

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DENGAN MEDIA *POWERPOINT* TERHADAP KEAKTIFAN SISWA

Supiani

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

supiani18130149@gmail.com

ABSTRACT

Active student learning is the involvement of students physically, mentally, intellectually, emotionally in learning to support the achievement of learning objectives. Interactive learning methods will help improve low student learning activity, one of which is the team games tournament (TGT) learning method. Choosing the right learning media will support the increase in student learning activity, one of which is Microsoft Powerpoint Media. The purpose of this study was to: (1) find out whether there is a significant influence between the team games tournament (TGT) learning method and Microsoft PowerPoint media on student learning activeness in social studies class VIII MTs Sunan Kalijogo Malang City. This research method uses research quantitative with the type of quasi-experimental research (quasi experiment) with pre-test and post-test. The subjects of this study were class VIII students of MTs Sunan Kalijogo Malang, based on the number of students in the experimental class and control class, each of which consisted of 28 students. The data collection technique uses a questionnaire pre-test and post-test student learning activeness. Test the hypothesis using the independent sample T-test after fulfilling the normality test and homogeneity test. (2-tailed) of $0.042 < 0.05$. (2) the learning activeness of experimental class students with an average of 70.71, higher than the learning activeness of control class students with an average of 65.18, meaning that there is a significant influence between the learning methods of *Teams Games Tournament* (TGT) and Microsoft PowerPoint media on student learning activeness in social studies class VIII MTs Sunan Kalijogo Malang City.

Keywords: Active Student Learning, *Teams Games Tournament*, Microsoft Powerpoint.

ABSTRAK

Keaktifan belajar siswa adalah keterlibatan siswa secara fisik, mental, intelektual, emosional dalam pembelajaran untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran interaktif akan membantu meningkatkan keaktifan belajar siswa yang rendah, salah satunya metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan mendukung peningkatan keaktifan belajar siswa, salah satunya *Media Microsoft Powerpoint*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: (1) mengetahui apakah terdapat pengaruh signifikan antara metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *microsoft power point* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen) dengan pre-test dan post-test. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang, berdasarkan jumlah siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing berjumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket pre-test dan post-test keaktifan belajar siswa. Uji hipotesis

menggunakan *independent sample T-test* setelah memenuhi uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) berdasarkan hasil Uji-T didapatkan hasil $t_{hitung} 2.083 > t_{tabel} 2.004$ dan nilai probabilitas nilai sig. (2-tailed) sebesar $0.042 < 0.05$. (2) keaktifan belajar siswa kelas eksperimen dengan rata-rata 70,71, lebih tinggi dari keaktifan belajar siswa kelas kontrol dengan rata-rata 65,18, artinya terdapat pengaruh signifikan antara metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *microsoft powerpoint* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.

Kata-Kata Kunci: Keaktifan Belajar Siswa, Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament*, *Microsoft Powerpoint*.

PENDAHULUAN

Guru merupakan orang yang menyelenggarakan pembelajaran serta memberi pengetahuan kepada peserta didik. Profesi guru secara profesional merupakan sesuatu; profesi yang memerlukan keterampilan teknis serta sikap kepribadian tertentu dimana semua itu diraih lewat proses belajar mengajar serta latihan (Nur, 2017). Seorang guru bertanggung jawab terhadap proses penyelenggaraan pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Pelaksanaan pembelajaran di kelas oleh guru hendaknya berlangsung secara interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, dan memberikan kesempatan pada siswa untuk kreatif, termasuk pada pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS sering dianggap sebagai mata pelajaran hafalan belaka yang disampaikan guru dengan metode ceramah dan bercerita akibatnya pembelajaran cenderung membosankan dan hanya berpusat pada guru dan pada akhirnya siswa mudah jenuh dan bosan. Padahal tidak demikian jika guru kreatif dan terampil dalam menggunakan metode untuk menyampaikan materi. Pembelajaran IPS akan menarik dan tidak menimbulkan kebosanan bagi siswa apabila guru kreatif dan terampil dalam menerapkan metode pembelajaran.

Selama ini, pembelajaran IPS di kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang dirasa kurang melibatkan siswa dalam prosesnya. Hal itu terlihat dari banyaknya siswa yang hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa adanya hubungan interaktif antara guru dan siswa, selain itu, pada saat proses pembelajaran banyak ditemukan siswa yang mengobrol dengan temannya ketika guru menjelaskan materi.

Penyebab paling utama dari rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran adalah karena guru lebih banyak mendominasi kegiatan pembelajaran. Metode ceramah yang diterapkan guru menyebabkan siswa menjadi pasif dan pembelajaran menjadi monoton sehingga menimbulkan kejenuhan pada siswa (Slameto, 2015). Dalam pembelajaran, metode yang digunakan hendaknya lebih banyak melibatkan siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar karena penerimaan siswa terhadap pembelajaran yang menuntut siswa untuk aktif maka, akan memberikan kesan terhadap siswa dan tidak akan mudah dilupakan begitu saja tetapi, dipikirkan, diolah kemudian dikeluarkan lagi dalam bentuk yang berbeda. Siswa dikatakan aktif adalah ketika terlibat dalam proses pembelajaran berupa sikap, pemikiran, perhatian dan kegiatan untuk mendukung keberhasilan pembelajaran dan manfaat dari kegiatan tersebut.

