



**PENGARUH PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENTS*
MENGUNAKAN MEDIA *PUZZLE* PADA MATERI ORGANISASI
PERGERAKAN NASIONAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPS
SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 8 BINJAI**

T.P 2019-2020

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

OLEH:

**FAKHRUNA SAIF
39.15.3.019**

**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA**

MEDAN

2020



**PENGARUH PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENTS*
MENGUNAKAN MEDIA *PUZZLE* PADA MATERI ORGANISASI
PERGERAKAN NASIONAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPS
SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 8 BINJAI**

T.P 2019-2020

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

OLEH:

**FAKHRUNA SAIF
39.15.3.019**

PEMBIMBING SKRIPSI I

PEMBIMBING SKRIPSI II

**Dr. H. Rusydi Ananda, M.Pd
NIP. 19720101 200003 1 003**

**Dr. Eka Susanti, M.Pd
NIP. 19710526 199402 2 001**

**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2020**



ABSTRAK

Nama : Fakhruna Saif
NIM : 39153019
Fak/Jur : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan / Pend. IPS
Pembimbing I : Dr. H. Rusydi Ananda, M.Pd
Pembimbing II : Dr. Eka Susanti, M.Pd
Judul : Pengaruh Pembelajaran *Teams Games Tournaments* Menggunakan Media *Puzzle* Pada Materi Organisasi Pergerakan Nasional Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Binjai Tahun Pelajaran 2019-2020.

Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh pembelajaran *teams games tournaments* menggunakan *puzzle* pada materi organisasi pergerakan kemerdekaan Indonesia terhadap hasil belajar pada siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Binjai tahun pelajaran 2019-2020. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dimana penelitian kuantitatif lebih menekankan pengolahan datanya dalam bentuk angka serta dalam mengolah data pada penelitian ini menggunakan bantuan *microsoft excel 2010*. Seluruh kelas VIII di sekolah ini ditetapkan sebagai populasi penelitian yang terdiri dari 5 kelas. Adapun sampel pada penelitian ini adalah kelas VIII-1 dan VIII-3 dengan ditentukan berdasarkan *cluster random sampling*. Kelas eksperimen yaitu kelas VIII-1 dan kelas kontrol yaitu kelas VIII-3.

Pengumpulan data penelitian ini menggunakan instrument tes, tes dibagikan kepada seluruh sampel dengan jumlah dan pertanyaan yang sejenis. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah Uji T dan Uji N-Gain. Sebelum merujuk kepada Uji-T dan Uji N-Gain, data keseluruhan harus bersifat homogen dan normalitas. Sehingga didapatkan hasil yang diinginkan pada Uji-t dan Uji N-Gain. Hasil akhir pada penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara pembelajaran *teams games tournaments* menggunakan media *puzzle* terhadap hasil belajar dengan memperoleh hasil dari $T_{Hitung} = 19,73 > T_{Tabel} = 1,697$ dengan taraf 0,05. Berdasarkan hasil dari uji *N-Gain* dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran *teams games tournaments* dengan menggunakan *puzzle* termasuk kedalam kategori pembelajaran yang efektif dan tepat untuk diterapkan dalam mata pelajaran IPS materi organisasi pergerakan nasional dengan taraf nilai yang dihasilkan 75,89.

Kesimpulan dari penelitian ini, bahwa pembelajaran *teams games tournaments* menggunakan *puzzle* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS kelas VIII SMP Negeri 8 Binjai.

Kata kunci: *teams games tournaments, puzzle, hasil belajar*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr. wb.

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul : **Pengaruh Pembelajaran *Teams Games Tournaments* Menggunakan Media *Puzzle* Pada Materi Organisasi Pergerakan Nasional Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Binjai**. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Rasulullah SAW beserta keluarga, para sahabat dan pengikutnya termasuk kita semua yang senantiasa menantikan syafa'atnya kelak di hari akhir.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program pendidikan Strata-1 Program Studi Pendidikan IPS di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Saidurrahman, M.Ag selaku rektor UIN Sumatera Utara.
2. Bapak Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.
3. Ibu Dr. Eka Susanti, M.Pd selaku Kaprodi Pendidikan IPS UIN Sumatera Utara.
4. Bapak Syarbaini Saleh, M.Si selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan IPS UIN Sumatera Utara Medan.

5. Ibu Dr. Eka Susanti, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan dalam menentukan judul skripsi.
6. Bapak Dr. H. Rusydi Ananda, M.Pd selaku Pembimbing I (satu) yang telah membimbing penulis selama menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Dr. Eka Susanti, M.Pd selaku Pembimbing II (dua) yang telah membimbing penulis selama menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepada Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan IPS yang telah membimbing penulis dan memberikan segala ilmu pengetahuan kepada penulis selama mengikuti perkuliahan.
9. Kepada staf pegawai Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan yang telah membantu penulis dengan memberikan pelayanan, bantuan selama mengikuti proses perkuliahan.
10. Kepada seluruh pihak SMP Negeri 8 Binjai terutama Bapak M.Alwi, S.Pd selaku kepala sekolah SMP Negeri 8 Binjai dan Ibu Mini Mardiah, S.Pd selaku guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 8 Binjai dan juga para siswa SMP Negeri 8 Binjai terkhusus kelas VIII-1 dan VIII-3 yang telah berpartisipasi selama berlangsungnya penelitian penulis.
11. Teristimewa penulis sampaikan terima kasih yang sungguh luar biasa kepada kedua Orang Tua penulis yaitu Ayahnda Saipullah, S.E dan Ibunda Mini Mardiah, S.Pd telah memberikan doa, dukungan baik non-materil maupun materil dan semangat dalam mengerjakan skripsi ini, sehingga penulis mampu menghadapi segala kesulitan pada proses penyelesaian skripsi ini.

12. Teristimewa pula kepada kedua adik saya yang tersayang Annisa Hazrina Saif, S.Pd dan Fatahillah Saif yang selalu memberikan semangat dan menghibur ketika mengerjakan skripsi ini.
13. Teristimewa juga penulis ucapkan terima kasih kepada sepupu-sepupu terbaik penulis Zahrina Nurjannah, S.Pd dan Fatayatun Nabilah dan keluarga lainnya yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya dalam pengolahan data statistik.
14. Kepada sahabat-sahabat terbaik penulis Afrahul Muslihani, S.E, Visha Wahyuni, S.Pd, Rizki Rahmadhani Simargolang, S.Pd, serta Bripda Khairunnisa Sekar Taqwin yang selalu memberi motivasi kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
15. Kepada sahabat-sahabat terbaik penulis Ismi Nadya, T.Putri Shuha Dwita Syafira dan Restu Indah Wulandari serta teman-teman seperjuangan IPS 1-2 Stambuk 2015 yang senantiasa menemani dalam suka dan duka dalam proses perkuliahan ini.
16. Kepada teman-teman terbaik Ismi Nadya serta seluruh teman-teman KKN 86 yang selalu bersama menemani dalam suka dan duka selama pengabdian KKN di Desa Namotongan,Langkat hingga akhir masa perkuliahan.
17. Kepada teman-teman terbaik di PPL III MAN 1 Medan, serta seluruh Keluarga Besar MAN 1 Medan yang telah menemani serta membantu menyelesaikan PPL di MAN 1 Medan.
18. Kepada teman-teman seperjuangan kereta api Sri Lelawangsa jalur Binjai-Medan Siti Rizki Rianti Utami, S.Pd, Lulu Fadhila, S.Pd, Aulia Rahmi Lubis,

S.Pd, Syafrida Hanum,S.Pd, Suhaila Hayati, S.Sos.I, yang telah menemani dan mengalami suka duka maupun memberikan semangat dalam menyelesaikan perkuliahan ini.

19. Kepada rekan kerja terbaik Afni Lestari, A.Md dan seluruh rekan kerja di SMA Negeri 1 Binjai, Langkat serta keluarga besar Bimbingan Belajar Primagama Cabang Binjai yang selalu memberikan semangat serta hiburan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
20. Kepada teman istimewa Saya Ricky Suwanda yang telah menemani dalam suka-duka yang penulis rasakan selama proses perkuliahan ini dan memberikan semangat serta dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Tak lupa pula penulis memohon maaf kepada semua pihak jika dalam penulisan skripsi ini ada bahasa dan tulisan yang tidak sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan, semua itu tidak penulis lakukan dengan sengaja, melainkan kesilapan penulis dalam mengerjakan skripsi ini.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan penulis berharap semoga proposal skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan menjadi bahan masukan dalam dunia pendidikan..

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb.

Medan, 4 Februari 2020
Penulis,

Fakhruna Saif
NIM.3915.3019

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	v
Daftar Tabel.....	viii
Daftar Lampiran	ix

BAB I Pendahuluan

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7

BAB II Kajian Teoritis

A. Kerangka Teori	
1. Pembelajaran Team Game Tournament	9
2. Media Pembelajaran	
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	11
b. Jenis Media Pembelajaran.....	11
c. Media Pembelajaran <i>Puzzle</i>	13
d. Kelebihan dan Kelemahan Media <i>Puzzle</i>	18
e. Macam-Macam <i>Puzzle</i>	19
3. Hasil Belajar	
a. Defenisi Belajar.....	21
b. Definisi Hasil Belajar	23

c. Indikator Hasil Belajar	24
d. Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	24
4. Mata Pelajaran IPS	
a. Pengertian IPS	25
b. Materi Pelajaran IPS.....	27
B. Kerangka Berfikir.....	31
C. Penelitian Relevan.....	34
D. Hipotesis.....	35
BAB III Metodologi Penelitian	
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	36
B. Populasi dan Sampel Penelitian	37
C. Defenisi Operasional	38
D. Instrumen Pengumpulan Data	38
E. Teknik Pengumpul Data.....	39
F. Teknik Analisis Data.....	45
BAB IV Hasil Penelitian	
A. Deskripsi Data.....	50
1. Deskripsi Hasil Belajar IPS Konvensional.....	52
2. Deskripsi Hasil Belajar IPS <i>TGT</i>	54
B. Uji Persyaratan Analisis.....	56
1. Uji Normalitas <i>Pre Test</i> dan <i>post-test</i>	56
a. Data Uji <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol.....	57
b. Data Uji <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol.....	57
c. Data Uji <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen	58

d. Data Uji <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	59
2. Uji Homogenitas	60
a. Data Uji Homogenitas <i>Pre-Test</i>	60
b. Data Uji Homogenitas <i>Post-Test</i>	61
C. Hasil Analisis Data/ Uji Hipotesis	62
D. Pembahasan Hasil Penelitian	64
E. Keterbatasan Penelitian	65
BAB V Kesimpulan, Implikasi, dan Saran	
A. Kesimpulan	67
B. Implikasi	68
C. Saran	70
Daftar Pustaka	71

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi Penelitian.....	36
Tabel 3.3 Hasil Validitas Butir Soal	40
Tabel 3.4 Indeks Realibilitas.....	41
Tabel 3.5 Hasil Realibilitas.....	41
Tabel 3.6 Indeks Tingkat Kesukaran	42
Tabel 3.7 Hasil Tingkat Kesukaran	42
Tabel 3.8 Kesimpulan Tingkat Kesukaran.....	43
Tabel 3.9 Rentang Nilai Daya Pembeda	44
Tabel 3.10 Hasil Daya Pembeda.....	44
Tabel 3.11 Indeks N-Gain.....	48
Tabel 4.1 Data Hasil Pre-Test & Post-Test Kelas Kontrol	51
Taebel 4.2 Data Hasil Pre-Test & Post-Test Kelas Eksperimen	53
Tabel 4.3 Data Uji Normalitas Pre-Test Kelas Kontrol.....	56
Tabel 4.4 Data Uji Normalitas Post-Test Kelas Kontrol	57
Tabel 4.5 Data Uji Normalitas Pre-Test Kelas Eksperimen	58
Tabel 4.6 Data Uji Normalitas Post-Test Kelas Eksperimen.....	59
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Pre-Test & Post-Test	59
Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas Pre-Test	60
Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas Post-Test	61
Tabel 4.10 Hasil Uji N-Gain.....	62
Tabel 4.11 Hasil Uji T	64
Tabel 4.12 Kesimpulan Hasil Uji N-Gain.....	64

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Riset dari Universitas
- Lampiran 2 Surat Keterangan Menyelesaikan Riset dari Sekolah
- Lampiran 3 Silabus Pembelajaran
- Lampiran 4 RPP Kelas Eksperimen
- Lampiran 5 RPP Kelas Kontrol
- Lampiran 6 Instrumen Soal Tes
- Lampiran 7 Kunci Jawaban
- Lampiran 8 Uji Validitas
- Lampiran 9 Uji Realibilitas
- Lampiran 10 Uji Tingkat Kesukaran
- Lampiran 11 Uji Daya Pembeda
- Lampiran 12 Kelompok Kelas Bawah
- Lampiran 13 Hasil Uji Daya Beda
- Lampiran 14 Uji Normalitas Pre-Test Kelas Kontrol
- Lampiran 15 Uji Normalitas Post-Test Kelas Kontrol
- Lampiran 16 Uji Normalitas Pre-Test & Post-Test Eksperimen
- Lampiran 17 Uji Homogenitas
- Lampiran 18 Uji T
- Lampiran 19 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 20 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 21 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 22 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 23 Dokumentasi Penelitian

Lampiran 24 Dokumentasi Penelitian

Lampiran 25 Dokumentasi Penelitian

Lampiran 26 Dokumentasi Penelitian

Lampiran 27 Dokumentasi Penelitian

Lampiran 28 Dokumentasi Penelitian

Lampiran 29 Dokumentasi Penelitian

Lampiran 30 Kartu Soal

Lampiran 31 Uji N-Gain

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Negara dikategorikan maju salah satunya dapat ditandai dengan adanya keberhasilan dalam pendidikan, dengan adanya keberhasilan dalam pendidikan maka negara mampu menghasilkan kualitas sumber daya manusia yang unggul. Pendidikan sendiri memiliki makna membangun, dalam artian membangun persepsi yang beragam dengan bantuan orang lain atau diri sendiri¹. Pendidikan juga bertujuan untuk memperbaiki perilaku seseorang dan berfungsi sebagai anggota masyarakat dengan semestinya.

Tujuan dari pendidikan tersebut apabila dilaksanakan dalam ruang lingkup sekolah, berguna untuk menata siswa dalam membentuk suatu karakter untuk menjadi lebih baik dan tidak melanggar nilai-nilai pancasila². *Maqom* tertinggi dalam kehidupan manusia adalah berilmu. Maka Allah akan mengakat derajat kedudukan manusia yang memiliki ilmu pengetahuan. Al-Quran membuktikan pada surah An – Nahl: 89 mengenai derajat manusia yang berpendidikan, sebagai berikut:

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَٰؤُلَاءِ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ
الْكِتَابَ نَبِيًّا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ

Ayat diatas menjelaskan bahwa Allah telah memberikan *mukjizat* kepada Nabi Muhammad SAW berupa Al-Quran. Al-Quran dikatakan sebagai media karena melalui Al-Quran Nabi Muhammad mengajarkan kepada umat

¹ Khusnul Maslukhah dan M. Husni Abdullah, (2013), *Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas SDN Klantingsari I Tarik Sidoarjo*, JPGSD Vol 1 No 2, ISSN: 2253-3405, *jurnalmahasiswa.unesa.ac.id*, (24 September 2019).

² Khoiron Rosyadi, (2004), *Pendidikan Profetik*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, hal 135.

manusia mengenai semua aturan hidup sehingga Al-Quran disebut sebagai pedoman hidup manusia. Pembelajaran menjadi efektif serta berkesan bagi siswa jika menggunakan sesuatu yang berfungsi sebagai perantara yakni media. Media pembelajaran juga dapat mempermudah pemahaman materi yang disampaikan.

Pembelajaran adalah sebuah proses interaksi 3 komponen yaitu guru, siswa serta materi ajar. Disisi lain, apabila materi ajar tidak tersampaikan dengan baik maka akan menghasilkan akibat yang sangat fatal bagi siswa yaitu materi tidak mampu dipahami oleh siswa dan menjadi salah tanggap. Cara untuk menghindari kegagalan dalam proses komunikasi maka, sebelum pembelajaran dimulai guru harus mempersiapkan strategi pembelajaran termasuk didalamnya pemilihan media yang hendak digunakan, karena tidak semua media cocok dengan materi ajar.

IPS merupakan suatu bidang studi memiliki karakteristik tersendiri yakni bersifat terpadu. IPS dikatakan terpadu merupakan himpunan ilmu sosial seperti ilmu politik, ekonomi, geografi, sejarah dan lainnya. Solusi untuk menerapkan pembelajaran IPS yang efektif guru harus menggunakan pembelajaran yang bersifat terpadu dengan cara mengaitkan pendekatan antar ilmu sosial lainnya³. IPS dikategorikan sebagai pendidikan karena IPS adalah suatu konsep yang mampu membangun kemampuan *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotorik* dengan upaya untuk membentuk dan membangun karakter siswa. IPS juga telah menjadi bagian dari mata pelajaran tingkat SD dan

³Wulan Apriantika, A. Y Soegeng Ysh, Iin Purnamasari, (2018), *Studi Komparasi Media Puzzle dan Video Pada Model Pembelajaran STAD Ditinjau dari Hasil Belajar IPS Kelas V SD*, <http://journal.upgris.ac.id>, hal. 319 (21 Februari 2019).

SMP⁴. Suatu potensi yang terdapat pada siswa yang ia dapatkan pada akhir pembelajaran dikatakan sebagai hasil belajar yang mengarahkan terhadap sebuah prestasi⁵. Peningkatan hasil belajar dapat diupayakan oleh siswa yang memiliki kesadaran mental⁶.

Hasil belajar adalah suatu himpunan nilai yang tersaji secara beragam baik itu berbentuk angka atau huruf. Hasil belajar diperoleh pada setiap akhir pembelajaran melalui evaluasi dalam bentuk test baik secara tulis maupun lisan yang diberikan oleh guru. Hasil belajar juga dapat dikatakan sebagai perkiraan atau refleksi potensi siswa pada saat pembelajaran.

Namun, pada kenyataannya berdasarkan hasil penelitian Wiwi Alawiyah, Yusuf Suryana, Oyon Haki, terlihat bahwa siswa belum dapat mengolah soal yang berhubungan dengan luas persegi. Sehingga pada akhirnya siswa tidak mampu menyelesaikan soal yang menuntut siswa untuk menganalisis mengenai persegi. Masalah diatas terjadi karena salah satu penyebabnya adalah ketidaksesuaian penggunaan media pembelajaran sehingga pembelajaran yang tercipta bersifat monoton⁷.

Penelitian yang dilakukan oleh Wiwi Alawiyah,dkk menjelaskan terdapatnya ketidaksesuaian dalam penerapan media sehingga solusi dari masalah diatas yaitu mengubah pembelajaran dan menerapkan media pembelajaran yang tepat seperti *puzzle*. Hal tersebut mampu memberikan

⁴Edy Surahman, Mukminan, (2017), *Peran Guru IPS Sebagai Pendidik dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP*, Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS, <http://journal.uny.ac.id>, hal.3 (21 Februari 2019).

⁵ Nurmawati, (2016), *Evaluasi Pendidikan Islam*, Medan: Citapustaka, hal. 53

⁶ Slameto, (2010), *Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, hal. 54

⁷ Wiwi Alawiyah, Yusuf Suryana, Oyon Haki, (2019), *Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa tentang Bangun Datar di Sekolah Dasar*, PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, <http://ejournal.upi.edu/index.php> (9 Mei 2019).

kontribusi yang relevan terhadap hasil belajar. Hasil nilai *postest* terendah pada kelas kontrol yakni 40 dan nilai tertinggi didapatkan 87. Nilai *postest* terendah kelas eksperimen yakni 60 dan nilai tertinggi adalah 93.

