

**PENERAPAN METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
DALAM MENGOPTIMALKAN HASIL BELAJAR BERBASIS
KELOMPOK PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS VIII DI MTSN 3
JEMBER**

Delilatur Rohmah¹, Muhammad Eka Rahman²

¹Universitas Islam Negeri Kyai Haji Achmad Shiddiq Jember
delilatur@gmail.com

² Universitas Islam Negeri Kyai Haji Achmad Shiddiq Jember
meka.rahman10@gmail.com

ABSTRAK

Teams Games Tournament adalah salah satu metode pembelajaran yang menggunakan permainan dalam kegiatan pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sebagai metode pembelajaran baru saat kegiatan pembelajaran berlangsung agar siswa lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kooperatif, dengan metode pengumpulan data melalui observasi, tes, angket dan dokumentasi. Penelitian ini bertujuan dalam mengoptimalkan hasil belajar berbasis kelompok mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menggunakan metode Team Games Tournament (TGT) di kelas VIII di MTsN 3 Jember. Metode Teams Games Tournament (TGT) dipilih karena dipercaya dapat memperbaiki interaksi dan kerjasama antar siswa dalam proses pembelajaran Teams Games Tournament merupakan salah satu metode pembelajaran dengan menggunakan permainan dalam kegiatan pembelajaran. Fokus penelitian ini adalah: (1). Bagaimana penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan kinerja kelompok pada pembelajaran IPS di kelas VIII MTsN 3 Jember? dan (2). Bagaimana metode Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan pemahaman materi IPS di kelas VIII di MTsN 3 Jember. Tujuan penelitian ini adalah: (1). Mendeskripsikan efektivitas metode TGT dalam meningkatkan kinerja kelompok pada pembelajaran IPS di kelas VIII MTsN 3 Jember. (2). Mendeskripsikan bagaimana metode TGT dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPS di kelas VIII MTsN 3 Jember. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan pendekatan kooperatif. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan, yang meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian melibatkan 28 siswa kelas VIII D. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kelas mengalami peningkatan minat belajar siswa, hasil angket pada siklus I menunjukkan minat belajar sebesar 21,52%, dan meningkat menjadi 22,92% pada siklus II. Dari hasil penelitian ini, menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa di kelas VIII D. yang menunjukkan bahwa metode Teams Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar berbasis kelompok di kelas VIII di MTsN 3 Jember. Temuan ini memberikan implikasi penting bagi pendidik dalam memilih strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi aktif dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Metode Teams Games Tournament (TGT), Kinerja kelompok, Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS.

ABSTRACT

The development of Teams Games Tournament is a learning method that uses games in learning activities which can be used as a new learning method during learning activities so that students are more enthusiastic in participating in learning activities. This research uses a cooperative approach, with data collection methods through observation, tests, questionnaire and documentation. This