Salah satu cara untuk meningkatkan pembelajaran dan mendorong partisipasi aktif siswa adalah dengan menerapkan model kooperatif. Pembelajaran kooperatif (*cooperative*

learning), merupakan model pembelajaran dimana siswa belajar bersama dalam kelompok yang terdiri dari empat hingga lima orang siswa secara kolaboratif, diantaranya metode pembelajaran dalam model kooperatif adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Aktivitas belajar dalam pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT), dirancang agar siswa dapat belajar dengan rileks, dapat menumbuhkan sikap tanggung jawab, kerjasama, terjadi persaingan yang sehat dan memunculkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, siswa dilatih agar berani menyampaikan pendapat, menghargai pendapat siswa lain, mampu bekerja dalam kelompok, dan bersaing secara sehat. Proses belajar mengajar akan lebih menarik jika disajikan dengan penggunaan media. Diantara beragam media yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran dengan metode *Teams Games Tournament* agar lebih menarik adalah *microsoft office powerpoint*. Kelebihan media ini adalah menggabungkan semua elemen media seperti teks, video, animasi, gambar, grafik dan suara menjadi satu presentasi. Media *PowerPoint* juga mengakomodasi semua gaya belajar siswa.

Hasil penelitian dari Aulia Perwiraningtyas 2015, pada pembelajaran IPS kelas V di Delanggu, menunjukan bahwa penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh I Komang Adi Suandika 2020, menunjukan bahwa penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada materi pekerjaan dasar otomotif. Selain itu hasil penelitian dari Ina Kristiana, Atip Nurwahyunani, Endah Rita Sulistya Dewi 2017, menunjukan bahwa penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada materi sistem ekskresi. Berdasarkan penjelasan di atas maka metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *microsoft powerpoint* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ips kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.

KAJIAN LITERATUR

Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Metode *Teams Games Tournament* adalah pembelajaran yang di dalamnya terdapat turnamen, kuis-kuis akademik, dimana siswa-siswa berlomba selaku wakil kelompok mereka dengan wakil kelompok lain (Slavin, 2015). Lebih dalam lagi, Van Wyk, mengemukakan bahwa kelompok dalam *Teams Games Tournament* terdiri dari empat sampai lima siswa yang bersaing dengan siswa kelompok lain untuk mendapatkan poin sebanyak-banyaknya, dimana kelompok yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak keluar menjadi pemenang (Wyk, 2011).

Kelebihan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) antara lain:

- 1) Mengurangi ketergantungan siswa kepada guru sebagai sumber pengetahuan, dapat menumbuhkan kepercayaan terhadap kemampuan siswa sendiri, melatih menemukan dan mengolah informasi, dan belajar bersama bekerja sama dengan siswa lainnya.
- 2) Melatih kemampuan mengemukakan gagasan dan ide secara lisan dan bertukar gagasan dan ide dengan siswa yang lain.
- 3) Melatih sikap untuk menghargai setiap orang, menyadari keterbatasan dan sanggup menerima perbedaan.
- 4) Melatih sikap bertanggung jawab siswa ketika belajar.

- 5) Meningkatkan prestasi belajar, keterampilan sosial dan pengelolaan waktu serta sikap positif terhadap sekolah.
- 6) Melatih kemampuan berargumen siswa, pemahaman siswa terhadap materi, serta menerima umpan balik.
- 7) Meningkatkan motivasi dalam belajar dan merangsang daya berpikir siswa, yang sangat bermanfaat untuk jangka panjang (Fikasari et al., 2016).

Kekurangan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) antara lain:

- 1) Memerlukan waktu lebih lama dalam memahami filosofi belajar tim, sehingga ada kemungkinan siswa cerdas merasa terhambat oleh siswa berprestasi rendah.
- 2) Bukan sesuatu yang mudah untuk mengelaborasi kemampuan individu siswa dengan kemampuan kerjasama tim.
- 3) Penilaian berdasarkan dari hasil kerja tim, harus disadari oleh guru bahwa prestasi dan hasil yang diharapkan berasal dari setiap individu.
- 4) Kondisi belajar bersama antar siswa dapat menimbulkan pemahaman yang salah atau tidak sesuai dengan yang diharapkan (Fikasari et al., 2016).

Pembelajaran kooperatif TGT terdiri dari lima lima tahap, yaitu tahap penjelasan materi, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok. Adapun 5 langkah tahapan dalam TGT yaitu:

1) Penjelasan materi

Tahap pertama pembelajaran diawali dengan penjelasan materi oleh guru yang disampaikan melalui ceramah. Pada tahap penjelasan materi, siswa diharapkan fokus menyimak dan memahami materi serta mencatat poin-poin penting yang disampaikan karena akan membantu kerja siswa saat belajar kelompok dan saat pertandingan.

2) Belajar dalam Kelompok

Tahap kedua guru akan membentuk siswa ke dalam kelompok yang berisi empat sampai lima siswa secara acak. Kelompok berfungsi untuk lebih mendalami materi dengan cara berdiskusi, tanya jawab dengan sesama teman maupun bertanya kepada guru jika ada kesulitan serta untuk mempersiapkan anggota kelompok sebaik mungkin untuk menghadapi pertandingan.

3) Permainan

Permainan berisi soal-soal terkait materi pelajaran yang relevan, dirancang guna menguji pengetahuan yang sudah diperoleh siswa pada tahap penjelasan materi dan belajar kelompok.

4) Pertandingan

Pertandingan dilaksanakan setelah penjelasan materi dan belajar kelompok. Pertandingan yang dilaksanakan pada pembelajaran TGT bisa dimodifikasi sesuai dengan kreatifitas guru seperti penggunaan media tertentu.