Proses pembelajaran diatas menggambarkan keadaan siswa yang pasif yang diperoleh siswa dikategorikan kurang memuaskan. Proses pembelajaran yang menggunakan media mampu menumbuhkan motivasi serta rangsangan dari dalam diri siswa untuk berperan aktif didalam kelas. Selain itu media juga mampu menumbuhkan pengaruh psikologis yang bersifat positif terhadap siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah dilakukan penerapan model pembelajaran yang baru serta penggunaan media yang tepat maka keadaan siswa berubah menjadi lebih aktif dan hasil belajar yang diperoleh juga dikategorikan sangat memuaskan.

Keadaan ini juga terlihat hampir sesuai dengan penelitian diatas melalui observasi awal yang terjadi di kelas VIII-1. Selain itu pembelajaran yang konvensional masih diterapkan oleh guru hanya dengan menggunakan metode ceramah dan media buku teks. Akibatnya siswa merasa bosan, pasif sehingga tidak mampu mengembangkan kemampuan nalar, ide serta gagasan, selain itu siswa belum mampu menerima materi dan memahami isi materi tersebut.

Berdasarkan fakta lapangan di SMP Negeri 8 Binjai yang terjadi sesuai dengan penjelasan diatas, sebagian besar siswa tidak tertarik dan terlihat pasif dalam mengikuti proses pembelajaran IPS. Sudah dapat dipastikan bahwasanya kegiatan pembelajaran tersebut dapat dikatakan belum berhasil dalam proses penyampaian materi ataupun kegiatan pembelajaran dikelas

tersebut. *Teams games tournaments* dan media pembelajaran *puzzle* salah satu upaya yang dipilih peneliti untuk menyelesaikan persoalan yang terjadi dikelas VIII-1 SMP Negeri 8 Binjai. Diharapkan dengan mengubah sistem pembelajaran serta menggunakan media *puzzle* mampu merubah pola belajar siswa yang tadinya pasif menjadi aktif, yang tadinya belum mampu memahami materi menjadi mampu memahami materi tersebut.

Perubahan tersebut nantinya akan terlihat ketika siswa mampu berperan aktif dalam berdiskusi, bekerja sama dalam menyusun *puzzle* antar teman satu kelompok sehingga siswa mampu menyelesaikan dan mempresentasikan hasil mengenai susunan dari *puzzle* yang mereka susun didepan kelas. Penerapan media *puzzle* dalam pembelajaran mampu menumbuhkan persaingan secara sehat antar siswa berlomba untuk menjadi yang terbaik dan tercepat dalam menyelesaikan tantangan. Selain itu perhatian siswa terhadap mata pelajaran IPS juga akan berubah dan pada akhirnya diharapkan siswa mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

Pernyataan diatas juga sesuai dengan hasil penelitian dari Dominika Yanti, Edy Yusmin dan Zainuddin mengenai peningkatan hasil belajar dengan media *puzzle*. Jurnal tersebut menyatakan bahwa pembelajaran seperti itu mampu meningkatkan hasil belajar siswa dikarenakan pembelajaran seperti itu mampu memberikan pengalaman, pemahaman materi serta kemampuan berfikir kreatif pada proses pembelajaran⁸.

Terkait penjelasan diatas, penulis terdorong untuk melakukan sebuah penelitian mengenai permasalahan tersebut dan penulis juga tertarik untuk

⁸ Dominika Yanti, Edy Yusmin dan Zainuddin, *Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Puzzle IPS Kelas IV di SD*, Vol 3 No 3, 2014. Jurnal.untan.ac.id (24 September 2019).

mengetahui pengaruh media pembelajaran *puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik di kelas VIII-1 SMP Negeri 8 Binjai. Judul yang ditetapkan oleh penulis :**“Pengaruh Pembelajaran *Teams Games Tournaments* Menggunakan Media *Puzzle* Pada Materi Organisasi Pergerakan Nasional Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Binjai Tahun Pelajaran 2019-2020”**.

B. Identifikasi Masalah

Terkait permasalahan diatas yang sudah dijabarkan, penulis mampu mengidentifikasi sebagian permasalahan yang ditemukan yaitu:

1. Guru menggunakan sistem pembelajaran konvensional dan hanya menggunakan media buku teks serta metode ceramah, sehingga pembelajaran yang dihasilkan cenderung pasif serta monoton.
2. Hasil belajar IPS di kelas VIII-1 SMP Negeri 8 Binjai masih tergolong rendah.

C. Rumusan Masalah

Adapun masalah yang ditemukan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah hasil belajar IPS kelas VIII di SMP Negeri 8 Binjai yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional?
2. Bagaimana hasil belajar kelas VIII yang diajarkan dengan pembelajaran *teams games tournaments* menggunakan *puzzle* terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 8 Binjai ?
3. Adakah terdapat pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran *teams games tournaments* menggunakan *puzzle* pada materi organisasi pergerakan nasional terhadap hasil belajar IPS di SMP Negeri 8 Binjai ?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan adanya dilakukan riset ini, dimaksudkan untuk mengetahui :

1. Hasil belajar IPS kelas VIII di SMP Negeri 8 Binjai yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional.
2. Hasil belajar kelas VIII yang diajarkan dengan pembelajaran *teams games tournaments* menggunakan *puzzle* terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 8 Binjai.
3. Pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran *teams games tournaments* menggunakan *puzzle* pada materi organisasi pergerakan nasional terhadap hasil belajar IPS di SMP Negeri 8 Binjai.

E. Manfaat Penelitian

Adapun harapan dari hasil penelitian ini nantinya dapat bermanfaat bagi segenap elemen bersangkutan. Berikut manfaat dari penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan deskripsi mengenai proses pembelajaran *teams games tournaments* dengan menggunakan *puzzle* bagi peserta didik kelas VIII.

2. Manfaat Praktis

- a. Terhadap Pimpinan Sekolah (Kepala Sekolah)

Upaya untuk mengoptimalkan nilai hasil belajar dan bahan rujukan untuk mata pelajaran IPS.

b. Bagi guru

Menambah wawasan serta informasi bagi guru serta dapat memotivasi guru untuk mendesain dan menginovasi media pembelajaran yang ia gunakan di setiap materi pelajaran.

c. Bagi siswa

Berdasarkan penelitian siswa mampu memperbaiki diri mereka menjadi lebih efektif dan aktif dalam proses belajar.

d. Bagi peneliti

Sebagai bahan referensi yang berfungsi untuk meneliti dengan kasus sesuai.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teoritik

1. Pembelajaran *Teams Games Tournaments*

Pembelajaran kooperatif sangat bervariasi salah satunya pembelajaran *teams games tournaments*. Design pembelajaran *teams games tournaments* ini membagi siswa menjadi beberapa kelompok belajar yang terdiri dari 5 atau 6 orang dan memiliki latar belakang yang berbeda seperti kemampuan akademik, kesukaan serta *gender*⁹. Adapun sintak atau langkah-langkah pembelajaran *teams games tournaments* menurut Slavin sebagai berikut¹⁰ :

- Persentasi / Menjelaskan Materi

Penyajian materi dalam pembelajaran ini dalam bentuk persentasi didalam kelas. Pembelajaran ini dilaksanakan dengan cara guru menjelaskan materi ajar secara langsung dan sederhana didepan kelas. Tetapi yang membedakan persentasi seperti ini dengan biasanya, guru dapat menggunakan bantuan media *visual*. Persentasi yang dilakukan oleh guru dapat membantu siswa dalam melakukan permainan yang nantinya diterapkan dalam pembelajaran.

- Pembagian kelompok dan pembagian kartu

Pembelajaran *teams games tournaments* guru dituntut untuk membentuk kelompok belajar didalam kelas yang terdiri dari 5-6

⁹ Rusman, (2016), *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Depok:Raja Grafindo Persada, hal.224

¹⁰ Slavin, (2008), *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*, Bandung:Nusa Media, hal.166

orang masing-masing kelompok memiliki latar belakang yang berbeda mulai dari perbedaan kemampuan akademik, persukuan hingga *gender*. Guru juga membagikan kartu soal serta *puzzle* yang akan disusun oleh masing-masing kelompok. Siswa diminta untuk saling berdiskusi dan bertukar pikiran antar teman sekelompok untuk memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.

- Permainan

Permainan yang diterapkan pada pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* adalah permainan *puzzle*. Setiap kelompok dapat menyusun *puzzle* yang sebelumnya telah dibagikan oleh guru dengan sempurna. Lalu setiap kelompok mengutus satu orang anggotanya sebagai perwakilan untuk mempresentasikan hasil susunan *puzzle* tersebut dan menjawab pertanyaan dari kartu soal yang mereka dapatkan.

- Penghargaan

Guru memilih tiga kelompok yang terbaik dengan ketentuan yang sudah ditetapkan yakni setiap kelompok yang menyusun *puzzle* dengan cepat dan sempurna, mampu mempresentasikan hasil dengan lancar dan tidak keluar dari topik pembahasan kelompoknya, mampu menjawab pertanyaan dari kartu soal yang dibagikan oleh guru.

Pembelajaran *teams games tournaments* memiliki beberapa ciri-ciri yang dikemukakan oleh Slavin, antara lain sebagai berikut:

- Setiap siswa mampu berperan aktif dan produktif didalam kelompoknya antara lain bertukar pikiran serta membuat keputusan bersama dari hasil diskusi.
- Adanya pembagian kelompok didalam kelas beranggotakan anggota 5-6 orang dan setiap anggota kelompok memiliki perbedaan mulai dari kemampuan akademik, persukuan serta *gender*.
- Memberikan penghargaan / *reward* terhadap kelompok yang baik dalam menyajikan hasil *puzzle* dan diskusi.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran pada dasarnya sangat diutamakan dalam proses pembelajaran, pembelajaran dianggap kurang maksimal tanpa adanya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Secara etimologi media berasal dari bahasa Inggris yaitu *medium*¹¹. Adapun secara umum media merupakan sesuatu yang berfungsi sebagai alat perantara antara pengguna dan penerima guna membantu dalam menyampaikan bahan ajar. Penggunaan media dalam pembelajaran juga mampu menimbulkan rangsangan siswa dan ketertarikan dalam pembelajaran tersebut¹². Terlepas dari hal itu yang paling diutamakan dalam suatu media pembelajaran adalah cara penyampaian informasinya.

¹¹Yusufhadi Miarso, dkk, (1986), *Teknologi Komunikasi Pendidikan Pengertian dan penerapannya di Indonesia*, Jakarta:Rajawali, hal. 46

¹²Khafinatul, (2013), *Pembelajaran Inovatif*, Yogyakarta:Ar- Ruzz Media, hal 30

Sesuatu yang dimanfaatkan oleh guru menyangkut segala kegiatan belajar mengajar yang memiliki tujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dapat dikatakan sebagai media pembelajaran¹³. Adapun pendapat *Gagne* mengenai media yaitu segala unsur yang terdapat dilingkungan siswa yang mampu merangsang minat belajar siswa. Mengenai pendapat diatas diambil suatu kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang berfungsi dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi dua bagian yakni sebagai berikut¹⁴:

- a. Media terencana, yaitu media yang secara sengaja dirancang dan dikembangkan serta digunakan dalam pembelajaran agar lebih fokus dan efektif.
- b. Media berdasarkan manfaat, yaitu media yang tidak secara khusus dirancang untuk media pembelajaran melainkan memiliki fungsi lain di dalam kehidupan sehari-hari, contohnya surat kabar.

b. Jenis Media Pembelajaran

Dilihat dari bentuknya media pembelajaran dapat dibagi menjadi 3 jenis yaitu:

¹³Iskandar, (2009), *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*, Ciputat:Gaung Persada Press, hal. 197

¹⁴Ibid, hlm197.

1. Jenis Audio

Penggunaan media jenis audio ini dengan cara melibatkan alat pendengaran manusia. Salah satu contoh dari media ini adalah radio.

2. Jenis Visual

Media pembelajaran visual yaitu media yang penggunaannya dengan cara menggunakan alat pengelihatan manusia. Media visual meliputi poster, buku, ensiklopedia, *puzzle*, majalah, dan surat kabar.

3. Jenis Audio Visual.

Audio visual yaitu suatu media pembelajaran penggunaannya dengan cara menggunakan alat pengelihatan serta pendengaran siswa. Media audio visual meliputi laptop, televisi, komputer dan lain sebagainya¹⁵.

Jadi dengan adanya keberagaman media dapat menuntut seorang pendidik agar mampu memilih serta menggunakan media pada setiap pembelajaran.

c. Media Pembelajaran *Puzzle*

Berdasarkan KBBI, *puzzle* berarti teka-teki¹⁶. *Puzzle* merupakan *game* klasik yang bukan asli dari Indonesia *Puzzle* juga merupakan permainan produk import, namun sekarang sudah banyak yang telah di produksi di Indonesia. *Puzzle* adalah permainan yang sederhana, murah serta dapat mengasah kecerdasan otak kiri. Selain itu *puzzle* dapat

¹⁵Khafinatul, *op.cit*, hal. 31.

¹⁶Kamus Bahasa Indonesia, (2003), *Kamus Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, Jakarta:Balai Pustaka.

difungsikan sebagai media pembelajaran di sekolah. Bermain *puzzle* dapat mengasah otak dan melatih kecepatan tangan serta fikiran oleh karena itu *puzzle* dikatakan sebagai permainan edukatif.

Yulianty menyatakan bahwa *puzzle* bukan permainan yang tabuh lagi bagi anak-anak, karena keberadaan *puzzle* pada saat ini sangat mudah ditemukan. Anak-anak juga sangat antusias dengan permainan *puzzle* karena anak-anak lebih suka permainan yang menantang seperti *puzzle* ini selain itu *puzzle* juga memiliki tingkat visual yang mampu menarik perhatian anak-anak. *Puzzle* menuntut anak-anak untuk berfikir kreatif dan kritis dalam mencocokkan atau menyusun potongan *puzzle* tersebut¹⁷.

Suciaty berpendapat bahwa *puzzle* dapat dimainkan oleh anak-anak mulai dari usia 1 Tahun¹⁸. Bagi pemula *puzzle* dianggap kurang menarik untuk dimainkan karena dianggap sulit, tetapi karena adanya rasa penasaran *puzzle* memberikan kesempatan belajar bagi anak yang memiliki rasa penasaran yang tinggi untuk menyusun dan melengkapi *puzzle* tersebut. Bagi anak yang tertarik dengan permainan *puzzle* mampu menumbuhkan ketertarikan serta semangat dalam menyelesaikan permainan tersebut. Selain itu *puzzle* juga mampu menumbuhkan hubungan yang erat antara ibu dan anak atau antar teman sebaya. Bermain *puzzle* juga dapat dilakukan secara *indoor* atau *outdoor*.

¹⁷Yulianty I, (2011), *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*, Jakarta:Laskar Pelangi, hal. 85.

¹⁸Suciaty Al – Azizy, (2010), *Ragam Latihan Khusus Anak Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya*, Yogyakarta:Diva Press, hal. 78.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan *puzzle* yaitu salah satu permainan sekaligus dapat berfungsi sebagai media belajar dan termasuk kedalam alat permainan edukatif. *Puzzle* juga mampu mengasah otak anak dan menjadikan anak untuk berfikir kreatif serta menjalin kerja sama antar teman dan melatih anak dalam kesabaran serta bertanggung jawab. Menurut Suciaty, *puzzle* memiliki manfaat bagi siswa atau pemain *puzzle*. Manfaat dari permainan *puzzle* ini adalah sebagai berikut¹⁹:

1. Merangsang Kecerdasan Otak Anak

Setiap orang tua mengharapkan anaknya memiliki tingkat kecerdasan yang tinggi, salah satu solusi untuk merangsang dan melatih kecerdasan anak yakni bermain *puzzle*. Fungsi *puzzle* salah satunya adalah merangsang pertumbuhan sel-sel saraf otak pada anak.

2. Meningkatkan Kerjasama Mata dan Tangan

Kerjasama antara mata dan tangan sangat diperhitungkan dalam menyusun *puzzle*. Tanpa ada kerjasama yang baik antara mata dengan tangan *puzzle* tidak mungkin akan tersusun dengan baik dengan waktu yang telah ditentukan. Kerjasama ini mampu menumbuhkan keepatan tangan dan mata serta otak dalam mengingat bentuk atau gambar dari potongan *puzzle*.

¹⁹Ibid hal. 78.

3. Meningkatkan Penalaran Anak

Penalaran pada anak juga sangat dibutuhkan dalam bermain *puzzle*. Anak mampu menyusun *puzzle* dengan sempurna pertanda tingkat penalaran anak tersebut tinggi.

4. Menumbuhkan Sifat Sabar

Kesabaran sangat dibutuhkan dalam menyusun *puzzle*, tingkat kesabaran yang rendah dimiliki anak berarti anak tersebut akan menjadi cepat bosan dalam menyelesaikan tantangan *puzzle* begitupun sebaliknya.

5. Mengembangkan Kognitif

Aspek kognitif pada anak juga dapat dikembangkan dengan cara bermain *puzzle*. *Puzzle* mampu memberikan pengetahuan yang baru bagi anak, misalnya gambar apa yang nantinya akan terbentur didalam susunan *puzzle*. Selain manfaat diatas, adapun manfaat lain mengenai *puzzle* yakni²⁰.

1. Memecahkan masalah

Mencoba dengan cara mencocokkan potongan–potongan kertas atau gambar dengan ragam bentuk dan warna maka anak dilatih untuk berfikir kreatif untuk menyusun *puzzle* hingga menjadi suatu susunan yang sempurna.

2. Mengasah ketekunan anak

Ketika proses menyusun dan memasang kepingan *puzzle*, maka keterampilan motorik halus pada anak akan

²⁰Agus M. Cahyo, (2011), *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*, Jakarta:Flashbooks, hal. 20.

terrasah. Jika tingkat keterampilan pada anak semakin tinggi maka semakin mudah ia menyelesaikan permainan tersebut.

3. Mengembangkan kemampuan anak secara aktif

Anak diharapkan mampu membuat sebuah kesimpulan dalam menyelesaikan *puzzle* serta memahami logika.

4. Mengembangkan kemampuan otak kiri

Otak kiri berperan penting pada anak dalam menyusun kepingan-kepingan *puzzle* hingga tersusun menjadi tampilan yang sempurna.

Menurut Nisak, ada beberapa tujuan dari *puzzle* yakni²¹:

- a. Menciptakan kerjasama yang baik antar teman.
- b. Menumbuhkan rasa percaya diri atau sifat konsisten.
- c. Merangsang pertumbuhan sel-sel saraf otak.
- d. Menumbuhkan kecerdasan pada anak.
- e. Menciptkan rasa solidaritas antar teman.
- f. Menciptakan suatu strategi dalam bekerja.
- g. Adanya rasa menghormati dan menghargai hasil karya.
- h. Menciptkan rasa untuk saling memiliki.
- i. Sebagai alat penghibur atau refleksi dalam kelas.

²¹Raisatun Nisak, (2011), *Lebih Dari 50 Game Kreatif Untuk Aktivitas Belajar-Mengajar*, Yogyakarta:Diva Press, hal. 110.