research aims to optimize group-based learning outcomes in Social Sciences (IPS) subjects using the Team Games Tournament (TGT) method in class VIII at MTsN 3 Jember. The Teams Games Tournament (TGT) method was chosen because it is believed to improve interaction and cooperation between students in the learning process. Teams Games Tournament is a learning method that uses games in learning activities. The focus of this research is: (1). How can the application of the Teams Games Tournament (TGT) method improve group performance in social studies learning in class VIII MTsN 3 Jember? And (2). How can the Teams Games Tournament (TGT) method improve understanding of social studies material in class VIII at MTsN 3 Jember. The objectives of this research are: (1). Describe the effectiveness of the TGT method in improving group performance in social studies learning in class VIII MTsN 3 Jember. (2). Describe how the TGT method can improve students' understanding of social studies material in class VIII MTsN 3 Jember. This research is Classroom Action Research (PTK) which was carried out in two cycles with a cooperative approach. Each cycle consists of two meetings, which include planning, implementation, observation and reflection stages. The research subjects involved 28 students of class VIII D. This research can be concluded that the class experienced an increase in student interest in learning, the results of the questionnaire in cycle I showed interest in learning of 21.52%, and increased to 22.92% in cycle II. From the results of this research, it shows that there is a significant increase in student learning outcomes in class VIII D. which shows that the Teams Games Tournament (TGT) method is effective in improving group-based learning outcomes in class VIII at MTsN 3 Jember. These findings provide important implications for educators in choosing learning strategies that can increase active participation and student learning outcomes.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT) method, group performance, student learning outcomes in social studies learning.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan Mata pelajaran ini bertujuan untuk mengajarkan siswa menjadi warga negara yang baik dengan membekali mereka pengetahuan, kepedulian sosial, serta keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri, masyarakat, dan negara. Dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), pendidikan karakter dapat ditanamkan, karena melalui IPS, guru dapat membentuk perilaku positif pada siswa yang diinginkan.¹ Pembelajaran IPS bertujuan untuk membentuk warga negara yang memiliki kemampuan sosial serta keyakinan dalam menjalani kehidupannya di tengah kekuatan fisik dan sosial, sehingga pada akhirnya mereka menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab.² Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran di tingkat MTS Negeri yang menggabungkan berbagai disiplin ilmu sosial, seperti geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi. Fokus utama IPS adalah mengkaji realitas dan fenomena yang terjadi dalam masyarakat melalui pendekatan interdisipliner. Penerapan Sikap sosial dalam pembelajaran

¹ Ihda K. Wijang P.S.A.M husein A. Yona W. mengimplementasikan pendidikan karakter melalui Penmbelajaran IPS di SD, Jurnal Pendidikan tambusai Vol 6. No 1 tahun 2022 ISSN: 2614- 3097 hlm 4278

² Ali M. R. Dan Darmiyati Z. Membahas aktualisasi pendidikan karakter yang berbasis budaya sekolah dalam pembelajaran IPS di SMP dalam artikel berjudul "Harmoni Sosial" yang diterbitkan di Jurnal Pendidikan IPS, Vol. 5, No. 1, Maret.tahun 2018

Http: // jurnal, uny. Ac id/ index .php/hsjpi(79-92)

IPS terlihat dengan jelas dalam tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran tersebut. Sikap sosial yang dimiliki siswa diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa.³

Proses pembelajaran sering mengalami permasalahan, karena proses pembelajaran berkaitan dengan banyak hal, mulai dari siswa, sarana dan prasarana, guru, lingkungan sekolah, kurikulum, kebijakan pemerintah dan lain sebagainya. Agar pendidikan memiliki tujuan dan output yang sama, maka pemerintah Indonesia menetapkan sistem pendidikan nasional sebagai pedoman penyelenggaraan pendidikan berbentuk undang-undang. Sebagai seorang guru dalam proses pembelajaran harus mengikuti ketentuan yang tercantum dalam peraturan perundang-undangan yang sudah berlaku.

Guru berperan aktif dalam proses pembelajaran sebagai aktifitas aktif dalam proses pembelajaran sebagai suatu aktifitas inti dari sebuah pendidikan. Hal ini sesuai dengan Permendiknas No.41 tahun 2007 yang menyatakan bahwa kegiatan inti pembelajaran merupakan suatu proses pembelajaran untuk mencapai suatu kompetensi dasar yang dilakukan dengan cara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, yang mana dapat menarik peserta didik untuk ikut berpartisipasi secara aktif di dalamnya, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai bakat dan minat sesuai perkembangan fisik serta psikologis siswa, yang mana dapat kita artikan bahwasannya seorang guru disini bertindak sebagaimana manajer atau pengelola dalam proses pembelajaran di sekolah. Untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan perlu adanya upaya dalam bentuk cara atau metode agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik sesuai dengan ketentuan dalam peraturan yang ada. Proses menggali prakarsa, kreativitas dan lain sebagainya merupakan suatu tugas besar untuk seorang guru agar peserta didik dapat memahami dengan baik apa yang telah disampaikan sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan.

