

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES  
TOURNAMENT) DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN IPS DI MTS AL HIKAM JOMBANG**

**SKRIPSI**



**OLEH  
LUCKY EKASARI  
NIM. 210102110079**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**2025**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT)  
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN IPS DI MTS AL HIKAM JOMBANG**

**Diajukan untuk menyusun skripsi pada program studi pendidikan ilmu pengetahuan  
sosial**

**SKRIPSI**



**Oleh**

**Lucky Ekasari**

**NIM. 210102110079**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
2025**

## LEMBAR PERSETUJUAN

### LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT)**

**DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA**

**PELAJARAN IPS DI MTS AL HIKAM JOMBANG**

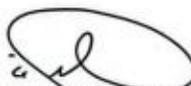
Oleh

**Lucky Ekasari**

**NIM. 210102110079**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian

Pembimbing



**Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I**

**NIP. 198902072019034012**

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



**Dr. Alfiana Yuli Eflyanti**

**NIP. 19107102006042001**

## LEMBAR NOTA DINAS PEMBIMBING

### NOTA DINAS PEMBIMBING

**Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I**

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

---

### NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Lucky Ekasari

Lamp : -

Yang Terhormat

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maliki Malang

Di Malang

**Assalamualaikum, Wr, Wb.**

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, Bahasa maupun Teknik penulisan, dan setelah membaca proposal skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Lucky Ekasari

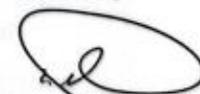
NIM : 210102110079

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di MTs Al Hikam Jombang

**Wassalamu'alaikum Wr.Wb.**

Pembimbing



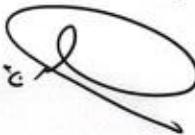
Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I

NIP. 198902072819031012

## LEMBAR PENGESAHAN

### LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di MTs Al Hikam Jombang" oleh Lucky Ekasari telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 30 Juni 2025

Dewan Penguji	Tanda Tangan
<p><b>Ketua Penguji</b> <u>Dr. H. Zulfi Mubaraq, M.Ag</u> 19731017200031001</p>	
<p><b>Penguji</b> <u>Dr. Hj. Hj. Ni'matuz Zubro, M.Si</u> 197312122006042001</p>	
<p><b>Sekretaris Penguji</b> <u>Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I</u> 198902072019031012</p>	
<p><b>Pembimbing</b> <u>Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I</u> 198902072019031012</p>	

**Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang**

  
**Dr. H. Nur Ali, M.Pd**  
 196504031998031002

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

### LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lucky Ekasari  
NIM : 210102110079  
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di MTs Al Hikam Jombang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir/skripsi/tesis/disertasi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 18 Juni 2025

Hormat saya,



Lucky Ekasari

NIM. 210102110079

**LEMBAR MOTO**

“Keberhasilan bukanlah milik orang yang pintar. Keberhasilan adalah milik orang yang senantiasanya berusaha”

(BJ Habibie)

## LEMBAR PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillahirabbil'alamin, peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat, nikmat, dan ridhoNya yang tiada henti, sehingga peneliti mampu menyelesaikan karya ilmiah ini dengan baik dan tepat waktu. Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, sosok agung yang membawa cahaya kebenaran dan penyejuk jiwa. Semoga kelak peneliti mendapatkan syafaat dari beliau di akhirat kelak. Dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, karya ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua Orang Tua tercinta, Ayahanda Siswoyo dan Ibunda Sumarsih yang telah melahirkan, merawat, membimbing, dan melindungi dengan tulus serta penuh keikhlasan, mencurahkan segala kasih sayang dan cintanya, serta yang senantiasa mendoakan, memberi semangat dan dukungan sepenuh hati. Terimakasih ayah dan ibu atas dukungan yang selalu diberikan kepada penulis dengan tiada hentinya sehingga penulis tidak takut untuk melangkah maju. Semoga ayah dan ibu sehat selalu sehingga dapat mendampingi penulis di setiap langkah dan kesempatan di masa depan.
2. Kedua Saudari tercinta, Vivi Dwi Astuti dan Yunita Lestari. Terimakasih sudah ikut serta dalam proses penulis menempuh pendidikan selama ini, terimakasih atas doa, cinta dan dukungan yang kalian berikan kepada penulis. Tumbuhlah menjadi versi yang paling hebat dan sukses dari kakakmu, Adik-Adikku.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di MTs Al Hikam Jombang”. Sholawat serta salam semoga senantiasa dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, sang penyejuk dan pemberi petunjuk bagi umat manusia melalui *adinul Islam*.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan ilmu pengetahuan sosial di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penelitian ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak. Sehingga peneliti menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staf.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh dosen Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah memberikan ilmu selama masa perkuliahan.
4. Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I selaku dosen pembimbing yang selalu meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dengan sabar dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Segenap keluarga besar MTs Al Hikam Jombang yang telah memberikan kesempatan dan bantuan selama melakukan penelitian.
6. Keluarga besar yang selalu memberikan dukungan baik berupa semangat, motivasi dan do'a kepada peneliti.
7. Teman-teman sejawat yang telah menjadi sumber inspirasi dan motivasi, serta menjadi bagian dari perjalanan akademik peneliti.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak,  
utamanya bagi peneliti.

