

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES*
TOURNAMENT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA
KELAS VIII MTs NEGERI 3 LUMAJANG
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKIRIPSI

Diajukan Kepada UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Oleh :
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J SITI MU'AWANAH
NIM: 204101090011

**UIN KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2024**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES*
TOURNAMENT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA
KELAS VIII MTs NEGERI 3 LUMAJANG
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKIRIPSI

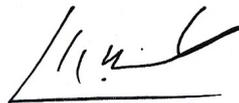
Diajukan Kepada UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Oleh :

SITI MU'AWANAH
NIM.204101090011

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Disetujui Pembimbing :



Abdurrahman Ahmad S.Pd.M.Pd.
NIP.198805302023211017

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES*
TOURNAMENT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA
KELAS VIII MTs NEGERI 3 LUMAJANG
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Hari : Rabu
Tanggal : 24 Mei 2024

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris



Fiqru Mafar, M.IP.
NIP. 198407292019031004



Anindya Fajarini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199003012019032007

Anggota

1. Dr. Wiwin Maisyaroh, M.Si.
2. Abdurrahman Ahmad, M.Pd.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Abdul Muis, S. Ag., M. Si.
NIP. 1973042420000311005

MOTTO

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

Artinya: Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan. (Q.S Al Mujadalah :11)*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Tafsir Al Qur'an kemenag, surah al mujadalah ayat 11

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT yang maha pengasih dan maha penyayang. Puji syukur kepada-Nya yang telah memberikan nikmat dan hidayahnya tanpa kurang satupun. Sholawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun manusia ke jalan kebenaran. Skripsi ini saya persembahkan untuk , orang tua saya, Bapak Sampe dan Ibu Sunarsih yang selalu memberikan dukungan dan semangat baik secara moril maupun materil serta doa yang tiada henti.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ABSTRAK

Siti Mu'awanah, 2024 :Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII MTs Negeri 3 Lumajang Tahun Pelajaran 2023/2024

Kata Kunci : *Team Games Tournament* , Motivasi Belajar dan Pembelajaran IPS

Guru masih berpusat kepada pendekatan pembelajaran konvensional sehingga akan berdampak pada pengetahuan yang diperoleh oleh siswa karena pembelajaran terkesan monoton dan membosankan. Akibatnya siswa masih kurang terlibat, pasif dalam keikutsertaan pada kegiatan pembelajaran sehingga motivasi belajar siswa kurang optimal.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 3 Lumajang Tahun Pelajaran 2023/2024

Metode penelitian dalam penelitian yaitu menggunakan kuantitatif. Peneliti menggunakan *pre-experimental one group pre-test-post-test design*. Metode mengumpulkan data menggunakan observasi dan angket. Instrumen penelitian peneliti menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Untuk menganalisis data menggunakan uji prasarat yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis

Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil pre-test dan post-test siswa. hal tersebut dibuktikan dengan perhitungan uji hipotesis dengan rumus independent samples test, perhitungan menggunakan SPSS Statistics 22 mendapatkan hasil 0,000 dengan dasar pengambilan keputusan yaitu jika nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 maka H₀ ditolak dan H₁ diterima. Sehingga dari hasil tersebut diketahui 0,000 < 0,05 yang mana artinya H₀ ditolak dan H₁ diterima. Hasil ini juga didukung dengan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, dimana kelas eksperimen diberi perlakuan model pembelajaran *Team Games Tournament* yang lebih optimal dibandingkan dengan kelas kontrol. dilihat dari perubahan nilai rata-rata yang ada. Motivasi belajar kelas kontrol tergolong rendah, saran untuk guru betapa pentingnya memberikan perhatian, bimbingan, dan dorongan kepada siswa untuk mendorong partisipasi aktif mereka dalam diskusi.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis sampaikan kepada Allah karena atas rahmat dan karunianya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof.Dr.H.Hepni,S.Ag.,M.M.,CPEM., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah mendukung dan memfasilitasi kami selama proses kegiatan belajar mengajar di lembaga ini.
2. Bapak Dr.Abdul Mu'is,S.Ag.,M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan izin penelitian.
3. Bapak Dr. Hartono,M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Sains Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memimpin Jurusan Pendidikan Sains FTIK.
4. Bapak Fiqru Mafar, M.IP., selaku Koordinator Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan bimbingan dan wadah bagi kami untuk menggali pengetahuan dan pengalaman.
5. Bapak Abdurrahman Ahmad S.Pd.M.Pd., selaku dosen pembimbing skripsi yang berkenan membimbing dan meluangkan waktu, pikiran serta pengarahan dami terselesaikannya penyusunan skripsi penulis
6. Seluruh Dosen Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang berharga.
7. Bapak Sahnawi, S.Pd.M.Pd., selaku kepala sekolah MTs Negeri 3 Lumajang yang telah memberikan izin dan tempat bagi penulis untuk melaksanakan penelitian.
8. Ibu Fifit Mustikasari, S.Pd., selaku Guru Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah membantu dalam penelitian ini.

9. Seluruh dewan guru dan peserta didik MTs Negeri 3 Lumajang yang telah membantu selama proses penelitian.
10. Keluarga tercinta Bapak Sampe dan Ibu Sunarsih yang telah memberikan dukungan, motivasi dan doa. Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah.

Jember, 13 Mei 2024

Siti Mu'awanah

204101090011

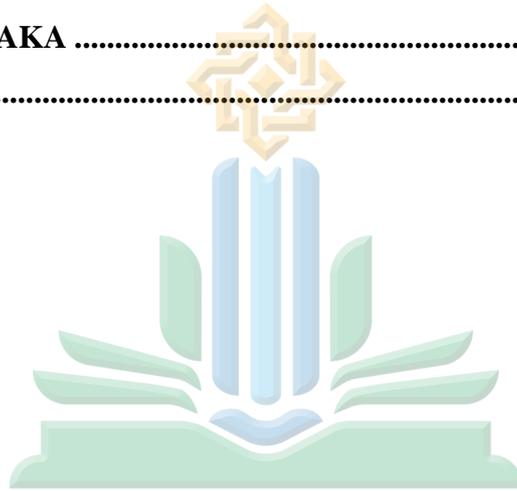


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	9
E. Ruang Lingkup Variabel.....	10
a. Variabel Penelitian	10
b. Indikator Variabel	10
F. Definisi Operasional.....	12
G. Asumsi Penelitian.....	13
H. Hipotesis	14
I. Sistematika Pembahasan	15
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN.....	17
A. Penelitian Terdahulu.....	17
B. Kajian Teori.....	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	37
B. Populasi dan Sampel.....	38
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	40
D. Instrument Pengumpulan Data.....	44

E. Analisis Data.....	47
BAB VI PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS.....	50
A. Gambaran Obyek Penelitian	50
B. Penyajian Data.....	50
C. Analisis dan pengujian Hipotesis.....	54
D. Pembahasan	58
BAB V PENUTUP	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	74



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis Jurnal Terdahulu	22
Tabel 2.2 Sintak Model Pembelajaran Team Games Tournament	27
Tabel 3.1 Desain Penelitian	38
Tabel 3.2 Distribusi Populasi.....	39
Tabel 3.3 Skor Jawaban Pernyataan Positif Dan Negatif Pada Skala Likert ...	41
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar	42
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Angket	45
Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas	46
Tabel 3.7 Interpretasi Tingkat Rebiabilitas Instrument.....	47
Tabel 4.1 Deskripsi Data Post-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	52
Tabel 4.2 Post-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	53
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Fluktuatif Perolehan Nilai Post-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	53
Tabel 4.4 Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	55
Tabel 4.5 Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	56
Tabel 4.6 Uji Independent Samples Test.....	57

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR LAMPIRAN

No. Uraian	Hal
1. Matriks Penelitian.....	75
2. RPP Kelas Eksperimen.....	76
3. RPP Kelas Kontrol	80
4. Angket Uji Coba	83
5. Instrumen Observasi Model Pembelajaran Team Games Tournament.....	86
6. Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran Team Games Tournament.....	88
7. Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Konvensional Pada Kelas Kontrol.....	91
8. Biodata Observer Kelas Eksperimen	93
9. Biodata Observer Kelas Kontrol	94
10. Dokumentasi Pemberian Angket	95
11. Surat Permohonan Ijin Penelitian	96
12. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	97
13. Jurnal Penelitian	98
14. Data Uji Validitas.....	99
15. Data Uji Reliabilitas	102
16. Data Hasil SPSS Pre-Test Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	104
17. Data Hasil SPSS Post-Test Kelas Eskperimen Dan Kelas Kontrol	106
18. Data Uji Normalitas	108
19. Data Uji Homogenitas	109
20. Data Uji Independent Samples Test	110
21. Data Nama Siswa Dalam Penelitian	111
22. Biodata Penulis.....	112

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di era globalisasi sangat penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh karena itu, pendidikan harus selalu berkembang dan mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Pendidikan adalah suatu proses belajar mengajar yang dilakukan oleh seorang guru dengan siswa untuk menjadikan generasi yang memiliki pengetahuan yang luas, keterampilan, dan sikap serta perilaku yang baik. Keberhasilan suatu pendidikan ditentukan oleh kualitas mutu dari seorang guru. Guru sepenuhnya bertanggung jawab secara langsung terhadap kegiatan pembelajaran dalam pelaksanaan pendidikan. Seorang guru dituntut menjadi seorang yang profesional tidak cukup hanya menguasai materi pelajaran saja, akan tetapi guru harus mampu menjadi contoh kepada siswanya dan menjadikan pembelajaran yang efektif dan efisien.¹ Dalam ayat Al-Quran juga dijelaskan pada QS. An-Nahl ayat 125, Allah berfirman:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَاحْدِلْهُمْ بِالَّتِي
هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ
بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Yang artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang

¹Zakia Amni, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAN 2 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020” (UIN Mataram, 2020).

tersesat dari jalan-Nya dan dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.” Dari ayat tersebut, Sama halnya dalam mendidik murid-muridnya, seorang guru seharusnya mengajarkan ilmu dengan metode yang efektif dan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa. Guru juga sebaiknya menunjukkan kebijaksanaan dalam berinteraksi dengan siswa.

Tujuan pendidikan ditetapkan oleh dasar pendidikan sebagai landasan filosofis yang menjadikan yang sangat penting dalam hal ini setiap negara telah menetapkan tujuan Pendidikan Nasional diajukan dalam pasal 3 Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2003. Daya pikir, iman dan taqwa, serta akhlak mulia, dalam mencerdaskan kehidupan bangsa-bangsa, pendidikan ini bertujuan untuk memperkuat potensi manusia dan mendorong kemajuan masyarakat untuk menciptakan karakter dan peradapan bangsa yang tinggi dalam tujuan menyempurnakan kemampuan hidup masyarakat dengan tujuan mengoptimalkan potensi agar peserta didik dapat menjadi individu yang beriman dan taat kepada Tuhan yang Maha Esa berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta tanggung jawab.²

Hakikat pembelajaran yaitu salah satu yang saling berhubungan antara guru dengan siswa, dimana seorang guru tersebut dapat merubah karakter siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya.³ Pelaksanaan pembelajaran ini adalah guru memiliki kedudukan sebagai seorang fasilitator dan akan memberikan fasilitas yang baik pada saat pembelajaran berlangsung, guru

²I Wayan Cong Sujana, “Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia,” *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2019): 29–39.

³Bambang Warsito, “Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya,” 2008.

akan membentuk keadaan pembelajaran yang sangat menarik serta dapat menyampaikan materi dan tujuan yang akan dipelajari dengan sangat baik dan juga menyampaikan strategi seperti apa yang ingin digunakan dalam pemeriksaan perkembangan siswa dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran itu sendiri.⁴ Dalam proses belajar mengajar seorang guru mempunyai tugas dalam memilih dan menentukan metode pembelajaran yang tepat dalam penyampaian materi pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi demi tercapainya tujuan pembelajaran atau pendidikan tersebut.

Fenomena yang terjadi di MTs Negeri 3 Lumajang pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial masih berpusat kepada guru sehingga akan berdampak pada pengetahuan yang diperoleh oleh siswa karena pembelajaran terkesan monoton dan membosankan. Akibatnya siswa masih kurang terlibat, pasif dalam keikutsertaan pada kegiatan pembelajaran sehingga motivasi siswa kurang optimal.⁵ Sehingga, perlu adanya model pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Salah satu model pembelajaran yang inovatif dan interaktif yaitu menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dimana siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran serta menjadikan suasana baru dikelas dan tidak membosankan.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah model pembelajaran yang mudah dilakukan aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan

⁴Sadirman A.M., *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (Rajagrafindo Persada (Rajawali Pers), 2004), <https://books.google.co.id/books?id=an8MMwEACAAJ>.

⁵Wawancara di MTsN 3 Lumajang

tanggungjawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. *Teams Games Tournament* dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran termasuk mata pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah pembentukan kelompok, pemberian materi yang dapat dilaksanakan melalui presentasi kelas, diskusi kelompok dengan bantuan lembar kerja siswa yang mendukung kegiatan *Tournament*, belajar kelompok untuk mendiskusikan lembar kerja yang sudah dibagikan, dan kegiatan yang terpenting adalah *Tournament* yang dapat dilaksanakan setiap bulan atau setiap akhir dari kompetisi dasar.⁶

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* Slavin menyatakan bahwa *Teams Games Tournament* merupakan prosedur pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk berkompetisi dengan kelompok lain sehingga siswa bergairah belajar. Berkat adanya *Games* dan *turnament* yang menjadi *Teams Games Tournament* karakteristik membuat siswa antusias selama proses pembelajaran karena siswa ingin membuktikan bahwa dirinya pintar dan menjadi yang terbaik. Selain itu, Mulyaningih menyatakan, bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* memberikan peluang kepada siswa untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggungjawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.⁷ Model *Teams Games Tournament* diartikan sebagai model

⁶Faiz Panuntun, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Dan Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Sepak Bola (Dribbling) Pada Siswa Kelas Xi Smk Hkti 2 Banjarnegara," *Journal of Sport Coaching and Physical Education* 5, no. 1 (2020): 19–23.

⁷Danti Yuliarsi Saadjad, "Linear: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Melalui Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa Mts Negeri 1 Luwuk The Influence Of The Tgt

pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Agar pembelajaran lebih efektif dan efisien penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dibantu dengan media.

Sebuah alat pembelajaran kolaboratif yang bisa dimanfaatkan adalah kertas yang berisikan gambar yang berisikan point materi, dapat menghasilkan interaksi yang menguntungkan bagi siswa adalah sebuah trik mudah di aplikasikan yang menarik yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan evaluasi. permainan yang disiapkan dapat dipaparkan oleh guru ,ini menawarkan berbagai jenis permainan seperti mencocokkan gambar sesuai definisi atau pengertian dari gambar tersebut,permainan peta atau permainan peran sesuai tema pembelajaran dan banyak. Dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini juga membuat antusias siswa pada saat proses pembelajaran karena pada akhir materi guru akan memberikan sebuah penghargaan pada kelompok terbaik serta menjadikan kelas dengan suasana baru dan tidak monoton satu arah. Sehingga menjadi salah satu treatment yang dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar.

Motivasi adalah dorongan internal yang mendorong individu untuk melakukan tindakan guna mencapai tujuan yang diharapkan. Dalam hal motivasi, teori Maslow dan McClelland mengemukakan bahwa individu memiliki hierarki kebutuhan. Maslow (1993) menekankan pemenuhan

kebutuhan dasar sebagai prioritas sebelum kebutuhan yang lebih tinggi, diterapkan dalam pendidikan untuk meningkatkan motivasi siswa. Di sisi lain, teori McClelland (1961) menyatakan bahwa dorongan untuk mencapai prestasi, yang memotivasi siswa mengatasi rintangan demi mencapai tujuan pembelajaran.⁸ Kedua teori ini, masing-masing menekankan aspek kebutuhan dasar dan kebutuhan akan pencapaian, memberikan wawasan yang penting bagi pendidik untuk memahami dan merancang lingkungan pembelajaran yang dapat memotivasi siswa secara efektif. Integrasi aspek-aspek penting dari kedua teori ini dalam pendekatan pembelajaran dapat membantu menciptakan lingkungan yang mendukung dan merangsang siswa untuk mencapai potensi akademis dan pribadi siswa.

Motivasi memegang peran yang penting dalam proses pembelajaran karena dapat menginspirasi semangat, memicu minat dalam pembelajaran, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik, sehingga keberadaan motivasi mendorong siswa untuk mempelajari materi dengan keseriusan yang lebih tinggi. Menurut Sugeng menyatakan, bahwa motivasi belajar merupakan kondisi psikologis yang akan mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu dan motivasi juga sebagai daya penggerak yang menimbulkan kegiatan belajar, sehingga tujuan belajar yang diharapkan akan tercapai.⁹ Wina Sanjaya juga berpendapat mengatakan bahwa proses pembelajaran motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi siswa yang

⁸Nanang Hasan Susanto and Cindy Lestari, "Problematika Pendidikan Islam Di Indonesia: Eksplorasi Teori Motivasi Abraham Maslow Dan David McClelland," *Edukasia Islamika: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 2 (2018): 184–202.