Permainan *puzzle* ini mempunyai teknis atau mekanisme dalam bermain yakni sebagai berikut²²:

- a. Guru menjelaskan aturan bermain.
- b. Guru membuat beberapa kelompok didalam kelas.
- c. Membagi amplop yang berisis potongan *puzzle* kepada kelompok yang sudah terbentuk.
- d. Guru memberikan waktu dalam bermain sebanyak 30 menit.
- e. Hitungan 1-3 tanda permainan dimulai.
- f. Setiap anggota kelompok duduk membentuk lingkaran untuk saling bekerja sama dengan teamnya.
- g. Kelompok yang memenangkan *game* ini adalah kelompok yang mampu menyusun *puzzle* dengan sempurna.
- h. Guru memeriksa secara *detail* susunan *puzzle*, kemudian masing-masing kelompok mempresentasikan hasil *puzzle* mereka.
- i. Guru memberikan *reward* kepada kelompok pemenang dengan ketentuan yang sudah di tetapkan.
- j. Setelah pemberian *reward* dilakukan, guru juga melakukan uji umpan balik terhadap siswa mengenai materi yang telah dilaksanakan dengan bantuan *puzzle*.

d. Kelebihan dan Kelemahan *Puzzle*

Adapun beberapa point mengenai kelebihan *puzzle*, yakni:

- a. Meningkatkan ketelitian dan kesabaran seseorang.

²²Aurelia Prima, (2016), *Aneka Permainan Kreatif dan Edukatif Untuk Anak*, Yogyakarta:Diva Press, hal. 112.

- b. Mempertajam daya ingat seseorang serta konsentrasi.
- c. Melatih otak kiri anak untuk berfikir matematis dan kreatif.

Adapun beberapa point mengenai kelemahan *puzzle* yaitu:

- a. Adanya waktu yang relatif lama dalam menyelesaikan *puzzle*.
- b. Guru dituntut untuk selalu memiliki kreatifitas yang tinggi serta untuk selalu melakukan inovasi.
- c. Terciptanya keantusiasan siswa membuat suasana kelas menjadi ricuh dan kurang terkendali.

e. Macam – Macam *Puzzle*

Puzzle juga memiliki beberapa variasi seperti yang di kemukakan oleh Muzamil Misbach, yaitu²³:

1. *Construction Puzzle*

Construction puzzle sebuah bentuk atau potongan-potongan kayu warna-warni dan tujuan dari *construction puzzle* adalah menuntut anak untuk menciptakan imajinasi mereka dalam menyusun potongan *puzzle* tersebut. Potongan tersebut disusun hingga dapat membentuk sebuah bangunan seperti jembatan, menara dan lain sebagainya.

2. *Stick Puzzle*

Stick Puzzle merupakan mainan yang biasanya digunakan dalam pelajaran matematika secara sederhana. Bahan baku dalam *puzzle* ini adalah *stick ice cream*. Siswa dituntut untuk melengkapi gambar secara sempurna dengan cara menyusun

²³Chamidah dan Minthori,(2014), *Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Kelas di SDN Sidotopo III/50 Surabaya*, JPGSD: Vol. 2 Nomor 01, <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id>, hal. 3. (diakses 17 Maret 2019)

stick puzzle tersebut. Biasanya materi yang menggunakan ini adalah bangun datar atau bangun ruang dalam matematika.

3. *Floor Puzzle*

Floor puzzle atau *puzzle* lantai biasanya sering kita temukan di *play ground*, TK ataupun PAUD. *Puzzle* ini di desain dengan sangat baik karena berfungsi untuk menumbuhkan kreatifitas pada anak. Anak dapat melengkapi *puzzle* ini pada saat bermain. *Puzzle* ini biasanya terdiri dari gambar alfabet, hewan, tumbuhan serta angka. *Puzzle* yang sering kita temukan ini terbuat dari bahan *sponge* (karet/busa) hingga aman buat para anak-anak usia dini untuk belajar sambil bermain.

Dari beberapa variasi *puzzle* diatas dapat Kita simpulkan bahwa tujuan penggunaan *puzzle* yaitu mengembangkan kreatifitas yang dimiliki anak, menstimulasi kecerdasan otak kanan dan otak kiri pada anak, meningkatkan daya ingat anak serta melatih sistem motorik anak dengan melihat kordinasi antara mata dan tangan anak dalam menyusun *puzzle* tersebut.

Adapun menurut Clontz dalam websitenya yang menyatakan beberapa variasi *puzzle*, yaitu²⁴:

1. *Mechanical Puzzle*

Jenis *mechanical puzzle* ini biasanya yang sering dikenal oleh masyarakat awam, contohnya seperti *rubiks cube* dan

²⁴<https://clontz.org/puzzles/types/> (10 Maret 2019).

jigsaw. Biasanya untuk menyelesaikan teka-teki ini menggunakan sistem logika yang sangat tinggi.

2. *Logic Puzzle*

Jenis *puzzle* ini yang mudah kita temukan yaitu sudoku dan nonogram. Dapat kita lihat dari contoh jenis *puzzle* ini bahwa ciri khusus *puzzle* ini menggunakan garis kisi serta aturan-aturan yang sudah ditetapkan.

3. *Cryptic Puzzle*

Tujuan dari permainan jenis *cryptic puzzle* yaitu menemukan jawaban yang sudah pasti dan biasanya sudah diberi petunjuk di awal permainan. Permainan labirin adalah salah satu contoh dari jenis ini yaitu dengan cara menemukan pintu keluar dari rute atau ruangan tersebut.

4. *Word Puzzle*

Word Puzzle yaitu salah satu jenis *puzzle* yang menuntut kita untuk menguasai banyak kosa kata baik itu bahasa daerah, nasional dan asing. Selain penguasaan kosa kata, permainan jenis ini juga menuntut kita untuk menguasai pengetahuan umum yang lebih luas. Contoh dari jenis *word puzzle* yaitu teka-teki silang dan *screable*.

3. Hasil Belajar

a. Definisi Belajar

Belajar merupakan aktivitas yang selalu dilakukan oleh individu untuk mendapatkan perubahan pada dirinya dalam bentuk pola pikir

serta perilaku yang dikarenakan oleh pengalamannya sendiri. Proses belajar perlu dilakukan individu untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya baik itu berupa *soft skill* atau *hard skill*²⁵.

Gagne menyatakan bahwa proses belajar penting dilakukan dikarenakan untuk melihat suatu perubahan atau perbandingan pada diri peserta di *fase* evaluasi. *Gagne* menekankan belajar merupakan pengembangan potensi kognitif pada siswa²⁶. Sementara *Skinner* menyatakan, belajar adalah sebuah perilaku atau aktivitas²⁷. Menurut *Isjoni*²⁸, belajar yaitu aktivitas yang wajib bagi peserta didik untuk dilakukan. Pada dasarnya aktivitas belajar merupakan upaya yang wajib dilakukan guru terhadap siswa dengan menggunakan strategi atau bantuan media pembelajaran.

Memberikan kesempatan belajar dengan cara memahami, menganalisis sesuatu bagi peserta didik merupakan upaya guru dalam membentuk proses pembelajaran²⁹. Aktivitas yang tercipta tersebut mampu menciptakan komunikasi antara guru, siswa serta lingkungan belajar yang nantinya akan memberikan suatu perubahan dalam diri siswa.

Berdasarkan uraian diatas bahwa belajar pemberian stimulus oleh guru terhadap siswa dengan harapan mampu merubah perilaku dan

²⁵Wina Sanjaya, (2010) *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta:Kenanga, hal. 103.

²⁶Khafinatul, *op.cit*, hlm 14.

²⁷Dimiyati, dkk, (2009), *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta:Rineka Cipta, hal. 9.

²⁸Isjoni, (2009), *Pembelajaran Kooperatif*, Yogyakarta:Pustaka Belajar, hal.1.

²⁹Achmad Sugandi, dkk, (2006), *Teori Pembelajaran*, Semarang:UPT MKK UNNES, hal. 9.

pola pikir individu menjadi lebih baik lagi. Selain itu belajar juga usaha mengembangkan segala potensi yang dimiliki oleh peserta didik.

b. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan produk yang dapat dilihat dan dirasakan berupa perubahan tingkat laku, peningkatan kemampuan kognitif. Hasil belajar dapat berupa nilai juga yang memiliki beberapa kategori seperti huruf dan angka³⁰. Hasil belajar juga merupakan tahap akhir dari proses kegiatan pembelajaran³¹. Hasil belajar dikatakan berhasil apabila peserta didik mampu menguasai atau mampu mencapai kompetensi yang ditetapkan oleh sekolah³².

c. Indikator Hasil Belajar

Menurut Kusnadi, indikator dari hasil pembelajaran merupakan suatu hal yang wajib dicapai bagi siswa dan guru. Indikator juga memiliki fungsi sebagai bahan motivasi bagi guru untuk melakukan pembelajaran yang terbaik agar mendapatkan hasil yang baik dan memuaskan³³. Mengukur keberhasilan belajar, ada beberapa indikator yang digunakan yaitu:

- a. Hasil akhir dalam pembelajaran yang diperoleh siswa, maksudnya yaitu kemampuan maksimal yang didapat siswa berupa prestasi dan minat belajar yang baik yang sesuai dengan titik acuan yang telah ditetapkan.

³⁰Purwanto, (2014), *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta:Pustaka Pelajar, hal.45.

³¹Dimiyanti,*op.cit*, hal. 3.

³²Zainal Arifin, (2013), *Evaluasi Pembelajaran, Prinsip Teknik Prosedur*, Bandung: Remaja Rosdakarya, hal.26.

³³Kusnandi,dkk,(2008), *Strategi Pembelajaran Pendidikan IPS*, Jakarta:Kencana, hal. 33.

- b. Kegiatan belajar mengajar, maksudnya adanya terdapat perbedaan kondisi atau kemampuan kognitif pada siswa.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor untuk mencapai hasil belajar dengan perolehan yang baik serta optimal, terdapat 2 faktor yaitu³⁴:

a. Faktor Dalam

Faktor ini adalah suatu faktor yang terdapat didalam diri individu tersebut, seperti keadan fisik dan keadaan psikis. Keadaan tersebut mampu mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh oleh setiap individu.

b. Faktor Luar

Faktor ini kebalikan dari faktor dalam yang bearti faktor ini terdapoat diluar diri individu itu sendiri, meliputi keadaan keluarga, keadaan lingkungan sosial serta keadaan lingkungan sekolah.

Muhibbin Syah mengemukakan beberapa faktor hasil belajar lainnya³⁵:

a. Faktor Dalam

- Aspek fisikologis yaitu keadaan fisik manusia meliputi daya imunitas
- Aspek rohaniah meliputi kesehatan batin manusia meliputi rasa senang, motivasi, serta daya nalar.

³⁴Slameto, *op.cit*, hal. 54.

³⁵Muhibbin Syah, (2012), *Psikologi Belajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, hal. 156.

b. Faktor Luar

- Lingkungan sosial
- Lingkungan non sosial

Dari penjabaran dapat ditarik sebuah kesimpulan yaitu untuk mendapat hasil belajar yang baik dan optimal maka siswa harus memiliki ruang lingkup atau faktor belajar yang mendukung baik itu secara internal maupun eksternal.

4. Mata Pelajaran IPS

a. Pengertian IPS

Social Science Education (SSEC), menyatakan bahawa mata pelajaran IPS memiliki pendekatan yang terpadu. Makna dari terpadu ini adalah mengkaitkan satu ilmu sosial dengan ilmu sosial lainnya. Keterpaduan IPS ini memadukan atau menyatukan pendekatan kajian-kajian ilmu sosial seperti ekonomi, politik, sejarah, geografi, sosiologi, psikologi, hukum dan lain sebagainya yang termasuk kedalam rumpun humaniora³⁶. Keterpaduan ilmu sosial ini juga dapat kita kaji dengan peristiwa kehidupan sehari-hari.

Rancangan yang dibuat pada mata pelajaran IPS ini berupa peningkatan kemampuan peserta didik dalam menganalisis suatu isu yang terjadi, meningkatkan kemampuan pengetahuan serta pemahaman mengenai gejala sosial yang timbul dimasyarakat. Sesuai dengan peraturan menteri pendidikan, pembelajaran IPS juga sudah mulai

³⁶Rudy Gunawan, (2011), *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*, Bandung:Alfabeta, hal. 17.

ditanamkan pada lembaga pendidikan mulai dari SD/MI tingkat atas (kelas 4, 5, dan 6) serta SMP/MTs. Perbedaan penyajian mata pelajaran di kalangan SD/MI dengan SMP/MTs. Jika SD/MI penyajian dilakukan secara tematik sedangkan SMP/MTs dilakukan secara terpadu. Terkait mata pelajaran IPS, siswa diwajibkan harus mampu mengaitkan serta menganalisis isu-isu atau peristiwa yang terjadi dilingkungan sosial.

Hal ini dapat dilihat berdasarkan Permendikbud No 65 Tahun 2013 tentang standart isi, ruang lingkup materi IPS yang disajikan memiliki integratif antar disiplin ilmu lainnya³⁷.

b. Materi Pelajaran IPS

Materi IPS yang diajarkan oleh guru bidang studi untuk selalu dikaitkan antar satu disiplin ilmu terhadap disiplin ilmu lainya pada tingkat SMP/MTs. Adapun salah satu materi pelajaran IPS yaitu mengenai organisasi pergerakan nasional. Perkembangan organisasi pergerakan nasional dipengaruhi oleh faktor luar negeri dan dalam negeri yang saling mendukung meskipun dalam bentuk yang berbeda. Berikut faktor luar negeri dan dalam negeri yang mempengaruhi organisasi pergerakan nasional:

1. Faktor eksternal

- Tahun 1905 adanya kemenangan Jepang atas Rusia
- Adanya pemahaman baru mengenai nasionalis dan demokratis
- Munculnya kebangkitan nasional dari negara-negara tetangga seperti India dan Filiphina.

³⁷Permendikbud No 65, *Mengenai Standart Isi*, 2013, (6 Maret 2019).

2. Faktor Internal

- Adanya kesamaan nasib pada rakyat akibat penjajahan.
- Adanya golongan nasionalis atau terpelajar.
- Adanya sejarah kemakmuran kerajaan Majapahit dan Sriwijaya pada masa lampau.

Perkembangan politik etis, khususnya dibidang pendidikan, telah melahirkan golongan terpelajar di kalangan bangsa Indonesia. Golongan terpelajar ini kemudian sadar akan kondisi dirinya dan keadaan bangsa Indonesia yang serba ketinggalan (terbelakang) daripada negara maju. Golongan terpelajar mulai berjuang dan melakukan perlawanan terhadap segala bentuk penindasan melalui seperangkat organisasi skala nasional. Bentuk perjuangan yang telah dilakukan mereka antara lain dengan menggunakan organisasi secara teratur dan memiliki keanggotaan yang luas atau yang disebut pergerakan nasional. Pergerakan nasional dibedakan menjadi 3 menurut sifatnya, yaitu:

1. Masa Kebangkitan Nasional

a. Budi Utomo

Budi utomo organisasi pemuda pertama yang tercipta di Indonesia berdiri pada tanggal 20 Mei 1908. Adapun tokoh organisasi ini yaitu Wahidin sebagai pendiri organisasi tersebut serta Sutomo sebagai ketua. Organisasi ini fokus pada bidang sosial dan budaya.

b. Sarekat Islam

Organisasi ini memiliki nama awal Sarekat Dagang Islam (SDI). Pendiri SDI juga seorang pedagang dari Solo yaitu H. Samanhudi, SDI berubah nama menjadi Sarekat Islam pada tahun 1912. Sarekat Islam (SI) diketuai oleh Haji Oemar Said (H.O.S) Tjokroaminoto. Organisasi ini fokus pada bidang ekonomi dan pendidikan.

c. Indische Partij

Organisasi ini pertama kali terbentuk di Bandung tepatnya pada tanggal 25 Desember 1912. Fokus perjuangan organisasi ini bergerak di bidang politik. Tiga orang pemuda yang telah berhasil mendirikan organisasi ini yaitu Dowwes Dekker, Cipto Mangunkusumo, Ki Hajar Dewantara.

d. Muhammadiyah

Salah satu organisasi yang terbentuk pada tanggal 18 November 1912 di daerah Yogyakarta adalah Muhammadiyah. Muhammadiyah terbentuk karena melihat penderitaan masyarakat Yogyakarta akan krisisnya pendidikan, nilai agama, nilai nasionalis, ekonomi, serta keadaan sosial.

2. Masa Radikal

a. Perhimpunan Indonesia

Perhimpunan Indonesia didirikan di Belanda pada tahun 1908, dan tokoh-tokoh dalam Perhimpunan Indonesia adalah

Gunawan Mangunkusumo, Mohammad Hatta, Iwa Kusuma. Tujuan organisasi Perhimpunan Indonesia ini adalah untuk mencapai Indonesia merdeka sepenuhnya.

b. Partai Komunis Indonesia

Partai Komunis Indonesia ini didirikan oleh Semaun pada tanggal 23 Mei 1920 di Semarang. Adapun tujuan dari Partai Komunis Indonesia ini adalah untuk menyebarkan paham komunis ke seluruh dunia dan tokoh-tokoh dalam organisasi PKI ini adalah Darsono dan Alimin.

c. Partai Nasional Indonesia

Organisasi PNI dibentuk pada tanggal 4 Juli 1927 tepatnya di Bandung sekaligus diketuai oleh Ir. Soekarno. Tujuan organisasi ini adalah mencapai Indonesia merdeka atas usahanya sendiri dan ideologi yang disebut marhaenisme.

d. Gabungan Politik Indonesia

Gabungan Politik Indonesia didirikan pada tahun 1939 di Jakarta. Beberapa tokoh pada organisasi Gabungan Politik Indonesia adalah Mohammad Husni Thamrin, Amir Syafaruddin dan Abikusno Cokro Suyoso.

3. Masa Moderat

a. Partai Indonesia Raya

PARINDRA salah satu organisasi yang terbentuk di Surabaya tepatnya pada tanggal 26 Desember 1935. Tujuan organisasi ini untuk membentuk dan menjadikan Indonesia

merdeka, sejahtera, dan bahagia. Tokoh dari organisasi Partai Indonesia Raya adalah Sutomo. Organisasi ini sudah secara terang-terangan tidak mau bekerja sama atau bersifat non kooperatif dengan pihak kolonial Belanda.

b. Gerakan Rakyat Indonesia

Organisasi ini diketuai A.K Ghani dan didirikan tepat pada tanggal 24 Mei 1937 di Jakarta. Tujuan Gerakan Rakyat Indonesia adalah untuk mencapai Indonesia merdeka. Adapun tokoh-tokoh yang tergabung dalam organisasi Gerakan Rakyat Indonesia antara lain adalah Muhammad Yamin, Amir Syarifuddin, Sartono, S. Mangunsarkoro.