5) Penghargaan kelompok

Setelah pertandingan selesai guru menuliskan perolehan poin tiap kelompok di papan tulis, penghargaan diberikan kepada kelompok dengan rata-rata perolehan poin tertinggi. Penghargaan dimaksudkan untuk memotivasi siswa supaya lebih giat dalam belajar (Rusman, 2018).

Microsoft Powerpoint

Microsoft Office PowerPoint adalah program komputer yang dikembangkan oleh perusahaan *Microsoft* yang dapat digunakan untuk membuat presentasi. Powerpoint adalah perangkat lunak yang dirancang untuk menampilkan program multimedia dengan

cara yang menarik dan mudah diterapkan dan digunakan. *Microsoft Office PowerPoint* adalah suatu software yang akan membantu dalam membuat presentasi yang efektif, profesional, dan juga juga mudah (Kamil, 2018). Program Powerpoint juga cukup murah karena tidak memerlukan bahan baku apapun selain alat penyimpanan data. Powerpoint adalah program berbasis multimedia yang memungkinkan Anda untuk menyajikan fungsi menggunakan teks, audio dan teks visual secara bersamaan (Taniredja, 2012). Presentasi *PowerPoint* adalah cara menyajikan atau menjelaskan informasi yang dirangkum dan dikemas dalam beberapa slide sehingga audiens dapat lebih memahami penjelasan informasi, baik itu teks, gambar atau grafik, atau audio, melalui visualisasi slide, gambar, dan lainnya (Muthoharoh, 2019).

Dalam proses belajar mengajar, guru dan siswa sering dihadapkan pada materi abstrak dan diluar pengalaman sehari-hari, sehingga materi ini sulit disampaikan oleh guru dan sulit dipahami siswa. Oleh karena itu, visualisasi dalam bentuk gambar model dua dimensi atau tiga dimensi bisa menjadi cara alternatif untuk mengkonkritkan sesuatu yang masih abstrak.

Pada era kemajuan teknologi saat ini, visualisasi dimungkinkan dalam banyak hal, termasuk program komputer. Salah satu aplikasi presentasi yang paling populer adalah *Microsoft Office PowerPoint*. Penggunaan *PowerPoint* berbantuan LCD memudahkan untuk mengakomodasi audiens yang besar. Kelebihan media ini adalah menggabungkan semua elemen media seperti teks, video, animasi, gambar, grafik dan suara menjadi satu presentasi. Media *PowerPoint* mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa seperti gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik sekaligus (Muthoharoh, 2019). Akan tetapi, media powerpoint juga memiliki beberapa kekurangan seperti, tidak semua materi dapat disajikan menggunakan powerpoint, dibutuhkan keterampilan khusus untuk menuangkan ide-ide atau pesan pada slide powerpoint, sehingga audiens mudah mencerna informasi yang disampaikan, persiapan yang memakan waktu relatif lama terutama bila menggunakan teknik penyajian animasi yang kompleks (Kamil, 2018).

Siswa sebagai kelompok sasaran ketika menggunakan media Powerpoint memerlukan perhatian khusus dari guru. Sehingga media yang digunakan dapat berperan maksimal dalam meningkatkan pemahaman siswa. Guru juga harus memperhatikan karakter media dan karakter siswa. Guru harus mampu menyajikan materi dengan program Powerpoint yang menyesuaikan dengan gaya belajar siswa yang berbeda. Dengan begitu, peran media powerpoint akan berjalan dengan baik.

Langkah-langkah Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Media *Microsoft Powerpoint*

Berdasarkan langkah-langkah yang telah dijelaskan, baik untuk model pembelajaran TGT maupun dalam penggunaan media powerpoint. Jika digabungkan akan menghasilkan langkah-langkah pembelajaran TGT melalui media powerpoint dalam pembelajaran IPS, sebagai berikut:

a. Penjelasan materi

Pada tahap penjelasan materi, guru menjelaskan materi dengan media powerpoint. Siswa memperhatikan, menyimak serta mencatat poin-poin penting materi pelajaran yang disampaikan guru.

b. Belajar dalam kelompok

Pada tahap belajar kelompok, siswa dibentuk menjadi 6 kelompok secara acak masing masing terdiri dari 4-5 siswa kemudian, siswa dengan bimbingan guru mendalami materi

pelajaran dengan cara mengadakan berdiskusi, bertukar pendapat dengan anggota kelompoknya, tanya jawab dengan sesama maupun bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan.

c. Permainan

Pada tahap permainan, guru menjelaskan aturan permainan diantaranya yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru menyediakan 3 babak permainan yaitu : babak soal tebak gambar, babak soal pilihan ganda, babak soal uraian.
- 2) Pada babak soal tebak gambar, guru menyediakan 5 soal tebak gambar pada slide powerpoint, setiap soal bernilai 10 poin.
- 3) Pada babak soal pilihan ganda, guru menyediakan 5 soal pilihan ganda pada slide powerpoint, setiap soal bernilai 10 poin.
- 4) Pada babak soal uraian, 5 soal uraian pada slide powerpoint, setiap soal bernilai 20 poin.
- 5) Kelompok yang berhak menjawab adalah kelompok yang paling dahulu mengangkat tangan.

d. Pertandingan

Pertandingan diawali dengan guru menampilkan slide powerpoint berisi soal yang terdiri dari 3 babak dimulai dari soal tebak gambar, lalu soal pilihan ganda, dan terakhir soal uraian. Kemudian, setelah guru selesai membacakan soal, setiap kelompok saling berebut menjawab soal tersebut, kelompok yang berhak menjawab adalah kelompok yang paling dahulu mengangkat tangan. Setiap kelompok diberi waktu maksimal 30 detik untuk mendiskusikan jawaban jika tidak bisa menjawab maka soal dilempar pada kelompok lain. Perolehan poin setiap kelompok pada setiap babak kemudian diakumulasikan, kelompok dengan poin terbanyak keluar sebagai pemenang.

e. Penghargaan kelompok

Pada tahap penghargaan kelompok, guru bersama siswa melakukan penghitungan perolehan poin setiap kelompok. Setelah penghitungan selesai, guru mengumumkan hasil perolehan poin dan memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang pertandingan (Fauziyah, 2020).

Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar siswa adalah proses belajar mengajar yang menekankan pada aktivitas siswa dalam bentuk fisik, mental, intelektual, dan emosional untuk mencapai hasil belajar yang merupakan perpaduan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik selama siswa berada dalam ruang kelas (Hamalik, 2016). Sedangkan menurut Tazminar, keaktifan belajar siswa adalah suatu keterlibatan siswa dalam upaya meningkatkan kemampuan minimalnya, menjadi siswa yang kreatif, mengembangkan potensi diri, pemahaman konsep serta mengembangkan interaksi sosial siswa dalam belajar. Keaktifan belajar dapat diwujudkan melalui penggunaan model pembelajaran seperti pemberian tugas baik individu maupun kelompok, membentuk kelompok, mengadakan diskusi, dan melakukan kegiatan tanya jawab (Tazminar, 2015).

Proses pembelajaran didesain untuk membelajarkan siswa, siswa ditempatkan dalam posisi sebagai subjek belajar. Dengan kata lain, guru harus mengarahkan pembelajaran agar berpusat pada siswa dan mengaktifkan siswa. Aktif yang dimaksud adalah guru harus menciptakan suatu kondisi dimana siswa mengemukakan pendapat, bertanya, menggali informasi, memecahkan masalah. Peran aktif siswa dalam pembelajaran bertujuan supaya siswa mampu mengkonstruksi pengalaman belajar yang sudah diperoleh dalam bentuk

perubahan atau perkembangan baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Melalui keaktifan dalam pembelajaran, siswa dapat mengeksplorasi dan mengembangkan potensi diri secara optimal.

Faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar adalah: 1). Faktor internal, yang terbagi atas dua aspek yaitu aspek fisiologis meliputi : kondisi fisik dan kebugaran, yang mempengaruhi semangat dan intensitas siswa di kelas, dan aspek psikologis meliputi : tingkat kecerdasan, sikap, bakat, minat, motivasi. 2). Faktor eksternal, yang terbagi atas tiga aspek yaitu lingkungan sosial meliputi : guru, teman sekelas, orang tua, lingkungan non sosial meliputi : tempat tinggal dan letaknya, kondisi sekolah, alat-alat dan perlengkapan belajar, kondisi cuaca dan waktu ketika belajar, pendekatan belajar meliputi : segala cara yang digunakan untuk menunjang efektifitas dan efisiensi pembelajaran (Hamalik, 2016).

Terdapat delapan hal yang menjadi indikator siswa mempunyai keaktifan belajar siswa, yaitu : (1). *visual activities* misalnya: membaca, memperhatikan gambar, presentasi, eksperimen. (2). *oral activities* misalnya: presentasi, perumusan, tanya jawab, saran, mengemukakan pendapat, berdebat, melakukan wawancara, diskusi. (3). *listening activities* misalnya: mendengarkan penjelasan, mendengarkan percakapan, mendengarkan percakapan dan pidato. (4). *writing activity* misalnya: mencatat, menulis cerita, menulis esai, menulis laporan, menyalin. (5). *drawing activities* misalnya: menggambar, menggambar grafik, menggambar peta, menggambar diagram. (7). *motor activities* misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan. (8). *mental activities* misalnya: , *mental activities* misalnya: , *emotional activities* misalnya: menaruh minat, bersemangat, merasa bosan, gembira, antusias, berani, tenang, gugup (Nasution, 2012).

Mata Pelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan pengintegrasian dari berbagai macam cabang dari ilmu sosial seperti sosiologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, politik dan juga budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan hasil rumusan dari realitas sosial dan fenomena sosial yang kemudian mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari berbagai disiplin ilmu sosial (Trianto, 2010). Mata Pelajaran IPS mempelajari konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. Di tingkat SMP/MTs IPS diajarkan dengan menggunakan pendekatan terpadu. Pendekatan terpadu dalam IPS sering disebut pendekatan interdisipliner. Hakikat dari pembelajaran terpadu adalah memadukan berbagai disiplin mata pelajaran dengan mengambil titik temu pada tema yang sama.

Mata Pelajaran IPS mempelajari konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. Di tingkat SMP/MTs IPS diajarkan dengan menggunakan pendekatan terpadu. Pendekatan terpadu dalam IPS sering disebut pendekatan interdisipliner. Hakikat dari pembelajaran terpadu adalah memadukan berbagai disiplin mata pelajaran dengan mengambil titik temu pada tema yang sama.

Melalui pembelajaran dengan pendekatan terpadu diharapkan peserta didik dapat memperoleh pengalaman secara langsung. Peserta didik menjadi terlatih untuk menemukan sendiri konsep yang dipelajari secara menyeluruh (holistik), bermakna, otentik, dan aktif. Sehingga pembelajaran dapat memberikan kesan yang mendalam tentang hal yang dipelajari (Trianto, 2010).