⁹Ni Putu et al., "Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Mengukur Motivasi Belajar Siswa SD" 3 (2020): 249–57.

kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya.¹⁰

Motivasi merupakan elemen kunci dalam keberhasilan siswa menciptakan prestasi yang optimal dalam pembelajaran. Tingkat motivasi yang tinggi pada siswa memiliki dampak positif, meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran dan membentuk sikap yang positif selama proses pembelajaran. Mendorong motivasi siswa untuk mengalami perubahan positif dalam cara mereka belajar menjadi sangat penting. Beberapa faktor yang mempengaruhi tingkat motivasi dalam pembelajaran antara lain termasuk aspirasi atau tujuan individu siswa, kemampuan belajar masing-masing siswa, kondisi pribadi siswa, lingkungan belajar yang ada, faktor-faktor dinamis yang terjadi selama proses pembelajaran, serta peran guru dan upaya yang dilakukan dalam konteks pendidikan.¹¹

Berdasarkan observasi dengan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Ibu Fifit Mustkasari, S.Pd. dan siswa kelas VIII MTs Negeri 3 Lumajang tahun pelajaran 2023/2024, salah satunya dengan media gambar tersebut sudah diaplikasikan di kelas dengan respon yang baik dan kerja sama, sehingga siswa dapat mudah mengerti materi yang telah dipaparkan oleh

¹⁰Amna Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran," *Lantanida Journal* 5, no. 2 (2018): 172–82.

¹¹Agus Rahmad Timor et al., "Effectiveness of Problem-Based Model Learning on Learning Outcomes and Student Learning Motivation," *International Journal of Multi Science* 1, no. 10 (2021).

guru dan bersemangat untuk berinteraksi antar kelompok yang sudah ditentukan.¹²

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, harapan dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa pada kelas adalah kelas menjadi lebih kondusif dan terarah, siswa dapat fokus pada pembelajaran, tidak hanya membuat siswa yang memiliki kecerdasan tinggi lebih tampak dalam proses pembelajaran, tetapi juga melibatkan siswa yang memiliki kemampuan lebih rendah untuk ikut aktif dan memiliki kontribusi penting dalam kelompoknya, memicu semangat belajar yang lebih tinggi, dan siswa dapat merasakan bahwa proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Sehingga peneliti bermaksud melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII di MTs Negeri 3 Lumajang Tahun Pelajaran 2023/2024”.

B. Rumusan Masalah

Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 3 Lumajang Tahun Pelajaran 2023/2024 ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 3 Lumajang Tahun Pelajaran 2023/2024

¹²Wawancara di MTsN 3 Lumajang

D. Manfaat Penelitian

Pada bagian manfaat penelitian ini, peneliti memaparkan beberapa manfaat dari penelitian pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 3 Lumajang Tahun Pelajaran 2023/2024 bagi beberapa pihak. Penelitian ini memberi manfaat teoritis dan praktis diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber rujukan untuk penelitian selanjutnya mengenai pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Guru
Guru harus mampu melacak kemajuan pembelajaran dan mempertimbangkan kualitas dan kuantitas kegiatan pembelajaran sehingga dapat tercipta pembelajaran yang efektif
 - b. Bagi Sekolah
Dapat dijadikan tolak ukur dalam meningkatkan mutu pendidikan sekolah tersebut.
 - c. Bagi siswa
Penelitian ini di harapkan dapat memberikan motivasi belajar siswa dengan pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament*

d. Bagi Peneliti

Sebagai pengetahuan dan keterampilan terkait pelaksanaan mengenai model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 3 Lumajang Tahun Pelajaran 2023/2024

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Variabel Penelitian

Pada penelitian ini terdapat dua macam variabel, yaitu variabel bebas (variabel independen) merupakan variabel yang tidak memiliki ketergantungan terhadap variabel yang lainnya serta variabel terikat (variabel dependen) merupakan variabel yang tergantung dengan variabel yang lainnya. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

a. Variabel independen (Bebas)

Variabel independen adalah variable yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya variable terikat dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Team Games Tournament*.

b. Variabel Dependen (Terikat)

Variable dependen adalah variable yang dipengaruhi oleh faktor variable independen dalam penelitian ini yang menjadi variable terikat adalah motivasi belajar siswa

2. Indikator Variabel

Setelah peneliti menentukan variabel bebas (X), Strategi *Team Games Tournament* dan variabel terikat (Y), yakni motivasi belajar siswa dalam pembelajaran kelas VIII MTsNegeri 3 Lumajang.

a. Variable independen (X)

Model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan bantuan permainan soal-soal media gambar dalam penelitian ini merupakan model pembelajaran yang dilaksanakan di MTs Negeri 3 Lumajang pada kelas VIII mata pelajaran Ilmu pengetahuan sosial materi mobilitas sosial pada model ini, siswa diatur menjadi beberapa kelompok kecil yang beragam dan mereka bekerja sama untuk menuntaskan tugas-tugas atau masalah terkait dengan materi mobilitas sosial dengan indikator sebagai berikut :

- 1) Penyajian Kelas
- 2) Pembentukan kelompok (*Teams*)
- 3) Permainan (*Games*)
- 4) Pertandingan (*Tournament*)
- 5) Hadiah kelompok (*Team Recognize*)

b. Variable Dependen (Y)

Motivasi belajar siswa pada penelitian ini yang dimiliki oleh siswa kelas VIII MTsNegeri 3 Lumajang Semester ganjil Tahun pelajaran 2023/2024

- 1) Pengertian motivasi belajar
- 2) Indikator motivasi

F. Definisi Operasional

Dengan operasional adalah definisi yang digunakan sebagai pijakan pengukuran secara empiris terhadap variable penelitian dengan rumusan masalah yang didasarkan pada indikator variable. Di MTs Negeri 3 Lumajang dalam definisi operasional juga bermanfaat untuk mencengah atau menghindari persepsi lain mengenai istilah-istilah yang dapat pada penelitian ini. Maka dari manfaat tersebut perlu adanya penjelasan- penjelasan istilah dalam definisi operasional.

1. Model pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang menggabungkan *Research Group* dan *Team Contest* serta dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran siswa dengan berbagai fakta, konsep, dan keterampilan belajar. Model pembelajaran *Team Games Tournament* ini juga mudah diterapkan pada siswa, menggabungkan semua aktivitas siswa tanpa perbedaan status, termasuk bermain, kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan yang dikembangkan sesuai dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih santai dan meningkatkan motivasi belajar, tanggung jawab, kerjasama, kompetisi yang sehat, dan keterlibatan dalam belajar.
2. Motivasi belajar merupakan dukungan yang sangatlah penting untuk kontribusi pada siswa. Motivasi sangat penting dalam pembelajaran, tanpa

adanya motivasi, terkadang siswa sangat malas dalam belajar. Belajar merupakan proses untuk mencapai keberhasilan. Dalam hal ini motivasi belajar sangat berperan mendorong peserta didik mencapai keberhasilan belajar mereka. Keberhasilan yang diraih tentu akan menghasilkan kepuasan pada diri peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

G. Asumsi Penelitian

Asumsi merupakan anggapan, dugaan atau praduga sementara yang masih belum terbukti kebenarannya dan masih memerlukan pembuktian nyata atau pembuktian langsung. Asumsi juga dapat diartikan sebagai landasan berpikir untuk sementara waktu sampai waktu pembuktian. Asumsi adalah hal penting dalam menentukan paradigma penelitian.¹³

Penelitian merupakan proses pemecahan masalah yang dibuat oleh peneliti. Penelitian juga berarti proses menjawab pertanyaan dengan cara mengumpulkan data yang berhubungan dengan jawaban atas pertanyaan. Penelitian dilakukan untuk menjawab permasalahan permasalahan yang ada atau mencari fenomena-fenomena yang terjadi di lapangan, lebih jelasnya penelitian merupakan proses terencana untuk menjawab permasalahan berdasarkan data yang diperoleh peneliti di lapangan.¹⁴

pada pembahasan diatas disimpulkan bahwa asumsi penelitian adalah anggapan dasar penelitiannya yang bersifat sementara oleh karena itu belum

¹³M Pd Mukhtazar, *Prosedur Penelitian Pendidikan* (Absolute Media, 2020).

¹⁴Syukratun Nufus, Ade Ismayani, and Habibati Habibati, "Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Aktif Peserta Didik Kelas XI MAN 3 Banda Aceh," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia* 8, no. 1 (2023).

adanya bukti nyata dari peneliti. Asumsi penelitian ini dilakukan agar peneliti memiliki motivasi dalam melakukan penelitian. Asumsi penelitian juga dilakukan untuk menciptakan keyakinan untuk menemukan adanya solusi dari permasalahan-permasalahan yang ada di lapangan. Peneliti juga memiliki anggapan dasar bahwa penelitian ini akan memberikan perubahan pada proses berpikir siswa kelas VIII di MTs Negeri 3 Lumajang .untuk lebih rincinya asumsi penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat membantu siswa dalam motivasi terhadap belajar.
2. Model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat menjadikan alternatif dalam proses pembelajaran.
3. Model pembelajaran *Team Games Tournament* berorientasi kepada siswa dan mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran.

H. Hipotesis

Hipotesis diajukan dalam bentuk pernyataan sementara terhadap hasil penelitian. Didasari pemaparan landasan teori dan kerangka berpikir peneliti, hipotesis yang peneliti ambil yaitu Terdapat dua hipotesis yang dinyatakan sementara oleh peneliti, yakni hipotesis alternative dan hipotesis nihil. Hipotesis alternatif adalah hipotesis jika penelitian ini memiliki pengaruh terhadap objek penelitian. Hipotesis nihil adalah hipotesis jika penelitian ini tidak berpengaruh terhadap objek penelitian. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis Alternatif (H1) : “Terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa di MTs Negeri 3 Lumajang”
2. Hipotesis Nihil (H0) : “Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa di MTs Negeri 3 Lumajang “

I. Sistematika Pembahasan

Dalam penelitian dalam judul pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 3 Lumajang Tahun Pelajaran 2023/2024 ini, terdapat sistematika pembahasan berisi tentang deskripsi alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup. Format penulisan sistematika pembahasan adalah dalam bentuk deskriptif naratif, buka seperti daftar isi. Adapun pembahasan sistematikanya sebagai berikut:

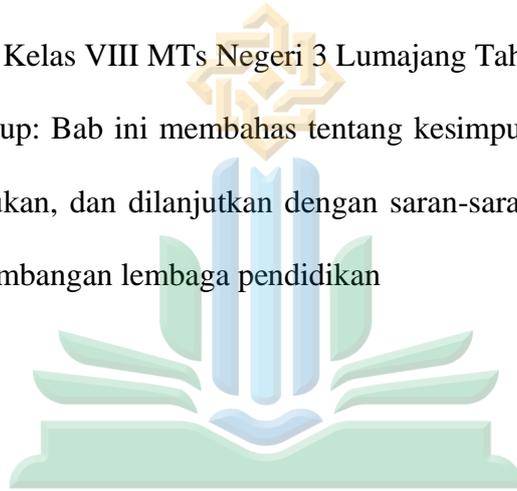
Bab I Pendahuluan: bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian berupa variabel dan indikator, definisi operasional, asumsi penelitian, hipotesis, dan sistematika pembahasan dalam penelitian.

Bab II Kajian Pustaka: Bab ini membahas tentang kajian terdahulu yang memiliki keterkaitan pembahasan dengan penelitian yang akan dilakukan dan bab ini juga membahas tentang kajian teori yang dijadikan sebagai pijakan dalam pembahasan penelitian ini.

Bab III Metode Penelitian: Bab ini membahas terkait pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, teknik dan instrument pengumpulan data dan analisis data.

Bab IV Penyajian Data dan Analisis Data: Bab ini membahas tentang gambaran obyek penelitian, penyajian data, analisis data, pengujian hipotesis dan pembahasan penelitian pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa Kelas VIII MTs Negeri 3 Lumajang Tahun Pelajaran 2023/2024

Bab V Penutup: Bab ini membahas tentang kesimpulan dari penelitian yang dilakukan, dan dilanjutkan dengan saran-saran yang bermanfaat bagi perkembangan lembaga pendidikan



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

Kajian ini mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu terkait pada penelitian yang akan dilakukan. Sejauh pengamatan ini ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Zakia Amni, Hadi Kusuma Ningrat, dan Raehanah, Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Larutan Penyangga". Metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen, hasil penelitian hipotesis I $0,017 < 0,05$ artinya Ha-nya diterima. Hipotesis II nilai sig yang diperoleh yaitu $0,223 > 0,05$ artinya Ha-nya ditolak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan media destinasi terhadap hasil dan motivasi belajar, Populasi penelitian ini adalah kelas XI MIA 4, XI MIA 5, XI MIA 6 MIA MAN 2 Mataram tahun pelajaran 2019/2020. instrumen penelitian ini diukur menggunakan tes dan angket. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan media destinasi terhadap hasil dan motivasi belajar, Dari hasil analisis data di simpulkan: 1) Nilai sig 0,000

<0,05 artinya ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan media destinasi terhadap motivasi dan hasil belajar kimia secara multivariat; 2) Nilai sig 0,017 < 0,05 artinya ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan media destinasi terhadap motivasi belajar. 3) Nilai sig 0,223 > 0,05 artinya tidak ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan media destinasi terhadap hasil belajar. Tetapi jika dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol, hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari pada hasil belajar kelas kontrol.¹

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Wahsphina Sahmar, Idawati, dan Hidayah Quraisy. Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton, “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap Motivasi, Keaktifan dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar” Metode penelitian kuantitatif, jenis penelitian ini menggunakan *desain nonequivalent control group* dengan desain quasi eksperimen. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pengaruh signifikan dalam penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap motivasi, keaktifan dan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial pada Siswa Sekolah Dasar, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap motivasi, keaktifan dan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial siswa kelas V SD Negeri 133 Inpres

¹Amni, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAN 2 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020.”

Pari'risi Kabupaten Takalar. instrumen dalam penelitian ini berbentuk tes, observasi dan angket. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa menggunakan strategi *Team Games Tournament* dan antara siswa yang memperoleh pembelajaran biasa, penggunaan strategi *Team Games Tournament* ini berpengaruh positif terhadap motivasi siswa ilmu pengetahuan sosial pada sekolah SD Negeri 133 Inpres Pari'risi Kabupaten Takalar. strategi *Team Games Tournament* dapat memberikan kesempatan kepada siswa dalam motivasi belajar. Penelitian ini bermanfaat agar siswa dapat meningkatkan motivasi belajar.²

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ilham ramadhan, skripsi Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Argopuro 1 Tahun Ajaran 2022/2023, Metode penelitian ini menggunakan kuantitatif. Peneliti menggunakan *Nonequivalent Control Group Design* yang termasuk *Quasi Experimental*. Metode mengumpulkan data menggunakan tes, wawancara dan dokumen. Instrumen penelitian peneliti menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Untuk menganalisis data yang peneliti dapatkan dari hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji Independent Sampel T-test. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan wordwall berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil ini juga

²Chatarina Novianti, Berty Sadipun, and John M Balan, "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik," *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)* 3, no. 2 (2020): 57–75, <https://doi.org/10.31539/spej.v3i2.992>.

didukung dengan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, dimana kelas eksperimen diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* berbantuan Wordwall yang lebih optimal dibandingkan dengan kelas kontrol. Dilihat dari perubahan nilai rata-rata yang ada, prestasi belajar kelas kontrol tergolong rendah.³

4. Penelitian yang dilakukan oleh Elisabeth Margareta, dan Sarah Indah Yani Manalu. Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Entrepreneurship, "Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-Gala". Metode penelitian kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen, Berdasarkan hasil perhitungan hipotesis uji t satu pihak untuk $\alpha=0,05$ dengan $dk=51$ diperoleh $T_{hitung}=6,71$ dan $T_{tabel}=2,00$ dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Negeri 1 lawe sigala-gala. Populasi dalam penelitian ini kelas VII-1 dan kelas VII-3 kesimpulan dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya pretest masing-masing 34,038 dan 36,481 dengan standar deviasi 12,167 dan 12,846. Setelah perlakuan selanjutnya diberikan posstest di peroleh rata-rata masing-masing 76,154 dan 53,889 dengan standar deviasi 12,674 dan 11,463. Untuk melihat perbedaan kedua kelas dilakukan uji t satu pihak dengan $\alpha=0,05$ di peroleh bahwa $t_{hitung} >$

³ilham Ramadhan, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *teams Games Tournament* (Tgt) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Viipada Mata Pelajaran Ips Di Smp Argopuro 1 tahun Ajaran 2022/2023," *Skripsi* 4, no. 1 (2023): 88–100.

ttabel yang mengindikasikan bahwa ada perbedaan hasil belajar pada kedua kelas. Akhirnya disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-gala.⁴

5. Penelitian yang dilakukan oleh Luh Putu Sherly Arima Devi, I Made Sedana, dan Ketut Suparya, *Jurnal Mahasiswa Prodi PGSD STAHN Mpu Kuturan Singaraja*. "Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbantuan Permainan Ci Gaprak Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas IV Pada Matapelajaran IPAS, penelitian ini menggunakan eksperimen semu dengan desain posttest-only. Berdasarkan hasil perhitungan nilai Sig (2-tailed) adalah 0.001 < 0.05, kita dapat menyimpulkan bahwa H1 didukung dan H0 ditolak. Hal ini berarti ada pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbantuan Permainan Ci Gaprak Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas IV Pada Matapelajaran IPAS". Tujuan penelitian ini, adalah untuk menunjukkan bahwa siswa kelas empat SD di gugus V Kecamatan Banjar menunjukkan tingkat minat belajar yang sangat bervariasi. Populasi dalam penelitian ini kelas IV berjumlah 156 siswa, kesimpulan dalam penelitian ini adalah Hasil dari kelompok eksperimen ditemukan lebih unggul daripada kelompok kontrol. Statistik deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata post-test untuk kelompok eksperimen adalah 131,78, sedangkan rata-rata post-test untuk kelompok kontrol adalah 127,89, yang menunjukkan bahwa

⁴Sarah Indah Yani Manalu and Elisabeth Margareta, "Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-Gala," *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Entrepreneurship* 1, no. 3 (2023): 24–33.

kelompok eksperimen memiliki kinerja yang lebih baik secara rata-rata, setelah ditetapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa yang dapat dilihat dari nilai rata-rata motivasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* lebih tinggi dibandingkan kelas control.⁵

Tabel 2.1
Analisis Jurnal Terdahulu

No	Peneliti	Judul penelitian	Metode	Hasil
1.	Zakia Amni, Hadi Kusuma Nigrat, dan Raehanah	Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> berbantuan media destinasi terhadap motivasi dan hasil belajar pada media larutan penyangga	Metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan <i>Quasi Experimental</i>	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari hasil analisis data ditemukan 1) Nilai sig $0,000 < 0,05$ artinya ada pengaruh 2) Nilai sig $0,017 < 0,05$ 3) Nilai sig $0,223 > 0,05$ artinya tidak ada pengaruh
2.	Sri Wahsphina Sahmar, Idawati, dan Hidayah Quraisy	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> terhadap Motivasi, Keaktifan dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar	Metode penelitian kuantitatif, jenis penelitian ini menggunakan Desain <i>Nonequivalent Control Group Design</i> dengan Desain <i>Quasi Experimental</i>	Penelitian bertujuan mengetahui pengaruh model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> terhadap motivasi, keaktifan dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 133

⁵Luh Putu Sherly Arima Devi, I Made Sedana, and Ketut Suparya, "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBANTUAN PERMAINAN CI GAPRAK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN IPAS," *Widyajaya: Jurnal Mahasiswa Prodi PGSD* 3, no. 1 (2023).