Metode pembelajaran sering menjadi permasalahan karena ketepatan dan kebenaran serta kesesuaian antara metode dengan materi ajar, yang mana berdampak pada keberhasilan peserta didik untuk memahami dan mengerti materi apa yang sedang disampaikan. Bagi pendidikan metode pengajaran sering dijadikan suatu patokan keberhasilan menyampaikan materi-materi ajar sesuai kurikulum yang ada. Berbagai macam metode yang dapat digunakan untuk

³ I.W Dite Kartih, & I N suastika Dampak Model Blended Learning yang menggunakan aplikasi goggle Classroom terhadap Sikap sosial Dan Hasil Belajar IPS, Jurnal Pendidikan IPS Indonesia Vol 6, No 1 April ISSN-2686- 1925 hlm 2 tahun 2022

menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah di cerna dan di pahami oleh peserta didik.⁴

Pembelajaran pada umumnya adalah kegiatan sistematis yang terhubung dengan anak-anak, yang mana memicu terhadap proses pembelajaran. Guru dihadapkan pada berbagai tantangan, termasuk menarik partisipasi belajar siswa, seperti di MTsN 3 Jember. Partisipasi belajar siswa mencerminkan keterlibatan fisik selama proses pembelajaran.

Dari Hasil observasi awal penulis di MTsN 3 JEMBER menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran di kelas, pendekatan yang diterapkan masih bersifat teoritis dan berpusat pada peran guru. Model pembelajaran yang digunakan cenderung bersifat konvensional, seperti ceramah dan diskusi, dengan siswa diminta untuk mencatat dan mendengarkan penjelasan. Sayangnya, pendekatan ini memiliki beberapa kelemahan, di mana keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar kurang optimal sehingga banyak siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran. Sementara itu, sebagian besar murid berinteraksi dengan teman sebangku mereka, dan kekurangan partisipasi aktif dalam pembelajaran mata pelajaran IPS dapat berdampak negatif pada pemahaman materi pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan hasil wawancara penulis dengan guru IPS Ibu Nurul Hayati, S.E di MTsN 3 JEMBER.

Menerapkan materi pembelajaran perlu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Penerapan metode Teams Games Tournaments (TGT) bisa menjadi solusi efektif, mengingat Teams Games Tournament (TGT) adalah metode pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh siswa dalam peran tutor sebaya, tanpa membedakan status atau jenis kelamin.

Berdasarkan latar belakang tersebut Team games tournament (TGT) membentuk siswa ke dalam kelompok belajar yang beragam, mendorong kolaborasi dalam sebuah kelompok sekaligus melibatkan aktivitas dan kemampuan berfikir yang berbeda. Sebuah kelompok terdiri dari 7-8 individu tanpa memperhatikan perbedaan status dan jenis kelamin dapat tidak hanya menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi. Dalam konteks Ilmu Pengetahuan Sosial, penguasaan keterampilan-keterampilan tersebut memberikan dukungan signifikan bagi pembentukan karakter sosial siswa, membuat metode pembelajaran

⁴ Sanusi, Penerapan metode teams games tournament (TGT) untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar ips siswa sekolah dasar jurnal ilmu pendidikan sosial, sains dan humaniora, vol 3, no 2, juni 2017.hal 1-2

Teams Games Tournament (TGT) sangat sesuai untuk diterapkan dalam mata pelajaran IPS di sekolah⁵

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), yang dalam bahasa Inggris dikenal sebagai *classroom action research*. PTK merupakan jenis penelitian yang dilakukan di dalam ruang kelas untuk mengevaluasi dampak dari tindakan yang diimplementasikan pada subjek penelitian dalam konteks pembelajaran kelas tersebut. Hopkins mendefinisikan Penelitian Tindakan Kelas sebagai suatu pendekatan yang menggabungkan prosedur penelitian dengan tindakan substansial, yang melibatkan proses inkuiri atau upaya individu untuk memahami situasi tertentu sambil terlibat dalam perbaikan dan perubahan.⁶

