik untuk mempelajari materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya					✓	
19.	Pengajar memotivasi peserta didik					✓	
20.	Pengajar menutup pembelajaran dengan doa dan salam						✓

### C. Komentar Umum dan Saran

Ponorogo, 21 Maret 2024

Observer,

  
 (..... Prambowo P .....)  
 2019069701





### Lampiran 3 Tabulasi Data Penelitian

#### Daftar Nama Peserta Didik Kelas Eksperimen

NO	NAMA SISWA	L/P	NILAI PRETEST	NILAI POSTTEST
1	Abimanyu Yaqzan Andrian	L	48	36
2	Aditya Rangga Syahputra	L	80	84
3	Alvino Rifky Pratama	L	60	80
4	Awalun Septi Asrul Faizal	L	36	44
5	Galih Rizky Pradana	L	76	84
6	Ibrahim Putra Risthian Faruqi	L	52	80
7	Ilham Fahmi Nurrahman	L	56	76
8	Karunia Putri Nastiti	P	68	80
9	Keysa Ruli Nur Hanifa	P	68	72
10	Muhammad Nurrohman Khoirulloh	L	56	72
11	Muhammad Raisha Arkan	L	74	84
12	Olivia Novita Zaskia Putri	P	72	80
13	Rafi Rizqullah	L	76	80
14	Richo Adi Saputra	L	76	80
15	Rifqi Naufal Nurdiono	L	76	84
16	Sheila Ardelia	P	76	80
17	Siti Fatimah Ryan Mizard Putri Mahfudz	P	76	80
18	Syahda Sheza Shedisa	P	56	72
19	Una Maulani	P	68	76
20	Victorius Helen Erlangga	L	76	80
21	Zahra Iffatul Amanah	P	60	72
22	Zahra Shania Rahmawati	P	64	84

**Daftar Nama Peserta Didik Kelas Kontrol**

<b>NO</b>	<b>NAMA SISWA</b>	<b>L/P</b>	<b>NILAI PRETEST</b>	<b>NILAI POSTTEST</b>
1	Ahmad Handika Dwi Saputra	L	80	68
2	Aira Safa Ramadhani	P	52	56
3	Andri Wiliansyah	L	60	80
4	Ardian Saputra	L	52	68
5	Anugrah Elang	L	20	56
6	Bintang Alvino Ladistya T	L	40	68
7	Davina Khoirunnisa	P	84	84
8	Dzulfadhli Choirul Amin	L	52	56
9	Fakhira Aulia Putri	P	68	68
10	Fella Yuniar Dewi Anggreini	P	84	80
11	Fitriana Nur Isnaini	P	56	72
12	Jesica Adinda Dea Valens	P	56	68
13	Muhammad Khoiri Akmal	L	64	64
14	M Nur Faiz	L	88	76
15	Muhammad Rizqi Hafidh Maulana	L	68	76
16	Maula Fadlan Hammami	L	36	64
17	Najiha Adhwaa Pradisya	P	60	64
18	Neng Zonya Zaneta Putri Alira	P	52	56
19	Nizam Zaki Al Fattah	L	84	80
20	Reyfan Arta Kurniawan	L	28	80
21	Rizqi Abdur Rohman	L	68	64
22	Zilda Robiah	P	80	88

### Lampiran 4 Hasil Uji Statistik Deskriptif dan Inferensiasi SPSS

Statistik Deskriptif Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen (Pre Test dan Post Test)

Descriptive Statistics									
	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
Pre-Test Eksperimen	22	44	36	80	1450	65.91	2.464	11.555	133.515
Post-Test Eksperimen	22	48	36	84	1660	75.45	2.609	12.239	149.784
Valid N (listwise)	22								

Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen (Pre Test)

Pre-Test Eksperimen					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	36	1	4.5	4.5	4.5
	48	1	4.5	4.5	9.1
	52	1	4.5	4.5	13.6
	56	3	13.6	13.6	27.3
	60	2	9.1	9.1	36.4
	64	1	4.5	4.5	40.9
	68	3	13.6	13.6	54.5
	72	1	4.5	4.5	59.1
	74	1	4.5	4.5	63.6
	76	7	31.8	31.8	95.5
	80	1	4.5	4.5	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