			<i>l</i>	
3.	Ilham ramadhan	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Argopuro 1 Tahun Ajaran 2022/2023,	Metode penelitian ini menggunakan kuantitatif. Peneliti menggunakan <i>Nonequivalent Control Group Design</i> yang termasuk <i>Quasi Experimental</i> .	peneliti dapatkan dari hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji Independent Sampel T-test. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> berbantuan wordwall berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil ini juga didukung dengan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, dimana kelas eksperimen diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif Teams <i>Team Games Tournament</i> berbantuan Wordwall yang lebih optimal dibandingkan dengan kelas kontrol. Dilihat dari perubahan nilai rata-rata yang ada, prestasi belajar kelas kontrol tergolong rendah
4.	Elisabeth Margareta, dan Sarah Indah Yani Manalu.	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas VII SMPNegeri 1 Lawe Sigala-Gala	Metode penelitian kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen	Berdasarkan hasil perhitungan hipotesis uji t satu pihak untuk $\alpha=0,05$ dengan $dk=51$ diperoleh $t_{hitung}=6,71$ dan $t_{tabel}=2,00$ dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$

				maka H_a diterima dan H_0 ditolak penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Negeri 1 lawe sigala-gala.
5.	Luh Putu Sherly Arima Devi , I Made Sedana , dan Ketut Suparya	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> Berbantuan Permainan Ci Gaprak Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas IV Pada Matapelajaran IPAS	Metode penelitian kuantitatif jenis eksperimen semu dengan desain posttest-only	Berdasarkan hasil perhitungan nilai Sig (2-tailed) adalah 0.001 0.05, kita dapat menyimpulkan bahwa H_1 didukung dan H_0 ditolak.hal ini berarti ada Pengaruh Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> Berbantuan Permainan Ci Gaprak Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas IV Pada Matapelajaran IPAS

B. Kajian Teori

Bagian ini berisi pembahasan tentang teori terkait yang dijadikan sebagai dasar pijakan dalam melakukan penelitian. Pembahasan teori yang terkait dengan penelitian secara lebih luas dan mendalam akan semakin memperdalam wawasan peneliti dalam mengkaji permasalahan yang hendak dipecahkan sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian.

1. Pengertian Model pembelajaran *Teams Games Tournament*

Menurut Widhiastuti dan Fachrurrozie menyatakan bahwasanya model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini salah satu model dalam belajar kelompok yang dapat digunakan sebagai alternatif bagi pengajar untuk menyelesaikan masalah. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media audio visual atau klasikal yang merupakan salah satu dari banyak cara yang bisa dilakukan guru dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran.⁶ Selain itu, menurut slavin menyatakan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* memiliki tujuan yaitu untuk memotivasi siswa supaya saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru yang pada akhirnya untuk memperoleh skor pada masing-masing anggota tim. Sehingga siswa berusaha menguasai materi dengan baik, maka dengan cara tersebut.⁷

Dalam teknik ini, Siswa dibagi menjadi 4 kelompok belajar berdasarkan jenis kelamin, etnis, dan tingkat keterampilan dalam pendekatan ini. Guru memberikan topik, dan siswa bekerja sama untuk memahami pelajaran. Setelah itu, siswa bermain permainan akademik dengan satu tim dan mendapatkan poin untuk tim mereka di turnamen. Siswa akan bersenang-senang saat bermain *Team Games Tournament*

⁶Ni Made Merti, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris," *Journal of Education Action Research* 4, no. 3 (2020): 315–21.

⁷Nur Endah Hikmah Fauziah and Indri Anugraheni, "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 850–60.

Dengan menganalisis soal, berbicara tentang masalah satu sama lain, dan belajar bertanggung jawab satu sama lain, rekan satu tim membantu satu sama lain mempersiapkan permainan. Pada lembar skor, skor permainan akademik masing-masing peserta dicatat. Untuk mendapatkan skor kelompok, skor masing-masing anggota kelompok dijumlahkan. Penghargaan diberikan berdasarkan nilai kelompok tertinggi.

Kelebihan dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* Slavin (2010) secara implisit mengungkapkan kelebihan diantaranya adalah:

- a. Memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak
- b. Meningkatkan persepsi peserta didik bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kerja bukan keberuntungan.
- c. *Team Games Tournament* meningkatkan harga diri sosial pada peserta didik
- d. *Team Games Tournament* meningkatkan ke kooperatifan terhadap yang lain Keterlibatan peserta didik lebih tinggi dalam belajar
- e. *Team Games Tournament* meningkatkan kehadiran peserta didik di sekolah.⁸

Kelemahan dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* menurut Taniredja (2012) menyatakan diantara yaitu :

- a. Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya.

⁸Masriatus Sholicha et al., "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk," *Jurnal Tata Boga*. File:///C:/Users/User-Hp/Downloads/38685-Article% 20Text-55083-1-10-20210306. Pdf, 2021.

- b. Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
- c. Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.⁹

Tabel 2.2
Sintak Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

NO	Langkah-langkah	Aktivitas
1.	Penyajian Kelas	Pendidik menyampaikan materi pembelajaran tentang “mobilitas Sosial” secara klasikal dan memberikan contoh soal yang akan digunakan dalam tournament
2.	Pembentukan kelompok (<i>team</i>)	<ul style="list-style-type: none"> a. Pendidik menyiapkan kelompok terdiri dari 4 orang siswa yang anggotanya heterogen, yaitu perkelompok ada satu siswa pintar itu sebagai patokan untuk memicu siswa dari kelompok dan lainnya dipilih secara acak, manfaatnya itu membantu dan meningkatkan kolaboratif dan motivasi dalam kelompok. b. Pendidik memberikan waktu kepada siswa untuk belajar bersama dalam tim mereka, membahas materi “mobilitas sosial” dan soal-soal yang diberikan
3.	Permainan (<i>Games</i>)	<ul style="list-style-type: none"> a. Pendidik menyelenggarakan <i>tournament</i>, dimana setiap siswa mewakili timnya untuk berkompetisi dengan siswa lainya yang memiliki kemampuan setara b. Siswa memilih nomor game untuk ketentuan meja kelompok
4.	Pertandingan (<i>Tournament</i>)	<ul style="list-style-type: none"> a. Pendidik menyiapkan beberapa meja turnamen. Setiap meja diisi 4 siswa yang memiliki kemampuan setara dari kelompok yang berbeda b. Pendidik membacakan soal dan memberikan intruksi kepada siswa untuk perkelompok maju kedepan menjawab pertanyaanya c. Lalu siswa bergantian maju untuk menjawab pertanyaan tentang mobilitas

⁹raisandy Aziz, Dwi Susanti, And Raihanati Raihanati, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournament) Terhadap Penguasaan Konsep Hukum Hooke Kelas XI Mipa Sma Negeri 51 Jakarta,” In *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)*, vol. 8, 2019, SNF2019-PE.

		sosial yang dibacakan oleh guru dengan waktu yang cepat
5.	Hadiah kelompok (<i>team recognize</i>)	<ol style="list-style-type: none"> a. Guru memberikan skor kepada setiap siswa berdasarkan hasil <i>turnament</i>, dan menjumlahkan skor setiap anggota tim untuk mendapatkan skor tim. b. Guru mengumumkan pemenang <i>turnament</i> berdasarkan skor tim tertinggi, dan memberikan penghargaan atau insentif kepada tim pemenang. c. Guru memberikan umpan balik kepada siswa tentang proses dan hasil pembelajaran, serta mendorong siswa untuk saling memberi masukan dan saran.

2. Motivasi Belajar

Motivasi berawal dari kata “motif”, motif dapat diartikan aktif saat melakukan sesuatu, hal ini dirasa mempunyai kebutuhan cukup mendesak untuk mencapai tujuan. Motivasi adalah suatu dorongan dari dalam individu untuk melakukan suatu tindakan dengan cara tertentu sesuai dengan tujuan yang direncanakan motivasi ada kaitannya dengan tujuan yang ingin dicapai.¹⁰ Motivasi belajar terdiri dari dua kata yaitu motivasi dan belajar dua kata ini merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Ketika seseorang akan melakukan kegiatan belajar, tentu orang tersebut membutuhkan dorongan untuk melakukannya dan itulah yang disebut motivasi. Jika tidak ada motivasi dalam melakukan kegiatan belajar maka kegiatan belajar tersebut tidak bisa berjalan optimal atau bahkan orang tersebut tidak bisa melakukan kegiatan belajar.

¹⁰Leny Lince, “Implementasi Kurikulum Merdeka Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan,” in *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, vol. 1, 2022, 38–49.

Menurut Winkel motivasi adalah dorongan yang sudah menjadi aktif pada saat-saat tertentu dan belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan pemahaman, keterampilan dan nilai sikap, ditambahkannya motivasi belajar adalah motor penggerak yang mengaktifkan siswa untuk melibatkan diri.¹¹ Teori Maslow memaparkan bahwa motivasi merupakan upaya seseorang untuk mencapai tujuan dimulai dari memenuhi kebutuhan dasar sampai kebutuhan yang paling tinggi seperti: kebutuhan aktualisasi diri, kebutuhan penghargaan, kebutuhan sosial, dan kebutuhan fisiologis.¹²

Berdasarkan pendapat diatas motivasi belajar adalah kecenderungan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai motivasi belajar sebaik mungkin. sangat jelas bahwa motivasi menjadi komponen utama dari prinsip psikologi yang berpusat pada siswa. dorongan yang berasal dari dalam diri seseorang, baik mendapat pengaruh dari dalam ataupun luar (pengaruh sosial) yang mengakibatkan seorang tersebut melaksanakan kegiatan untuk mencapai tujuan yang dimiliki.

Jadi, motivasi bisa dikatakan itu kompleks. Motivasi akan mendorong perubahan dorongan dalam diri manusia, yang berdampak pada masalah gejala kejiwaan, perasaan, dan emosi, yang mendorong atau

¹¹Nisrinafatin Nisrinafatin, "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Edukasi Nonformal* 1, no. 1 (2020): 135–42.

¹²Ani Muflihah, "Analisis Pengaruh Faktor-Faktor Motivasi Terhadap Prestasi Kerja Para Pegawai Di Kantor Kementerian Agama Kota Jakarta Pusat," *Feb. Unila. Ac. Id* 14 (2011).

tindakan. Hal ini terjadi karena adanya kebutuhan atau keinginan untuk mencapai suatu tujuan, dan motivasi juga berfungsi sebagai penggerak di dalam hati seseorang untuk melakukan atau mencapai suatu tujuan.

Adapun dua bentuk motivasi pada seseorang yang dapat digolongkan dalam 2 jenis, yaitu motivasi instrinsik dan motivasi ekstrinsik. Adapun pengertiannya yakni sebagai berikut:

a. Motivasi Instrinsik

Motivasi instrinsik mengacu pada motivasi yang tidak perlu dirangsang secara eksternal karena individu sudah mempunyai dorongan untuk melakukan sesuatu, sehubungan dengan tujuan kegiatan pembelajaran, maka motivasi instrinsik dipahami sebagai keinginan untuk mencapai tujuan yang termasuk dalam proses pembelajaran itu sendiri. Suatu objek atau situasi yang datang dari dalam diri pembelajar dan dapat dorongan untuk melakukan suatu perilaku yang dipelajari.¹³ Contohnya seperti seorang peserta didik belajar, peserta didik tersebut belajar karena memang benar-benar ingin mengetahui segala hal, bukan karena ingin dipuji.

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik ini juga hal dan keadaan yang datang dari luar individu yang juga mendorongnya melakukan kegiatan belajar.¹⁴

Motivasi instrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena

¹³Siti Nurhidayati, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Al-Qur'an Hadis Peserta Didik Kelas Iv Di Mi Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung," (UIN SAYYID ALI RAHMATULLAH TULUNGAGUNG, n.d.).

¹⁴Nurhidayati.

adanya rangsangan dari luar. Contohnya seperti seorang peserta didik belajar karena tahu jika besok pagi akan ujian, peserta didik tersebut mengharapkan mendapatkan nilai baik agar dipuji oleh temannya. Jadi yang terpenting bukan belajar karena ingin mengetahui sesuatu, tetapi ingin mendapatkan nilai yang baik atau agar mendapat hadiah

Selain itu juga motivasi belajar menurut Syaiful, dapat menjadi pengawasan diri agar dapat mencapai tujuan kegiatan belajar. Adapun hal tersebut juga disebutkan sebagai fungsi motivasi dalam, sebagai berikut:

- 1) Mendorong manusia berbuat, yaitu sebagai penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yaitu ke arah tujuan yang ingin dicapai. Dengan demikian motivasi memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai tujuannya.
- 3) Menyeleksi atau menentukan perbuatan-perbuatan yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan.¹⁵

Indikator motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswasiswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

¹⁵Gamal Thabroni, "Motivasi Belajar: Pengertian, Indikator, Fungsi, Meningkatkan, Faktor, Dll," 2022, accessed February 25, 2024, <https://serupa.id/motivasi-belajar-pengertian-indikator-fungsi-meningkatkan-faktor-dll/>.

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
- 5) Adanya kegiatan menarik dalam belajar
- 6) Adanya lingkungan kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.¹⁶

Prinsip-Prinsip Motivasi Belajar Motivasi mempunyai peranan yang strategis dalam aktivitas belajar seseorang. Tidak ada seorang pun yang belajar tanpa motivasi. Tidak ada motivasi berarti tidak ada kegiatan belajar. Agar peranan motivasi lebih optimal, maka prinsip-prinsip motivasi dalam belajar tidak hanya sekedar diketahui, tetapi harus diterangkan dalam aktivitas belajar-mengajar. Ada beberapa prinsip motivasi dalam belajar seperti dalam uraian berikut:

- 1) Motivasi sebagai Dasar Penggerak yang Mendorong Aktivitas Belajar
- 2) Motivasi Intrinsik Lebih Utama dari pada Motivasi Ekstrinsik dalam Belajar Dari seluruh kebijakan pengajaran, guru lebih banyak memutuskan memberikan motivasi ekstrinsik kepada setiap anak didik

¹⁶M.Pd dan Rusydi Ananda and MA Fitri Hayati, *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*, ed. M.Pd Muhammad Fadhli and CV. Pusdikra MJ, n.d.

- 3) Motivasi Berupa Pujian Lebih Baik dari pada Hukuman Meski hukuman tetap diberlakukan dalam memicu semangat belajar anak didik, tetapi masih lebih baik penghargaan berupa pujian.
- 4) Motivasi Berhubungan Erat dengan Kebutuhan Belajar
- 5) Motivasi dapat Memupuk Optimisme dalam Belajar.¹⁷

Menurut Slameto ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Cita-cita atau Aspirasi
- 2) Kemampuan Belajar
- 3) Kondisi Siswa
- 4) Kondisi Lingkungan
- 5) Unsur-unsur Dinamis dalam Belajar
- 6) Upaya Guru Membelajarkan Siswa.¹⁸

Upaya dalam meningkatkan motivasi belajar menurut sadirman, menyatakan bahwasanya dalam kegiatan belajar di sekolah, ada beberapa langkah yang dapat dilakukan oleh guru yaitu :

- 1) Memberi angka

menggunakan angka untuk menunjukkan nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa mendapatkan nilai yang bagus, jadi yang hanya nilai ulangan atau nilai raport yang baik yang dicari. Siswa sangat dimotivasi oleh angka-angka positif itu. Sangat penting bagi

¹⁷Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2022.

¹⁸Muchlisin Riadi, "Motivasi Belajar-Pengertian, Fungsi, Prinsip Dan Cara Menumbuhkan," *KajianPustaka. Com*, 2022.

guru untuk mengingat bahwa pencapaian angka-angka tersebut bukan merupakan hasil belajar yang nyata dan signifikan. Ada kemungkinan bahwa angka-angka tersebut terkait dengan nilai afeksinya daripada nilai kognitifnya.