B. Kerangka Berfikir

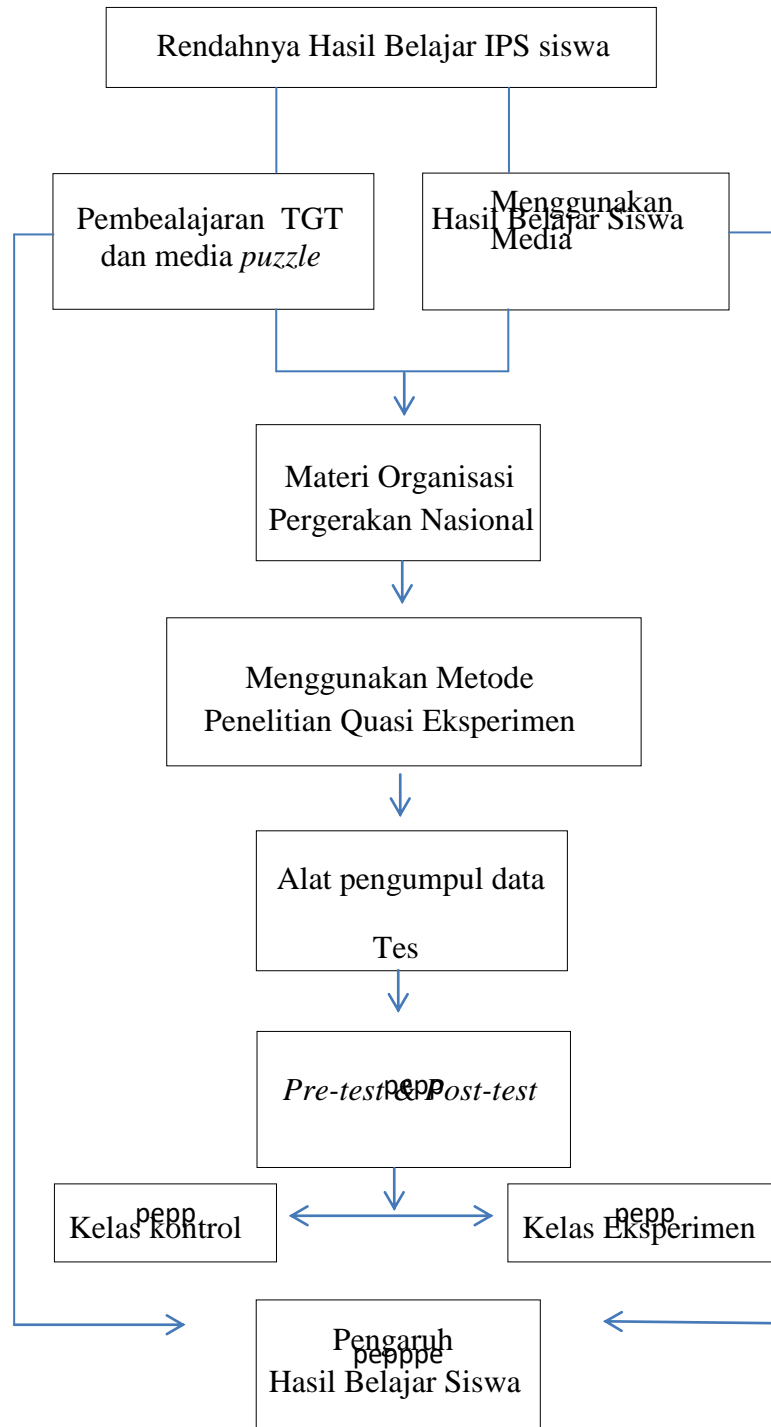
Pada faktanya pembelajaran IPS dianggap siswa adalah pembelajaran yang membosankan dikarenakan guru dalam mata pelajaran IPS lebih dominan menggunakan pembelajaran konvensional, seringkali dalam menyampaikan materi guru juga menggunakan metode ceramah. Pembelajaran seperti ini juga membuat siswa menjadi pasif, jenuh dan malas karena harus berusaha menerima secara bulat apa yang disampaikan oleh guru dan pendekatan pembelajaran ini disebut *teacher center*. Keadaan seperti itu juga sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Media merupakan alat peraga yang digunakan oleh guru guna untuk membantu serta mempermudah dalam menyampaikan materi ajar. Begitupun bagi siswa keberadaan media pembelajaran sangatlah penting selain

mempermudah pemahaman terciptanya pengalaman dalam kegiatan pembelajaran tersebut. *Puzzle* salah satu alat permainan edukatif yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Media *puzzle* mampu membangkitkan semangat belajar siswa, mengasah pemikiran siswa dan mampu meningkatkan kreativitas siswa.

Kegiatan pada setiap akhir pembelajaran adalah sesuatu yang sangat menentukan, apakah proses pembelajaran tersebut berhasil atau tidak. Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari peningkatan atau perubahan positif pada diri siswa. Oleh karena itu sesuatu yang diperoleh siswa pada setiap akhir pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil belajar. Hasil belajar dapat berupa nilai dari kemampuan kognitif, perilaku siswa ataupun keterampilan yang dimiliki oleh siswa, untuk membuktikan gagasan tersebut penulis akan melakukan sebuah penelitian untuk melihat pengaruh pembelajaran *teams games tournaments* menggunakan media *puzzle* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII. Berikut merupakan bentuk rancangan penelitian yang akan dilaksanakan mengenai kedua variabel tersebut.

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir Penelitian



C. Penelitian Relevan

1. Jurnal yang ditulis oleh Widya Hastuti dengan judul “*Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Daur Hidup Makhluk Hidup Murid Kelas IV SDN Nomor 25 Panaikang Kecamatan Bisappu Kabupaten Bantaeng*”. Jurnal tersebut di publish tahun 2017 dengan volume 4 nomor 1 dan ISSN 2355-3766. Jurnal penelitian ini menjelaskan mengenai penggunaan media pembelajaran *puzzle* yang mampu meningkatkan hasil belajar pada siswa. Peningkatan hasil belajar terjadi setelah adanya pemberian rangsangan. Rangsangan tersebut berupa penggunaan media *puzzle*. Adanya penggunaan rangsangan kondisi belajar siswa yang awalnya pasif berubah menjadi aktif dan timbul semangat dalam belajar. Design penelitian pada jurnal ini yaitu *one-group pre test & post test*.
2. Jurnal yang ditulis oleh Muhammad Rahmattullah, pada tahun 2011 dengan judul “*Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar (studi eksperimen pada mata pelajaran IPS kelas VII SMPN 6 Banjarmasin)*”. Penelitian ini menjelaskan mengenai adanya adanya hasil belajar yang sangat berbeda terhadap kelas yang menggunakan media film animasi pada saat pembelajaran berlangsung dengan kelas yang sama sekali tidak menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Dapat terlihat jelas perbedaan hasil belajar yang signifikan diantara kedua kelas tersebut karena design yang digunakan adalah *quasi experimental*.

3. Jurnal yang ditulis oleh Wiwi Alawiyah, Yusuf Suryana, Oyon Haki Pranata, pada tahun 2019 dengan volume 6 nomor 1 yang berjudul “*Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Tentang Bangun Datar di Sekolah Dasar*”. Penelitian ini menjelaskan perbedaan nilai yang didapatkan di kedua kelas. Salah satu kelasnya menggunakan media pembelajaran berupa *puzzle* sedangkan satu kelas lainnya tidak menggunakan media apapun dalam pembelajaran. Kelas yang menggunakan *puzzle* memiliki hasil belajar yang sangat baik atau diatas rata-rata sedangkan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran mendapatkan hasil belajar dengan yang dibawah rata-rata.

D. Hipotesis

Praduga yang bersifat sementara dalam penelitian disebut sebagai hipotesis. Hipotesis belum dapat dipastikan kebenarannya karena hanya bersifat sementara. Hipotesis akan disangkal jika keadaan nyatanya itu keliru dan jika keadaan nyatanya benar maka hipotesis akan diterima. Adapun hipotesis dari penelitian ini yaitu:

Ha: Terdapat pengaruh signifikan antara pembelajaran *teams games tournaments* menggunakan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa.

Ho: Tidak terdapat pengaruh antara pembelajaran *teams games tournaments* menggunakan media pembelajaran *puzzle* terhadap hasil belajar siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 8 Binjai beralamatkan di Jl. Gunung Karang Binjai. Penelitian ini dilakukan di kelas VIII SMP tahun ajaran semester Ganjil 2019/2020. Penelitian ini berlangsung pada bulan Oktober 2019 – November 2019. Adapun beberapa alasan yang menjadi dasar penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Negeri 8 Binjai, sebagai berikut:

- a. Adanya terkait permasalahan yang sebelumnya telah penulis jabarkan diatas.
- b. Belum pernah dilakukanya jenis penelitian seperti ini sebelumnya di sekolah tersebut.

B. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Obyek atau subyek keseluruhan yang terdapat pada wilayah dan memiliki tingkatan yang sama pada penelitian tersebut dinamakan sebagai populasi³⁸. Karakteristik yang ditampilkan pada populasi sangat beragam sehingga peneliti dapat mengambil sebuah sampel untuk penelitiannya. Mengenai penjelasan diatas maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh kelas VIII SMP Negeri 8 Binjai. Adapun jumlah populasi pada penelitian ini 133 siswa yang terdiri dari 6 kelas. Berikut sebaran populasi dalam bentuk tabel :

³⁸Sugiyono, (2017), *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D*, Bandung:Alfabeta, hal.117.

Tabel 3.1 Populasi Penelitian di SMPN 8 Binjai

Kategori Rombel	Jumlah Siswa
Kelas VIII -1	30 siswa
Kelas VIII – 2	32 siswa
Kelas VIII – 3	30 siswa
Kelas VIII – 4	35 siswa
Kelas VIII – 5	35 siswa
Kelas VIII – 6	35 siswa

Sumber: Tata Usaha SMP Negeri 8 Binjai

b. Sampel

Adanya keterbatasan waktu dan biaya tidak semua jumlah dari populasi digunakan sebagai sampel. Sebagian dari populasi yang diambil sebagai bahan penelitian disebut sebagai sampel³⁹. *Cluster random sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang penulis gunakan. Cara pengambilan sampel pada teknik ini berdasarkan kelompok yang telah ditentukan bukan berdasarkan pada individu⁴⁰. Sample yang dijadikan penelitian diambil sebanyak dua kelas yaitu kelas VIII-1 dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-3 dijadikan sebagai kelas kontrol, jumlah keseluruhan sampel yang digunakan sebanyak 60 siswa.

³⁹Ibid, hal. 118

⁴⁰Ibid, hal. 121-122.

C. Defenisi Operasional

Defenisi operasional dalam penelitian ini terdiri dari variabel X dan variabel Y. Kedua variabel ini perlu didefenisikan agar tidak terjadi penafsiran yang salah. Berikut defenisi operasional dalam penelitian ini:

- a. Variabel X dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yaitu *puzzle*. Media *puzzle* yaitu kumpulan beberapa potongan kertas yang menjadi gambar atau kalimat sempurna apabila disusun. Media *puzzle* memiliki beberapa indikator sebagai berikut:
 - Menyusun *puzzle* dengan baik dan sempurna.
 - Melatih kecepatan, ketelitian, dan kecermatan dalam menyusun *puzzle*.
 - Menanamkan sikap menghargai pendapat orang lain.
 - Menciptakan kerja sama yang baik dalam kelompok.
- b. Variabel Y dalam penelitian ini adalah hasil belajar. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku atau meningkatnya pemahaman pengetahuan dan pengalaman seseorang sebagai pengaruh adanya proses pembelajaran. Sebagai bahan perbandingan untuk melihat hasil belajar dapat menerapkan sebuah test baik essay atau pilihan berganda.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah suatu hal yang digunakan dalam menghimpun beberapa data pada saat melakukan sebuah penelitian⁴¹. Adapun alat pengumpul data untuk mendapatkan data yang relevan tentang variabel yang diteliti, berikut alat pengumpul data yang diterapkan dalam penelitian:

⁴¹Suharsimi Arikunto, (2006), *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, hal. 161.

1. Tes

Tes merupakan serangkaian soal-soal yang ditujukan pada siswa berdasarkan materi pelajaran IPS dengan tujuan untuk melihat batas kemampuan pemahaman seseorang. Test yang digunakan oleh penulis merupakan test objektif yaitu pilihan berganda terdapat dua tahap pada pemberian test yaitu:

a. *Pre-test*

Pre-test merupakan test yang diberikan oleh penulis kepada sampel. *Pre-test* diterapkan pada dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pemberian *pre-test* pada kedua kelas dilakukan pada awal pembelajaran.

b. *Post-test*

Post-test merupakan test yang diberikan oleh penulis pada akhir pembelajaran. Pemberian test ini diterapkan pada kedua kelas tetapi pada kelas eksperimen sudah diterapkan pembelajaran *teams games tournaments* dengan menggunakan media *puzzle* dan kelas kontrol menerapkan pembelajaran konvensional tidak menggunakan media *puzzle*.

E. Teknik Pengumpulan Data

Setelah kedua test tersebut dilaksanakan dapat dilihat hasil belajar pada kedua kelas tersebut baik yang menggunakan pembelajaran *teams games tournaments* dan pembelajaran konvensional. Perbandingan hasil belajar akan mendapatkan hasil yang berbeda antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Jumlah test pilihan berganda yang diberikan pada sample berjumlah 10 soal. Ketentuan penilaian dari test pilihan berganda yaitu jawaban yang dinyatakan benar maka mendapatkan skor 10 dan apabila jawaban dinyatakan salah maka mendapatkan skor 0. Soal digunakan pada penelitian tersebut telah teruji mulai dari validitasnya, realibilitas, tingkat kesukaran hingga daya pembeda dari setiap butir soal tersebut dengan melibatkan bantuan 30 responden yang diambil dari kelas IX-1 SMP Negeri 8 Binjai.

1. Validitas Tes

Validitas tes adalah uji test untuk melihat tingkat keabsahan atau kesahihan test yang akan digunakan⁴². Butir soal dapat dikatakan valid apabila $r_{tabel} < r_{hitung}$. Nilai r_{tabel} pada uji validitas yang dilakukan adalah 0,32. Perhitungan uji butir soal pilihan ganda ini menggunakan rumus *point biserial* sebagai berikut⁴³:

$$r_{pbi} = \frac{M_p - M_l}{St} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Petunjuk:

r_{pbi} : koefesien biserial

M_p : Rata-rata skor yang menjawab benar

M_l : Rata-rata nilai keseluruhan

St : Standart deviasi

P : Proporsi siswa menjawab benar

q : Banyak siswa menjawab salah

⁴²Jamaluddin Idris, (2011), *Teknik Evaluasi Dalam Pendidikan dan Pembelajaran*, Medan:Perdana Mulya Sarana, hal. 128.

⁴³Suharsimi Arikunto, (2012), *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta:Bumi Aksara, hal. 93.

Tabel 3.3 Hasil Validitas Butir Soal Test Pilihan Berganda

NO	1	2	3	4	5
rpbi= (Mp-Mt)/*(akar p/q)	-0,18	1,312752	0,629637	0,866276	0,766617
Status	TIDAK VALID	VALID	VALID	VALID	VALID

NO	6	7	8	9	10
rpbi= (Mp-Mt)/*(akar p/q)	1,161397	0,806217	1,161397	0,926307	1,235056
Status	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID

NO	11	12	13	14	15
rpbi= (Mp-Mt)/*(akar p/q)	0,629637	1,057586	1,20983	0,606292	0,891665
Status	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID

2. Realiabilitas

Setelah menguji butir soal kevalidanya kemudian lakukan uji butir soal realibilitas untuk melihat kebenarannya. Berikut rumus uji butir soal realibilitas pilihan ganda⁴⁴:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{s^2 - \sum pq}{s^2} \right)$$

Petunjuk :

r_{11} : Total realibilitas

p : Jumlah soal benar

q : Jumlah soal salah

$\sum pq$: Total hasil perkalian antara p dan q

⁴⁴ Ibid, hal. 93.

k : Total banyak soal

s : Standart deviasi

Semakin tinggi indeks nilai uji realibilitas yang didapatkan maka semakin bagus juga kualitas soal yang dibuat. Sebaliknya, semakin rendah indeks nilai realibilitas maka semakin buruk juga kualitas soal yang dibuat.

Berikut merupakan rentang nilai uji realibilitas:

Tabel 3.4 Indeks realibilitas

NO	Rentang Nilai	Kategori
1	0,00 – 0,20	Sangat Rendah
2	0,20 – 0,40	Rendah
3	0,40 – 0,60	Sedang
4	0,60 – 0,80	Tinggi
5	0,80 – 1,00	Sangat Tinggi

Tabel 3.5 Hasil Realibilitas Butir Soal Test Pilihan Berganda

KR 20	0,6844482
Kesimpulan	Dari tabel interpretasi menunjukkan bahwa, kategori soal yang digunakan termasuk dalam kategori tinggi dengan nilai 0,68

3. Tingkat Kesukaran

Langkah selanjutnya setelah adalah menguji butir soal tersebut terhadap tingkat kesukarannya. Rumus yang digunakan untuk melihat tingkat kesukaran pada butir soal sebagai berikut⁴⁵:

$$P = \frac{B}{JS}$$

⁴⁵Anas Sudijono, (2008), *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta:Raja Grafindo Persada, hal. 372.

Keterangan:

P : Indeks kesukaran soal

B : Total siswa menjawab benar

JS : Total siswa

Tabel 3.6 Indeks Tingkat Kesukaran

Besarnya P	Interpretasi
0,00 – 0,30	Sangat Sukar
0,30 – 0,70	Cukup (Sedang)
0,70 – 1,00	Sangat Mudah

Tabel 3.7 Hasil Tingkat Kesukaran Butir Soal Test Pilihan Berganda

25	1	2	3	4	5
Banyak N Menjawab Benar	18	13	12	14	10
P	0,72	0,52	0,48	0,56	0,40
	Sangat Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang

25	6	7	8	9	10
Banyak N Menjawab Benar	13	12	13	16	12
P	0,52	0,48	0,52	0,64	0,48
	Sedang	Sedang	Sedang	Sangat Mudah	Sedang

25	11	12	13	14	15
Banyak N Menjawab Benar	12	16	12	11	14
P	0,48	0,64	0,48	0,44	0,56
	Sedang	Sangat Mudah	Sedang	Sedang	Sedang

Tabel 3.8 Kesimpulan Tingkat Kesukaran Butir Soal

soal nomer 1 , 9 dan 12 dikategorikan kedalam soal yang memiliki tingkat kesukaran sangat mudah.
soal nomer 2,3,4,5,6,7,8,10,11,13,14,dan 15 dikategorikan kedalam soal yang memiliki tingkat kesukaran sedang.

4. Daya Beda

Daya beda merupakan suatu soal untuk menentukan sekaligus membedakan kemampuan peserta didik, baik yang berkemampuan tinggi ataupun rendah. Berikut merupakan rumus yang digunakan untuk menentukan daya beda soal⁴⁶:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Petunjuk:

D : Daya beda soal

BA : Banyak kelompok atas menjawab benar

BB : Banyak kelompok bawah menjawab benar

JA : Total kelompok atas

⁴⁶Jamaluddin Idris, *Op.cit*, hal. 158-163.

JB : Total kelompok bawah

PA : Banyak kelompok bawah menjawab benar

PB : Banyak kelompok bawah menjawab benar

Tabel 3.9 Rentang Nilai Daya Pembeda

Besarnya D	Interpretasi
0,00 – 0,20	Buruk
0,20 – 0,40	Sedang
0,40 – 0,70	Baik
0,70 – 1,00	Sangat Baik

Tabel 3.10 Hasil Daya Pembeda Butir Soal

No Soal	SA	SB	IA	DP	Keputusan
2	6	2	7	0,571429	Baik
3	4	4	7	0	Buruk
4	7	3	7	0,571429	Baik
5	5	0	7	0,714286	Sangat Baik
6	7	2	7	0,714286	Sangat Baik
7	5	2	7	0,428571	Baik
8	7	1	7	0,857143	Sangat Baik
9	7	3	7	0,571429	Baik
10	7	2	7	0,714286	Sangat Baik
11	5	2	7	0,428571	Baik
12	7	3	7	0,571429	Baik
13	6	3	7	0,428571	Baik
14	3	1	7	0,285714	Buruk
15	6	3	7	0,428571	Baik

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan metode mengkonversikan semua data hasil dari penelitian dengan menggunakan suatu sistem pada akhirnya dapat

terlihat hasil seperti yang telah dirumuskan dalam hipotesis⁴⁷. Pada penelitian jenis ini yang digunakan untuk menganalisis data adalah analisis statistik inferensial dan deskriptif. Analisis deskriptif memiliki tujuan untuk mendeskripsikan pengaruh pembelajaran terhadap hasil belajar IPS. Analisis inferensial merupakan analisis yang menggunakan data sampel dan menggunakan metode statistik⁴⁸. Berikut merupakan rumus yang digunakan untuk analisis inferensial berdasarkan sampel:

1. Menghitung Mean

Mean adalah teknik untuk menentukan nilai rata-rata berdasarkan data tersebut⁴⁹. Adapun rumus menghitung nilai mean:

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n}$$

Petunjuk:

\bar{X} : Rata Nilai

X_i : Titik tengah setiap interval

n : Banyak data

2. Menghitung Standard Deviasi

Rumus untuk menghitung standart deviasi yaitu⁵⁰:

$$S^2 = \frac{n\sum X_1^2 - (\sum X_1)^2}{n - 1}$$

atau

⁴⁷Sugiyono, *op.cit*, hal. 209.