PONOROGO

## Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen (Post Test)

Post-Test Eksperimen					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	36	1	4.5	4.5	4.5
	44	1	4.5	4.5	9.1
	72	4	18.2	18.2	27.3
	76	2	9.1	9.1	36.4
	80	9	40.9	40.9	77.3
	84	5	22.7	22.7	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

## Statistik Deskriptif Hasil Belajar IPS Kelas Kontrol (Pre Test dan Post Test)

Descriptive Statistics									
	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance	
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
Pre-Test Kontrol	22	68	20	88	1332	60.55	4.003	18.774	352.450
Post-Tes Kontrol	22	32	56	88	1536	69.82	2.051	9.620	92.537
Valid N (listwise)	22								

## Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPS Kelas Kontrol (Pre Test)

Pre-Test Kontrol					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20	1	4.5	4.5	4.5
	28	1	4.5	4.5	9.1
	36	1	4.5	4.5	13.6
	40	1	4.5	4.5	18.2
	52	4	18.2	18.2	36.4
	56	2	9.1	9.1	45.5
	60	2	9.1	9.1	54.5
	64	1	4.5	4.5	59.1
	68	3	13.6	13.6	72.7
	80	2	9.1	9.1	81.8
	84	3	13.6	13.6	95.5

	88	1	4.5	4.5	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

### Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPS Kelas Kontrol (Post Test)

Post-Tes Kontrol					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	56	4	18.2	18.2	18.2
	64	4	18.2	18.2	36.4
	68	5	22.7	22.7	59.1
	72	1	4.5	4.5	63.6
	76	2	9.1	9.1	72.7
	80	4	18.2	18.2	90.9
	84	1	4.5	4.5	95.5
	88	1	4.5	4.5	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

### Uji Normalitas Hasil Belajar

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
NewPosttestEksperimen	,169	22	,101	,923	22	,089
PretestEksperimen	,172	22	,088	,887	22	,017
Pretestkontrol	,143	22	,200*	,950	22	,313
PosttestKontrol	,166	22	,118	,934	22	,149

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

a. Lilliefors Significance Correction

### Uji Homogenitas Hasil Belajar

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.014	1	42	.908
	Based on Median	.217	1	42	.643
	Based on Median and with adjusted df	.217	1	31.590	.644
	Based on trimmed mean	.106	1	42	.746

*Uji Independent Sample Test Uji Kesamaam Hasil belajar*

Independent Samples Test											
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
										Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	3.810	.058	1.123	42	.268	5.273	4.693	-4.199	14.744	
	Equal variances not assumed			1.123	34.807	.269	5.273	4.693	-4.257	14.803	