2) Hadiah

Hadiah tidak harus diberikan untuk pekerjaan yang tidak menarik bagi siswa, tetapi mereka dapat menjadi motivasi yang kuat untuk membuat siswa tertarik pada topik yang akan diberikan hadiah.

3) Kompetisi

Kompetisi baik dalam kelompok atau individu itu dapat menjadi sarana motivasi belajar, karena ketika ada kompetisi siswa bisa terobsesi untuk meraih hasil terbaik

4) Ego-involvement

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Bentuk kerja keras siswa dapat terlibat secara kognitif yaitu dengan mencari cara untuk dapat meningkatkan motivasi.

5) Member ulangan

Siswa akan giat dalam belajar kalau mengetahui akan ada ulangan, akan tetapi ulangan tidak dianjurkan untuk sering dilakukan karena bisa membuat siswa merasa membosankan

6) Mengetahui Hasil

Dalam mengetahui hasil belajar bisa dijadikan sebagai alat motivasi. Karena ketika siswa mengetahui hasil belajarnya, siswa akan terdorong untuk belajar lebih giat. Apalagi jika hasil belajar itu mengalami kemajuan, siswa pasti akan berusaha mempertahankannya atau bahkan termotivasi untuk dapat meningkatkannya.

7) Pujian

Apabila siswa yang berhasil menyelesaikan tugasnya dengan baik, maka perlu guru memberikan pujian. Pujian adalah bentuk *Reinforcement* yang positif dan memberikan motivasi yang baik bagi siswa. Pemberiannya juga harus pada waktu yang tepat, sehingga akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi motivasi belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri.

8) Hukuman

Hukuman adalah bentuk *Reinforcement* yang negatif, tetapi jika diberikan secara tepat dan bijaksana, bisa menjadi alat

motivasi. Oleh karena itu, guru harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman tersebut.¹⁹



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹⁹Suharni Suharni, "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 6, no. 1 (2021): 172–84.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan Penelitian dalam metode penelitian yang digunakan oleh peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif metode kuantitatif terdiri dari penyelidikan menggunakan statistika dan data dalam bentuk angka. Dengan metode tersebut akan dievaluasi dampak Pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 3 Lumajang Tahun pelajaran 2023/2024

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *pre- experimentall one group pretest – posttest design* dipakai dalam penelitian ini. dalam desain ini *pretesting* dilakukan untuk menentukan bagaimana perlakuan tertentu mempengaruhi suatu objek. Sebelum sampel uji diproses dan kemudian setelah diproses maka sampel diberi lagi untuk *posttest* tujuannya menggunakan ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 3 Lumajang Tahun Pelajaran 2023/2024.

Atas dasar ini hasil yang didapatkan dari perlakuan bisa lebih akurat dikarenakan dapat perbandingan dengan kondisi sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Desain *pre- experimentall one group pretest – posttest design* seperti tertera pada tabel 3.1

Tabel 3.1
Desain Penelitian

Kelas	Pre- Test	Treatment	Post-Tes
Eksperimen	O1	X	Y1
Kontrol	O2	-	Y2

E : Kelompok kelas eksperimen

K : Kelompok kelas kontrol

O1 :Pre-test diberikan sebelum perlakuan belajar mengajar kelas eksperimen

O2 : Pre-test diberikan sebelum perlakuan kegiatan belajar mengajar kelas eksperimen

Y1 : Post-test diberikan setelah kegiatan belajar mengajar kelas eksperimen

Y2 : Post-test diberikan setelah kegiatan belajar mengajar kelas kontrol.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merujuk pada wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.¹ Populasi merupakan suatu objek ataupun gejala yang akan menjadi pusat untuk di teliti. populasi yang di ambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII di MTs Negeri 3 Lumajang, seperti tertera pada tabel 3.2

¹Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D, ed. Alfabeta (Bandung, 2015).

Tabel 3.2
Distribusi Populasi

KELAS	JUMLAH SISWA
Kelas VIII A	20Siswa
kelas VIII B	20 Siswa
Jumlah total siswa	40 Siswa

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jika jumlah populasi terlalu besar, maka peneliti dapat mengambil sebagian dari jumlah total populasi. Sedangkan untuk jumlah populasi kecil sebaiknya seluruh populasi digunakan sebagai sumber pengambilan data.²

Dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling yang digunakan adalah nonprobability sampling dengan teknik yang diambil yaitu sampling jenuh (sensus). Teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Maka dari itu, penulis memilih sampel menggunakan teknik sampling jenuh karena jumlah populasi yang relative kecil. Sehingga sampel yang digunakan peneliti in berjumlah 40 siswa.³

Berdasarkan observasi dari hasil diskusi dengan guru Ilmu Pengetahuan Sosial yang mengajar kelas VIII, sampel penelitian ini akan mencakup semua siswa kelas VIII A dan VIII B. dari kelas VIII A

²Maryani, "Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Akhlak Siswa Kelas IV Di MI Al- Jihad Karanggebang Jetis Ponorogo," Oleh: Maryani Nim: 210613153 Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (Iain) Ponorogo, 2017, 1–81, shorturl.at/knGW2.

³Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R &D.*

digunakan sebagai kelas eksperimen dan sedangkan kelas VIII B digunakan sebagai kelas kontrol.

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Bagian ini menguraikan bagaimana pengumpulan data telah dilakukan dan sarana atau alat apa saja yang telah digunakan dalam metode pengumpulan data (observasi, angket) atau alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian tersebut. Pada penelitian ini menggunakan dokumen sebagai teknik pengumpulan data.

1. Observasi

Metode observasi adalah pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data-data penelitian.⁴ dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*, observasi ini digunakan sebagai data pendukung untuk mengumpulkan data tentang motivasi belajar siswa kelas VIII.

2. Kuesioner (Angket)

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ketahu.⁵ Teknik penyebaran angket ini bermaksud untuk memperoleh data mengenai motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dengan menggunakan pembelajaran *Team Games Tournament* Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan skala likert yaitu terdiri dari pernyataan yang akan dipilih

⁴ Sarwono, Memadu Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif, jurnal ilmiah manajemen bisnis, 2009

⁵ Dr. deni darmawan, metode penelitian kuantitatif, 2019

oleh responden, untuk apakah didukung atau ditolak dibagi menjadi dua kategori yaitu pernyataan positif dan negatif.

Tabel 3.3
Skor Jawaban Pernyataan Positif dan Negatif Pada Skala Likert

No	Pernyataan	Kategori				
		SS	S	R	TS	STS
1	Pernyataan positif	5	4	3	2	1
2	Pernyataan negatif	1	2	3	4	5

Keterangan:

- a) SS : Sangat Setuju
- b) S : Setuju
- c) R : Ragu-ragu
- d) TS : Tidak Setuju
- e) STS : Sangat Tidak Setuju

Peneliti akan menyusun angket motivasi belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, pemberian angket pada siswa dilakukan sebelum dan setelah diberi perlakuan yang berbeda yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament*. Alat penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes hasil penilaian pembelajaran didasarkan pada pre-test dan post-test. Pre-test diberikan sebelum penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Dan post-test diberikan setelah penggunaannya dari masing- masing pre-test dan post-test. Angket yang digunakan adalah pernyataan dengan jumlah 26 pernyataan. Angket ini dibagikan pada materi mobilitas sosial untuk mengevaluasi motivasi belajar.

Tabel 3.4
Kisi- Kisi Angket Motivasi belajar

No	Indikator Motivasi Belajar	Pernyataan	Positif	Negatif	Jumlah
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	a. Saya selalu membaca petunjuk mengerjakan soal ujian dengan teliti b. saya malas mencari informasi yang berhubungan dengan pelajaran ilmu pengetahuan sosial dari berbagai sumber c. ketika guru melontarkan pertanyaan dalam pembelajaran saya selalu unjuk jari	4,23	5	3
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	a. ketika mendapatkan nilai yang jelek, saya mudah menyerah dan malas belajar lebih giat lagi b. saya tidak malu bertanya jika tidak faham saat belajar ilmu pengetahuan sosial c. kendala saya dalam belajar adalah tidak mempunyai buku paket d. saya mengikuti bimbingan belajar, baik dilingkungan sekolah maupun diluar sekolah	6,18	1,17	4
3.	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	a. saya akan mempelajari berulang kali jika belum paham saat dijelaskan b. saya belajar ilmu pengetahuan sosial dengan sungguh-sungguh agar mudah mengapai cita-cita di masa depan c. saya berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan guru disekolah tepat pada waktunya	3,10,2 4		3
4.	Adanya penghargaan dalam	a. saya akan mempertahankan dan belajar lebih giat saat mendapatkan nilai yang	2,12,1 3		3

	belajar	<p>memuaskan</p> <p>b.saya mendapatkan hadiah ketika nilai ulangan ilmu pengetahuan sosial</p> <p>c.saya rajin mengerjakan soal-soal latihan ilmu pengetahuan sosial guru akan memberikan pujian</p>			
5.	Adanya kegiatan menarik dalam belajar	<p>a. saya tertarik untuk menyelesaikan soal-soal ilmu pengetahuan sosial yang diberikan</p> <p>b.saya mudah lupa jika diberi penjelasan yang panjang oleh guru</p> <p>c.saya tidak suka permainan / kuis dalam pelajaran ilmu pengetahuan sosial</p> <p>c.saya senang belajar jika guru menggunakan media yang menarik</p> <p>d.saya kewalahan menghadapi tugas pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial</p> <p>e. saya lebih aktif dan kondusif ketika guru menggunakan model pembelajaran yang ada permainannya</p>	7,21,26	8,14,25	6
6.	Adanya lingkungan kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik	<p>a. ruang belajar dikelas sangat nyaman sehingga saya bisa berkonsentrasi saat belajar</p> <p>b. saya tidak bisa belajar ilmu pengetahuan sosial dengan baik meskipun dengan suasana tenang dan nyaman</p> <p>c.siswa yang berprestasi ini disekolah bukan tolak ukur seseorang akan menjadi sukses</p> <p>d. saya senang diajarkan oleh guru yang baik hati</p>	15,20,22	16,19	5

D. Instrument Pengumpulan Data

Alat penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes hasil penilaian pembelajaran didasarkan pada pre-test dan post-test yang berupa Angket. Pre-test (angket) diberikan sebelum penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament*, dan post-test (angket) diberikan setelah penggunaannya. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Uji validitas ini dilakukan untuk mengukur sejauh mana hasil bisa mengukur dengan benar apa yang seharusnya diukur.⁶ Untuk mengukur kevaliditas butir angket adalah *korelasi product moment*. perhitungan korelasi dibantu dengan program microsof excel, item dikatakan valid membandingkan dengan r tabel. Jika r hitung > r tabel, maka valid dalam perhitungan secara microsof excel.

Penelitian ini ingin menggunakan uji validitas instrument angket dengan menggunakan rumus product moment, yaitu:

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

Keterangan :

r_{xy}	: Koefisien Korelasi
N	: Banyak siswa
X	: Skor Butir Soal Intrument
Y	: Skor Soal
XY	: Jumlah Hasil Perklian Skor X dan Skor Y
X^2	: Kuadrat Skor Butir

⁶ Esi Rosita, Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Perilaku Prososial, jurnal kajian bimbingan dan konseling dalam pendidikan, vol.4 no.4 .2021

X_i : Kuadrat Skor Butir

Tabel 3.5
Hasil Uji Validitas Angket

No Soal	R hitung	R tabel	Status
1	1,675	1,701	Tidak Valid
2	3,006	1,701	Valid
3	3,152	1,701	Valid
4	4,852	1,701	Valid
5	3,636	1,701	Valid
6	2,365	1,701	Valid
7	4,483	1,701	Valid
8	4,372	1,701	Valid
9	3,773	1,701	Valid
10	5,333	1,701	Valid
11	3,623	1,701	Valid
12	2,931	1,701	Valid
13	1,178	1,701	Tidak Valid
14	1,838	1,701	Valid
15	3,116	1,701	Valid
16	-0,302	1,701	Tidak Valid
17	2,810	1,701	Valid
18	4,263	1,701	Valid
19	4,412	1,701	Valid
20	1,995	1,701	Valid
21	1,761	1,701	Valid
22	5,324	1,701	Valid
23	2,085	1,701	Valid
24	2,338	1,701	Valid
25	5,075	1,701	Valid
26	2,505	1,701	Valid
27	1,356	1,701	Tidak Valid
28	5,103	1,701	Valid
29	5,267	1,701	Valid
30	6,213	1,701	Valid

Berdasarkan hasil diatas bahwasanya uji validitas menunjukkan bahwa variable X dan Y ada yang tidak valid, maka seluruh soal bisa

digunakan kecuali tidak valid . untuk yang valid itu ada 26 dan sedangkan yang tidak valid itu ada 4.

2. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas menunjukkan pada suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data, karena instrumen tersebut sudah baik.⁷ Untuk menentukan reliabilitas angket dengan rumus Alpha yaitu:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

R_{11} : Reabilitas Intrumen

K : Banyaknya Butir Soal

$\sum \sigma_b^2$: Jumlah Varian Butir

σ_b^2 : Varian Total

Sedangkan uji reliabilitas dilakukan menggunakan microsof excel dengan rumus alpha cronbach. Jika nilai alpha cronbanh > 0,70 maka pernyataan dikatakan reliable. Hasil perhitungan alpha cronbach dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.6
Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,901	26

⁷Rokhmad Slamet, Validitas dan Reliabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Kerja, vol.17 no.2.2022

Berdasarkan hasil uji reliabilitas dengan rumus *alpha cronbach* nilai yang di dapatkan adalah $0,901 > 0,70$ maka pertanyaan dapat dinyatakan reliable.

Tabel 3.7
Interprestasi Tingkat Reliabilitas Instrument

Nilai koefisien korelasi	Interpretasi
0,800 – 0,999	Sangat tinggi
0,600 – 0,799	Tinggi
0,400 – 0,599	Sedang
0,200 – 0,399	Rendah
< 0,200	Sangat rendah

E. Analisis Data

Data yang diperoleh melalui instrumen penelitian, kemudian diolah dan dianalisis dengan menggunakan uji validitas agar hasilnya dapat menjawab pertanyaan penelitian dan menguji hipotesis. Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat analisis data, yaitu uji normalitas dan homogenitas guna mengetahui apakah data yang diperoleh terdistribusi normal dan mempunyai ragam yang homogen atau tidak. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis data sebagai berikut :

1. Uji prasyarat
 - a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah hasil yang dijdadikan sebagai bukti khas atau tidak. Menggunakan SPSS Versi 22 untuk menguji normalitas dat apapun uji yang dilakukan untuk menguji normalitas data adalah uji Shapiro-Wilk yang digunakan untuk menganalisis data. Data penelitian dianggap normal jika nilai

signifikan (sig) lebih dari 0.05. data yang dikatakan abnormal jika nilai signifikan (sig) kurang dari 0.05.

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas merupakan metode pengujian data guna menunjukkan bahwa data sampel dari populasi memiliki variasi yang serupa disebut uji homogenitas. Tujuannya adalah menentukan apakah terdapat varian sama atau tidak pada semua kelompok data penelitian. Dengan artian lain, homogenitas menunjukkan bahwa kumpulan data yang diamati terdapat karakteristik yang sama.

H₀ : kedua kelompok berasal dari populasi yang tidak homogen

H₁ : kedua kelompok berasal dari populasi yang homogen

kriteria Pengujian :

1) Jika nilai signifikansi $\leq \alpha$, maka H₀ ditolak

2) Jika nilai signifikansi $> \alpha$, maka H₀ diterima

c. Uji hipotesis

Adapun hipotesis statistik penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

$$H_0 = \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 = \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

H₀ = Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap motivasi siswa kelas VIII MTs Negeri 3 Lumajang

H1 = Terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament*. terhadap motivasi siswa kelas VIII MTs Negeri 3 Lumajang

μ_1 = Rata-rata skor motivasi belajar siswa dengan model pembelajaran *Team Games Tournament*.

μ_2 = Rata-rata skor motivasi belajar siswa dengan model pembelajaran *Team Games Tournament*.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Obyek Penelitian

Profil Sekolah

Nama Sekolah : MTs NEGERI 3 LUMAJANG

NPSN : 69993699

Alamat : Jl. Raya Pasirian No 65. Dusun Mujur Desa Lempeni
Kecamatan Tempeh Kabupaten Lumajang.

Akreditasi : C

B. Penyajian Data

Sebelum dari kedua kelas diberikan perlakuan yang berbeda peneliti memberikan kepada setiap siswa pada kedua kelas tersebut. sebuah angket pre-test yang berisikan 26 pernyataan bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebelum melakukan kegiatan eksperimen. Langkah selanjutnya itu peneliti melakukan pembelajaran pada kedua kelas tersebut, untuk kelas eksperimen peneliti menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*. dan sedangkan pada kelas kontrol peneliti melakukan kegiatan pembelajaran secara konvensional.

Materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang diajarkan pada penelitian ini adalah mobilitas sosial sebelum memulai pembelajaran peneliti memberikan angket yang berisikan 26 butir kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol bertujuan untuk melihat motivasi belajar siswa. Penelitian dilakukan di MTs Negeri 3 Lumajang, serta untuk desain penelitian sendiri

menggunakan quasi eksperimen. Untuk kelas eksperimen peneliti menggunakan kelas VIII A yang berisikan 20 siswa, dan untuk kelas Kontrol yaitu menggunakan kelas VIII B yang berisikan 20 siswa. Angket ini diajukan terlebih dahulu kepada kelas VIII untuk melihat kevalidan angket tersebut.