Pada jenjang SMP/MTs, mata pelajaran IPS memuat materi Sosiologi, Geografi, Sejarah, Ekonomi. Adapun Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Keruangan dan konektivitas antarruang dan waktu
- 2) Perubahan masyarakat Indonesia pada zaman praaksara, zaman
- 3) Hindu-Budha dan zaman Islam, zaman penjajahan dan mulai munculnya semangat kebangsaan, masa pergerakan kemerdekaan sampai awal reformasi
- 4) Jenis dan fungsi kelembagaan sosial, budaya, ekonomi, politik dalam masyarakat
- 5) Interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya ekonomi.

Tujuan utama dari pembelajaran IPS adalah menjadikan peserta didik warganegara yang sanggup mengambil keputusan secara demokratis, rasional serta bisa diterima seluruh lapisan masyarakat. Adapun tujuan pembelajaran IPS pada tingkatan SMP/ MTs secara rinci adalah:

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat majemuk baik tingkat, lokal, nasional, dan dunia (Sapriya, 2009).

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah suatu pendekatan penelitian dimana hasilnya disajikan dalam bentuk deskripsi menggunakan angka-angka mulai dari pengumpulan data, penampilan hasil, dan penafsiran data. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi experiment*). Dalam metode *quasi experiment*, peneliti akan berusaha untuk membuktikan apakah suatu perlakuan (*treatment*) mempengaruhi hasil akhir penelitian. Pengaruh dapat dinilai dengan cara menerapkan *treatment* tertentu kepada kelompok (kelompok *treatment*/kelompok eksperimen) dan tidak menerapkan *treatment* kepada kelompok lain (kelompok kontrol), dari sini kemudian dapat ditentukan bagaimana kedua kelompok tersebut menentukan hasil akhir.

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan *non-equivalent control group design*. Desain jenis ini memerlukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diseleksi tanpa prosedur penempatan acak, karena dalam penelitian di sekolah, utamanya apabila ingin menerapkan model, strategi atau metode pengajaran, partisipan sudah terbentuk secara alami, misal: kelas sudah ditentukan oleh pihak sekolah, oleh sebab itu penentuan partisipan tidak dilakukan secara acak atau (*non-random assignment*) (G.I, 2020).

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode *Teams Games Tournament* dengan media *powerpoint*. Variabel terikatnya adalah keaktifan belajar siswa. Dalam penelitian ini, populasinya adalah seluruh kelas di kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang yang berjumlah 56 siswa. Penentuan sampel penelitian menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket.

Kegiatan *pre-test* dan *post-test* dilakukan pada kedua kelompok. Tetapi hanya kelompok eksperimen (A) yang menerima perlakuan. Bentuk rancangan dari metode ini adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Rancangan penelitian

Kelompok	Pre test	Perlakuan	Post-test
Kelompok A	O1	X	O2
Kelompok B	O3	-	O4

Keterangan :

- O1 : Pretest (angket) kelas eksperimen
O2 : Posttest (angket) kelas eksperimen
O3 : Pretest (angket) kelas kontrol
O4 : Posttest (angket) kelas kontrol
X : Treatment (perlakuan) pada kelas eksperimen
- : Tidak ada perlakuan pada kelas kontrol

Dalam melakukan pengukuran keaktifan belajar, peneliti menggunakan pengukuran dengan skala likert. Adapun interval skala likert pada penelitian ini menggunakan pedoman skor atau nilai sebagai berikut:

Tabel 2. Pedoman Penskoran Angket

No.	Kriteria	Skor
1.	Selalu (SL)	1
2.	Sering (SR)	2
3.	Jarang (J)	3
4.	Tidak Pernah (TP)	4

Selanjutnya peneliti menyebarkan angket keaktifan belajar kepada siswa. Instrumen angket digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan media *PowerPoint* terhadap keaktifan belajar siswa. Angket diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*).

Terdapat dua alasan yang mendasari penggunaan instrumen angket dalam penelitian ini *pertama*, penggunaan instrumen angket mengacu pada Permendikbud No.104 Tahun 2014, dijelaskan ada beberapa cara yang dapat digunakan untuk menilai sikap peserta didik diantaranya adalah melalui penilaian diri (*selfassessment*). Adapun format penilaian diri dapat berupa lembar kuesioner atau angket penilaian diri yang berisi pernyataan yang harus dijawab dengan jujur. *kedua*, dari penuturan guru pengampu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bahwasanya sebelumnya sudah pernah dilakukan penelitian untuk meneliti keaktifan belajar siswa dengan menggunakan lembar observasi akan tetapi instrumen tersebut belum pernah dilakukan uji validitas dan reliabilitas, oleh sebab itu kelayakan lembar observasi itu harus dipertanyakan. Selain tidak terpenuhinya kriteria validitas dan reliabilitas, penggunaan instrumen berupa lembar observasi juga memiliki beberapa kelemahan, menurut Hasanah kelemahan utama penggunaan lembar observasi berkaitan dengan masalah subjektivitas penilai dan terlalu bergantung pada artikulasi perorangan (Hasanah, 2017).

Penggunaan instrumen yang belum teruji dan belum adanya pengembangan dapat memunculkan unsur subjektivitas yang dapat merusak kualitas dari sebuah penelitian. Kesalahan yang acap kali dilakukan guru ialah menggunakan jalan pintas dalam pembelajaran, termasuk ketika melakukan evaluasi (Yurnalis, 2018). Untuk menangani masalah tersebut maka, dapat dilakukan dengan cara mengembangkan instrumen penilaian

keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Untuk menghasilkan instrumen penilaian yang berkualitas maka dikembangkanlah instrumen penelitian berupa angket.