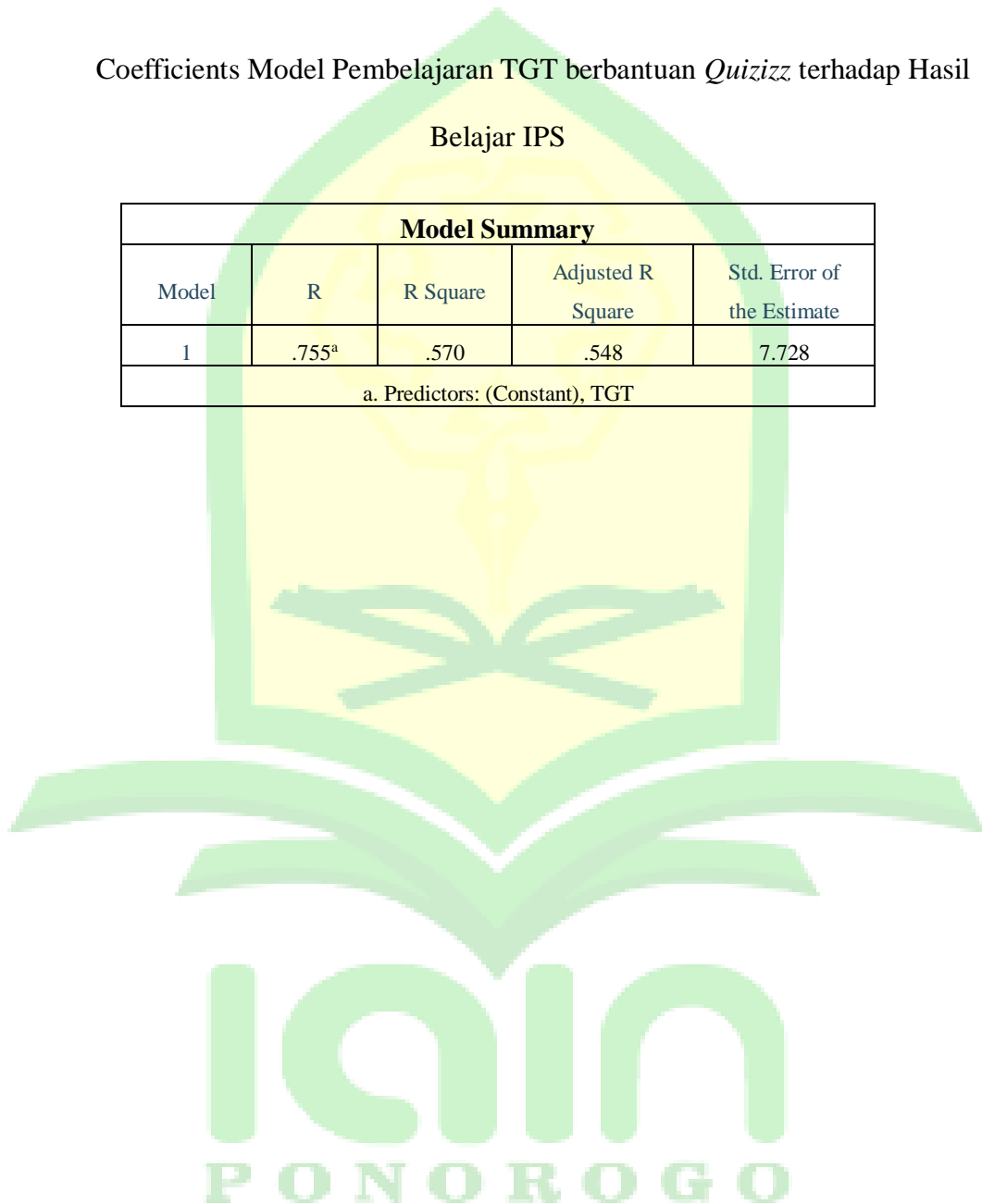
*Uji Independent Sample Test Hasil Belajar*

Independent Samples Test											
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
										Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	6.197	.017	6.480	42	.000	15.455	2.385	10.642	20.267	

Equal variances not assumed				6.480	34.159	.000	15.455	2.385	10.609	20.300
--------------------------------------	--	--	--	-------	--------	------	--------	-------	--------	--------

Coefficients Model Pembelajaran TGT berbantuan *Quizizz* terhadap Hasil Belajar IPS

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.755 <sup>a</sup>	.570	.548	7.728
a. Predictors: (Constant), TGT				



### Lampiran 5 Hasil Penelitian di MTs Muhammadiyah 2 Jenangan

9 (36)

#### LEMBAR JAWABAN

Nama :

Nomor Absen : 1

Kelas : VII B

Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberikan tanda (X) pada salah satu huruf a,b,c,d

1.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D	11.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D	21.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
2.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D	12.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D	22.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
3.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>	13.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D	23.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
4.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D	14.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D	24.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
5.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D	15.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D	25.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
6.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D	16.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D					
7.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D	17.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D					
8.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D	18.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D					
9.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>	19.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>					
10.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D	20.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>					





72

## LEMBAR JAWABAN

Nama : 

Nomor Absen : 09

Kelas : VII C7 B

Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberikan tanda (X) pada salah satu huruf a,b,c,d