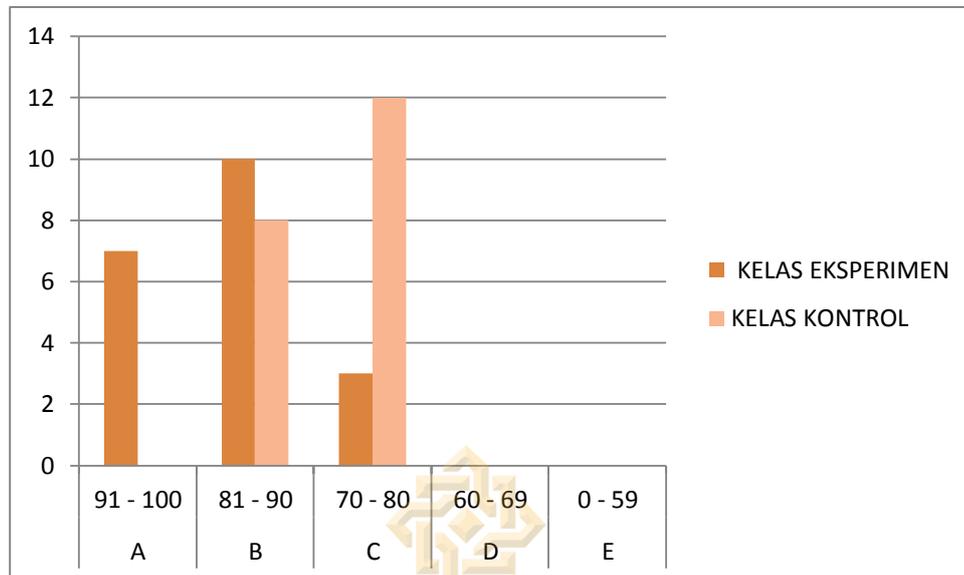
1. Hasil Post-test Siswa

Setelah melakukan uji pre-test lalu penelitian memberikan perlakuan yang berbeda kepada kedua kelas yaitu menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk kelas eksperimen dan pembelajaran dengan metode ceramah yang konvensional pada kelas kontrol. Setelah itu melakukan perlakuan dalam pembelajaran yang berbeda maka peneliti melakukan siswa dengan memberikan angket untuk melihat hasil setelah pembelajaran yaitu posttest. Posttest diberikan setelah kedua kelas diberikan treatment pembelajaran yang berbeda, kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*, dan sedangkan kelas kontrol menggunakan metode ceramah saja. Untuk lebih mudah Untuk lebih mudah melihat perbandingan data dan dari hasil yang diperoleh penulis membuat table khusus agar mudah dipahami dan dianalisis. Ada pula hasil analisis data posttest dapat dilihat pada tabel 4.5 sebagai berikut ini:

Tabel 4.1
Deskripsi Data Post-test Kelas Eksperimen dan Kontrol

	Kelas eksperimen	Kelas kontrol
Jumlah Sampel	20	20
Mean	87	79
Median	88	80
Modus	81	80
Minimum	76	70
Maksimum	98	88
Sum	1745	1594

Dari tabel di atas dapat diketahui hasil posttest untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana dari data yang telah diperoleh pada kelas eksperimen yang memiliki jumlah siswa 20 menghasilkan jumlah 1745 dengan mean 87, median 88, dan modus 81 Nilai minimum yang diperoleh kelas eksperimen ialah 76 sedangkan nilai maksimumnya 98 Sedangkan hasil posttest untuk kelas kontrol dari data yang diperoleh sebanyak 20 siswa mempunyai jumlah 1594 dengan mean 79, median 80, dan modus 80 Nilai minimum yang dihasilkan ialah 70 dan nilai maksimumnya 88 Dari tabel di atas juga dapat dilihat adanya perbedaan jumlah yang diperoleh kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata yang diperoleh dari kedua kelas tersebut juga berbeda, kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 87 sedangkan 79 untuk nilai rata-rata kelas kontrol. Selain dari penyajian data seperti tabel di atas, peneliti juga menampilkan data nilai hasil angket posttest yang diperoleh dari kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kontrol dalam bentuk grafik histogram. Untuk lebih jelasnya penampilan hasil posttest dalam bentuk histogram sebagai berikut:



Tabel 4.2

Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Untuk keterangan lebih jelasnya lagi peneliti menyajikan keterangan untuk histogram diatas dengan tabel.berikut tabel merupakan tabel distribusi frekuensi data hasil angket post test kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut :

Tabel 4.3
Distribusi Frekuensi Fluktuatif Perolehan Nilai Post-test
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kategori	kreteria	frekuensi		Presentase%	
		Ekperimen	kontrol	Ekperimen	kontrol
A	91-100	7	0	35%	0%
B	81-90	10	8	50%	40%
C	70-80	3	12	15%	60%
D	60-69	0	0	0%	0%
E	0-59	0	0	0%	0%

Pada tabel diatas dapat diketahui bahwa pada kelas eksperimen yang mendapatkan nilai hasil angket A yaitu sebanyak 7 siswa dari kelas ekperimen yang mengisi angket 20 dengan pesentase 35%. Sedangkan

dikelas kontrol yang mendapatkan nilai A itu berjumlah 0 siswa, dengan jumlah siswa 20 siswa dengan presentase 0% .

Selanjutnya kelas eksperimen yang mendapatkan nilai B sebanyak 10 siswa dari jumlah keseluruhan siswa yang mengisi angket 20 siswa. Presentase yang dihasilkan itu 50%. Sedangkan kelas kontrol sangatlah sama yaitu mendapatkan nilai B yaitu sebanyak 8 siswa dengan presentase 40%.

Selanjutnya kelas eksperimen yang mendapatkan nilai C sebanyak 3 siswa dengan presentase 15% dan untuk kelas kontrol yang mendapatkan nilai C sebanyak 12 siswa dengan presentase 60%.

Berikutnya untuk nilai D dan E yaitu tidak ada yang mendapatkan nilai tersebut dikelas eksperimen maupun kelas kontrol.

C. Analisis dan Pengujian Hipotesis

Sebelum mengkaji kesamaan rata-rata kedua kelas dengan menggunakan analisis Independet Sample T- Test, maka diperlukan uji normalitas dan uji homogenitas terlebih dahulu.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui sampel yang digunakan berdistribusi probabilitas normal atau tidak. Adapun syarat sampel berdistribusi normal adalah apabila nilai atau taraf signifikansi $\alpha = 0.05$. Adapun peneliti menguji normalitas dengan berbantuan program Statistic 22 SPSS dengan metode Shapiro-Wilk yang disajikan pada penelitian ini berbentuk tabel yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4
Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Motivasi Belajar	Kelas	Shapiro-Wilk		
		statistic	df	Sig.
	Pretest eksperimen	.936	20	.203
	Posttest eksperimen	.954	20	.425
	Pretest kontrol	.915	20	.079
	Posttest kontrol	.952	20	.403

Pada tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil pretest kelas eksperimen menghasilkan nilai dengan taraf signifikansi $.203 > 0,05$ artinya distribusi yang dihasilkan normal dan kelas kontrol juga mendapatkan nilai dengan taraf signifikansi $.079 > 0,05$ artinya distribusi yang dihasilkan normal, Hal ini berarti angket yang digunakan berdistribusi normal, karena kelas eksperimen dan kontrol menghasilkan taraf signifikansi $> 0,05$ yang selanjutnya, kelas eksperimen dan kelas kontrol akan di uji pada hasil posttest bertujuan yang sama yaitu untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Dan sedangkan untuk posttest kelas eksperimen menghasilkan nilai dengan taraf signifikansi $.425 > 0,05$ artinya distribusi yang dihasilkan normal, dan untuk posttest kelas kontrol $.403 > 0,05$ artinya distribusi yang dihasilkan normal.

2. Uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui variansi kedua populasi yang diteliti sama besar atau tidak. Sama halnya dengan uji normalitas pengujian homogenitas juga dapat dilihat dari perbandingan nilai signifikansi hasil perhitungan dengan α yang telah ditetapkan yaitu $0,05$. Dalam uji homogenitas ini peneliti menggunakan program SPSS

Statistic 22 untuk menguji apakah variansi kedua populasi yang diteliti sama besar atau tidak. Dengan menggunakan program SPSS Statistic 22 dan menggunakan uji Levene yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.5
Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Levene statistic	Df1	Df2	Sig.
Motivasi Belajar	Based on Mean	.906	1	38	.347
	Basen on Median	.918	1	38	.344
	Based on Median and With adjusted df	.918	1	37.890	.344
	Based on trimmed mean	.917	1	38	.344

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa taraf signifikansi hasil pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah $0.347 > 0,05$. Hasil uji homogenitas pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ menunjukkan bahwa variansi nilai kedua kelas sama atau homogen. Hal ini juga didapat dari hasil perhitungan posttest kelas eksperimen dan kontrol mempunyai variansi homogen karena signifikansi $0.347 > 0,05$. Untuk pengujian homogenitas posttest peneliti juga menggunakan program SPSS Statistica 22.

3. Uji Hipotesis

Berdasarkan uji pengujian normalitas dan homogenitas yang telah dilakukan menunjukkan bahwa data sampel dari populasi berdistribusi normal dan juga memiliki variasi kedua kelas yang homogen. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang telah dirumuskan dapat diterima atau tidak. Hipotesis yang diujikan yaitu:

Ho: hipotesis nol, tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament*. terhadap motivasi belajar siswa di MTs Negeri 3 Lumajang.

H1: hipotesis alternatif, terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament*. terhadap motivasi belajar siswa di MTs Negeri 3 Lumajang

Dalam uji hipotesis ini peneliti menggunakan program SPSS Statistic 22 dengan uji T-test metode Independent Sampees Test

Tabel 4.6
Uji Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means								
Levene's Test for Equality of variances		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence interval of the Difference	
									lower	upper
Motivasi Belajar	Equal variances assumed	.906	.347	3.934	38	.000	7.550	1.919	3.664	11.436
	Equal variances not assumed			3.934	37.213	.000	7.550	1.919	3.662	11.438

Berdasarkan data hasil uji hipotesis pada bagian Equality of Variances diketahui nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$ sebagaimana dasar uji hipotesis bahwa nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwasanya model pembelajaran Team Games Tournament memiliki Pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII pada sub tema pengertian mobilitas sosial dan faktor- faktor yang mempengaruhi mobilitas sosial.

D. Pembahasan

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengkaji pengaruh signifikan pengaplikasian model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di MTs Negeri 3 Lumajang. Penelitian menggunakan dua kelas yaitu kelas VIII A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 20 siswa dan VIII B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 20 siswa. Pada kelas eksperimen menerapkan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Dalam melakukan analisis data peneliti menggunakan uji validitas guna memeriksa apakah angket yang disebar dengan total soal pernyataan –pernyataan valid 26 dan pernyataan yang tidak valid ada 4 pernyataan. Peneliti juga menggunakan uji reliabilitas dengan memperoleh hasil nilai signifikasinya $0,901 > 0,70$ hal ini membuktikan bahwa alat ukur dalam penelitian ini dapat dipercaya serta digunakan berkali –kali kepada siswa.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan suatu metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada para siswa untuk terlibat secara aktif dalam setiap pembelajaran. Dimulai dari proses berpikir, bekerjasama dalam kelompok hingga memberikan kontribusi yang tinggi untuk memenangkan suatu pertandingan turnamen. Pada pembelajaran *Team Games Tournament*, ini pula siswa harus bertanggungjawab atas materi dan juga tugas yang diberikan dalam kelompoknya, siswa harus mencari solusi untuk memecahkan masalah yang diberikan oleh guru. Dengan model pembelajaran *Team Games Tournament*, ternyata dapat merangsang siswa untuk lebih aktif berperan dalam pembelajaran, baik dari kelompok siswa yang memiliki tingkat kecerdasan yang tinggi yang rendah maupun yang sedang. Ini merupakan langkah awal adanya motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat slavin bahwasanya *Team Games Tournament* merupakan prosedur pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk berkompetisi dengan kelompok lain sehingga siswa bergairah belajar. Berkat adanya *Games* dan *turnament* yang menjadi *Teams Games Tournament* karakteristik membuat siswa antusias selama proses pembelajaran karena siswa ingin membuktikan bahwa dirinya pintar dan menjadi yang terbaik.⁴²

Motivasi belajar dapat dibentuk dari faktor-faktor eksternal yang salah satunya ialah dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang akan membangun dan mengembangkan motivasi belajar

⁴² Nanang Hasan Susanto and Cindy Lestari, "Problematika Pendidikan Islam Di Indonesia: Eksplorasi Teori Motivasi Abraham Maslow Dan David McClelland," *Edukasia Islamika: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 2 (2018): 184–202.

siswa tersebut. Dari sini dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat mempengaruhi dan merangsang motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, bahwa motivasi siswa kelas VIII A lebih tinggi dibanding kelas VIII B, yang merupakan kelas kontrol. Setelah diperoleh hasil angket, dilakukan pengujian normalitas dan homogenitas sebelum ke uji hipotesis. Pengujian normalitas menggunakan uji Shapiro- Wilk dalam software SPSS menunjukkan bahwa data dari kedua kelas berdistribusi normal, dengan nilai signifikansi $>0,05$ selanjutnya, pada pengujian homogenitas menggunakan uji Levene dalam software SPSS, diperoleh nilai signifikansi $> 0,05$, yang mengidentifikasi bahwa kedua kelas memiliki homogenitas. dapat dijelaskan bahwa pada proses belajar mengajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas VIII A dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat mempengaruhi motivasi belajar, dan merangsang siswa untuk giat belajar, serta mudah untuk memahami materi yang diberikan saat pembelajaran.

Bahwasanya hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang sama yaitu oleh Sri Wasphina yang berjudul “pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap motivasi, keaktifan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada Sekolah Dasar.” Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap motivasi, keaktifan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada Sekolah Dasar. Yang digunakan adalah kuesioner (angket) berdasarkan hasil penelitian yang

dapat diambil itu pelaksanaan model pembelajaran *Team Games Tournament*, sangatlah berpengaruh dan efektif dalam motivasi belajar siswa.⁴³

Sebagai contoh pada pembelajaran di kelas eksperimen, sebelum membagi bahan pelajaran yang akan diberikan guru memperkenalkan materi yang akan dibahas pada hari itu, guru memberikan topik di papan tulis serta memperlihatkan beberapa slide ppt mengenai materi tersebut. Bertujuan untuk merangsang respon siswa untuk lebih siap dalam menghadapi materi yang baru akan dibahas. Setelah itu guru menerangkan serta menjelaskan materi yang akan mereka bahas sendiri dan yang akan mereka pertandingkan dalam *Turnament* setelah penjelasan guru. Kemudian guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok yang bersifat heterogen. Dalam setiap kelompok guru telah memilih masing-masing siswa tersebut, yang di dalamnya berisikan siswa yang memiliki tingkat akademik yang tinggi, ada pula siswa yang memiliki tingkat akademik yang sedang dan yang memiliki tingkat akademik yang rendah. Kemudian guru memberikan lembar materi kepada setiap kelompok untuk mempelajarinya, ada pula LKS yang guru berikan untuk dikerjakan dalam kelompok. Siswa dengan suka hati mengikuti arahan guru untuk berdiskusi dan memberikan saran serta masukan terhadap kelompoknya.

Dari sini banyak terlihat peranan siswa dalam pembelajaran serta penerimaan siswa terhadap anggota kelompok yang mungkin bukan dari teman dekatnya di kelas. Dalam diskusi siswa sangat antusias untuk memberikan dan mendengarkan saran serta bertukar informasi antar anggota

⁴³Amni, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAN 2 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020."

kelompok, siswa merasa gembira belajar bersama karena bisa dapat saling membantu memecahkan suatu persoalan dalam tugas-tugas yang diberikan guru. Setelah diskusi dalam kelompok selesai maka pembelajaran dilanjutkan dengan pertandingan *Turnament*, yang masing-masing kelompok harus memutuskan 4 orang anggota kelompok untuk bermain di turnamen. 4 anggota dari setiap kelompok berisikan satu anak yang akademiknya tinggi sebagai patokan untuk memicu keaktifan anggota kelompoknya

Dalam mengawali pertandingan guru menjelaskan peraturan-peraturan yang harus ditaati para peserta dalam turnamen. Siswa terlihat sangat konsentrasi dan optimis untuk memenangkan turnamen tersebut. Terlihat masih ada beberapa siswa yang menghafal beberapa materi yang sebelumnya dipelajari. Pertandingan dimulai yaitu dengan berbaris sesuai urutan kelompok. Untuk setiap kelompok mengambil kartu yang telah disediakan oleh guru di meja tersebut, kartu tersebut berupa angka lalu angka tersebut untuk menentukan termasuk kelompok berapa. Lalu guru memberikan soal dipapan untuk setiap kelompok mempunyai perwakilan untuk gantian maju kedepan menjawab pertanyaan dari guru dan setelah itu berurutan sampai selesai yang dimana tugasnya itu menyusun gambar dan memberikan pengertian dari soal tersebut dan guru memberikan skor kepada setiap kelompok. Dan yang terakhir tim dengan jumlah kartu paling banyak akan menerima hadiah atau penghargaan dari guru seperti yang telah dijanjikan pada awal pembelajaran.

Dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* siswa merasa senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa dapat belajar berinteraksi dengan temannya dalam belajar serta dapat meningkatkan rasa keberanian untuk berpendapat terlebih siswa belajar untuk menerima perbedaan dalam setiap kelompok. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Slavin bahwa *Team Games Tournament* berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah diuji dengan uji t berbantuan dengan Program SPSS Statistica versi 22 bahwa nilai sig (2-tailed) 0,000 < 0,05 sebagaimana dasar uji hipotesis bahwa nilai sig (2-tailed) 0,000 < 0,05 maka H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwasanya model pembelajaran *Team Games Tournament*. Memiliki Pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII pada sub tema pengertian mobilitas sosial dan faktor- faktor yang mempengaruhi mobilitas sosial.

Setelah penelitian ini dilakukan, sesuai dengan Menurut Widhiastuti dan Fachrurrozie menyatakan bahwasanya model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini salah satu model dalam belajar kelompok yang dapat digunakan sebagai alternatif bagi pengajar untuk menyelesaikan masalah. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media audio visual atau klasikal yang merupakan salah satu dari banyak cara yang bisa dilakukan

guru dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran⁴⁴ peneliti ingin agar disetiap sekolah dapat menerapkan pembelajaran team games tournament bukan hanya pembelajaran menggunakan metode ceramah saja, karena belajar dan pembelajaran bukan hanya dilihat pada hasil namun juga pada proses pembelajarannya. Pembelajaran *Team Games Tournament*. salah satunya yang merupakan model alternatif yang dapat mengembangkan motivasi belajar siswa serta mampu merangsang keaktifan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran. Model pembelajaran *Team Games Tournament*. juga terbukti dapat mempengaruhi dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian peneliti membuktikan dengan pembelajaran *Team Games Tournament*. yang diterapkan dalam kelas siswa menjadi lebih senang dan bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti dapat melihat beberapa keunggulan dari pembelajaran *Team Games Tournament*. yang telah diterapkan pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial beberapa diantaranya adalah:

1. Pembelajaran *Team Games Tournament*. membuat siswa menjadi lebih antusias dalam pembelajaran serta memacu jiwa kompetisi siswa dalam memenangkan suatu pertandingan atau turnamen.
2. Siswa menjadi lebih bersemangat dalam mempelajari suatu materi, hal ini dikarenakan materi yang diberikan akan menjadi pertanyaan-pertanyaan dalam turnamen.

⁴⁴ Ni Made Merti, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris," *Journal of Education Action Research* 4, no. 3 (2020): 315–21.

3. Motivasi belajar siswa lebih meningkat dibandingkan dengan menggunakan pembejaran dengan metode ceramah. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya siswa yang berperan aktif dalam pembelajaran *Team Games Tournament*.
4. Siswa menjadi lebih menghargai pendapat temannya dan mulai belajar memberikan pendapat dalam memecahkan masalah pada pembelajaran kelompok.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil instrument pengumpulan data dan analisi data dapat menyimpulkan bahwasanya terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 3 Lumajang Tahun Pelajaran 2023/2024.

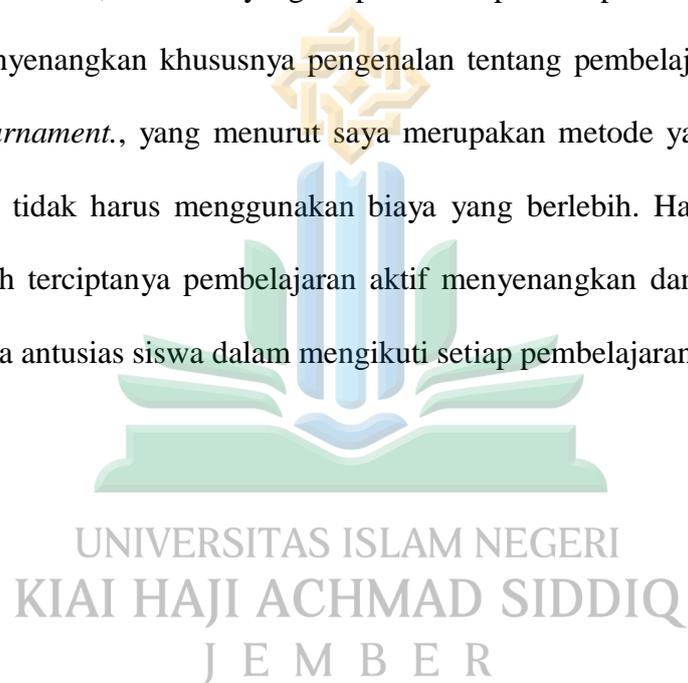
Hal tersebut dibuktikan dengan perhitungan uji hipotesis dengan rumus independent samples test, perhitungan menggunakan SPSS Statistics 22 mendapatkan hasil 0,000 dengan dasar pengambilan keputusan yaitu jika nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 maka H₀ ditolak dan H₁ diterima. Sehingga dari hasil tersebut diketahui 0,000 < 0,05 yang mana artinya H₀ ditolak dan H₁ diterima.

Hasil ini didukung oleh keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, dimana kelas eksperimen itu di beri perlakuan model pembelajaran *Team Games Tournament* yang lebih optimal dibanding kelas kontrol. Hal ini menunjukkan dampak penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa

B. Saran

1. Diharapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat diterapkan pada setiap pembelajaran pada mata pelajaran apapun, bertujuan untuk memberikan motivasi serta dorongan siswa agar lebih antusias dalam mengikuti setiap proses pembelajaran dalam kelas.

2. Sekolah hendaknya memfasilitasi guru agar dapat menerapkan pembelajaran *Team Games Tournament*. agar dapat berjalan dengan baik, sehingga pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sesuai dengan yang diharapkan dapat tercapai.
3. Pemerintah hendaknya memberikan pengarahan/pengetahuan tentang modelmodel pembelajaran kepada guru-guru bahwa banyak sekali model, pendekatan, metode yang dapat menciptakan pembelajaran aktif dan menyenangkan khususnya pengenalan tentang pembelajaran *Team Games Tournament*., yang menurut saya merupakan metode yang sangat efektif dan tidak harus menggunakan biaya yang berlebih. Hal yang terpenting ialah terciptanya pembelajaran aktif menyenangkan dan motivasi belajar serta antusias siswa dalam mengikuti setiap pembelajaran tinggi.



DAFTAR PUSTAKA

- Amni, Zakia. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAN 2 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020.” UIN Mataram, 2020.
- Aziz, Raisandy, Dwi Susanti, and Raihanati Raihanati. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperaatif Tipe Tgt (Team Games Tournament) Terhadap Penguasaan Konsep Hukum Hooke Kelas XI Mipa Sma Negeri 51 Jakarta.” In *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)*, 8:Snf2019-Pe, 2019.
- Devi, Luh Putu Sherly Arima, I Made Sedana, and Ketut Suparya. “Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Permainan Ci Gaprak Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Ipas.” *Widyajaya: Jurnal Mahasiswa Prodi PGSD* 3, no. 1 (2023).
- Emda, Amna. “Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran.” *Lantanida Journal* 5, no. 2 (2018): 172–82.
- Esi Rosita, Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Perilaku Prososial, jurnal kajian bimbingan dan konseling dalam pendidikan, vol.4 no.4 .2021
- Fauziah, Nur Endah Hikmah, and Indri Anugraheni. “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 850–60.
- GAMAL THABRONI. “Motivasi Belajar: Pengertian, Indikator, Fungsi, Meningkatkan, Faktor, Dll.” 2022. Accessed February 25, 2024. <https://serupa.id/motivasi-belajar-pengertian-indikator-fungsi-meningkatkan-faktor-dll/>.
- Lince, Leny. “Implementasi Kurikulum Merdeka Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan.” In *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 1:38–49, 2022.
- Manalu, Sarah Indah Yani, and Elisabeth Margareta. “Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-Gala.” *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Entrepreneurship* 1, no. 3 (2023): 24–33.
- Maryani. “Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Akhlak Siswa Kelas IV Di MI Al- Jihad Karanggebang Jetis Ponorogo.” *Oleh: Maryani Nim: 210613153 Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (Iain) Ponorogo*, 2017, 1–81. shorturl.at/knGW2.

- Merti, Ni Made. "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris." *Journal of Education Action Research* 4, no. 3 (2020): 315–21.
- Muflihah, Ani. "Analisis Pengaruh Faktor-Faktor Motivasi Terhadap Prestasi Kerja Para Pegawai Di Kantor Kementerian Agama Kota Jakarta Pusat." *Feb. Unila. Ac. Id* 14 (2011).
- Mukhtazar, M Pd. *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Absolute Media, 2020.
- Nisrinafatin, Nisrinafatin. "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Edukasi Nonformal* 1, no. 1 (2020): 135–42.
- Novianti, Chatarina, Berty Sadipun, and John M Balan. "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik." *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)* 3, no. 2 (2020): 57–75. <https://doi.org/10.31539/spej.v3i2.992>.
- Nufus, Syukratun, Ade Ismayani, and Habibati Habibati. "Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Aktif Peserta Didik Kelas XI MAN 3 Banda Aceh." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia* 8, no. 1 (2023).
- Nurhidayati, Siti. "No TitlePengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Al-Qur'an Hadis Peserta Didik Kelas Iv Di Mi Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung,." UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, n.d.
- Panuntun, Faiz. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Dan Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Sepak Bola (Dribbling) Pada SiswaKelas Xi Smk Hkti 2 Banjarnegara." *Journal of Sport Coaching and Physical Education* 5, no. 1 (2020): 19–23.
- Putu, Ni, Aprilia Krismony, Desak Putu Parmiti, and I Gusti Ngurah Japa. "Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Mengukur Motivasi Belajar Siswa SD" 3 (2020): 249–57.
- Rahman, Sunarti. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar." In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, 2022*.
- Ramadhan, Ilham. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Argopuro 1tahun Ajaran 2022/2023." *Skripsi* 4, no. 1 (2023): 88–100.
- Riadi, Muchlisin. "Motivasi Belajar-Pengertian, Fungsi, Prinsip Dan Cara Menumbuhkan." *KajianPustaka. Com*, 2022.

- Rokhmad Slamet, Validitas dan Reliabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Kerja, vol.17 no.2.2022
- Rusydi Ananda, M.Pd dan, and MA Fitri Hayati. *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*. Edited by M.Pd Muhammad Fadhli and CV. Pusdikra MJ, n.d.
- Saadjad, Danti Yuliarsi. "Linear: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Melalui Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa Mts Negeri 1 Luwuk The Influence Of The Tgt Learning Model Learning On The E-Learning Outcomes Of Students In Mts Negeri 1 Luwuk." *Jurnal Ilmu Pendidikan* 5, no. 1 (2021): 1–10.
- Sadirman A.M. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Rajagrafindo Persada (Rajawali Pers), 2004.
<https://books.google.co.id/books?id=an8MMwEACAAJ>.
- Sarwono, Memadu Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif , jurnal ilmiah manajemen bisnis,2009
- Sholicha, Masriatus, Veni Indrawati, Lucia Tri Pangesthi, and Asrul Bahar. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk." *Jurnal Tata Boga*. *File:///C:/Users/User-Hp/Downloads/38685-Article% 20Text-55083-1-10-20210306. Pdf*, 2021.
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R &D*,. Edited by alfabeta. bandung, 2015.
- Suharni, Suharni. "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 6, no. 1 (2021): 172–84.
- Sujana, I Wayan Cong. "Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia." *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2019): 29–39.
- Susanto, Nanang Hasan, and Cindy Lestari. "Problematika Pendidikan Islam Di Indonesia: Eksplorasi Teori Motivasi Abraham Maslow Dan David McClelland." *Edukasia Islamika: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 2 (2018): 184–202.
- Timor, Agus Rahmad, Ambiyar, Oskah Dakhi, Unung Verawadina, and Maria Magdalena Zagoto. "Effectiveness of Problem-Based Model Learning on Learning Outcomes and Student Learning Motivation." *International Journal of Multi Science* 1, no. 10 (2021).
- Warsito, Bambang. "Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya," 2008.
- Amni, Zakia. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAN 2 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020." UIN Mataram, 2020.

- Aziz, Raisandy, Dwi Susanti, and Raihanati Raihanati. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournament) Terhadap Penguasaan Konsep Hukum Hooke Kelas Xi Mipa Sma Negeri 51 Jakarta." In *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-JOURNAL)*, 8:SNF2019-PE, 2019.
- Devi, Luh Putu Sherly Arima, I Made Sedana, and Ketut Suparya. "Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Berbantuan Permainan Ci Gaprak Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas Iv Pada Mata Pelajaran Ipas." *Widyajaya: Jurnal Mahasiswa Prodi PGSD* 3, no. 1 (2023).
- Emda, Amna. "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran." *Lantanda Journal* 5, no. 2 (2018): 172–82.
- Fauziyah, Nur Endah Hikmah, and Indri Anugraheni. "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 850–60.
- GAMAL THABRONI. "Motivasi Belajar: Pengertian, Indikator, Fungsi, Meningkatkan, Faktor, Dll." 2022. Accessed February 25, 2024. <https://serupa.id/motivasi-belajar-pengertian-indikator-fungsi-meningkatkan-faktor-dll/>.
- Lince, Leny. "Implementasi Kurikulum Merdeka Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan." In *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 1:38–49, 2022.
- Manalu, Sarah Indah Yani, and Elisabeth Margareta. "Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-Gala." *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Entrepreneurship* 1, no. 3 (2023): 24–33.
- Maryani. "Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Akhlak Siswa Kelas IV Di MI Al- Jihad Karanggebang Jetis Ponorogo." *Oleh: Maryani Nim: 210613153 Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (Iain) Ponorogo*, 2017, 1–81. shorturl.at/knGW2.
- Merti, Ni Made. "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris." *Journal of Education Action Research* 4, no. 3 (2020): 315–21.
- Muflihah, Ani. "Analisis Pengaruh Faktor-Faktor Motivasi Terhadap Prestasi Kerja Para Pegawai Di Kantor Kementerian Agama Kota Jakarta Pusat." *Feb. Unila. Ac. Id* 14 (2011).

- Mukhtazar, M Pd. *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Absolute Media, 2020.
- Nisrinafatin, Nisrinafatin. “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Edukasi Nonformal* 1, no. 1 (2020): 135–42.
- Novianti, Chatarina, Berty Sadipun, and John M Balan. “Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik.” *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)* 3, no. 2 (2020): 57–75. <https://doi.org/10.31539/spej.v3i2.992>.
- Nufus, Syukratun, Ade Ismayani, and Habibati Habibati. “Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Aktif Peserta Didik Kelas XI MAN 3 Banda Aceh.” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia* 8, no. 1 (2023).
- Nurhidayati, Siti. “No TitlePengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Al-Qur’an Hadis Peserta Didik Kelas Iv Di Mi Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.” UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, N.D.
- Panuntun, Faiz. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Dan Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Sepak Bola (Dribbling) Pada SiswaKelas Xi Smk Hkti 2 Banjarnegara.” *Journal of Sport Coaching and Physical Education* 5, no. 1 (2020): 19–23.
- Putu, Ni, Aprilia Krismony, Desak Putu Parmiti, and I Gusti Ngurah Japa. “Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Mengukur Motivasi Belajar Siswa SD” 3 (2020): 249–57.
- Rahman, Sunarti. “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar.” In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2022.
- Ramadhan, Ilham. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Argopuro 1 tahun Ajaran 2022/2023.” *Skripsi* 4, no. 1 (2023): 88–100.
- Riadi, Muchlisin. “Motivasi Belajar-Pengertian, Fungsi, Prinsip Dan Cara Menumbuhkan.” *KajianPustaka. Com*, 2022.
- Rusydi Ananda, M.Pd dan, and MA Fitri Hayati. *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*. Edited by M.Pd Muhammad Fadhli and CV. Pusdikra MJ, n.d.
- Saadjad, Danti Yuliarsi. “Linear: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Melalui Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa Mts Negeri 1 Luwuk The Influence Of The Tgt Learning Model Learning On The E-Learning Outcomes Of Students In Mts Negeri 1 Luwuk.” *Jurnal Ilmu Pendidikan* 5, no. 1 (2021): 1–10.

- Sadirman A.M. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Rajagrafindo Persada (Rajawali Pers), 2004.
<https://books.google.co.id/books?id=an8MMwEACAAJ>.
- Sholicha, Masriatus, Veni Indrawati, Lucia Tri Pangesthi, and Asrul Bahar. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk." *Jurnal Tata Boga*. *File:///C:/Users/User-Hp/Downloads/38685-Article% 20Text-55083-1-10-20210306. Pdf*, 2021.
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R &D*. Edited by alfabeta. bandung, 2015.
- Suharni, Suharni. "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 6, no. 1 (2021): 172–84.
- Sujana, I Wayan Cong. "Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia." *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2019): 29–39.
- Susanto, Nanang Hasan, and Cindy Lestari. "Problematika Pendidikan Islam Di Indonesia: Eksplorasi Teori Motivasi Abraham Maslow Dan David McClelland." *Edukasia Islamika: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 2 (2018): 184–202.
- Timor, Agus Rahmad, Ambiyar, Oskah Dakhi, Unung Verawadina, and Maria Magdalena Zagoto. "Effectiveness of Problem-Based Model Learning on Learning Outcomes and Student Learning Motivation." *International Journal of Multi Science* 1, no. 10 (2021).
- Warsito, Bambang. "Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya," 2008.

PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Siti Mu'awanah
 NIM : 204101090011
 Program Studi : Tadris IPS
 Fakultas : Tarbiyah Ilmu Keguruan
 Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam skripsi ini dengan judul **“MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNMENT* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIII MTs NEGERI 3 LUMAJANG TAHUN PELAJARAN 2023/2024”** benar- benar hasil karya tulis saya tidak terdapat unsur- unsure menjiplak karya ilmiah orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsure-unsur penjiplakan dan klaim dari pihak lain, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa paksaan dari siapapun.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 Jember, 13 Mei 2024
 J E M B E R



Siti Mu'awanah
 204101090011

Lampiran 1. Matriks Penelitian

MATRIKS PENELITIAN KUANTITATIF

Judul	variabel	Indikator	Sumber data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
Pengaruh model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> terhadap motivasi belajar kelas VIII MTs Negeri 3 Lumajang Tahun Pelajaran 2023/2024	a. Model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> b. Motivasi Belajar	Menurut slavin (2010) langkah – langkah model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> sebagai berikut : a) Penyajian kelas b) Pembentukan kelompok (<i>team</i>) c) Permainan (<i>game</i>) d) Pertandingan (<i>tournament</i>) e) Hadiah kelompok (<i>team recognize</i>)	1. Responden siswa MTs 2. informasi dari siswa dan guru	1. menggunakan pendekatan kuantitatif jenis penelitian <i>quasi ekperiment</i> 2. tempat penelitian : MTs 3. metode pengumpulan data : a.) Observasi b.) Angket 4. Analisa Data a.) Uji prasyarat b.) Uji hipotesis	Adakah pengaruh model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 3 Lumajang tahun pelajaran 2023/2024?

Lampiran 2. RPP Kelas Eksperimen

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : MTsN 3 Lumajang

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/Semester : VIII A / Ganjil

Materi Pokok : Pengaruh interaksi sosial kehidupan sosial dan kebangsaan

Sub Materi : pengertian mobilitas sosial dan faktor- faktor yang mempengaruhi mobilitas sosial

Alokasi Waktu : 2 X 40 Menit

Kompetensi Dasar : 3.2 menganalisis pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial dan budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan.

4.2 Menyajikan hasil analisis tentang pengaruh interaksi antarruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial dan budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan.

Indikator : 1. Menganalisis pengaruh interaksi sosial (konflik) terhadap kehidupan sosial budaya

2. Menyajikan hasil pengamatan mengenai pengaruh perubahan interaksi sosial (konflik) terhadap kehidupan sosial budaya

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat :

- Siswa dapat Mendeskripsi pengertian mobilitas sosial dan contohnya dalam kehidupan masyarakat sehari-hari

- Siswa dapat menjelaskan faktor- faktor yang mempengaruhi mobilitas sosial

B. Langkah- langkah Pembelajaran

Kegiatan pembukaan (5 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan pembukaan dengan salam,berdoa, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin 2. Mengaitkan materi/tema kegiatan pembelajaran dengan pengalaman peserta didik. 3. Menyampaikan tujuan dan manfaat dalam materi pengertian mobilitas sosial dan faktor- faktor yang mempengaruhi mobilitas sosial 4. Menjelaskan hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai,serta metode belajar yang akan di tempuh
Kegiatan inti (menit 30)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi pengertian mobilitas sosial dan faktor- faktor yang mempengaruhi mobilitas sosial dengan guru menjelaskan melalui media PPT 2. Pendidik menyiapkan kelompok terdiri dari 5 orang siswa yang anggotanya heterogen, Pendidik memberikan waktu kepada siswa untuk belajar bersama dalam tim mereka, membahas materi pengertian mobilitas sosial dan faktor- faktor yang

	<p>mempengaruhi mobilitas sosial dan soal-soal yang diberikan</p> <p>3. Pendidik menyelenggarakan tournament, dimana setiap siswa mewakili timnya untuk berkompetisi dengan siswa lainya yang memiliki kemampuan setara, Siswa memilih nomor game untuk ketentuan meja kelompok</p> <p>4. Pendidik menyiapkan beberapa meja turnamen. Setiap meja diisi 5 siswa yang memiliki kemampuan setara dari kelompok yang berbeda</p> <p>5. Pendidik membacakan soal dan memberikan intruksi kepada siswa untuk berkelompok maju kedepan menjawab pertanyaanya, Lalu siswa bergantian maju untuk menjawab pertanyaan tentang mobilitas sosial yang dibacakan oleh guru dengan waktu yang cepat, Guru memberikan skor kepada setiap siswa berdasarkan hasil turnamen, dan menjumlahkan skor setiap anggota tim untuk mendapatkan skor tim.</p> <p>6. Guru mengumumkan pemenang turnamen berdasarkan skor tim tertinggi, dan memberikan penghargaan atau insentif kepada tim pemenang.</p>
--	--

Kegiatan penutup (5 menit)	<p>1 Menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan</p> <p>2 Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa.</p>
------------------------------	--

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Sikap : Observasi dalam proses pembelajaran
2. Penilaian Pengetahuan : Tes tulis dan tes lisan berbentuk uraian
3. Penilaian Keterampilan : Praktek

Mengetahui,
Guru IPS

Peneliti

Fifit Mustikasari, S.Pd.
NIP. 1974041420050120011

Siti Mu'awanah
NIM.204101090011

Lampiran 3. RPP Kelas Kontrol

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : MTsN 3 Lumajang
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Kelas/Semester : VIII A / Ganjil
 Materi Pokok : Pengaruh interaksi sosial kehidupan sosial dan kebangsaan
 Sub Materi : pengertian mobilitas sosial dan faktor- faktor yang mempengaruhi mobilitas sosial
 Alokasi Waktu : 2 X 40 Menit

Kompetensi Dasar : 3.2 menganalisis pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial dan budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan.

4.3 Menyajikan hasil analisis tentang pengaruh interaksi antarruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial dan budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan.

Indikator : 1. Menganalisis pengaruh interaksi sosial (konflik) terhadap kehidupan sosial budaya

2. Menyajikan hasil pengamatan mengenai pengaruh perubahan interaksi sosial (konflik) terhadap kehidupan sosial budaya

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat :

- Siswa dapat Mendeskripsi pengertian mobilitas sosial dan contohnya dalam kehidupan masyarakat sehari-hari
- Siswa dapat menjelaskan faktor- faktor yang mempengaruhi mobilitas sosial
-

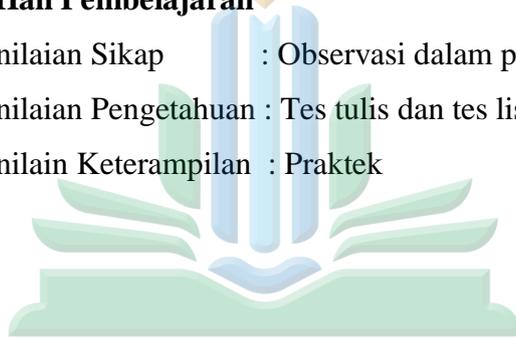
B. Langkah- langkah Pembelajaran

<p>Kegiatan pembukaan (5 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan pembukaan dengan salam,berdoa, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin 2. Mengaitkan materi/tema kegiatan pembelajaran dengan pengalaman peserta didik. 3. Menyampaikan tujuan dan manfaat dalam materi pengertian mobilitas sosial dan faktor- faktor yang mempengaruhi mobilitas sosial 4. Menjelaskan hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai,serta metode belajar yang akan di tempuh
<p>Kegiatan inti (30 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materipengertian mobilitas sosial dan faktor- faktor yang mempengaruhi mobilitas sosialmenjelaskan melalui media PPT 2. Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan mobilitas sosial 3. peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk melaksakan pembelajaran dengan

	<p>diskusi kelompok yang dibagi menjadi 4-5 siswa siswa dalam setiap kelompok</p> <p>4. Guru Memberikan tugas berupa soal untuk didiskusikan dalam kelompok tersebut.</p>
Kegiatan penutup (5 menit)	<p>1 Menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan</p> <p>2 Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa.</p>

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

4. Penilaian Sikap : Observasi dalam proses pembelajaran
5. Penilaian Pengetahuan : Tes tulis dan tes lisan berbentuk uraian
6. Penilaian Keterampilan : Praktek



Mengetahui, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 Guru IPS KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ Peneliti
 J E M B E R

Fifit Mustikasari, S.Pd.
 NIP. 1974041420050120011

Siti Mu'awanah
 NIM.204101090011

Lampiran 4. Angket Uji Coba

ANGKET MOTIVASI BELAJAR**Identitas Diri**

Nama :

Kelas :

Petunjuk pengisian

- Pilihan jawaban pernyataan- pernyataan berikut tidak ada yang salah . oleh sebab itu, semua pernyataan di isi dengan jujur sesuai kondisi sebenarnya.
- Apapun jawaban siswa dalam angket ini tidak akan mempengaruhi nilai siswa.
- Cheklislah (v) pada kolom yang tersedia dan pilih sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
- Ada lima alternatif jawaban, yaitu : sangat setuju (**SS**), setuju (**S**). ragu (**R**) , kurang setuju (**TS**), tidak setuju (**STS**)

SELAMAT DIKERJAKAN

No	Pernyataan	Tanggapan				
		SS	S	R	TS	STS
1.	Ketika mendapatkan nilai yang jelek saya mudah menyerah dan malas belajar lebih giat lagi					
2.	Saya akan mempertahankan dan belajar lebih giat saat mendapatkan nilai yang memuaskan					
3.	Saya akan mempelajari berulang kali jika belum paham saat dijelaskan					
4.	Saya selalu membaca petunjuk mengerjakan soal ujian dengan teliti					
5.	Saya malas mencari informasi yang berhubungan dengan pelajaran ilmu pengetahuan sosial dari berbagai sumber					
6.	Saya tidak malu bertanya jika tidak paham saat belajar ilmu pengetahuan sosial					
7.	Saya tertarik untuk menyelesaikan soal-soal ilmu pengetahuan sosial					

	yang diberikan					
8.	Saya mudah mudah lupa jika diberi Penjelasan yang terlalu panjang oleh guru					
9.	Saya suka membaca buku sebelum memulai pembelajaran					
1.	Saya belajar Ilmu pengetahuan sosial dengan sungguh-sungguh agar mudah menggapai cita-cita dimasa depan					
11.	Saya belajar ilmu pengetahuan sosial dengan giat walaupun tidak ada ujian					
12.	Saya mendapatkan hadiah ketika nilai ulangan ilmu pengetahuan sosial saya bagus					
13.	Saya rajin mengerjakan soal-soal latihan ilmu pengetahuan sosial guru akan memberikan pujian					
14.	Saya tidak suka permainan/kuis dalam pelajaran ilmu pengetahuan sosial					
15.	Ruang belajar dikelas sangat nyaman sehingga saya dapat berkonsentrasi saat belajar					
16.	Saya tidak bisa belajar ilmu pengetahuan sosial dengan baik meskipun dalam suasana tenang dan nyaman					
17.	Kendala saya dalam belajar adalah tidak mempunyai buku paket					
18.	saya mengikuti bimbingan belajar,baik dilingkungan sekolah maupun luar					
19.	Siswa yang berprestasi tinggi disekolah bukan ukuran seseorang akan menjadi sukses					
20.	Saya senang diajarkan oleh guru yang baik hati					
21.	Saya senang belajar jika guru menggunakan media yang menarik					
22.	Saya senang ketika pembelajaran melalui outdoor					
23.	Ketika guru melontarkan pertanyaan dalam pembelajaran					

	saya selalu unjuk jari					
24.	Saya berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan guru disekolah tepat pada waktunya					
25.	Saya kewalahan menghadapi tugas dari mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial					
26.	Saya lebih aktif dan kondusif ketika guru menggunakan model ada permainannya					



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 5. Instrumen Observasi Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

No.	Pernyataan	Jawaban		Keterangan
		Tidak Terlaksana	Sudah Terlaksana	
1.	Metode <i>Team Games Tournament</i> membuat pembelajaran IPS menyenangkan			
2.	Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> membuat siswa semangat dalam belajar IPS			
3.	Siswa suka belajar sambil bermain			
4.	Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> membuat siswa tidak mengantuk saat belajar IPS			
5.	Siswa merasa kesulitan dalam mengikuti permainan turnamen			
6.	Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> membuat siswa menjadi lebih berani			
7.	Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> melatih siswa untuk konsentrasi belajar			
8.	Siswa senang terlibat dalam permainan turnamen yang menegangkan dan mengasikan			
9.	Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> membuat siswa belajar dengan cara kerjasama			

Observer

Fifit Mustikasari, S.Pd.
NIP.1974041420050120011

Petunjuk :

- a. Berikut ini diberikan pernyataan-pernyataan yang terkait dengan motivasi belajar IPS dengan keterangan sebagai berikut :
 1. Tidak terlaksana
 2. Sudah Terlaksana
- b. Isilah dengan sejujur-jujurnya dengan apa yang anda lihat dan ketahui, isilah dengan mencentangkan tanda checklist.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 6.Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

**LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN MODEL
PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT PADA KELAS
EKSPERIMEN**

Nama : Fifit Mustikasari S.Pd.

Kelas : VIII

Tema/materi : Moblitas Sosial

Petunjuk

1. Berilah tanda cek (v) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas observasi pada keterlaksanaan pembelajaran.
2. Bila anda memilih opsi “1” dan opsi “2” dimohon untuk memberikan masukan atau saran pada kolom yang telah disediakan.
3. Pedomanan penilainya sebagai berikut :
 - a. Tidak Terlaksana
 - b. Sudah Terlaksana

No	Aspek yang dinilai	jawaban	
		Tidak Terlaksana	Sudah Terlaksana
A	Kegiatan pendahuluan		
1.	Melakukan pembukaan dengan salam,berdoa, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin		
2.	Mengaitkan materi/tema kegiatan pembelajaran dengan pengalaman peserta didik.		
3.	Menyampaikan tujuan dan manfaat dalam materi pengertian mobilitas sosial dan faktor- faktor yang mempengaruhi mobilitas sosial		
4.	Menjelaskan hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai,serta metode belajar yang akan di tempuh		
B	Kegiatan Inti pembelajaran		
1.	Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi pengertian		

	mobilitas sosial dan faktor- faktor yang mempengaruhi mobilitas sosial dengan guru menjelaskan melalui media PPT		
2.	Pendidik menyiapkan kelompok terdiri dari 5 orang siswa yang anggotanya heterogen, Pendidik memberikan waktu kepada siswa untuk belajar bersama dalam tim mereka, membahas materi pengertian mobilitas sosial dan faktor- faktor yang mempengaruhi mobilitas sosial dan soal-soal yang diberikan		
3.	Pendidik menyelenggarakan tournament, dimana setiap siswa mewakili timnya untuk berkompetisi dengan siswa lainya yang memiliki kemampuan setara, Siswa memilih nomor game untuk ketentuan meja kelompok		
4.	Pendidik menyiapkan beberapa meja turnamen. Setiap meja diisi 5 siswa yang memiliki kemampuan setara dari kelompok yang berbeda		
5.	Pendidik membacakan soal dan memberikan intruksi kepada siswa untuk berkelompok maju kedepan menjawab pertanyaanya, Lalu siswa bergantian maju untuk menjawab pertanyaan tentang mobilitas sosial yang dibacakan oleh guru dengan waktu yang cepat, Guru memberikan skor kepada setiap siswa berdasarkan hasil turnamen, dan menjumlahkan skor setiap anggota tim untuk mendapatkan skor tim.		
6.	Guru mengumumkan pemenang turnamen berdasarkan skor tim tertinggi, dan memberikan penghargaan atau insentif kepada tim pemenang.		
C	Penutup		
1.	Menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan		
2.	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa.		

Catatan Hal-Hal Penting Lainnya Selama Proses Pembelajaran :

.....
.....
.....
.....

Lumajang,.....

Observer

Fifit Mustikasari

NIP. 1974041420050120011



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 7.Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Konvensional Pada Kelas Kontrol

**LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN MODEL
PEMBELAJARAN KONVESIONAL PADA KELAS KONTROL**

Nama : Fifit Mustikasari S.Pd.

Kelas : VIII

Tema/materi : Moblitas Sosial

Petunjuk

4. Berilah tanda cek (v) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas kualitas observasi pada keterlaksanaan pembelajaran.
5. Bila anda memilih opsi “1” dan opsi “2” dimohon untuk memberikan masukan atau saran pada kolom yang telah disediakan.
6. Pedomanan penilainya sebagai berikut :
 - a. Tidak Terlaksana
 - b. Sudah Terlaksana

No	Aspek yang dinilai	jawaban	
		Tidak Terlaksana	Sudah Terlaksana
A	Kegiatan pendahuluan		
1.	Melakukan pembukaan dengan salam,berdoa, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin		
2.	Mengaitkan materi/tema kegiatan pembelajaran dengan pengalaman peserta didik.		
3.	Menyampaikan tujuan dan manfaat dalam materi pengertian mobilitas sosial dan faktor- faktor yang mempengaruhi mobilitas sosial		
4.	Menjelaskan hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai,serta metode belajar yang akan di tempuh		
B	Kegiatan Inti pembelajaran		
1.	Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi pengertian mobilitas sosial dan faktor- faktor		

	yang mempengaruhi mobilitas sosial dengan guru menjelaskan melalui media PPT		
2.	Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan mobilitas sosial		
3.	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk melaksanakan pembelajaran dengan diskusi kelompok yang dibagi menjadi 4 kelompok		
4.	Guru memberikan tugas berupa soal untuk mendiskusikan dalam kelompok tersebut		
C	Penutup		
1.	Menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan		
2.	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa.		

Catatan Hal-Hal Penting Lainnya Selama Proses Pembelajaran :

.....

.....

.....

.....

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lumajang,.....