⁴⁸Sugiyono, *op.cit*, hal. 208-209

⁴⁹Sugiyono, *op.cit*, hal. 82

⁵⁰Sugiyono, *op.cit*, hal. 102

$$S = \sqrt{S^2}$$

3. Menghitung Uji Normalitas

Soal dapat dilihat normal atau tidak dapat dilakukan penghitungan uji normalitas dengan menggunakan rumus *lieliefors*.

a. Bilangan Baku

$$\text{Zscore} = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

Petunjuk:

X : Rerata Sampel

S : Standart Deviasi

b. Menghitung peluang $F_{Z_i} = P(Z \leq Z_i)$.

c. Mencari selisih $F_{(z_i)} - S_{(z_i)}$, kemudian nilai mutlak.

d. Menentukan L_{hitung} , yaitu harga paling besar diantara harga mutlak, dengan kriteria $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka data tersebut dikatakan normal.

4. Uji Homogenitas

Melakukan perbandingan antara varians terkecil dan terbesar merupakan teknik pencarian uji homogenitas. Hasil tersebut dapat dilihat apakah kedua data memiliki tingkat homogen yang sama atau tidak. Pencarian homogenitas dapat dilakukan dengan menggunakan rumus dibawah ini:

$$F = \text{variens terbesar} / \text{variens terkecil} = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Data dikatakan homogen apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$. Maka dapat disimpulkan nilai H_0 akan ditolak dan H_a akan diterima.

5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan pada tahap akhir untuk melihat pengaruh yang signifikan antara variabel X dan variabel Y jika $T_{hitung} > T_{tabel}$ serta tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y jika $T_{hitung} < T_{tabel}$. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *uji T* dengan ketentuan $\alpha = 0,05$:

$$T_{hitung} = \frac{X_1 - X_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Petunjuk :

T : Nilai T_{hitung}

X_1 : Rerata hasil belajar kelas eksperimen

X_2 : Rerata hasil belajar kelas kontrol

n_1 : Total siswa kelas eksperimen

n_2 : Total siswa kelas kontrol

S : Standar deviasi

Selain penggunaan *Uji T*, *Uji N-Gain* juga digunakan dalam penelitian ini guna untuk melihat keefektifan penerapan pembelajaran. Rumus N-Gain untuk menentukan keefektifan pembelajaran yaitu⁵¹:

⁵¹ Rosnita Sundayana, (2014), *Statistika Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, hal 151

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

Tabel 3.11 Indeks N-Gain

Kriteria 1	g >= 0,7	Tinggi
	0,3 <= g <= 0,7	Sedang
	g >= 0,3	Rendah
Kriteria 2	< 40	Tidak Efektif
	40-55	Kurang Efektif
	56-75	Cukup Efektif
	>76	Efektif

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk melihat pengaruh pembelajaran *teams games tournaments* yang menggunakan media *puzzle* terhadap hasil belajar dengan pembelajaran yang berbasis konvensional. Penelitian ini melibatkan dua kelas yang digunakan sebagai sampel yaitu kelas VIII di SMP Negeri 8 Binjai. Kedua kelas tersebut menerapkan pembelajaran yang berbeda. Kelas VIII-1 dikatakan sebagai kelas eksperimen menggunakan pembelajaran *teams games tournaments* menggunakan media *puzzle*. Sedangkan kelas VIII-3 sebagai kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Adapun beberapa siswa kelas IX SMP Negeri 8 Binjai yang ditetapkan sebagai validator berjumlah 30. Validator tersebut berfungsi sebagai memvalidasi tes berbentuk pilihan berganda yang akan digunakan sebelum dan setelah penerapan pembelajaran dikelas kontrol maupun eksperimen. Berdasarkan penghitungan validasi instrumen penelitian yang berjumlah 15 soal dinyatakan 1 butir soal tidak valid/gugur. Setelah penghitungan validitas maka tahap selanjutnya yaitu penghitungan reliabilitas.

Perhitungan realibilitas didapatkan sebagai berikut dari tabel interpretasi menunjukkan bahwa, kategori soal yang digunakan termasuk dalam kategori tinggi dengan nilai 0,68. Soal yang digunakan pada saat penelitian dapat dikatakan bersifat konsisten dan dapat dipercaya hal ini dinyatakan berdasarkan perhitungan validitas dan realibilitas. Selain pencarian validitas

dan reliabilitas, penulis juga mencari tingkat kesukaran pada soal dan mendapatkan hasil soal nomer 1, 9 dan 12 dikategorikan kedalam soal yang memiliki tingkat kesukaran sangat mudah sedangkan soal nomor 2,3,4,5,6,7,8,10,11,13,14, dan 15 dikategorikan kedalam soal yang memiliki tingkat kesukaran sedang. Selanjutnya juga dilakukan pencarian daya pembeda soal bertujuan untuk mengetahui apakah setiap soal mampu membedakan tingkat pemahaman siswa. Berdasarkan pencarian daya pembeda soal maka didapatkan hasilnya soal nomer 3 dan 14 termasuk kedalam klasifikasi jelek, soal nomer 2, 4, 7, 9, 11,12,13, dan 15 mendapatkan klasifikasi bagus. Sedangkan soal nomer 5, 6, 8 dan 10 mendapatkan klasifikasi soal sangat bagus.

Berdasarkan seluruh uji perhitungan yang telah dilakukan terhadap butir soal yang akan digunakan sebagai instrumen penelitian, maka diputuskan bahwa soal yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dipakai 2,4,5,6,7,8,10,11,13,15 berjumlah 10 butir soal. Setelah soal ditetapkan maka kelas yang dijadikan sampel baik itu kelas kontrol maupun eksperimen siap untuk mengerjakan soal tersebut. Selanjutnya, peneliti memberikan perlakuan 2 kali tatap muka untuk menyampaikan materi organisasi pergerakan nasional dengan sistem pembelajaran yang telah ditentukan pada masing-masing kelas sampel. Setelah dilakukanya sistem pembelajaran di masing-masing kelas sampel peneliti akan memberikan soal *post-test* dengan tujuan untuk melihat pengaruh hasil belajar yang terjadi pada siswa setelah penerapan sistem pembelajaran dan untuk membandingkan dengan hasil nilai *pre-test* yang sebelumnya sudah dilakukan.

1. Deskripsi Hasil Belajar IPS Pembelajaran Konvensional

Pada bagian kelas kontrol sebelum diterapkan sistem pembelajaran, seluruh siswa di kelas VIII-3 terlebih dahulu diberikan *pre-test* untuk melihat serta mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Test yang diberikan tersebut berbentuk pilihan berganda dan memiliki 10 butir soal dengan menggunakan penilaian skala 100. Setelah dilaksanakan *pre-test* tersebut dan sudah diketahui tingkat kemampuan siswa, maka langkah selanjutnya dimulailah proses pembelajaran dengan menyampaikan materi yang telah ditentukan. Proses pembelajaran pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Setelah semua materi disampaikan, siswa diberikan test kembali (*post-test*), test ini diberikan guna untuk mengetahui kemampuan dan hasil belajar siswa. Test yang diberikan dalam bentuk pilihan berganda sebanyak 10 butir soal dengan menggunakan skala penilaian 100. Berikut hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol yang disajikan dalam bentuk tabel:

Tabel 4.1 Data hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol

Responden	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
U.1	90	70
U.2	80	100
U.3	50	100
U.4	70	90
U.5	80	80
U.6	70	70
U.7	80	70
U.8	40	100
U.9	50	70
U.10	60	70
U.11	50	70

U.12	50	80
U.13	80	80
U.14	70	90
U.15	70	80
U.16	50	100
U.17	60	80
U.18	60	90
U.19	60	60
U.20	90	60
U.21	70	100
U.22	60	90
U.23	70	90
U.24	90	60
U.25	50	60
U.26	60	60
U.27	40	80
U.28	90	90
U.29	80	60
U.30	40	60
Σ	1960	2360
RATA	65,33333	78,66667
STD.DEVIASI	85,98316	78,43293
MINIMUM	40	60
MAXIMUM	90	100

Tabel diatas menunjukkan perbandingan hasil test siswa kelas VIII-3 pada mata pelajaran IPS sebelum diterapkan sistem pembelajaran, diperoleh nilai rata-rata pre-test sebesar 65,33 dengan standart deviasi 85,98 dibandingkan dengan setelah diterapkan sistem pembelajaran konvensional, maka didapatkan nilai rata-rata sebesar 78,66 dengan standart deviasi sebesar 78,43. Selain perbandingan hasil rata-rata terlihat juga perbedaan pada nilai minimum dan maximum. Nilai minimum yang diperoleh pada *pre-test* sebesar 50 dan nilai maximum sebesar 90 sedangkan nilai minimum yang diperoleh pada *post-test* adalah 60 dan maximum diperoleh sebesar 100.

2. Deskripsi Hasil Belajar IPS Pembelajaran *Teams Games Tournaments*

Pada bagian kelas eksperimen sebelum diterapkannya sistem pembelajaran *teams games tournaments*, seluruh siswa di kelas VIII-1 terlebih dahulu diberikan *pre-test* untuk melihat serta mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Test yang diberikan tersebut berbentuk pilihan berganda dan memiliki 10 butir soal dengan menggunakan penilaian skala 100. Setelah dilaksanakan *pre-test* tersebut dan sudah diketahui tingkat kemampuan siswa, maka langkah selanjutnya dimulailah proses pembelajaran. Proses pembelajaran pada kelas eksperimen ini menggunakan pembelajaran *teams games tournaments* dengan menggunakan media *puzzle*. Sistem pembelajaran ini peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan beranggotakan 6 orang dengan latar belakang yang berbeda. Setelah semua materi disampaikan kepada siswa, siswa diberikan test kembali (*post-test*). Test ini diberikan untuk mengetahui kemampuan dan hasil belajar siswa. Test yang diberikan dalam bentuk pilihan berganda sebanyak 10 butir soal dengan menggunakan skala penilaian 100. Berikut hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen yang disajikan dalam bentuk tabel:

Tabel 4.2 Data hasil *pre-test* dan *post test* kelas eksperimen

Responden	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
U.1	70	80
U.2	50	80
U.3	80	90
U.4	80	80
U.5	70	100
U.6	80	100
U.7	80	100
U.8	70	80

U.9	90	100
U.10	70	90
U.11	90	80
U.12	80	100
U.13	70	100
U.14	50	80
U.15	50	100
U.16	70	80
U.17	70	100
U.18	70	100
U.19	60	90
U.20	50	100
U.21	60	80
U.22	60	100
U.23	60	100
U.24	70	100
U.25	60	80
U.26	60	90
U.27	70	90
U.28	60	80
U.29	90	90
U.30	90	100
Σ	2080	2740
RATA	69,3333333	91,33333
STD.DEVIASI	67,3641673	49,27054
MINIMUM	50	80
MAXIMUM	90	100

Tabel diatas menunjukkan perbandingan hasil test siswa kelas VIII-1 pada mata pelajaran IPS sebelum diterapkan sistem pembelajaran, diperoleh nilai rata-rata *pre-test* sebesar 69,33 dengan standart deviasi 667,36 dibandingkan dengan setelah diterapkan sistem pembelajaran *teams games tournaments*, maka didapatkan nilai rata-rata sebesar 91,33 dengan standart deviasi sebesar 49,27. Selain perbandingan hasil rata-rata terlihat juga perbedaan pada nilai minimum dan maximum. Nilai minimum yang diperoleh pada *pre-test* sebesar

50 dan nilai maximum sebesar 90 sedangkan nilai minimum yang diperoleh pada *post-test* adalah 80 dan maximum diperoleh sebesar 100.

B. Uji Persyaratan Analisis

Sebelum melakukan uji hipotesis atau analisis *T-test* dan uji *N-Gain* terhadap hasil belajar IPS siswa, perlu dilakukan beberapa uji persyaratan data yaitu:

1. Sampel yang dipilih secara acak dijadikan sebagai data.
2. Data yang berdistribusi normal dijadikan sebagai sampel.
3. Kelompok data mempunyai variansi yang homogen.

Data tersebut telah diambil secara acak sesuai teknik *sampling*. Berdasarkan data tersebut, selanjutnya akan dilakukan uji normalitas dan homogenitas.

1. Uji Normalitas *Pre Test* dan *post-test*

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu harus dilakukan uji normalitas dengan teknik *lilliefors*. Uji *lilliefors* ini dilakukan dengan menggunakan sampel berdistribusi normal yang diambil secara acak dari sebaran populasi. Selain itu uji tes juga harus dilakukan sebagai perbandingan dengan sampel yang tidak berdistribusi tidak normal. Adapun ketentuannya, jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka sebaran data berdistribusi normal. Tetapi jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka sebaran data tidak berdistribusi normal dan begitu juga dengan keadaan sebaliknya.

a. Data uji *pre-test* pada kelas kontrol

Berdasarkan hasil perhitungan data uji normalitas pada sampel, maka didapatkan nilai $L_{hitung} = 0,151$ dan $L_{tabel} = 0,161$. Dilihat dari perolehan nilai tersebut maka dapat disimpulkan bahwa $L_{hitung} = 0,151 < L_{tabel} = 0,161$. Sehingga dapat dikatakan bahwa sampel yang digunakan pada uji *pre-test* dikelas kontrol memiliki distribusi normal. Berikut sajian data uji normalitas dalam bentuk tabel:

Tabel 4.3 Data Uji Normalitas Pre-Test Kelas Kontrol

NORMALITAS PRETEST KELAS KONTROL							
No	Xi	F	F Kum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi) - S(Zi)
1	40	3	3	-1,464	0,072	0,107	0,036
2	50	6	9	-0,878	0,190	0,321	0,132
3	60	6	15	-0,293	0,385	0,536	0,151
4	70	6	21	0,293	0,615	0,750	0,135
5	80	5	26	0,878	0,810	0,929	0,118
6	90	4	30	1,464	0,928	1,071	0,143
Rata-rata (X1)	65	30				L_{Hitung}	0,151
Simpangan Baku (S1)	17,078					L_{Tabel}	0,161

b. Data uji *post - test* pada kelas kontrol

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas pada sampel untuk melihat hasil belajar IPS pada siswa yang diajarkan dengan sistem pembelajaran konvensional, maka didapatkan nilai $L_{hitung} = 0,151$ dan $L_{tabel} = 0,161$. Dilihat dari perolehan nilai tersebut maka dapat disimpulkan bahwa $L_{hitung} = 0,151 < L_{tabel} = 0,161$. Sehingga dapat

dikatakan bahwa sampel yang digunakan pada uji *post-test* dikelas kontrol memiliki distribusi normal. Berikut sajian data *post-test* uji normalitas kelas kontrol:

Tabel 4.4 Data Uji Normalitas Post-Test Kelas Kontrol

NORMALITAS POSTTEST KELAS KONTROL							
No	X_i	F	F Kum	Z_i	F(Z_i)	S(Z_i)	$ F(Z_i) - S(Z_i) $
1	60	7	7	-0,293	0,385	0,250	0,135
2	70	6	13	0,29277	0,615	0,464	0,151
3	80	6	19	0,878	0,810	0,679	0,132
4	90	6	25	1,464	0,928	0,893	0,036
5	100	5	30	2,049	0,980	1,071	0,092
Rata-rata (X1)	80	30				L_{Hitung}	0,151
Simpangan Baku (S1)	14,142				L_{Tabel}	1,161	

c. Data uji *pre-test* pada kelas eksperimen

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas pada sampel untuk melihat data *pre-test* siswa kelas VIII-1 mata pelajaran IPS, maka didapatkan nilai $L_{hitung} = 0,143$ dan $L_{tabel} = 0,161$. Dilihat dari perolehan nilai tersebut maka dapat disimpulkan bahwa $L_{hitung} = 0,143 < L_{tabel} = 0,161$. Sehingga dapat dikatakan bahwa sampel yang digunakan pada uji *pre-test* dikelas eksperimen memiliki distribusi normal. Berikut sajian data *pre-test* uji normalitas di kelas eksperimen:

Tabel 4.5 Data Uji Normalitas Pre-Test Kelas Eksperimen

NORMALITAS PRETEST KELAS EKSPERIMEN							
No	Xi	F	F Kum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi) - S(Zi)
1	50	4	4	-0,878	0,190	0,143	0,047
2	60	7	11	-0,293	0,385	0,393	0,008
3	70	10	21	0,293	0,615	0,750	0,135
4	80	5	26	0,878	0,810	0,929	0,118
5	90	4	30	1,464	0,928	1,071	0,143
Rata-rata (X1)	70	30				L_{Hitung}	0,143
Simpangan Baku (S1)	14,142					L_{Tabel}	0,161

d. Data uji *post-test* pada kelas eksperimen

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas pada sampel untuk melihat *pre-test* hasil belajar siswa kelas VIII-1 mata pelajaran IPS yang diajarkan dengan sistem pembelajaran *teams games tournaments* dengan menggunakan *puzzle*, maka didapatkan nilai $L_{hitung} = 0,096$ dan $L_{tabel} = 0,161$. Dilihat dari perolehan nilai tersebut maka dapat disimpulkan bahwa $L_{hitung} = 0,110 < L_{tabel} = 0,161$. Sehingga dapat dikatakan bahwa sampel yang digunakan pada uji *post-test* dikelas eksperimen memiliki distribusi normal. Berikut sajian data *pre-test* uji normalitas di kelas eksperimen:

Tabel 4.6 Data Uji Normalitas *Post-Test* Kelas Eksperimen

NORMALITAS POSTTEST KELAS EKSPERIMEN							
No	Xi	F	F Kum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi) - S(Zi)
1	80	3	3	-1,225	0,110	0,100	0,010
2	90	15	18	0,000	0,500	0,600	0,100

3	100	12	30	1,225	0,890	1,000	0,110
Rata-rata (X1)	90	30				L_{Hitung}	0,110
Simpangan Baku (S1)	8,165				L_{Tabel}	0,161	

Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas *Pre – Test & Post – Test*

Kelompok	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
<i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol	0,151	0,161	Normal
<i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	0,151	0,161	Normal
<i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen	0,143	0,161	Normal
<i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	0,110	0,161	Normal

2. Uji Homogenitas

a. Data Uji Homogenitas Pre-Test

Pengujian homogenitas varians populasi yang berdistribusi normal dilakukan dengan homogenitas dengan mencari varians terbesar. Dari hasil perhitungan $F_{hitung} < F_{tabel}$, dengan ketentuan jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka dapat dikatakan bahwa responden yang dijadikan sampel penelitian tidak berbeda atau menyerupai karakteristik dari populasinya atau homogen. Tetapi, Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka dapat dikatakan bahwa responden yang dijadikan sampel penelitian berbeda karakteristik dari populasinya atau tidak homogen. Uji homogenitas dilakukan pada masing-masing kelompok. Berikut hasil data keseluruhan mengenai homogenitas *pre-test*:

Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas *Pre-Test*

Nama Kelompok	F_{Hitung}	F_{Tabel}	Kesimpulan
Kelas Kontrol	1,126	1,882	Homogen
Kelas Eksperimen	1,126	1,882	Homogen

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat nilai dari hasil uji homogenitas bahwa nilai yang diperoleh $L_{hitung} < L_{Tabel}$, maka dapat dikatakan berdasarkan hasil tersebut data sampel yang diperoleh memiliki varians yang homogen.

b. Data Uji Homogenitas *Post-Test*

Pengujian homogenitas varians populasi yang berdistribusi normal dilakukan dengan homogenitas dengan mencari varians terbesar. Dari hasil perhitungan $L_{hitung} < L_{tabel}$, dengan ketentuan jika $L_{hitung} < L_{tabel}$, maka dapat dikatakan bahwa responden yang dijadikan sampel penelitian tidak berbeda atau menyerupai karakteristik dari populasinya atau homogen. Tetapi, Jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka dapat dikatakan bahwa responden yang dijadikan sampel penelitian berbeda karakteristik dari populasinya atau tidak homogen. Uji homogenitas dilakukan pada masing-masing kelompok. Berikut hasil data keseluruhan mengenai homogenitas *post-test*:

Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas *Post-Tes*

Nama Kelompok	L_{Hitung}	L_{Tabel}	Kesimpulan
Kelas Kontrol	1,559	1,882	Homogen
Kelas Eksperimen	1,559	1,882	Homogen

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat nilai dari hasil uji homogenitas bahwa nilai yang diperoleh $F_{hitung} < F_{Tabel}$, maka dapat dikatakan berdasarkan hasil tersebut data sampel yang diperoleh memiliki varians yang homogen.