Mania menjelaskan bahwa angket adalah seperangkat pernyataan yang harus diisi oleh responden selaku subjek penelitian dengan kelebihanannya yang praktis dalam penggunaan dan dapat menghindari adanya pengaruh subjektivitas dari guru sebagai penilai. Instrumen penilaian dikatakan baik dan berkualitas apabila telah melewati serangkaian uji, mulai uji validitas dan juga uji reliabilitas serta dirancang sesuai dengan aspek-aspek yang akan diukur sehingga layak digunakan dalam melakukan penilaian (Mania, 2008).

Pada penelitian ini, analisis data dilakukan dengan menggunakan uji *Independent Sample T-test* terhadap data *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol. Uji *Independent Sample T-test* adalah teknik statistik yang digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan dua buah mean yang berasal dari dua buah distribusi Sugiono (Sugiono, 2007).

HASIL

Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Eksperimen

Pada pertemuan pertama (Selasa, 09 Agustus 2022) di kelas eksperimen sebelum memulai pembelajaran terlebih dahulu dilakukan pretest, siswa diberi waktu 10 menit untuk mengisi angket sesuai keadaan mereka masing-masing. Angket terdiri dari 24 item pernyataan yang didalamnya memuat tujuh indikator keaktifan belajar. Setelah siswa selesai mengisi angket, guru memberikan perlakuan pembelajaran IPS dengan media Powerpoint di kelas VIII A sebagai kelas eksperimen. Pada pertemuan kedua (Kamis, 11 Agustus 2022) dilakukan *posttest* dalam bentuk angket pada akhir sesi pembelajaran dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media Powerpoint.

Tabel 3. Jadwal Pembelajaran Kelas Eksperimen

Pertemuan	Hari/Tanggal	Jam Pelajaran	Sub Pokok Pembahasan
1	Selasa, 09/08/22	5-6	1. <i>Pretest</i>
			2. Menenal negara-negara ASEAN (Indonesia, Brunei Darussalam, Filipina, Kamboja, Laos
2	Kamis, 11/08/22	1-2	1. Menenal negara-negara ASEAN (Malaysia, Myanmar, Singapura, Thailand, Vietnam)
			2. <i>Posttest</i>

Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Kontrol

Pada pertemuan pertama (Rabu, 10 Agustus 2022) di kelas kontrol sebelum memulai pembelajaran terlebih dahulu guru melakukan pretest, siswa diberi waktu 10 menit untuk mengisi angket sesuai keadaan mereka masing-masing. Angket terdiri dari 24 item pernyataan yang didalamnya memuat 7 indikator keaktifan belajar. Setelah siswa selesai mengisi angket, guru melakukan pembelajaran kelas kontrol yaitu kelas VIII B dengan metode konvensional. Pada pertemuan kedua (Kamis, 11 Agustus 2022) dilakukan *posttest* dalam bentuk angket pada akhir sesi pembelajaran dengan metode konvensional. Siswa mengisi angket sesuai dengan keadaan mereka masing-masing.

Tabel 4. Jadwal Pembelajaran Kelas Kontrol

Pertemuan	Hari/Tanggal	Jam Pelajaran	Sub Pokok Pembahasan
1	Rabu, 10/08/22	1-2	1. <i>Pretest</i> 2. Mengenal negara-negara ASEAN (Indonesia, Brunei Darussalam, Filipina, Kamboja, Laos)
2	Kamis, 11/08/22	7-8	1. Mengenal negara-negara ASEAN (Malaysia, Myanmar, Singapura, Thailand, Vietnam) 2. <i>Posttest</i>

Deskripsi Hasil Pre-Test dan Post-Test

Tabel 5. Deskripsi Data Hasil Pre-Test dan Post-Test

Deskripsi	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
Jumlah siswa	28	28	28	28
Nilai tertinggi	84	86	86	83
Nilai terendah	39	42	44	47
Rata-rata	66.29	70.71	64.43	65.18

Berdasarkan tabel diatas didapatkan hasil bahwa rata-rata *pretest* untuk kelas eksperimen adalah 66,29 sedangkan rata-rata untuk *posttest* adalah 70,71. Adapun rata-rata untuk *pretest* kelas kontrol adalah 64,43 sedangkan rata-rata untuk *posttest* adalah 65,18. Data tersebut menunjukan adanya peningkatan hasil *posttest* kelas eksperimen setelah menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *powerpoint* daripada kelas kontrol yang diajar dengan menggunakan metode konvensional.

Uji Normalitas

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

Kelas		<i>Kolmogorov-Smirnov</i>	<i>Shapiro-Wilk</i>
		Sig.	Sig.
Hasil	Pretest Eksperimen (TGT) dgn PPT	.200*	.132
	Posttest Eksperimen (TGT) dgn PPT	.200*	.052
	Pretest Kontrol (Konvensional)	.200*	.174
	Posttest Kontrol (Konvensional)	.135	.349

Tabel di atas menunjukan bahwa nilai signifikansi (*Sig.*) data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol baik menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* maupun *Shapiro-Wilk* $\geq 0,05$ sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa data penelitian berdistribusi dengan normal.

Uji Homogenitas

Tabel 7. Uji Homogenitas

		Sig.
Hasil Angket Keaktifan	Based on Mean	.514

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (*Sig.*) *Based on Mean* adalah $0.514 > 0.05$, sehingga dapat diambil sebuah kesimpulan bahwasanya varians data *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol adalah homogen.