Observer

Fifit Mustikasari

NIP. 1974041420050120011

Lampiran 8. Biodata Observer Kelas Eksperimen

Biodata Observer Kelas Eksperimen

1. Nama (lengkap dengan gelar) : FIFIT MUSTIKASARI, S.Pd
2. NUPTK : 014 075 265 2300012
3. NIP/NIK : 197409192005012001
4. Jabatan : GURU IPS
5. Masa Kerja : 19 TH
6. Nomor HP : IPS
7. Mata Pelajaran yang diajarkan :
8. Pendidikan Terakhir yang ditempuh
 - a. Nama Sekolah : STKIP PGRI LUMAJANG
 - b. Nama Prodi/Jurusan : EKONOMI KOOPERASI
9. Pendidikan yang sedang ditempuh
 - a. Nama Sekolah :
 - b. Nama Prodi/Jurusan :
10. Alamat Rumah
 - a. Desa/Kelurahan : WONGOREJO
 - b. Kecamatan : KEDUNGJADANG
 - c. Kabupaten : LUMAJANG
 - d. Provinsi : JAWA TIMUR
 - e. E-mail : -

Fifit Mustika S.Pd
NIP. 197409192005012001

Lampiran 9. Biodata Observer Kelas Kontrol

Biodata Observer Kelas Kontrol

1. Nama (lengkap dengan gelar) : FIFIT MUSTIKASARI, S.Pd
2. NUPTK : 074675265230012
3. NIP/NIK : 197409142005012001
4. Jabatan : GURU IPS
5. Masa Kerja : 19 TH
6. Nomor HP : 082141505610
7. Mata Pelajaran yang diajarkan : IPS
8. Pendidikan Terakhir yang ditempuh
- Nama Sekolah : STKIP PGRI LUMAJANG
 - Nama Prodi/Jurusan : EKONOMI KOPERASI
9. Pendidikan yang sedang ditempuh
- Nama Sekolah : -
 - Nama Prodi/Jurusan : -
10. Alamat Rumah
- Desa/Kelurahan : WONOREJO
 - Kecamatan : KEDUNGGADANG
 - Kabupaten : LUMAJANG
 - Provinsi : JAWA TIMUR
 - E-mail : -

Fifit Mustika S.Pd
NIP. 1974091420050120011

Lampiran 10. Dokumentasi Pemberian Angket

PEMBERIAN ANGKET KELAS EKSPERIMEN dan KELAS KONTROL



PEMBELAJARAN KONVENSIONAL dan *TEAM GAMES TOURNAMENT*



LAMPIRAN 11. Surat Permohonan Ijin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-6702/In.20/3.a/PP.009/12/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MTs NEGERI 3 LUMAJANG

Dusun Mujur, Lempeni, Kec. Tempeh Kabupaten Lumajang, Jawa Timur 67371

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 204101090011

Nama : SITI MU'AWANAH

Semester : Semester delapan

Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 3 Lumajang Tahun Pelajaran 2023/2024" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Sahnawi, S.Pd.,M.Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 20 Desember 2023

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 12. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN LUMAJANG
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 3 LUMAJANG
 Jalan Raya Pasirian No 65 Lempeni – Tempeh Telp. (0334) 2803004
 NPSN : 69993699 NSM : 121135080003 E-mail: mtsn3lumajang@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: B-010/MTS.13.05.03/PP.00.5/01/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : SAHNAWI, S.Pd., M.Pd.

NIP : 196805212005011004

Jabatan : Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Lumajang

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : SITI MU'AWANAH

NIM : 204101090011

Fakultas/Jurusan/Prodi : FTIK/ Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIII MTs NEGERI 3 LUMAJANG TAHUN
PELAJARAN 2023/2024

Adalah benar-benar telah melakukan pengambilan data penelitian di MTsN 3 Lumajang mulai tanggal 20 Desember 2023 – 08 Januari 2024 dalam rangka memenuhi tugas Skripsi.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Lumajang, 08 Januari 2024
 Kepala Madrasah MTsN 3 Lumajang

 SAHNAWI, S.Pd., M.Pd.
 NIP.1 96805212005011004

Lampiran 13. Jurnal Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

DI MTs NEGERI 3 LUMAJANG

TAHUN PELAJARAN 2023/2024

Nama : Siti Mu'awanah

NIM : 204101090011

Prodi : Tadris IPS

Judul : Pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 3 Lumajang Tahun Pelajaran 2023/2024

No.	Tanggal	Kegiatan Penelitian	Paraf
1.	14 / 12 / 2023	Penyerahan surat observasi	St
2.	15 / 12 / 2023	Observasi waka kurikulum	St
3.	20 / 12 / 2023	Penyerahan Surat Penelitian	St
4.	21 / 12 / 2023	Pengambilan data	St
5.	22 / 12 / 2023	Penyerahan RPP kelas eksperimen dan kelas kontrol pada guru mata pelajaran	St
6.	25 / 12 / 2023	Penyebaran angket (pretest) dan pelaksanaan pembelajaran dikelas eksperimen (VIII A)	St
7.	29 / 12 / 2023	Penyebaran angket (pretest) dan pelaksanaan pembelajaran dikelas kontrol (VIII B)	St
8.	2 / 01 / 2024	Penyebaran angket (posttest) dan pelaksanaan pembelajaran dikelas eksperimen (VIII A)	St
9.	5 / 01 / 2024	Penyebaran angket (posttest) dan pelaksanaan pembelajaran dikelas kontrol (VIII B)	St
10.	8 / 01 / 2024	Pengambilan surat selesai penelitian	St

Lumajang, 8 Januari 2024

Kepala sekolah MTs Negeri 3 Lumajang



Gulawati, S.Pd.M.Pd

NIP.196805212005011004

15	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	3	4	4	5	4	3	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	12 8
16	4	4	5	3	4	2	3	4	3	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	12 0	
17	4	3	2	2	1	2	1	2	4	3	4	3	4	2	2	5	3	1	1	4	2	2	2	4	2	4	5	3	2	2	81	
18	3	3	3	3	1	2	4	3	4	5	5	4	4	5	4	5	3	5	5	5	5	5	3	5	5	3	5	3	5	5	12 0	
19	4	4	4	4	2	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	5	5	5	3	11 1	
20	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	4	2	2	3	3	4	2	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	2	3	3	86	
21	3	2	2	2	3	3	3	4	3	3	3	4	2	3	3	4	4	3	4	4	3	2	2	3	3	3	4	3	4	4	93	
22	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	12 1	
23	4	4	3	3	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	5	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	11 7	
24	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	3	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	3	4	4	4	12 9	
25	4	3	4	4	3	3	4	4	5	5	5	3	3	4	4	3	5	3	5	5	5	5	4	5	5	5	4	3	4	5	12 4	
26	3	3	4	3	2	4	3	3	4	3	5	3	3	3	3	3	5	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	10 4	
27	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	5	4	4	3	11 2	
28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	11 6	
29	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	13 0	
30	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	2	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	2	4	5	5	5	5	12 6	
r_{xy}	0,3 0 2	0,4 9 4	0,5 1 2	0,6 7 6	0,5 6 6	0,4 0 8	0,6 4 6	0,6 3 7	0,5 8 1	0,0 1 0	0,0 6 5	0,0 8 5	0,0 1 7	0,0 2 8	0,0 3 7	0,0 5 7	0,0 6 9	0,0 2 7	0,0 4 0	0,0 6 3	0,0 1 6	0,0 3 7	0,0 4 0	0,0 9 6	0,0 0 0	0,0 2 9	0,0 4 8	0,0 6 8	0,0 7 4	0,0 7 5	0,0 7 1	

t hitung	1,675	3,006	3,105	4,852	3,636	2,365	4,483	4,372	3,773	5,333	3,623	2,918	1,838	3,116	-0,302	2,810	4,263	4,412	1,995	1,776	5,324	2,008	2,338	5,073	2,505	1,356	5,103	5,267	6,223
t tabel (95%, 28)	1,701	1,701	1,701	1,701	1,701	1,701	1,701	1,701	1,701	1,701	1,701	1,701	1,701	1,701	1,701	1,701	1,701	1,701	1,701	1,701	1,701	1,701	1,701	1,701	1,701	1,701	1,701	1,701	1,701
ket era ngan	Tidak valid	Tidak valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid											
Jumlah valid	26																												

Lampiran 15.Data Uji Reliabilitas

UJI RELIABILITAS

Resp	No. Item pertanyaan																														Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	5	3	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	115
2	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	5	3	3	4	3	3	3	4	4	3	103	
3	4	4	3	2	4	4	3	4	4	4	5	4	3	3	4	4	2	5	3	1	5	4	3	2	4	4	4	4	4	108	
4	4	4	3	2	4	4	3	4	4	4	5	4	3	4	4	4	5	3	5	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	117	
5	4	4	4	2	1	4	4	4	2	3	1	4	4	4	3	5	1	1	1	4	4	2	4	2	5	4	4	2	4	92	
6	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	5	4	3	3	4	4	4	4	5	5	5	3	4	5	5	5	4	4	4	124	
7	2	3	2	1	4	2	4	4	4	2	5	4	5	4	4	4	5	3	4	5	5	4	4	5	4	3	5	4	4	114	
8	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	3	4	4	4	117	
9	4	4	4	4	3	5	4	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	3	1	3	1	5	5	5	5	5	5	127	
10	3	3	4	3	2	3	4	4	4	4	5	5	5	3	3	4	5	3	4	5	4	2	3	5	5	4	5	4	4	115	
11	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	5	4	2	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	108	
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	120	
13	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	122	
14	4	4	5	2	2	4	3	4	4	4	4	4	2	2	4	4	5	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	109	
15	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	3	4	4	5	4	3	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	128	

16	4	4	5	3	4	2	3	4	3	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	120		
17	4	3	2	2	1	2	1	2	4	3	4	3	4	2	2	5	3	1	1	4	2	2	2	4	2	4	5	3	2	2	81	
18	3	3	3	3	1	2	4	3	4	5	5	4	4	5	4	5	3	5	5	5	5	3	5	5	3	5	3	5	5	120		
19	4	4	4	4	2	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	5	5	5	3	111	
20	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	4	2	2	3	3	4	2	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	2	3	3	86	
21	3	2	2	2	3	3	3	4	3	3	3	4	2	3	3	4	4	3	4	4	3	2	2	3	3	3	4	3	4	4	93	
22	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	121	
23	4	4	3	3	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	5	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	117	
24	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	3	5	4	5	5	5	4	4	5	5	3	4	4	4	5	129	
25	4	3	4	4	3	3	4	4	5	5	5	3	3	4	4	3	5	3	5	5	5	5	4	5	5	5	4	3	4	5	124	
26	3	3	4	3	2	4	3	3	4	3	5	3	3	3	3	3	5	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	104	
27	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	5	4	4	3	112	
28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	116	
29	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	130	
30	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	2	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	2	4	5	5	5	4	126

Vari an Data	0,340	0,39	0,80	1,01	1,36	0,78	0,58	0,42	0,34	0,51	0,83	1,00	0,80	0,44	0,40	1,00	1,00	1,22	0,74	0,82	0,74	0,66	0,75	0,61	0,50	0,94	0,39	0,22
Juml ah Vari an	20,9																											
Vari an Tota l	157,51																											
Nilai Acu an	0,70																											
Hasil Cron bach 's Alph a	0,901																											
Kete rang an	Rel iab el Sa ng at Tin ggi																											



Lampiran 16.Data Hasil SPSS Pre-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

HASIL PRETEST KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL

Statistics

		pretest eksperimen	pretest kontrol
N	Valid	20	20
	Missing	0	0
Mean		88.25	80.25
Std. Error of Mean		1.061	1.365
Median		87.50	81.50
Mode		84 ^a	74 ^a
Std. Deviation		4.745	6.103
Variance		22.513	37.250
Range		18	18
Minimum		81	70
Maximum		99	88
Sum		1765	1605

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

pretest eksperimen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	81	1	5.0	5.0	5.0
	83	1	5.0	5.0	10.0
	84	3	15.0	15.0	25.0
	85	2	10.0	10.0	35.0
	86	1	5.0	5.0	40.0
	87	2	10.0	10.0	50.0
	88	2	10.0	10.0	60.0
	90	3	15.0	15.0	75.0
	91	1	5.0	5.0	80.0
	92	1	5.0	5.0	85.0
	93	1	5.0	5.0	90.0
	98	1	5.0	5.0	95.0

99	1	5.0	5.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

pretest kontrol

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 70	1	5.0	5.0	5.0
71	1	5.0	5.0	10.0
72	1	5.0	5.0	15.0
74	2	10.0	10.0	25.0
75	1	5.0	5.0	30.0
76	1	5.0	5.0	35.0
78	1	5.0	5.0	40.0
79	1	5.0	5.0	45.0
80	1	5.0	5.0	50.0
83	2	10.0	10.0	60.0
84	1	5.0	5.0	65.0
85	2	10.0	10.0	75.0
86	1	5.0	5.0	80.0
87	2	10.0	10.0	90.0
88	2	10.0	10.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Lampiran 17. Data Hasil SPSS Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

HASIL POSTTEST KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL

Statistics

		posttest eksperimen	posttest kontrol
N	Valid	20	20
	Missing	0	0
Mean		87.25	79.70
Std. Error of Mean		1.453	1.255
Median		88.00	80.00
Mode		81 ^a	80
Std. Deviation		6.496	5.611
Variance		42.197	31.484
Range		22	18
Minimum		76	70
Maximum		98	88
Sum		1745	1594

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

posttest eksperimen

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 76	1	5.0	5.0	5.0
79	1	5.0	5.0	10.0
80	1	5.0	5.0	15.0
81	3	15.0	15.0	30.0
82	1	5.0	5.0	35.0
84	1	5.0	5.0	40.0
86	1	5.0	5.0	45.0
87	1	5.0	5.0	50.0
89	2	10.0	10.0	60.0
90	1	5.0	5.0	65.0
91	1	5.0	5.0	70.0

92	1	5.0	5.0	75.0
94	3	15.0	15.0	90.0
97	1	5.0	5.0	95.0
98	1	5.0	5.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

posttest kontrol

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 70	1	5.0	5.0	5.0
71	1	5.0	5.0	10.0
72	1	5.0	5.0	15.0
74	1	5.0	5.0	20.0
75	1	5.0	5.0	25.0
76	2	10.0	10.0	35.0
78	1	5.0	5.0	40.0
79	1	5.0	5.0	45.0
80	3	15.0	15.0	60.0
83	2	10.0	10.0	70.0
84	1	5.0	5.0	75.0
85	1	5.0	5.0	80.0
86	1	5.0	5.0	85.0
87	2	10.0	10.0	95.0
88	1	5.0	5.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Lampiran 18. Data Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
motivasi belajar	pretest eksperimen	.121	20	.200*	.936	20	.203
	posttest eksperimen	.141	20	.200*	.954	20	.425
	pretest kontrol	.174	20	.115	.915	20	.079
	posttestkontrol	.122	20	.200*	.952	20	.403

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

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 19. Data Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
motivasi belajar	Based on Mean	.906	1	38	.347
	Based on Median	.918	1	38	.344
	Based on Median and with adjusted df	.918	1	37.890	.344
	Based on trimmed mean	.917	1	38	.344

Lampiran 20. Data Uji Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
motivasi belajar	Equal variances assumed	.906	.347	3.934	38	.000	7.550	1.919	3.664	11.436
	Equal variances not assumed			3.934	37.213	.000	7.550	1.919	3.662	11.438

Lampiran 21. Data Nama Siswa Dalam penelitian

Kelas Eksperimen

1. Adinda Nailatul Farichah
2. Alfira Dwi Aprilia
3. Amandita Oktavia
4. Amelia Rossa
5. Fajrur Royyachin
6. Ikhwanil Qirom
7. Kamelia Putri Ayu Septiansa
8. Hanny Aulia Ramadhani
9. Lailatul Lutfiyah
10. Muhammad Alfian Firmansyah
11. M. Syarif Hidayatullah
12. Novita Ayu Dwi Pertiwi
13. Nur Halimah
14. Nur Rahma
15. Risti Sukma Puteri Jelita
16. Sesa Lena Dwi P
17. Zahratus Sitta
18. Muchamad Nur Ramadhan
19. Muhammad Saiful Hafif
20. Khoiul Azam

Kelas Kontrol

1. Aril Budi Pratama
2. Davy Dwi Oktavia
3. Dinda Dwi Lestari
4. Fayla Nur Azizah
5. Hilal Fajar Hidayatullah
6. Intan Nur Aini
7. M. Arik Kurniawan
8. M. Habibie Resky
9. Muhammad Andre
10. Nafa Anandra Wijianata
11. Risky Dwi Arifa Yani
12. Tiara Permatasari
13. Quinsha Shaqinah
14. Dhifanya Bilqis Harlani
15. Dhea Vika Z.R
16. Niken Trisa Auliah
17. Nur Rahma Ayu L.
18. Assyafa Khanisa Y.
19. Ghaitza Zahira S.
20. Muhammad Tio



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 22. Biodata Penulis

BIODATA PENULIS**A. Identitas**

1. Nama : Siti Mu'awanah
2. NIM : 204101090011
3. Tempat, tanggal lahir : Lumajang, 29 Maret 2003
4. Alamat : Dusun Sumber Wadung Desa Babakan Kecamatan Padang Kabupaten Lumajang
5. Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
6. Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu keguruan
7. Institusi : UIN KHAS Jember

B. Pendidikan

No	Nama Sekolah	Tempat	Tahun Lulus
1.	PAUD Tunas Harapan 02	Lumajang	2008
2.	SDN Babakan 03	Lumajang	2013
3.	MTs Al Ishlah	Lumajang	2017
4.	MA Al Ishlah	Lumajang	2020
5.	Universitas Islam Negeri kiai Jember Haji Acmad Siddiq (S1)		