C. Hasil Analisis Data / Pengujian Hipotesis

Hasil analisis data atau uji hipotesis ini dapat dilihat dengan menggunakan rumus Uji *N-Gain* (gain tes normalisasi). Sebelum mengetahui hasil dari uji *N-Gain*, peneliti harus mencari hasil nilai *pre-test* dan *post-test* melalui *uji-t*. Apabila $T_{hitung} < T_{Tabel}$ maka hasil dari analisis tersebut dinyatakan tidak memiliki pengaruh apapun. Tetapi, apabila hasil $T_{hitung} > T_{Tabel}$ dapat dinyatakan memiliki pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y. Adapun hasil dari *uji-t* dari hasil analisis yang didapatkan menyatakan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara pembelajaran *teams games tournaments* menggunakan media *puzzle* terhadap hasil belajar dengan taraf 0,05 dengan perolehan $T_{Hitung} = 19,73 > T_{Tabel} = 1,697$.

Selain itu dengan adanya penerapan pembelajaran *teams games tournaments* menggunakan *puzzle* dapat dilihat taraf keefektifan pembelajaran

tersebut. Secara ringkas hasil dari uji. *N-Gain* dapat dilihat melalui tabel sebagai berikut:

Tabel 4.10 Hasil Uji *N-Gain* (*Gain Tes Normalisasi*)

N	Pretest		Post-test		Posttest-Pretest	skor ideal - pretest 100	N Gain Score	N Gain Score %
	Nilai	Ket	Nilai	Ket		100		
1	70	Tidak Lulus	80	Lulus	10	30	0,333	33,33
2	50	Tidak Lulus	90	Lulus	40	50	0,8	80
3	80	Lulus	90	Lulus	10	20	0,5	50
4	80	Lulus	80	Lulus	0	20	0	0
5	70	Tidak Lulus	100	Lulus	30	30	1	100
6	80	Lulus	100	Lulus	20	20	1	100
7	80	Lulus	80	Lulus	0	20	0	0
8	70	Tidak Lulus	90	Lulus	20	30	0,667	66,67
9	90	Lulus	100	Lulus	10	10	1	100
10	70	Tidak Lulus	90	Lulus	20	30	0,667	66,67
11	90	Lulus	100	Lulus	10	10	1	100
12	80	Lulus	100	Lulus	20	20	1	100
13	70	Tidak Lulus	90	Lulus	20	30	0,667	66,67
14	50	Tidakk Lulus	90	Lulus	40	50	0,8	80
15	50	Tidak Lulus	100	Lulus	50	50	1	100
16	70	Tidak Lulus	90	Lulus	20	30	0,667	66,67
17	70	Tidak Lulus	90	Lulus	20	30	0,667	66,67
18	70	Tidak Lulus	90	Lulus	20	30	0,667	66,67
19	60	Tidak Lulus	90	Lulus	30	40	0,75	75
20	50	Tidak Lulus	100	Lulus	50	50	1	100
21	60	Tidak Lulus	100	Lulus	40	40	1	100
22	60	Tidak Lulus	100	Lulus	40	40	1	100
23	60	Tidak Lulus	90	Lulus	30	40	0,75	75

24	70	Tidak Lulus	90	Lulus	20	30	0,667	66,67
25	60	Tidak Lulus	90	Lulus	30	40	0,75	75
26	60	Tidak Lulus	100	Lulus	40	40	1	100
27	70	Tidak Lulus	90	Lulus	20	30	0,667	66,67
28	60	Tidak Lulus	90	Lulus	30	40	0,75	75
29	90	Lulus	100	Lulus	10	10	1	100
30	90	Lulus	100	Lulus	10	10	1	100
Jlh	2080		2790				Kriteri 1	Kriteria 2
Rata	69,33		93				0,759	75,89
Ket							TINGGI	EFEKTIF

Berdasarkan hasil dari uji *N-Gain* dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran *teams games tournaments* dengan menggunakan *puzzle* termasuk kedalam kategori pembelajaran yang efektif dan tepat untuk diterapkan dalam mata pelajaran IPS materi organisasi pergerakan nasional.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian dengan *design quasi eksperimen* berjudul pengaruh pembelajaran *teams games tournaments* dengan menggunakan media *puzzle* terhadap hasil belajar IPS kelas VIII SMP Negeri 8 Binjai telah dilakukan dan hasilnya dapat ditinjau melalui tes. Setelah test dilakukan dan telah melalui beberapa uji persyaratan yaitu uji normalitas, homogenitas serta uji hipotesis yang menggunakan rumus uji *N-Gain*. Test yang dikerjakan oleh sample berjumlah 10 butir soal dengan bentuk *multiple choice* dan dibagikan kepada 60 siswa dengan ketentuan 30 siswa yang terdapat di kelas eksperimen dan 30 siswa di kelas kontrol. Hasil yang didapatkan bahwa pembelajaran *teams*

games tournaments terdapat pengaruh yang signifikan dan pembelajaran yang efektif terhadap hasil belajar dengan menggunakan media *puzzle* pada kelas eksperimen. Berikut data uji hipotesis dalam bentuk tabel:

Tabel 4.11 Hasil Uji T

Nama Kelompok	L_{tabel}	L_{hitung}	Kesimpulan
Pre – Test	1,697	1,216	Tidak Terdapat Pengaruh
Post – Test	1,697	19,73	Terdapat Pengaruh Signifikan

Tabel 4.12 Hasil Uji N Gain

Jumlah	2080		2790	Kriteria I	Kriteria 2
Rata	69,33		93	0,759	75,89
Ket				TINGGI	EFEKTIF

E. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dalam penelitian perlu dilakukan agar tidak terjadi kesalah pahaman makna. Selain itu, sebelum sampai pada kesimpulan penulis juga akan menyampaikan kelemahan pada penelitian ini. Penelitian yang mendeskripsikan tentang pengaruh pembelajaran *teams games tournaments* dengan menggunakan *puzzle* terhadap hasil belajar. Dalam penelitian ini, peneliti hanya membatasi pada materi organisasi pergerakan nasional dan penelitian juga dibarengi dengan pekerjaan peneliti sebagai tutor bimbingan

belajar. Hal ini merupakan salah satu keterbatasan dan kelemahan peneliti, sehingga waktu yang tercurahkan sedikit terbatas.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan serta permasalahan juga telah dirumuskan. Maka penulis membuat kesimpulan dari hasil yang telah diperoleh sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa kelas VIII-3 SMP Negeri 8 Binjai pada mata pelajaran IPS dengan materi organisasi pergerakan nasional yang menggunakan pembelajaran konvensional masih mengalami sedikit permasalahan mengenai hasil belajar yang diperoleh pada kelas kontrol adalah 60 dan tertinggi 100 dan atau dapat dikatakan pembelajaran tersebut **tidak terdapat pengaruh yang signifikan dan tidak efektif** terhadap hasil belajar siswa.
2. Hasil belajar siswa kelas VIII-1 SMP Negeri 8 Binjai mata pelajaran IPS dengan materi organisasi pergerakan nasional dengan menerapkan pembelajaran *teams games tournaments* menggunakan media *puzzle* mendapatkan nilai *post-test* terendah 80 dan tertinggi 100.
3. Terdapat **pengaruh yang signifikan dan efektif** terhadap pembelajaran *teams games tournaments* menggunakan media *puzzle* pada materi organisasi pergerakan nasional. Hal ini ditunjukkan melalui hasil belajar yang didapatkan oleh siswa pada kelas eksperimen.

B. Implikasi

Berdasarkan temuan serta kesimpulan yang telah dijelaskan diatas, maka dapat kita lihat implikasi dari penelitian ini, yaitu:

Pengaruh yang signifikan tersebut terjadi dikarenakan penggunaan sistem pembelajaran serta memilih media pembelajaran yang baik dan benar atau sesuai dengan materi yang diajarkan. Untuk menerapkan sistem pembelajaran dan memilih media, guru harus mengetahui keadaan kelas yang meliputi kondisi siswa, kebersihan kelas, serta fasilitas dalam kelas yang nantinya akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran, apabila keadaan kelas mendukung proses kegiatan pembelajaran akan berjalan dengan efektif.

Mengenai dengan hal ini sebagai calon guru pemilihan sistem pembelajaran dan media bertujuan untuk mengaktifkan kondisi belajar siswa serta membuat siswa untuk berfikir kreatif, karena pada faktanya mata pelajaran IPS dianggap oleh sebagian siswa adalah mata pelajaran yang membosankan dan membuat siswa menjadi jenuh. Agar penggunaan media yang dipilih mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, pemilihan media harus sesuai dengan materi pembelajaran, karakteristik siswa, teori, gaya belajar siswa lingkungan belajar.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan, peneliti juga ingin memberikan masukan atau saran sebagai berikut:

1. Guru harus merubah sistem pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran *teams games tournaments*.

2. Guru dapat menerapkan pembelajaran *teams games tournaments* menggunakan *puzzle* karena dianggap lebih cocok digunakan untuk mengembangkan keaktifan serta pemahaman siswa khususnya pada materi organisasi pergerakan nasional dan mampu meningkatkan nilai hasil belajar siswa.
3. Pembelajaran *teams games tournaments* apabila diterapkan terdapat pengaruh yang signifikan apabila di *combine* atau dipadukan dengan media pembelajaran salah satunya yaitu *puzzle*. Media *puzzle* dapat menimbulkan kesan kompetisi pada siswa yang bertujuan untuk menunjukkan siapa yang terbaik baik dari segi pemahaman materi dan segi kreatifitas dan pembelajaran akan menjadi lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Sugandi, dkk, *Teori Pembelajaran*, (Semarang: UPT MKK UNNES, 2006).
- Agus N. Cahyo, *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*, (Jakarta: Flashbooks, 2011).
- Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dalam Aplikasi PAIKEM* , (Yogyakarta: Ar- Ruzz Media, 2013).
- Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2008).
- Aurelia Prima, *Aneka Permainan Kreatif dan Edukatif Untuk Anak*, (yogyakarta: Diva Press, 2016).
- Departemen Agama RI, *Al-Quran Terjemahan dan Penjelasan Ayat Ahkam*, (Jakarta: Pena Quran , 2002).
- Chamidah dan Minthori, *Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas I di SDN Sidotopo III/50 Surabaya*, (JPGSD, Vol.2 Nomor 01, 2014), <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id> (diakses 17 Maret 2019).
- Dimiyati, dkk, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009).
- Dominika Yanti, Edy Yusmin dan Zainuddin, *Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Puzzle IPS Kelas IV di SD*, Vol 3 No 3, 2014. [Jurnal.untan.ac.id](http://jurnal.untan.ac.id) (24 September 2019)
- Edy Surahman, Mukminan, *Peran Guru IPS Sebagai Pendidik dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP*, (Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS, 2017), <http://journal.uny.ac.id>, (21 Februari 2019).
- Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*, (Depok: Raja Grafindo Persada, 2017).
- Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohammad, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011).
- Hasbullah, *Dasar – Dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Press, 2009).
- <http://clontz.org/puzzles/types>, (10 Maret 2019).
- Indra Jaya, *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*, (Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2017).

- Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009).
- Isjoni, *Cooperatif Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*, (Bandung: Alfabeta, 2013).
- Iskandar, *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*, (Ciputat: Gaung Persada Press, 2009).
- Jamaluddin Idris, *Teknik Evaluasi Dalam Pendidikan dan Pembelajaran*, (Medan: Perdana Mulya Sarana, 2011).
- Kamus Bahasa Indonesia, *Kamus Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003).
- Khifanatul, *Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta: Ar- Ruzz Media, 2013).
- Khoiron Rosyadi, *Pendidikan Profetik*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2004).
- Khusnul Maslukhah dan M. Husni Abdullah, *Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas SDN Klantingsari I Tarik Sidoarjo*, (JPGSD, Vol 1 No 2, 2013), ISSN: 2253-3405, jurnalmahasiswa.unesa.ac.id, (24 September 2019).
- Kusnandi, dkk, *Strategi Pembelajaran Pendidikan IPS*, (Jakarta: Kencana, 2008).
- Nurmawati, *Evaluasi Pendidikan Islam*, (Medan: Citapustaka, 2016).
- Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007).
- Permendikbud No 65, *Mengenai Standart Isi*, 2013 (6 Maret 2019).
- Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014).
- Raisatun Nisak, *Lebih Dari 50 Game Edukatif Untuk Aktiivitas Belajar – Mengajar*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011).
- Riry Mardiyana, *Peningkatan dan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Akuntansi Materi Jurnal Penyesuaian Pada Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 3 Bukittinggi Dengan Metode Bermain Peran (Role Playing)*, (Jurnal Pakar Pendidikan, 2012), <http://ejournal.unp.ac.id>, (21 Februari 2019).
- Rudy Gunawan, *Pendidikan IPS Filosofis, Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: Alfabeta, 2011).
- Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan profesionalisme Guru*, (Depok: Raja Grafindo Persada, 2016).
- Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001).

- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).
- Slavin, *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2008).
- Suciaty Al – Azizy, *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya*, (Yogyakarta: Diva Press, 2010).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017).
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006).
- Sundayana,R, *Statistika Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2016).
- Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009).
- Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012).
- Undang–Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, <http://kelembagaan.ristekdikti.go.id>, (21 Februari 2019)
- Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2010).
- Wiwi Alawiyah, Yusuf Suryana, Oyon Haki Pranata, *Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Tentang Bangun Datar di Sekolah Dasar*, (Pedadidaktika:Jurnal Ilmiah,2019), <http://ejournal.upi.edu>.
- Wulan Apriantika, A. Y Soegeng Ysh, Iin Purnamasari, *Studi Komparasi Media Puzzle dan Video Pada Model Pembelajaran STAD Ditinjau dari Hasil Belajar IPS Kelas V SD*, (Jurnal Sekolah, 2018), <http://journal.upgrid.ac.id>, (21 Februari 2019).
- Yuliyanty I, *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*, (Jakarta: Laskar Pelangi, 2011).
- Yusufhadi Miarso, dkk, *Teknologi Komunikasi Pendidikan Pengertian dan Penerapannya di Indonesia*, (Jakarta: Rajawali, 1986).
- Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran, Prinsip Teknik Prosedur*,(Bandung: Remaja Rosdakarya,2013).

LAMPIRAN 1

SILABUS

Sekolah : SMP NEGERI 8 BINJAI

Kelas : VIII

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Semester : 1 (satu)

Kompetensi Inti

- A. KI-1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- B. KI-2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaanya.
- C. KI-3 :Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- D. KI-4 :Mencoba mengolah dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan merangsang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

Kompetensi Dasar	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.1 Menjelaskan proses perkembangan kolonialisme dan imperialisme Barat, serta pengaruh yang ditimbulkannya di berbagai daerah.	<p>Kebijakan-kebijakan pemerintah, colonial.</p> <p>Pengaruh yang ditimbulkan oleh kebijakan-kebijakan pemerintah kolonial di berbagai daerah.</p> <p>Bentuk-bentuk perlawanan rakyat dalam menentang kolonialisme Barat di berbagai daerah.</p>	<p>Membaca referensi tentang contoh kebijakan-kebijakan pemerintah kolonial.</p> <p>Menelaah pengaruh yang ditimbulkan oleh kebijakan-kebijakan pemerintah kolonial di berbagai daerah dengan diskusi kelompok.</p> <p>Menelaah bentuk-bentuk perlawanan rakyat dalam menentang kolonialisme Barat di berbagai daerah dengan membaca referensi dan</p>	<p>Mengidentifikasi kebijakan-kebijakan pemerintah kolonial.</p> <p>Mengidentifikasi pengaruh yang ditimbulkan oleh kebijakan-kebijakan pemerintah kolonial di berbagai daerah.</p> <p>Mendeskrripsikan bentuk-bentuk perlawanan rakyat dalam menentang kolonialisme Barat di</p>	<p>Tes Tulis</p> <p>Tes Tulis</p> <p>Tes Tulis</p>	<p>Tes Uraian</p> <p>Tes Uraian</p> <p>Tes Pilihan Ganda</p> <p>Tes Uraian</p>	<p>1. Uraikan kebijakan yang dikeluarkan pada masa Daendels, dalam bidang pemerintahan!</p> <p>2. Uraikan kebijakan yang dikeluarkan pada masa pemerintahan Raffles dalam Bidang ekonomi!</p> <p>3. Jelaskan pengaruh yang ditimbulkan oleh kebijakan-kebijakan pemerintah kolonial diberbagai daerah!</p> <p>1. Penyebab perang Banjar ialah</p> <p>a. perebutan kekuasaan di istana</p> <p>b. Belanda campur tangan urusan istana</p> <p>c. Belanda merebut pertambangan batubara</p> <p>d. Belanda menduduki Banjarmasin</p> <p>1. Sebutkan daerah-daerah yang dipengaruhi agama Kristiani</p>	8 JP	<p>Buku sumber yang relevan</p> <p>Atlas sejarah</p> <p>Foto dan gambar</p> <p>Masyarakat</p>

		mengamati gambar.	berbagai daerah.						
	Daerah-daerah persebaran agama Nasrani	Membaca dan membuat peta daerah-daerah persebaran agama Kristiani.	Mengidentifikasi daerah – daerah persebaran agama Kristiani.						
3.4	Menganalisis kronologi, perubahan, dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan	Perkembangan pendidikan Barat dan perkembangan pendidikan Islam terhadap munculnya nasionalisme	Membaca buku referensi tentang perkembangan pendidikan Barat dan perkembangan pendidikan Islam terhadap munculnya nasionalisme Indonesia.	Menjelaskan pengaruh perluasan kekuasaan kolonial, perkembangan pendidikan Barat, dan perkembangan pendidikan islam terhadap munculnya	Tes Tulis	Tes Pilihan Ganda	1. Pengaruh pendidikan Barat terhadap bangsa Indonesia ialah.... a. melahirkan golongan terpelajar b. melahirkan tokoh politik c. memunculkan ahli ekonomi d. munculnya golongan anti Belanda	10 JP	

<p>sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.</p>	<p>Indonesia. a. Peranan golongan terpelajar, profesional dan pers dalam menumbuhkan kebanggaan kesadaran nasional Indonesia</p> <p>Perkembangan pergerakan nasional dari yang bersifat etnik, kedaerahan, keagamaan sampai terbentuknya</p>	<p>Mengamati gambar atau puzzle yang dibagikan lalu disusun dengan sempurna.</p> <p>Menjawab pertanyaan dari kartu soal yang dibagikan.</p> <p>mempresentasikan hasil susunan puzzle.</p> <p>Menelaah peran manifesto politik 1928,</p>	<p>nasionalisme Indonesia. Mendeskripsikan peranan golongan terpelajar, profesional, dan pers dalam menumbuhkan kebanggaan kesadaran nasional Indonesia. Menjelaskan pengertian organisasi pergerakan nasional Menjelaskan faktor pendorong timbulnya organisasi pergerakan nasional. Mengklasifikasikan organisasi-organisasi pergerakan nasional.</p>	<p>Tes Tulis</p>	<p>Pilihan Ganda</p>	<p>1. Siapakah pemimpin organisasi Muhammadiyah... a. K.H Samanhudi b. K.H Ahmad Dahlan c. Dr.Wahidi d. H.O.S Tjokroaminoto</p>		<p>Buku Paket IPS Kelas VIII</p>
--	--	---	---	------------------	----------------------	---	--	----------------------------------

<p>4.4 Menyajikan kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan</p>	<p>nasionalisme Indonesia.</p> <p>Peran manifesto politik 1925, Konggres Pemuda 1928 dan Konggres Perempuan Pertama dalam proses pembentukan identitas kebangsaan Indonesia.</p>	<p>dan Konggres Pemuda 1928, dan Konggres Perempuan Pertama dalam proses pembentukan identitas kebangsaan Indonesia dengan membaca buku referensi dan mengamati gambar.</p>	<p>Mendeskripsikan peran manifesto politik 1925, Konggres Pemuda 1928, dan Konggres Perempuan Pertama dalam proses pembentukan identitas kebangsaan Indonesia</p>	<p>Portofolio</p>	<p>Dokumen Pekerjaan</p>	<p>Kumpulkan gambar dari referensi, sumber-sumber yang relevan atau kunjungan museum atau monumen tentang Konggres Pemuda 1928, Konggres Perempuan Pertama dan buatlah rangkuman sebagai laporan!</p>		
--	--	---	---	-------------------	--------------------------	---	--	--

LAMPIRAN 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

(Kelas Eksperimen)

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 8 Binjai

Mata Pelajaran : IPS

Kelas / Semester : VIII / 1 (Ganjil)

Materi Pokok : Pergerakan Kebangsaan Indonesia

Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

A. Kompetensi Inti

KI-1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

KI-2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaanya.