Kemmis dan Mc Taggart mengemukakan bahwa penelitian tindakan adalah studi yang dilakukan untuk memperbaiki diri sendiri, pengalaman kerja sendiri, tetapi dilaksanakan secara sistematis, terencana, dan dengan sikap mawas diri. Secara umum, penelitian tindakan kelas dapat diartikan sebagai suatu bentuk penelitian yang dilaksanakan di ruang kelas untuk mengatasi berbagai masalah yang muncul selama proses belajar mengajar. Tujuannya adalah meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir siswa dalam kegiatan pembelajaran.⁷

Dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini, peneliti telah memilih beberapa teknik pengumpulan data yang efektif, melibatkan observasi, tes, angket, dan dokumentasi. Penggunaan Observasi merupakan suatu cara pengambilan data dengan melakukan pengamatan secara langsung. Teknik ini dapat digunakan untuk evaluasi aspek kognitif dan non-kognitif seperti sikap, evaluasi kerja dan situasi responden. Observasi dalam penelitian ini mencakup dua aspek utama, yaitu observasi terhadap kinerja guru dan observasi terhadap kinerja siswa selama pelaksanaan pembelajaran.⁸ Tes memungkinkan peneliti untuk mengukur pemahaman dan penguasaan materi oleh siswa. Tes dapat mencakup berbagai bentuk, seperti ujian tertulis atau penilaian praktis, untuk menilai kemampuan siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama pembelajaran. Tujuan dari penggunaan tes ini adalah untuk mengukur sejauh mana siswa telah mencapai pemahaman dan penguasaan

⁵ Nailul Fauziah, Model Team Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar IPS Siswa, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, Volume 9, No 2, Oktober 2020, pp. 144-154 Hal 2-3

⁶ Asrori and Rusman, Classroom Action Research Pengembangan Kompetensi Guru, Pena Persada, 2020. 2

⁷ Fenti Hikmawati, Metodologi Penelitian, (Depok, Rajawali Pers : 2020) 182

⁸ D Anggota. Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan, 2013. H 308

terhadap materi yang diajarkan, sebagaimana ditetapkan dalam standar yang berlaku.⁹ Angket memungkinkan peneliti untuk mengetahui sejauh mana minat belajar siswa saat kegiatan pembelajaran itu berlangsung, angket dapat mencakup pertanyaan singkat tentang materi yang diajarkan metode pembelajaran yang digunakan, keluhan siswa saat kegiatan pembelajaran itu berlangsung. Pengumpulan data melalui dokumentasi melibatkan pengumpulan catatan, laporan, atau materi lain yang relevan dengan proses pembelajaran. Dokumentasi dapat mencakup RPP, pekerjaan siswa, atau materi pendukung lainnya. Data ini memberikan konteks tambahan dan dukungan untuk menggambarkan kontinuitas kegiatan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan siklus 1 dengan menerapkan Metode Teams Games Tournament (TGT), peneliti melakukan persiapan pra penelitian dengan mengadakan wawancara dengan guru IPS di MTsN 3 Jember dan melakukan observasi langsung untuk mengumpulkan data tentang metode pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar dalam mata pelajaran IPS khususnya siswa kelas VIII - D

1. Deskripsi Data Pra-siklus

Pada hari Rabu, tanggal 24 Mei 2024, dilakukan tahap penelitian pra-siklus di kelas VIII-D. Hasil pre-test ini menunjukkan bahwa kelas VIII D memiliki pemahaman awal yang hampir setara sebelum penerapan metode yang berbeda, Memberikan gambaran untuk menilai efektivitas metode Teams games tournament (TGT) setelah siklus pembelajaran dilaksanakan.; Berikut adalah hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada tahap pra siklus:

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas >75	7	25%
Tidak Tuntas <75	21	75%