Tabel 8. Hasil Uji Independent Sample t-test keaktifan belajar siswa

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2- tailed)	Mean Differen ce	Std. Error Differen ce	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil_ Angket	Equal variances assumed	.431	.514	2.083	54	.042	5.536	2.658	.207	10.864
	Equal variances not assumed			2.083	53.936	.042	5.536	2.658	.207	10.864

Hasil Uji-t *Independent Sample T-Test* terhadap keaktifan belajar siswa diketahui bahwa $t_{hitung} 2.083 > t_{tabel} 2.004$ dan nilai probabilitas nilai sig. (2-tailed) sebesar $0.042 < 0.05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *powerpoint* terhadap keaktifan belajar siswa kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang. Selain itu, nilai dari *Mean Paired Differences* adalah 5,536, nilai ini merupakan selisih antara rata-rata keaktifan belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol $70,71 - 65,18 = 5,536$ dan selisih perbedaan tersebut antara 0.207 sampai dengan 10.864.

PEMBAHASAN

Hakikat dari proses pembelajaran adalah untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas siswa lewat proses interaksi dan pengalaman belajar. Keaktifan belajar siswa merupakan komponen elemen dasar yang penting demi keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan adalah kegiatan yang terdiri dari aktivitas fisik dan mental, seperti berbuat dan berpikir yang menjadi suatu rangkaian tak terpisahkan (Nasution, 2012). Belajar yang berhasil harus dapat memadukan antara aktivitas fisik dan psikis. Aktivitas fisik adalah siswa giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja, tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Sedangkan aktivitas psikis siswa adalah ketika daya jiwanya bekerja sebanyak mungkin atau banyak berperan dalam pembelajaran. Keaktifan siswa dalam pembelajaran tidak lain adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan serta perolehan hasil belajar mereka sendiri.

Keaktifan siswa dalam pembelajaran mengacu pada tujuh indikator yang dikemukakan Paul Diedrich. Adapun data perbandingan keaktifan belajar siswa antara yang diajar dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Powerpoint* dan siswa yang diajar dengan metode konvensional ditinjau dari tujuh indikator diperoleh dari hasil jawaban angket *pretest* dan *posttest* yang dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil uji normalitas terhadap data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol didapatkan hasil yang menunjukkan bahwa siswa yang diajar dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Powerpoint* dan siswa yang diajar dengan metode konvensional berdistribusi normal. Kemudian, hasil uji homogenitas data nilai *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol menunjukkan bahwa siswa yang diajar dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Powerpoint* dan siswa yang diajar dengan

metode konvensional mempunyai varian yang homogen. Dengan terpenuhinya uji prasyarat normalitas dan homogenitas, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis *Independent Sample t-test* dengan bantuan program SPSS 25.0.

Uji hipotesis dilakukan untuk menjawab rumusan permasalahan yang diajukan, uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *Independent Sample t-test*. Apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak sedangkan apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Setelah dilakukan Uji-T maka, diperoleh nilai signifikansi 0,042 yang berarti kurang dari nilai signifikansi 0,05 yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan berdasarkan hasil Uji-T menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Powerpoint* terhadap keaktifan belajar siswa. Hasil Uji-T diperkuat dengan perolehan rata-rata keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen adalah 70,71 dan rata-rata kelas kontrol yang diajar dengan menggunakan metode konvensional adalah 65,18. Berdasarkan rata-rata tersebut dapat dinyatakan bahwa kedua kelas tersebut memiliki perbedaan terhadap keaktifan belajar.

Perbedaan keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak terlepas dari penggunaan metode pembelajaran yang berbeda pada masing-masing kelas. Kelas eksperimen yang diajar menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti memiliki keaktifan belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang diajar menggunakan metode konvensional. Metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang diterapkan pada kelas eksperimen merupakan salah satu metode pembelajaran aktif yang menekankan pada aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran, memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan sikap tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar (SD, SMP) hingga perguruan tinggi (Trianto, 2010).

Keaktifan belajar siswa yang terbangun selama proses pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dilihat dari setiap tahapan pada pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) seperti : (1) penjelasan materi, pada tahap penjelasan materi siswa memperhatikan, mendengarkan dan mencatat dengan seksama penjelasan materi oleh guru. Materi pelajaran yang dikemas secara menarik dengan bantuan slide powerpoint juga menjadi faktor yang membuat siswa tidak mudah bosan. Aktivitas memperhatikan dan mendengarkan penjelasan materi adalah bentuk keaktifan siswa secara visual activities, listening activities dan writing activities. (2) bekerja dalam kelompok, pada tahap bekerja dalam kelompok guru membagi siswa kedalam 6 kelompok belajar dimana masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Kelompok berfungsi sebagai tempat siswa mendalami materi yang sudah dijelaskan guru melalui diskusi, bertukar pendapat, bertanya jika ada materi yang belum dipahami baik bertanya kepada sesama siswa maupun kepada guru dimana semua itu dilakukan agar semua anggota kelompok sama-sama memahami materi yang sudah dijelaskan dan untuk mempersiapkan anggota kelompok menghadapi pertandingan kelompok. Aktivitas berdiskusi, bertukar pendapat, tanya jawab, adalah bentuk keaktifan siswa secara motor activities, oral activities dan listening activities. (3) permainan, pada tahap ini guru menjelaskan aturan permainan kepada siswa diantaranya teknis dalam menjawab soal, jenis soal yang akan muncul ketika pertandingan dan sistem penilaian dalam menentukan pemenang turnamen. Aktivitas yang muncul pada tahap ini adalah listening activities. (4) pertandingan, pertandingan adalah sebuah struktur dimana permainan