KI-3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI-4 : Mencoba mengolah dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan merangsang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Menganalisis kronologi, perubahan, dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan	3.4.1 Menjelaskan pengertian organisasi pergerakan nasional 3.4.2 Menjelaskan faktor pendorong timbulnya organisasi pergerakan nasional. 3.4.3 Mengklasifikasikan organisasi - organisasi pergerakan nasional.

sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.	
4.4 Menyajikan kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan	4.4.1 Mempresentasikan hasil diskusi tentang organisasi pergerakan nasional melalui media <i>puzzle</i> .

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran melalui diskusi kelompok siswa dapat:

1. Menjelaskan pengertian organisasi pergerakan nasional.
2. Menjelaskan faktor pendorong timbulnya organisasi pergerakan nasional.
3. Mengklasifikasikan organisasi-organisasi pergerakan nasional.

D. Materi Pembelajaran

1. Materi Pembelajaran Reguler
 - Pengertian organisasi pergerakan nasional.
 - Faktor pendorong timbulnya organisasi pergerakan nasional.
 - Organisasi masa kebangkitan nasional.
 - Organisasi masa radikal.
 - Organisasi masa moderat.
2. Materi Pembelajaran Pengayaan
 - Pergerakan nasional masa penjajahan Jepang
3. Materi Pembelajaran Remedial
 - Organisasi masa radikal.
 - Organisasi masa moderat.

E. Metode Pembelajaran

- Pembelajaran : *Scientific*
- Model : *Teams Games Tournaments (TGT)*

F. Media dan Bahan Pembelajaran

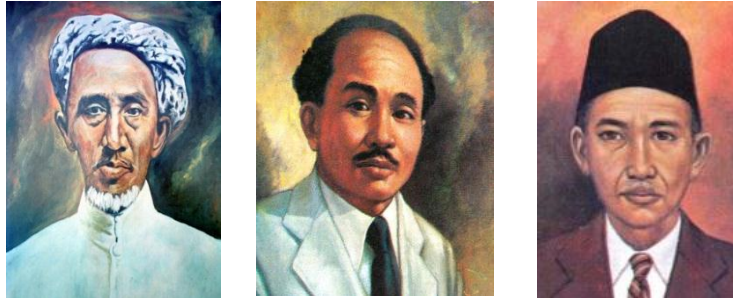
- Media : *Puzzle*
- Alat dan Bahan : Karton
: Alat tulis dan mewarnai
: *Infocus*

G. Sumber Belajar

Buku siswa IPS Terpadu SMP/MTs Kelas VIII Kemendikbud RI tahun 2017.

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Menyampaikan salam dan berdoa.2. Guru menanyakan kabar siswa.3. Guru mengecek kehadiran siswa.4. Guru mengkondisikan kelas agar lebih kondusif sebelum memulai pelajaran.5. Guru menyampaikan judul materi pada pertemuan tersebut.6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.7. Guru menyampaikan materi pembelajaran secara sederhana dengan menampilkan gambar pahlawan melalui <i>infocus</i> sebagai berikut:	10 menit



8. Siswa dibagi menjadi lima kelompok. Tiap kelompok terdiri dari 5-6 orang siswa.
9. Guru membagikan bahan *puzzle* dan kartu soal.

Inti

1. Mengamati
 - Guru meminta siswa untuk mengamati potongan-potongan *puzzle* yang sudah dibagikan.
2. Menanya
 - Guru bertanya kepada siswa mengenai pemahaman materi untuk melihat pemahaman siswa terkait materi tersebut, misalnya:
 - a. Apa pengertian pergerakan nasional?
 - b. Apa saja organisasi pergerakan nasional?
3. Mengumpulkan Data
 - Setiap kelompok menyusun potongan-potongan *puzzle* diatas karton dan dihiasi dengan alat mewarnai menjadi seapik mungkin.
4. Mengasosiasikan/ Menganalisis Data
 - Siswa berdiskusi dengan teman sekelompok mengenai pertanyaan yang terdapat dikartu soal.
 - Siswa menuliskan hasil diskusi diatas selembar kertas.
5. Mengkomunikasikan
 - Salah satu anggota kelompok mempresentasikan hasil analisis terkait pertanyaan yang terdapat dikartu soal.
 - Kelompok lain diminta untuk memberikan tanggapan atau pertanyaan atas presentasi kelompok yang maju.
 - Guru meluruskan, memberi penguatan dari pertanyaan dan jawaban siswa yang lebih luas.

50 menit

Penutup

1. Guru membuat kesimpulan atas materi yang disampaikan.
2. Memberikan *reward* kepada kelompok yang paling bagus mempresentasikan dan sempurna dalam menyusun *puzzle*.
3. Memberikan umpan balik melalui soal tes pilihan berganda seperti:
 - Siapakah pemimpin organisasi Muhammadiyah...
 - e. K.H Samanhudi

20 menit

	f. K.H Ahmad Dahlan g. Dr.Wahidin h. H.O.S Tjokroaminoto - Dibawah ini yang bukan fokus perjuangan organisasi Muhammadiyah adalah... a. Religi b. Pendidikan c. Sosial d. Politik 4. Guru memberikan pesan moral kepada siswa terkait materi. 5. Guru menyampaikan materi pembelajaran selanjutnya yaitu pergerakan nasional masa penjajahan Jepang. 6. Guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam.	
--	---	--

I. Penilaian

a. Penilaian Sikap

Teknik : Observasi

No	Waktu	Nama Siswa	Catatan Sikap	Butir Sikap	Ttd	Tindak Lanjut

b. Penilaian Pengetahuan

Teknik : Tes tertulis (pilihan berganda)

No	Indikator	Soal
1	Menjelaskan faktor pendorong timbulnya organisasi pergerakan nasional.	1. Dibawah ini yang bukan termasuk faktor internal timbulnya pergerakan nasional adalah... a. Timbulnya perasaan senasib b. Kenangan akan kejayaan masa silam kerajaan Majapahit dan Sriwijaya c. Menangnya Jepang atas Rusia

		d. Munculnya golongan terpelajar
2	Mengklasifikasikan organisasi pergerakan nasional.	2. Dibawah ini yang termasuk dalam organisasi masa radikal adalah... a. GAPI b. Sarekat Islam c. Budi Utomo d. <i>Kartinifonds</i>
3	Menjelaskan organisasi pergerakan nasional	3. Dibawah ini yang bukan fokus perjuangan organisasi Muhammadiyah adalah... a. Religi b. Pendidikan c. Sosial d. Politik

Petunjuk (Rubrik) Penskoran dan Penentuan Nilai

Soal	Jawaban	Skor
1. Dibawah ini yang bukan termasuk faktor internal timbulnya pergerakan nasional adalah... a. Timbulnya perasaan senasib b. Kenangan akan kejayaan masa silam kerajaan Majapahit dan Sriwijaya c. Menangnya Jepang atas Rusia d. Munculnya golongan terpelajar	a. Menangnya Jepang atas Rusia	2
2. Dibawah ini yang termasuk dalam organisasi masa radikal adalah... a. GAPI b. Sarekat Islam c. Budi Utomo d. <i>Kartinifonds</i>	a. GAPI	2

<p>3. Dibawah ini yang bukan fokus perjuangan organisasi Muhammadiyah adalah...</p> <p>a. Religi b. Pendidikan c. Sosial d. Politik</p>	<p>d.Politik</p>	<p>2</p>
---	------------------	----------

Penskoran :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100 \text{ (Kriteria Ketuntasan Minimal 75)}$$

c. Penilaian Keterampilan

Teknik : Penilaian Kinerja berupa produk (Membuat kliping tokoh-tokoh pergerakan nasional Indonesia)

No	Nama Siswa	Kesesuaian dengan Tema (1-4)	Kuantitas Sumber Data (1-4)	Kebaruan (1-4)	Skor

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \text{ (Kriteria Ketuntasan Minimal 75)}$$

LAMPIRAN 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

(Kelas Kontrol)

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 8 Binjai

Mata Pelajaran : IPS

Kelas / Semester : VIII / 1 (Ganjil)

Materi Pokok : Pergerakan Kebangsaan Indonesia

Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

A. Kompetensi Inti

KI-1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

KI-2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaanya.

KI-3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI-4 : Mencoba mengolah dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan merangsang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Menganalisis kronologi, perubahan, dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan.	3.4.1 Menjelaskan organisasi pergerakan nasional 3.4.2 Menjelaskan faktor pendorong timbulnya organisasi pergerakan nasional. 3.4.3 Mengklasifikasikan organisasi-organisasi pergerakan nasional.
4.4 Menyajikan kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan	4.4.1 Mempresentasikan hasil diskusi tentang organisasi pergerakan nasional.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran melalui diskusi kelompok siswa dapat:

1. Menjelaskan organisasi pergerakan nasional.
2. Mengklasifikasikan organisasi pergerakan nasional.
3. Menjelaskan faktor pendorong timbulnya organisasi pergerakan nasional.

D. Materi Pembelajaran

1. Materi Pembelajaran Reguler
 - Pengertian organisasi pergerakan nasional.
 - Faktor pendorong timbulnya organisasi pergerakan nasional.
 - Organisasi masa kebangkitan nasional.
 - Organisasi masa radikal.
 - Organisasi masa moderat.
2. Materi Pembelajaran Pengayaan
 - Pergerakan nasional masa penjajahan Jepang
3. Materi Pembelajaran Remedial
 - Organisasi masa radikal.
 - Organisasi masa moderat.

E. Metode Pembelajaran

- Pembelajaran : *Teacher Center*
- Model : konvensional

F. Media dan Bahan Pembelajaran

- Media : Buku Teks
- Alat : Papan tulis, spidol dan penghapus

G. Sumber Belajar

Buku siswa IPS Terpadu SMP/MTs Kelas VIII Kemendikbud RI tahun 2017.

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru menyampaikan salam dan berdoa bersama siswa.2. Guru menanyakan keadaan siswa.3. Guru mengecek kehadiran siswa.4. Guru mengkondisikan kelas agar lebih kondusif.5. Guru menyampaikan judul materi pembelajaran.6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.7. Guru menyampaikan materi pembelajaran secara singkat.	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Mengamati<ul style="list-style-type: none">- Guru meminta siswa untuk mengamati gambar tokoh perjuangan yang ada dibuku teks.- Guru meminta siswa untuk menuliskan informasi yang terdapat di buku teks terkait materi.2. Menanya<ul style="list-style-type: none">- Guru bertanya kepada siswa terkait pengamatan tokoh perjuangan yang dilakukan oleh siswa.3. Mengumpulkan Data<ul style="list-style-type: none">- Siswa menuliskan informasi yang terdapat didalam buku teks terkait materi pembelajaran.4. Mengasosiasikan / Menganalisis Data<ul style="list-style-type: none">- Siswa menyimpulkan hasil tulisan secara pribadi..5. Mengkomunikasikan<ul style="list-style-type: none">- Salah satu siswa membacakan hasil kesimpulan mengenai organisasi pergerakan nasional dan tokoh-tokohnya.- Guru meluruskan hasil kesimpulan yang	50 menit

	dibacakan oleh siswa tersebut.	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Guru membuat kesimpulan materi - Memberikan umpan balik melalui soal tes pilihan berganda seperti: <ol style="list-style-type: none"> 1. Siapakah pemimpin organisasi Muhammadiyah... <ol style="list-style-type: none"> a. K.H Samanhudi b. K.H Ahmad Dahlan c. Dr.Wahidin d. H.O.S Tjokroaminoto 2. Dibawah ini yang bukan fokus perjuangan organisasi Muhammadiyah adalah... <ol style="list-style-type: none"> a. Religi b. Pendidikan c. Sosial d. Politik - Guru memberikan pesan moral kepada siswa terkait materi. - Guru menyampaikan judul materi pembelajaran selanjutnya yaitu pergerakan nasional masa penjajahan Jepang. - Guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam. 	20 menit

I. Penilaian

a. Penilaian Sikap

Teknik : Observasi

No	Waktu	Nama Siswa	Catatan Sikap	Butir Sikap	Ttd	Tindak Lanjut

b. Penilaian Pengetahuan

Teknik : Tes tertulis (pilihan berganda)

No	Indikator	Soal
1	Menjelaskan faktor pendorong timbulnya organisasi pergerakan nasional.	1. Dibawah ini yang bukan termasuk faktor internal timbulnya pergerakan nasional adalah... a. Timbulnya perasaan senasib b. Kenangan akan kejayaan masa silam kerajaan Majapahit dan Sriwijaya c. Menangnya Jepang atas Rusia d. Munculnya golongan terpelajar
2	Mengklasifikasikan organisasi pergerakan nasional.	2. Dibawah ini yang termasuk dalam organisasi masa radikal adalah... a. GAPI b. Sarekat Islam c. Budi Utomo d. <i>Kartinifonds</i>
3	Menjelaskan organisasi pergerakan nasional	3. Dibawah ini yang bukan fokus perjuangan organisasi Muhammadiyah adalah... a. Religi b. Pendidikan c. Sosial d. Politik

Petunjuk (Rubrik) Penskoran dan Penentuan Nilai

Soal	Jawaban	Skor
1. Dibawah ini yang bukan termasuk faktor internal timbulnya pergerakan nasional adalah... a. Timbulnya perasaan senasib b. Kenangan akan kejayaan masa silam kerajaan Majapahit dan Sriwijaya c. Menangnya Jepang atas Rusia d. Munculnya golongan terpelajar	b. Menangnya Jepang atas Rusia	2
2. Dibawah ini yang termasuk dalam organisasi masa radikal adalah... a. GAPI	a. GAPI	2

b. Sarekat Islam c. Budi Utomo d. <i>Kartini</i> fonds		
3. Dibawah ini yang bukan fokus perjuangan organisasi Muhammadiyah adalah... a. Religi b. Pendidikan c. Sosial d. Politik	d.Politik	2

Penskoran :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100 \text{ (Kriteria Ketuntasan Minimal 75)}$$

c. Penilaian Keterampilan

Teknik : Penilaian Kinerja berupa produk (Membuat kliping tokoh-tokoh pergerakan nasional Indonesia)

No	Nama Siswa	Kesesuaian dengan Tema (1-4)	Kuantitas Sumber Data (1-4)	Kebaruan (1-4)	Skor

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \text{ (Kriteria Ketuntasan Minimal 75)}$$

LAMPIRAN 4

INSTRUMEN TES HASIL BELAJAR

Jawablah soal pilihan berganda dibawah ini denga tepat dan benar.