Dari total 28 orang siswa kelas VIII-D, 7 siswa (sebesar 25%) dianggap tuntas dalam hasil pembelajaran IPS siswa kelas VIII-D karena nilainya mencapai atau melebihi KKM 75, sementara 21 siswa lainnya (sebesar 75%) dianggap tidak tuntas karena nilainya kurang dari

⁹ Karimuddin Abdullah, Dkk, Metodologi Penelitian Kuantitatif, (Aceh, Yayasan Penerbit Muhammad Zaini IKAPI, 2021) 56

KKM 75. Dapat dinyatakan bahwa hasil belajar siswa tergolong rendah, karena hanya sebagian kecil siswa yang berhasil mencapainya.

2. Deskripsi Data Siklus 1

Persentase hasil belajar siswa kelas VIII -D dalam pembelajaran IPS pada siklus 1:

No	Nilai KKM	Jumlah Siswa	Presentase	Kategori	Keterangan
1	≥ 75	14	50%	Tuntas	Siklus 1
2	≥ 75	14	50%	Tidak Tuntas	

Dalam tabel di atas, terdapat 14 siswa (atau sekitar 50%) yang memperoleh nilai pembelajaran IPS di atas 75, menunjukkan bahwa mereka mencapai ketuntasan hasil belajar IPS. Sedangkan 14 siswa (atau sekitar 50%) memperoleh nilai di bawah 75, menunjukkan bahwa mereka belum mencapai ketuntasan keterampilan berpikir tingkat tinggi, total jumlah siswa yang diperiksa adalah 28 siswa.

3. Deskripsi Data Siklus II

Berdasarkan data yang disajikan dari penelitian pra-siklus hingga siklus kedua dalam pembelajaran IPS kelas VIII-D, tergambar sebuah progres yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berikut tabel peningkatan hasil belajar siswa dari pra-siklus hingga siklus 2.

Persentase hasil keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa dalam pembelajaran IPS pada Siklus 2:

No	Nilai KKM	Jumlah Siswa	Presentase	Kategori	Keterangan
1	≥ 75	21	75%	Tuntas	Siklus 2

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat adanya peningkatan di setiap siklus. Pada pra-siklus, rata-rata nilai siswa mencapai 25%, meningkat menjadi 50% pada siklus I, dan mencapai 75% pada siklus II. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan di setiap siklus. siswa kelas VIII D mampu mengikuti pembelajaran dengan baik, baik dalam hal kerja sama kelompok maupun keaktifan mereka. Hal ini sejalan dengan kelebihan metode pembelajaran, di mana suasana pembelajaran yang menyenangkan terbentuk, kerja sama antar siswa tercipta secara dinamis, dan semangat gotong royong tersebar merata di antara siswa. Metode ini juga membantu mencegah kejenuhan, karena siswa terlibat langsung dalam menjawab soal melalui Teams Games Tournament (TGT). Metode ini berfungsi sebagai alat bantu dalam proses

pembelajaran, yang mempermudah siswa dalam memahami materi dan meningkatkan daya serap mereka terhadap pembelajaran. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan dari pra-siklus, siklus I, hingga siklus II menunjukkan hasil yang terus meningkat. Peningkatan hasil belajar terjadi pada setiap siklus. Pada siklus I dan II, peneliti menerapkan metode TGT yang mencakup diskusi. Dapat disimpulkan bahwa 70% siswa lebih memahami materi ketika mereka terlibat dalam diskusi.