berlangsung, pertandingan terdiri dari 3 babak dimulai dari tebak gambar, pilihan ganda, dan uraian. Saat pertandingan guru menggunakan slide powerpoint untuk menampilkan soal. Setelah soal selesai dibacakan, kelompok yang lebih dahulu mengangkat tangan berhak menjawab soal. Setiap kelompok diberi waktu maksimal 30 detik untuk berdiskusi dengan anggota kelompoknya jika tidak bisa menjawab maka soal dilempar pada kelompok lain, begitu seterusnya hingga pertandingan selesai. Aktivitas menjawab soal, berdiskusi untuk membantu kelompok dalam menjawab soal adalah bentuk keaktifan siswa secara mental activities dan motor activities, selain itu, antusiasme yang tinggi dari setiap kelompok dalam mengikuti pertandingan juga merupakan bentuk positif dari emotional activities. (5) penghargaan kelompok, tahap ini lebih banyak dilakukan guru yaitu, guru menjumlahkan perolehan poin setiap kelompok dan kelompok yang memperoleh poin terbanyak keluar sebagai pemenang dan akan diberi penghargaan oleh guru.

Peningkatan keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen yang diajar menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), sejalan dengan teori dari Suarjana yang menyatakan bahwa metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat melatih siswa untuk bersosialisasi, belajar bekerjasama, melatih keberanian mengungkapkan ide dan gagasan dan proses belajar mengajar akan berlangsung dengan keaktifan dari siswa. Selain itu media pembelajaran berperan penting dalam mendukung terciptanya pembelajaran aktif menurut Hamdani, media pembelajaran yang baik akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, mengungkapkan ide dan gagasan, bertanya, dan mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik yang benar.

Salah satu media yang dapat meningkatkan keaktifan siswa adalah powerpoint. Hal ini karena media powerpoint memiliki keunggulan dalam pesan informasi visual yang mudah dipahami siswa sehingga dapat merangsang siswa untuk mengetahui lebih jauh informasi terkait materi pelajaran dan pada akhirnya akan memunculkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media powerpoint terhadap keaktifan belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang. Instrumen yang digunakan dalam mengukur keaktifan belajar siswa berupa angket yang disusun berdasarkan 7 (tujuh) indikator keaktifan belajar menurut Paul Diedrich. Berdasarkan hasil Uji-T Independent Sample T-test didapatkan nilai signifikansi $0,42 < 0,05$, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media powerpoint terhadap keaktifan belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang. Hal ini diperkuat dengan rata-rata hasil posttest angket keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen yaitu 70,71 lebih tinggi dari rata-rata kelas kontrol yaitu 65,18.

REFERENSI

- Fauziyah, N. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) melalui media powerpoint guna meningkatkan hasil belajar sejarah peserta *Jurnal Basicedu*, April. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.19460.07045>
- Fikasari, L., Utami, S., & Sugiyono. (2016). Pengaruh Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar PKn SDN 34 Pontianak. *JPPK: Journal of Equatorial Education and*

- Learning*, 5(12), 1–10. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v5i12.17780>
- G.I, M. (2020). *Kuasi Eksperimen*. Nashir Al-Kutub Indonesia.
- Hamalik, O. (2016). *Proses Belajar Mengajar*. PT. Bumi Aksara.
- Hasanah, H. (2017). Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Kamil, P. M. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Dengan Menggunakan Media Power Point Dan Media Torso (The Difference Of Student Learning Outcomes In The Study Of Human Body Anatomy In Human Digestion System Using Powerpoint And Media Torso Media). *Bioedusiana*, 3(2), 64–68. <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/bioed/index>
- Mania, S. (2008). Teknik Non Tes: Telaah atas Fungsi Wawancara dan Kuesioner dalam Evaluasi Pendidikan Oleh: Sitti Mania *. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 11(1), 45–54. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.24252/lp.2008v11n1a4>
- Muthoharoh, M. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 26(1), 21–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.29138/tasyri.v26i1.66>
- Keywords: Media, Power
- Nasution, S. (2012). *Didaktik Asas-Asas Mengajar*. PT. Bumi Aksara.
- Nur, Z. (2017). *Gerakan Menata Mutu Pendidikan Teori dan Aplikasi* (2nd ed.). Ar-Razz Media.
- Rusman. (2018). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. PT Remaja Rosdakarya.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. PT. Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning : teori, riset dan praktik* (15th ed.). Nusamedia.
- Sugiono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Taniredja, T. (2012). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Alfabet.
- Tazminar. (2015). Meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran examples non examples. *Jupendas*, 2(1), 45–57. <https://www.neliti.com/publications/71013/meningkatkan-keaktifan-belajar-dan-hasil-belajar-siswa-dengan-menggunakan-model>
- Trianto. (2010). *Model-Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. PT. Bumi Aksara.
- Wyk, M. M. van. (2011). The Effects of Teams-Games-Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students. *Journal of Social Sciences*, 26(3), 183–193. <https://doi.org/10.1080/09718923.2011.11892895>
- Yurnalis, Y. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru Dalam Menyusun Perangkat Pembelajaran Melalui Supervisi Klinis Di Sekolah Binaan Kecamatan Cerenti. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2(4), 505. <https://doi.org/10.33578/pjr.v2i4.5691>