1. Faktor utama yang dapat menyatukan organisasi pergerakan nasioanal Indonesia adalah...
 - a. Memiliki kedudukan yang tetap
 - b. Pembentukanya oleh seluruh rakyat bawah
 - c. Belanda melakukan penindasan
 - d. Memiliki tujuan untuk mencapai kemerdekaan
2. Dibawah ini yang termasuk dalam organisasi masa radikal adalah...
 - e. GAPI
 - f. Sarekat Islam
 - g. Budi Utomo
 - h. *Kartinifonds*
3. Oganisasi keagamaan yang berkembang pada masa pergerakan nasional adalah...
 - a. Muhammadiyah
 - b. LDII
 - c. Syiah
 - d. Masyumi
4. Siapakah pemimpin organisasi Muhammadiyah...
 - a. H. Samanhudi
 - b. K.H Ahmad Dahlan
 - c. Dr.Wahidin
 - d. H.O.S Tjokroaminoto

5. Berikut merupakan tokoh-tokoh organisasi Budi Utomo...
 - a. Sutomo dan Wahidi
 - b. Sutomo dan H. Samanhudi
 - c. Sutomo dan H.O.S Tjokroaminoto
 - d. H. Samhudi dan Ki Hajar Dewantara
6. Berikut merupakan tokoh-tokoh pejuang wanita dalam organisasi sosial dan politik, kecuali...
 - a. Ny. Ahmad Dahlan
 - b. Dewi Sartika
 - c. Cut Nyak Dien
 - d. R.A Kartini
7. Salah satu judul buku hasil karya Kartini adalah...
 - a. Max Havelaar
 - b. Indonesia Raja
 - c. Habis Gelap Terbitlah Terang
 - d. Kartinifonds
8. 20 Mei diperingati sebagai hari...
 - a. Sumpah pemuda
 - b. Kebangkitan Nasional
 - c. Pahlawan
 - d. Kemerdekaan Indonesia
9. Organisasi Sarekat Islam (SI) dipimpin oleh...
 - a. H.O.S Tjokroaminoto
 - b. H. Samanhudi
 - c. Dr. Cipto Mangunkusumo

d. Dowes Dekker

10. Sumpah Pemuda diperingati pada tanggal...

a. 28 Oktober 1928

b. 20 Mei 1908

c. 28 Oktober 1908

d. 20 Mei 1928

LAMPIRAN 5

Kunci Jawaban Soal Test

1. d. Memiliki tujuan untuk mencapai kemerdekaan
2. a. GAPI
3. a. Muhammadiyah
4. b. K.H Ahmad Dahlan
5. a. Sutomo dan Wahidin
6. c. Cut Nyak Dien
7. c. Habis Gelap Terbitlah Terang
8. b. Kebangkitan Nasional
9. a. H.O.S Tjockroaminoto
10. a. 28 Oktober 1928

Lampiran 6

N (Jawaban Benar)	NOMOR SOAL															Xt	Xt ²
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	5	25
2	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	6	36
3	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	6	36
4	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	7	49
5	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	6	36
6	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	7	49
7	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	6	36
8	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	5	25
9	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	4	16
10	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	6	36
11	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	6	36
12	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	7	49
13	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	16
14	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	6	36
15	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	5	25
16	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	6	36
17	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	8	64
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	13	169
19	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	12	144
20	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	11	121
21	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	10	100
22	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	12	144
23	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	12	144
24	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14	196
25	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	196
N (Jawaban Benar)	18	13	12	14	10	13	12	13	16	12	12	16	12	11	14	198	1820

Lampiran 7

UJI REALIBILITAS	
$\sum X^2$	1820
$(\sum X)^2/25$	1568,2
s^2/N	10,1
KR 20	0,68
Kesimpulan	Dari tabel interpretasi menunjukkan bahwa, kategori soal yang digunakan termasuk dalam kategori tinggi dengan nilai 0,68

Lampiran 8

TINGKAT KESUKARAN SOAL															
25	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Banyak N Menjawab Bnr	18	13	12	14	10	13	12	13	16	12	12	16	12	11	14
P	0,72	0,52	0,48	0,56	0,40	0,52	0,48	0,52	0,64	0,48	0,48	0,64	0,48	0,44	0,56
	Sangat Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sangat Mudah	Sedang	Sedang	Sangat Mudah	Sedang	Sedang	Sedang
soal nomer 1 , 9 dan 12 dikategorikan kedalam soal yang memiliki tingkat kesukaran sangat mudah															
soal nomer 2,3,4,5,6,7,8,10,11,13,14,dan 15 dikategorikan kedalam soal yang memiliki tingkat kesukaran sedang															

Lampiran 9

RESPONDEN	NOMOR SOAL															Xt
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
24	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14
25	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	13
19	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	12
22	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	12
23	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	12
20	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	11
21	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	10
17	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	8
4	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	7
6	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	7
12	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	7
2	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	6
3	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	6
5	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	6
7	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	6
10	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	6
11	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	6
14	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	6
16	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	6
1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	5
8	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	5
15	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	5
9	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	4
13	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4
N (Jawaban Benar)	18	17	15	16	12	17	15	17	19	16	14	19	17	14	17	198

27% x N	6,75
Jumlah kel A & B	7

Lampiran 10

KELOMPOK BAWAH																
N	NOMOR SOAL															Xt
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
14	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	6
16	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	6
1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	5
8	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	5
15	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	5
9	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	4
13	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4
Σ	4	2	4	3	0	2	2	1	3	2	2	3	3	1	3	

Lampiran 11

TABEL DAYA BEDA					
NO SOAL	SA	SB	IA	DP	KEPUTUSAN
2	6	2	7	0,571429	GOOD
3	4	4	7	0	POOR
4	7	3	7	0,571429	GOOD
5	5	0	7	0,714286	EXCELLENT
6	7	2	7	0,714286	EXCELLENT
7	5	2	7	0,428571	GOOD
8	7	1	7	0,857143	EXCELLENT
9	7	3	7	0,571429	GOOD
10	7	2	7	0,714286	EXCELLENT
11	5	2	7	0,428571	GOOD
12	7	3	7	0,571429	GOOD
13	6	3	7	0,428571	GOOD
14	3	1	7	0,285714	POOR
15	6	3	7	0,428571	GOOD

Lampiran 12

NORMALITAS PRETEST KELAS KONTROL							
No	Xi	F	F Kum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi) - S(Zi)
1	40	3	3	-1,464	0,072	0,107	0,036
2	50	6	9	-0,878	0,190	0,321	0,132
3	60	6	15	-0,293	0,385	0,536	0,151
4	70	6	21	0,293	0,615	0,750	0,135
5	80	5	26	0,878	0,810	0,929	0,118
6	90	4	30	1,464	0,928	1,071	0,143
Rata-rata (X1)	65	30				L-Hitung	0,151
Simpangan Baku (S1)	17,078					L-Tabel	0,161
Kesimpulan:							
<p>Oleh Karena Lhitung < Ltabel, maka hasil skor tes pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang diajar dengan pembelajaran konvensional dinyatakan data berdistribusi normal.</p>							

Lampiran 13

NORMALITAS POSTTEST KELAS KONTROL							
No	Xi	F	F Kum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi) - S(Zi)
1	60	7	7	-0,293	0,385	0,250	0,135
2	70	6	13	0,29277	0,615	0,464	0,151
3	80	6	19	0,878	0,810	0,679	0,132
4	90	6	25	1,464	0,928	0,893	0,036
5	100	5	30	2,049	0,980	1,071	0,092
Rata-rata (X1)	80	30				L-Hitung	0,151
Simpangan Baku (S1)	14,142				L-Tabel	1,161	
Kesimpulan:							
<p>Oleh Karena Lhitung < Ltabel, maka hasil skor tes pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang diajar dengan model konvensional dinyatakan data berdistribusi normal.</p>							

Lampiran 14

NORMALITAS PRETEST KELAS EKSPERIMEN							
No	X_i	F	F Kum	Z_i	F(Z_i)	S(Z_i)	F(Z_i) - S(Z_i)
1	50	4	4	-0,878	0,190	0,143	0,047
2	60	7	11	-0,293	0,385	0,393	0,008
3	70	10	21	0,293	0,615	0,750	0,135
4	80	5	26	0,878	0,810	0,929	0,118
5	90	4	30	1,464	0,928	1,071	0,143
Rata-rata (X_1)	70	30				L-Hitung	0,143
Simpangan Baku (S_1)	14,142					L-Tabel	0,161
Kesimpulan:							
<p>Oleh Karena Lhitung < Ltabel, maka hasil skor tes pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang diajar dengan model konvensional dinyatakan data berdistribusi normal.</p>							

NORMALITAS POSTTEST KELAS EKSPERIMEN							
No	X_i	F	F Kum	Z_i	F(Z_i)	S(Z_i)	F(Z_i) - S(Z_i)
1	80	3	3	-1,225	0,110	0,100	0,010
2	90	15	18	0,000	0,500	0,600	0,100
3	100	12	30	1,225	0,890	1,000	0,110
Rata-rata (X_1)	90	30				L-Hitung	0,110
Simpangan Baku (S_1)	8,165					L-Tabel	0,161
Kesimpulan:							

Oleh Karena $L_{hitung} < L_{tabel}$, maka hasil skor tes pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang diajar dengan pembelajaran *TGT* dinyatakan data berdistribusi normal.

Lampiran 15

HOMOGENITAS PRETEST KELAS EKSPERIMEN DAN KONTROL			HOMOGENITAS POSTTEST KELAS EKSPERIMEN DAN KONTROL		
RESPONDEN	EKSPERIMEN	KONTROL	RESPONDEN	EKSPERIMEN	KONTROL
U.1	70	90	U.1	80	70
U.2	50	80	U.2	90	100
U.3	80	50	U.3	90	100
U.4	80	70	U.4	80	90
U.5	70	80	U.5	100	80
U.6	80	70	U.6	100	70
U.7	80	80	U.7	80	70
U.8	70	40	U.8	90	100
U.9	90	50	U.9	100	70
U.10	70	60	U.10	90	70
U.11	90	50	U.11	100	70
U.12	80	50	U.12	100	80
U.13	70	80	U.13	90	80
U.14	50	70	U.14	90	90
U.15	50	70	U.15	100	80
U.16	70	50	U.16	90	100
U.17	70	60	U.17	90	80
U.18	70	60	U.18	90	90
U.19	60	60	U.19	90	60
U.20	50	90	U.20	100	60
U.21	60	70	U.21	100	100
U.22	60	60	U.22	100	90
U.23	60	70	U.23	90	90
U.24	70	90	U.24	90	60

U.25	60	50	U.25	90	60
U.26	60	60	U.26	100	60
U.27	70	40	U.27	90	80
U.28	60	90	U.28	90	90
U.29	90	80	U.29	100	60
U.30	90	40	U.30	100	60
JUMLAH	2080	1960	JUMLAH	2790	2240
RATA-RATA	69,33333333	65,33333333	RATA-RATA	93	80
VARIANS	149732,6091	132954,1399	VARIANS	269400,3333	172800
F HITUNG	1,126197418		F HITUNG	1,559029707	
F TABEL	1,882		F TABEL	1,882	
Karena nilai F hitung < F tabel, maka nilai HOMOGEN			Karena nilai F hitung < F tabel, maka nilai HOMOGEN		

Lampiran 16

EKSPERIMEN			KONTROL		
RESPONDEN	X1	X1 ²	RESPONDEN	X2	X2 ²
U.1	70	4900	U.1	90	8100
U.2	50	2500	U.2	80	6400
U.3	80	6400	U.3	50	2500
U.4	80	6400	U.4	70	4900
U.5	70	4900	U.5	80	6400
U.6	80	6400	U.6	70	4900
U.7	80	6400	U.7	80	6400
U.8	70	4900	U.8	40	1600
U.9	90	8100	U.9	50	2500
U.10	70	4900	U.10	60	3600
U.11	90	8100	U.11	50	2500
U.12	80	6400	U.12	50	2500
U.13	70	4900	U.13	80	6400
U.14	50	2500	U.14	70	4900
U.15	50	2500	U.15	70	4900
U.16	70	4900	U.16	50	2500
U.17	70	4900	U.17	60	3600
U.18	70	4900	U.18	60	3600
U.19	60	3600	U.19	60	3600
U.20	50	2500	U.20	90	8100
U.21	60	3600	U.21	70	4900
U.22	60	3600	U.22	60	3600
U.23	60	3600	U.23	70	4900
U.24	70	4900	U.24	90	8100
U.25	60	3600	U.25	50	2500
U.26	60	3600	U.26	60	3600
U.27	70	4900	U.27	40	1600
U.28	60	3600	U.28	90	8100
U.29	90	8100	U.29	80	6400

U.30	90	8100	U.30	40	1600
Σ	2080	148600	Σ	1960	135200
RATA	69,3333333		RATA	65,33333	
STD.DEVIASI	67,3641673	12,29896	STD.DEVIASI	85,98316	15,69831
N MAX	90		n max	90	
N MIN	50		n min	40	
1/N1=1/N2	0,03571429	0,071429			
STD. TOTAL	12,298958				
T HITUNG	1,21690224		0,267261		
KESIMPULAN			T TABEL	1,697	

Dari hasil analisis yang didapatkan menyatakan bahwa tidak adanya pengaruh yang signifikan dengan taraf 0,05.

Lampiran 17

EKSPERIMEN			KONTROL		
RESPONDEN	X1	X1 ²	RESPONDEN	X2	X2 ²
U.1	80	6400	U.1	70	4900
U.2	90	8100	U.2	100	10000
U.3	90	8100	U.3	100	10000
U.4	80	6400	U.4	90	8100
U.5	100	10000	U.5	80	6400
U.6	100	10000	U.6	70	4900
U.7	80	6400	U.7	70	4900
U.8	90	8100	U.8	100	10000
U.9	100	10000	U.9	70	4900
U.10	90	8100	U.10	70	4900
U.11	100	10000	U.11	70	4900
U.12	100	10000	U.12	80	6400
U.13	90	8100	U.13	80	6400
U.14	90	8100	U.14	90	8100
U.15	100	10000	U.15	80	6400
U.16	90	8100	U.16	100	10000
U.17	90	8100	U.17	80	6400
U.18	90	8100	U.18	90	8100
U.19	90	8100	U.19	60	3600
U.20	100	10000	U.20	60	3600
U.21	100	10000	U.21	100	10000
U.22	100	10000	U.22	90	8100
U.23	90	8100	U.23	90	8100
U.24	90	8100	U.24	60	3600
U.25	90	8100	U.25	60	3600
U.26	100	10000	U.26	60	3600
U.27	90	8100	U.27	80	6400
U.28	90	8100	U.28	90	8100
U.29	100	10000	U.29	60	3600

U.30	100	10000	U.30	60	3600
Σ	2790	260700	Σ	2360	191600
RATA-RATA	93		RATA-RATA	78,66667	
STD.DEVIASI	35,67091	6,454972	STD.DEVIASI	78,43293	13,87777
			N MAX	100	
1/N1=1/N2	0,035714	0,001276	N MIN	60	
STD.TOTAL	20,33275				
T HITUNG	19,73828		0,035714		
n max	100				
n min	80		T TABEL	1.697	
<p>Dari hasil analisis yang didapatkan menyatakan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dengan taraf 0,05.</p>					

Lampiran 18

N	Pretest		Post-Test		Posttest-Pretest	Skor Ideal - Pretest 100	N Gain Score	N Gain Score %
	Nilai	Ket	Nilai	Ket		100		
1	70	T.LULUS	80	LULUS	10	30	0,333	33,33
2	50	T.LULUS	90	LULUS	40	50	0,800	80,00
3	80	LULUS	90	LULUS	10	20	0,500	50,00
4	80	LULUS	80	LULUS	0	20	0,000	0,00
5	70	T.LULUS	100	LULUS	30	30	1,000	100,00
6	80	T.LULUS	100	LULUS	20	20	1,000	100,00
7	80	T.LULUS	80	LULUS	0	20	0,000	0,00
8	70	T.LULUS	90	LULUS	20	30	0,667	66,67
9	90	T.LULUS	100	LULUS	10	10	1,000	100,00
10	70	T.LULUS	90	LULUS	20	30	0,667	66,67
11	90	T.LULUS	100	LULUS	10	10	1,000	100,00
12	80	LULUS	100	LULUS	20	20	1,000	100,00
13	70	T.LULUS	90	LULUS	20	30	0,667	66,67
14	50	T.LULUS	90	LULUS	40	50	0,800	80,00
15	50	T.LULUS	100	LULUS	50	50	1,000	100,00
16	70	T.LULUS	90	LULUS	20	30	0,667	66,67
17	70	T.LULUS	90	LULUS	20	30	0,667	66,67
18	70	T.LULUS	90	LULUS	20	30	0,667	66,67
19	60	T.LULUS	90	LULUS	30	40	0,750	75,00
20	50	T.LULUS	100	LULUS	50	50	1,000	100,00
21	60	T.LULUS	100	LULUS	40	40	1,000	100,00
22	60	T.LULUS	100	LULUS	40	40	1,000	100,00
23	60	T.LULUS	90	LULUS	30	40	0,750	75,00
24	70	T.LULUS	90	LULUS	20	30	0,667	66,67
25	60	T.LULUS	90	LULUS	30	40	0,750	75,00
26	60	T.LULUS	100	LULUS	40	40	1,000	100,00
27	70	T.LULUS	90	LULUS	20	30	0,667	66,67

28	60	T.LULUS	90	LULUS	30	40	0,750	75,00
29	90	LULUS	100	LULUS	10	10	1,000	100,00
30	90	LULUS	100	LULUS	10	10	1,000	100,00
Jumlah	2080		2790					
Rerata	69,333333		93				0,759	75,89
Ket							TINGGI	EFEKTIF

LAMPIRAN 19



LAMPIRAN 20



LAMPIRAN 21



LAMPIRAN 22



LAMPIRAN 23



LAMPIRAN 24



LAMPIRAN 25



LAMPIRAN 26



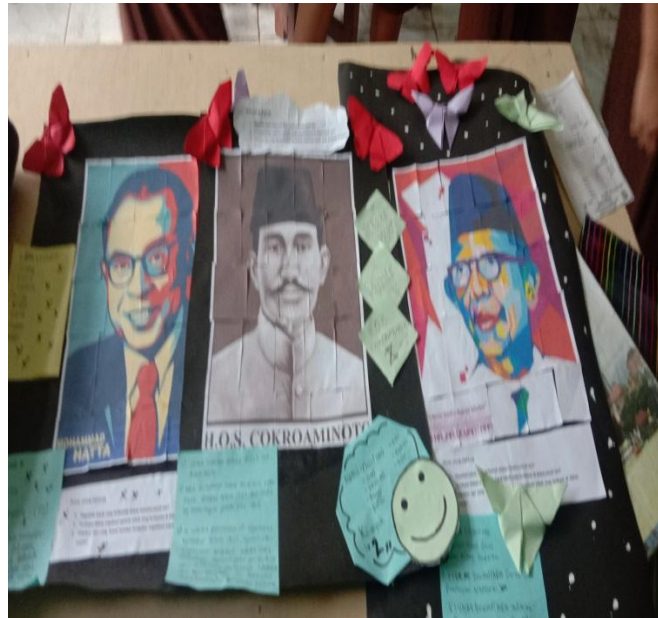
LAMPIRAN 27



LAMPIRAN 28



LAMPIRAN 29



LAMPIRAN 30

KARTU SOAL

1. Siapakah tokoh yang terbentuk dalam susunan *puzzle* mu?
2. Terdapat dalam organisasi apakah tokoh yang terusun di dalam *puzzle* mu?
3. Jelaskan apa yang kamu ketahui mengenai organisasi tokoh yang terdapat di dalam *puzzle!*

LAMPIRAN 31

N	<i>pre-test</i>		<i>post-test</i>		<i>(post-test) - (pre-test)</i>	<i>skor ideal - pretest 100</i>	<i>n gain sore</i>	<i>n gain score %</i>
	Nilai	Ket	Nilai	Ket		100		
1	70	Tidak Lulus	80	Lulus	10	30	0,333	33,33
2	50	Tidak Lulus	90	Lulus	40	50	0,800	80,00
3	80	Lulus	90	Lulus	10	20	0,500	50,00
4	80	Lulus	80	Lulus	0	20	0,000	0,00
5	70	Tidak Lulus	100	Lulus	30	30	1,000	100,00
6	80	Tidak Lulus	100	Lulus	20	20	1,000	100,00
7	80	Tidak Lulus	80	Lulus	0	20	0,000	0,00
8	70	Tidak Lulus	90	Lulus	20	30	0,667	66,67
9	90	Tidak Lulus	100	Lulus	10	10	1,000	100,00
10	70	Tidak Lulus	90	Lulus	20	30	0,667	66,67
11	90	Tidak Lulus	100	Lulus	10	10	1,000	100,00
12	80	Lulus	100	Lulus	20	20	1,000	100,00
13	70	Tidak Lulus	90	Lulus	20	30	0,667	66,67
14	50	Tidak Lulus	90	Lulus	40	50	0,800	80,00
15	50	Tidak Lulus	100	Lulus	50	50	1,000	100,00
16	70	Tidak Lulus	90	Lulus	20	30	0,667	66,67
17	70	Tidak Lulus	90	Lulus	20	30	0,667	66,67
18	70	Tidak Lulus	90	Lulus	20	30	0,667	66,67
19	60	Tidak Lulus	90	Lulus	30	40	0,750	75,00
20	50	Tidak Lulus	100	Lulus	50	50	1,000	100,00
21	60	Tidak Lulus	100	Lulus	40	40	1,000	100,00
22	60	Tidak Lulus	100	Lulus	40	40	1,000	100,00
23	60	Tidak Lulus	90	Lulus	30	40	0,750	75,00
24	70	Tidak Lulus	90	Lulus	20	30	0,667	66,67
25	60	Tidak Lulus	90	Lulus	30	40	0,750	75,00

26	60	Tidak Lulus	100	Lulus	40	40	1,000	100,00
27	70	Tidak Lulus	90	Lulus	20	30	0,667	66,67
28	60	Tidak Lulus	90	Lulus	30	40	0,750	75,00
29	90	Lulus	100	Lulus	10	10	1,000	100,00
30	90	Lulus	100	Lulus	10	10	1,000	100,00
JLH	2080		2790					
rata	69,3333		93				0,759	75,89
ket							TINGGI	EFEKTIF