1.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D		<input checked="" type="checkbox"/>	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>		21.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
<del>2.</del>	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>		12.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>		22.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
3.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D		13.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D		<del>23.</del>	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
<del>4.</del>	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D		14.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D		24.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
5.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D		15.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D		25.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
6.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D		16.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D						
<del>7.</del>	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>		17.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D						
8.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D		18.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D						
<del>9.</del>	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>		19.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D						
<del>10.</del>	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D		20.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D						

P O N O R O G O

76

## LEMBAR JAWABAN

Nama 

Nomor Absen : 23

Kelas : VII B

Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberikan tanda (X) pada salah satu huruf a,b,c,d

1.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D	11.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>	21.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
2.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>	12.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>	22.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
3.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D	13.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D	23.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
4.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D	14.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D	24.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
5.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D	15.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D	25.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
6.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D	16.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D					
7.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>	17.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D					
8.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D	18.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D					
9.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>	19.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D					
10.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D	20.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D					

P O N O R O G O

80

## LEMBAR JAWABAN

Nama : 

Nomor Absen : 03

Kelas : 7B

Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberikan tanda (X) pada salah satu huruf a,b,c,d

1.	<del>X</del>	B	C	D		11.	A	<del>X</del>	C	<del>X</del>		21.	A	B	<del>X</del>	D
2.	A	<del>X</del>	C	D		12.	A	B	C	<del>X</del>		22.	A	<del>X</del>	<del>X</del>	D
3.	<del>X</del>	B	C	D		13.	A	B	<del>X</del>	D		23.	A	<del>X</del>	C	D
4.	A	<del>X</del>	C	<del>X</del>		14.	A	<del>X</del>	C	D		24.	A	B	<del>X</del>	D
5.	A	<del>X</del>	C	<del>X</del>		15.	A	<del>X</del>	C	D		25.	A	<del>X</del>	<del>X</del>	D
6.	A	B	<del>X</del>	D		16.	A	<del>X</del>	C	D						
7.	A	<del>X</del>	C	D		17.	A	<del>X</del>	C	D						
8.	A	<del>X</del>	C	D		18.	A	<del>X</del>	<del>X</del>	D						
9.	A	B	<del>X</del>	D		19.	A	<del>X</del>	C	D						
10.	A	<del>X</del>	C	D		20.	A	B	<del>X</del>	D						

P O N O R O G O

84

## LEMBAR JAWABAN

Nama  S

Nomor Absen : 02

Kelas : VII B

Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberikan tanda (X) pada salah satu huruf a,b,c,d

1.	<del>X</del>	B	C	D	11.	A	B	C	<del>D</del>	21.	A	B	<del>C</del>	D
2.	A	<del>B</del>	C	D	12.	A	B	C	<del>D</del>	22.	A	B	<del>C</del>	D
3.	A	<del>B</del>	C	D	13.	A	<del>B</del>	C	D	23.	A	B	C	<del>D</del>
4.	<del>X</del>	B	C	D	14.	A	<del>B</del>	C	D	24.	A	B	<del>C</del>	D
5.	A	<del>B</del>	C	D	15.	A	<del>B</del>	C	D	25.	A	B	<del>C</del>	D
6.	A	B	<del>C</del>	D	16.	A	<del>B</del>	C	D					
7.	A	<del>B</del>	C	D	17.	A	<del>B</del>	C	D					
8.	A	<del>B</del>	C	D	18.	A	<del>B</del>	C	D					
9.	A	<del>B</del>	C	D	19.	A	<del>B</del>	C	D					
10.	<del>X</del>	B	C	D	20.	A	B	<del>C</del>	D					

P O N O R O G O

## Lampiran 6 Dokumentasi Penulis

### Kegiatan Validasi



Kegiatan Penggunaan Media *Quizizz*



### Kegiatan Pembelajaran di dalam Kelas



## Lampiran 7 Surat Ijin Penelitian



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

Terakreditasi "B" sesuai SK BAN-PT Nomor: 645/SK/BAN-PT/Ak-PP/PT/VII/2021  
Alamat: Jl. Pramuka No.156 Po.Box. 116 Ponorogo 63471 Tlp. (0352) 481277 Fax. (0352) 461893  
Website: [www.tarbiyah.ac.id](http://www.tarbiyah.ac.id) Email: [www.tarbiyah@iainponorogo.ac.id](mailto:www.tarbiyah@iainponorogo.ac.id)