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama menteri agama RI dan menteri pendidikan dan kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

### A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
خ = j	ض = dl	ن = n
ح = <u>h</u>	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ‘
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

### C. Vokal Diftong

أو = aw

أي = ay

أو = û

إي = î

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR NOTA DINAS PEMBIMBING.....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....</b>	<b>v</b>
<b>LEMBAR MOTO.....</b>	<b>vi</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xvi</b>
<b>المخلص.....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Orisinalitas Penelitian.....	7
F. Definisi Istilah.....	10
G. Sistematika Penulisan.....	11

<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>13</b>
A. Kajian Teori.....	13
1. Model Pembelajaran TGT ( <i>Teams Games Tournament</i> ).....	13
2. Motivasi Belajar.....	18
3. Mata Pelajaran IPS.....	22
B. Perspektif Teori Dalam Islam.....	25
C. Kerangka Berpikir.....	32
D. Hipotesis Penelitian.....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>35</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	35
B. Lokasi Penelitian.....	36
C. Variabel Penelitian .....	37
D. Populasi dan Sampel Penelitian .....	38
E. Data dan Sumber Data.....	39
F. Instrument Penelitian.....	39
G. Validitas dan Reabilitas Instrumen .....	40
H. Teknik Pengumpulan Data.....	43
I. Analisis Data.....	44
J. Prosedur Penelitian.....	47
<b>BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>49</b>
A. Paparan Data.....	49
B. Hasil Penelitian.....	51
<b>BAB V PEMBAHASAN.....</b>	<b>57</b>
A. Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.....	57
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>62</b>

A. Simpulan .....	62
B. Saran .....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>68</b>
<b>BIODATA MAHASISWA.....</b>	<b>81</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian .....	8
Tabel 3. 1 Rancangan Penelitian.....	36
Tabel 3. 2 Jumlah Sample .....	39
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrument Angket Motivasi Belajar Siswa.....	39
Tabel 3. 4 Pedoman Penskoran Angket Motivasi Belajar .....	40
Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas.....	41
Tabel 3. 6 Hasil Uji Reabilitas.....	43
Tabel 4. 1 Dokumentasi Penelitian di Kelas Kontrol .....	50
Tabel 4. 2 Jadwal dan Kegiatan Penelitian Kelas Eksperimen.....	51
Tabel 4. 3 Jadwal dan Kegiatan Penelitian Kelas Kontrol.....	52
Tabel 4. 4 Deskripsi Data Hasil Pre-Test dan Post-Test.....	52
Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas .....	53
Tabel 4. 6 hasil uji homogenitas .....	54
Tabel 4. 7 Hasil Uji Independent Sample t-Test.....	55

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir.....	33
Gambar 3. 1 Rumus Uji Independent Sample t-test.....	46

## ABSTRAK

Ekasari, Lucky. 2025. Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di MTs Al Hikam Jombang. Skripsi. Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I.

**Kata Kunci:** Motivasi Belajar, Model Pembelajaran TGT, Mata Pelajaran IPS

Motivasi belajar siswa merupakan suatu dorongan yang ada pada setiap diri siswa untuk belajar dan mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Salah satu cara menumbuhkan motivasi belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang menarik, TGT merupakan model pembelajaran yang menarik karena pembelajaran dikemas dengan permainan/turnamen.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar siswa di MTs Al Hikam Jombang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, dan penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu dimana data didapatkan dari angket dengan pre-test dan post-test. Subjek penelitian ini adalah kelas VIII MTs Al Hikam Jombang, dengan total responden 48 siswa. Uji hipotesis penelitian ini menggunakan independent sample t-test.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan TGT terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil uji t hipotesis menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed)  $0.03 < 0.05$ . Selain itu, diperkuat dengan perbedaan nilai rata-rata posttest antara kelas eksperimen dan kelas control yaitu 95.82 untuk kelas eksperimen dan 80.92 untuk kelas control.

### ABSTRACT

Ekasari, Lucky. 2025. The Effect of TGT (Teams Games Tournament) Learning Model in Improving Student Learning Motivation in Social Studies Subjects at MTs Al Hikam Jombang. Thesis. Department of Social Sciences, Faculty of Tarbiyah Science and Keguruan. State Islamic University Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor Thesis: Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I.

**Keywords:** Learning Motivation, TGT Learning Model, Social Studies Subject

Motivation student learning is an encouragement that exists in every student to learn and achieve a desired goal. One way to foster student learning motivation is to apply an interesting learning model, TGT is an interesting learning model because learning is packaged with games/tournaments.

The purpose of this study was to determine whether there was a significant effect of applying the TGT learning model on student learning motivation at MTs Al Hikam Jombang. This research uses quantitative methods, and the research used is a pseudo-experiment where data is obtained from questionnaires with pre-test and post-test. The subject of this research is class VIII MTs Al Hikam Jombang, with a total of 48 students respondents. This research hypothesis test uses an independent sample t-test.