Sebelum memulai siklus, peneliti mengajukan beberapa pertanyaan kepada guru kelas VIII di MTsN 3 Jember. Dari hasil observasi, disimpulkan bahwa guru sudah menguasai materi pelajaran IPS, namun masalah yang muncul adalah ketika siswa ramai dan tidak memperhatikan saat guru menjelaskan materi, sehingga informasi yang disampaikan tidak dapat dipahami dengan baik oleh siswa hal ini sejalan dengan hasil wawancara saat kegiatan siklus belum terlaksana di MTsN 3 Jember, yang mana ketika kita menjelaskan materi pembelajaran masih banyak siswa yang sibuk dengan aktivitas mereka sendiri dan tidak mendengarkan pembelajaran dengan baik

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode Teams Games Tournament..(TGT) dalam pembelajaran berbasis kelompok untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas VIII, yang terdiri dari 28 siswa kelas VIII D dapat disimpulkan sebagai berikut:

Terdapat peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa kelas eksperimen dari pra siklus ke siklus I dan siklus II. Nilai pra siklus hanya mencapai 25%, sedangkan pada siklus I nilai meningkat menjadi 50%, dan pada siklus II mencapai 75%. Hal ini menunjukkan bahwa metode TGT efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa terhadap materi yang diajarkan, Keefektifan Pembelajaran Berbasis Kelompok dalam Penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) berhasil menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan kolaboratif. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar, berinteraksi, dan saling membantu dalam memahami materi IPS, Pengembangan Keterampilan Sosial Melalui metode ini, siswa tidak hanya meningkatkan hasil belajar akademik mereka, tetapi juga keterampilan sosial. Kerja sama dalam kelompok membantu siswa mengembangkan kemampuan komunikasi dan kolaborasi, yang sangat penting dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) terbukti efektif dalam mengoptimalkan hasil belajar berbasis kelompok pada materi IPS di kelas VIII.

1. **Saran untuk Guru:** Metode Teams Games Tournament (TGT) seharusnya dijadikan pilihan baru yang memberikan wawasan dan informasi bermanfaat, terutama bagi guru IPS, dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.
2. **Saran untuk Siswa:** Siswa diharapkan memiliki motivasi dan berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, agar Mampu memaksimalkan ketertarikan serta pencapaian hasil belajar mereka, khususnya dalam mata pelajaran IPS.
3. **Saran untuk Sekolah:** Proses pembelajaran di kelas perlu mendapatkan perhatian yang lebih agar dapat menciptakan pendidikan yang melahirkan generasi yang cerdas, disiplin, dan berprestasi. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang menarik sebaiknya diterapkan untuk memastikan bahwa proses belajar mengajar berlangsung efektif dan merata, Sesuai dengan harapan yang diinginkan, Peningkatan dalam metode pembelajaran, kualitas sumber daya guru, serta minat dan hasil belajar siswa sangat penting untuk mendukung kualitas dan prestasi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali M. R. dan Darmiyati Z. membahas aktualisasi pendidikan karakter yang berbasis budaya sekolah dalam pembelajaran IPS di SMP dalam artikel berjudul “Harmoni Sosial” yang diterbitkan di Jurnal Pendidikan IPS, Vol. 5, No. 1, Maret
[Http: // jurnal, uny. Ac id/ index .php/hsjpi](http://jurnal.uny.ac.id/index.php/hsjpi)(79-
- Asrori and Rusman, *Classroom Action Research* Pengembangan Kompetensi Guru, Pena Persada, 2020.
- D. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*, 2013.
- Fenti Hikmawati, *Metodologi Penelitian*, (Depok, Rajawali Pers : 2020)
- I.W Dite Kartih, & I N suastika Dampak Model Blended Learning yang menggunakan aplikasi goggle Classroom terhadap Sikap sosial Dan Hasil Belajar IPS, *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia* Vol 6, No 1 April ISSN-2686- 1925 hlm 2 tahun 2022.
- Karimuddin Abdullah, Dkk, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Aceh, Yayasan Penerbit Muhammad Zaini IKAPI , 2021)
- Nailul Fauziah, Model Team Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar IPS Siswa, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, Volume 9, No 2, Oktober 20.
- Sanusi, Penerapan metode teams games turnament (TGT) untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar ips siswa sekolah dasar *jurnal ilmu pendidikan sosial, sains dan humaniora*, vol 3, no 2, juni 2017.