Nomor : B- ~~1466~~ /In.32.2/PP.00.9/ ~~68~~ /2024 Ponorogo, 14 Maret 2024  
Lampiran : 1 (Satu) Eksemplar Proposal  
Perihal : PERMOHONAN IZIN UNTUK  
PENELITIAN INDIVIDUAL

Kepada Yth.  
Kepala MTS MUHAMMADIYAH 2 JENANGAN  
Di

Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : ALFINA SISCA WIDYAWATI  
NIM : 208200050  
Semester : VIII (Delapan) Tahun Akademik : 2023/2024  
Fakultas/  
Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

dalam rangka menyelesaikan penulisan skripsi, perlu mengadakan penelitian secara individual:

Judul Skripsi : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TIPE TEAMS GAMES  
TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN QUIZZ TERHADAP HASIL  
BELAJAR IPS SISWA KELAS VII MTS MUHAMMADIYAH 2  
JENANGAN

Lokasi : MTS MUHAMMADIYAH 2 JENANGAN

Tanggal Pelaksanaan : 18 Maret 2024 sampai 30 Juni 2024

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, kami mohon dengan hormat kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan izin dan petunjuk / pengarahan guna kepentingan penelitian dimaksud. Demikian dan atas perkenan Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

a.n. Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik  
& Kelembagaan  
  
Moh. Miftachul Choiri



## Lampiran 8 Surat Telah Melakukan Penelitian



PERSYARIKATAN MUHAMMADIYAH  
MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH MUHAMMADIYAH  
MADRASAH TSANAWIYAH MUHAMMADIYAH 2 JENANGAN  
DAERAH : PONOROGO, WILAYAH : JAWA TIMUR  
AKTA NOTARIS: J.A.5/160/4/1971  
NPSN : 20584872/ NSM : 121235020014  
STATUS TERAKREDITASI – A



Alamat : Jalan Raya Jenangan No. 68 Ponorogo Kp. 63492 telp. (0352) 531 351 Email : mtsmuda\_jenangan@yahoo.com

### SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 010/III.4.AU/F/2024

*Assalaamu'alaikum Warohmatullaahi Wabarokaatuh*

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah 2 Jenangan menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : ALFINA SISCA WIDYAWATI  
NIM : 208200050  
Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Perguruan Tinggi : IAIN Ponorogo

Nama yang tersebut di atas telah mengadakan penelitian di Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah 2 Jenangan pada tanggal 18 Maret 2024 sampai 30 Juni 2024 dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN QUIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VII MTs MUHAMMADIYAH 2 JENANGAN."

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya



Ponorogo, 18 Juli 2024

Kepala Madrasah,

MU. ARMINTO, S.Pd., MM  
NBM 723 553

**PONOROGO**

## Lampiran 9 Daftar Riwayat Hidup

### RIWAYAT HIDUP



**Alfina Sisca Widyawati** dilahirkan pada tanggal 29 Maret 2002 di Ponorogo, putri pertama dari Bapak Misiran dan Ibu Sumatin. Pendidikan SD ditamatkan pada tahun 2014 di SDN 1 Jenangan. Pendidikan berikutnya dijalani di MTsN 2 Ponorogo, ditamatkannya pada tahun 2017 dan MA pada tahun 2020 di MAN 1 Ponorogo. Pada tahun 2020 ia melanjutkan pendidikannya di Institut Agama Islam Negeri Ponorogo dengan mengambil program studi Ilmu Pengetahuan Sosial sampai sekarang. Penulis menyukai hal yang berbau makanan dan sangat hobi memasak. Untuk kegiatan tambahan penulis membuka usaha ternak kambing dirumah untuk mengisi waktu luang. Banyak pengalaman yang penulis dapatkan selama berkuliah di IAIN Ponorogo. Sangat menambah wawasan dan pengetahuan tambahan yang belum didapatkan di tempat lain.