The results of this study indicate that there is a significant effect of the application of TGT on student learning motivation. This is evidenced from the results of the t test hypothesis shows that the sig value. (2-tailed)  $0.03 < 0.05$ . In addition, reinforced by the difference in the average posttest score between the experimental class and control class, namely 95.82 for the experimental class and 80.92 for the control class.

## المخلص

في تحسين دافعية التعلم لدى الطلاب في مواد الدراسات (TGT) إيكاساري، لآكي. ٢٠٢٥. أثر نموذج تعلم دورة ألعاب الفرق الاجتماعية في مدرسة الحكم جومبانج المتوسطة. الأطروحة. قسم العلوم الاجتماعية، كلية التربية وعلوم القرآن الكريم. جامعة مولانا مالك بن إبراهيم مالانج الإسلامية الحكومية. المشرف على الرسالة: إمام واحيو هداية

مادة الدراسات الاجتماعية، TGT الكلمات المفتاحية : الدافعية للتعلم، نموذج تعلم

دافعية التعلم لدى الطلاب هي عبارة عن تشجيع موجود لدى كل طالب للتعلم وتحقيق الهدف المنشود. وتتمثل إحدى طرق تعزيز نموذج تعلم مشوق لأن التعلم مُغلف TGT دافعية التعلم لدى الطالب في تطبيق نموذج تعلم مشوق، ويُعدّ نموذج تعلم بالألعاب/المسابقات

كان الغرض من هذه الدراسة هو تحديد ما إذا كان هناك تأثير كبير لتطبيق نموذج التعلم بالألعاب/البطولات على دافعية التعلم لدى الطلاب في مدرسة الحكم جومبانج المتوسطة. يستخدم هذا البحث الأساليب الكمية، والبحث المستخدم هو عبارة عن تجربة زائفة حيث يتم الحصول على البيانات من استبيان مع اختبار قبلي وآخر بعدي. وكان موضوع هذا البحث هو الصف السابع في مدرسة الحكم جومبانج المتوسطة، بإجمالي ٤٨ طالبًا. يستخدم اختبار فرضية البحث اختبار العينة المستقلة لاختبار رت

على دافعية التعلم لدى الطلبة. ويتضح ذلك من خلال نتائج اختبار TGT تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن هناك تأثيرًا كبيرًا لتطبيق (تأيل-2). sig. التي تبين أن قيمة t الفرضية

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan sangat penting untuk kehidupan. Melalui pendidikan, seseorang dapat mengubah dirinya sendiri untuk menjalani kehidupan yang lebih baik dengan mengembangkan sikap positif, kualitas moral, dan perilaku yang selaras dengan norma sosial. Seseorang dapat mengoptimalkan semua keterampilan dan memperluas wawasannya melalui pendidikan. Di samping itu, peran pendidikan juga sangat menentukan dalam membangun suatu bangsa. Sesuai dengan pernyataan yang termuat pada Undang-Undang No.2 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”<sup>1</sup>.

Tujuan tentang pendidikan nasional yang termuat dalam UU sudah jelas yaitu mewujudkan keinginan, kemampuan, dan kebutuhan sehingga tercapai pola hidup yang tertata. Tujuan itu akan bermanfaat bagi masyarakat, bangsa dan negara. Oleh karena itu, pendidikan seharusnya selaras dengan keadaan sosial dan fenomena yang muncul dalam masyarakat. Untuk mewujudkan hal tersebut maka diperlukan mempelajari bidang ilmu yang fokus mengkaji manusia sebagai bagian dari

---

<sup>1</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

masyarakat.<sup>2</sup> Salah satu bidang ilmu yang mengkaji hal tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Sosial.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang memberikan pemahaman ilmu kepada peserta didik dalam segi nilai, sikap, pengetahuan, keterampilan dan mendorong seseorang dalam partisipasi langsung pada kegiatan kemasyarakatan. Berdasarkan ruang lingkup kajian, IPS bukan merupakan disiplin ilmu melainkan mata pelajaran yang mempelajari suatu permasalahan dan fenomena yang muncul dalam masyarakat bersamaan dengan kemajuan globalisasi dari segi ilmu pengetahuan dan teknologi komunikasi.<sup>3</sup>

Ilmu Pengetahuan Sosial termasuk mata pelajaran yang penting untuk dipelajari dalam kurikulum, sehingga dalam implementasi ilmu yang diberikan diharapkan maksimal dan diterima baik oleh peserta didik. Untuk itu, peran pendidik sangat berpengaruh dalam membuat suasana belajar menyenangkan dengan menuangkan ide kreatif dan inovatif. Hal ini sangat mempengaruhi keberhasilan pendidik dalam mentransfer pengetahuan kepada peserta didik. Oleh sebab itu, agar peserta didik berperan aktif dalam kelas maka diperlukan penerapan suatu model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mencapai tujuan lebih efektif dengan melibatkan peran siswa adalah TGT (*Teams Games Tournament*). Model pembelajaran TGT merupakan metode yang melibatkan seluruh siswa, siswa dapat menjadi tutor satu sama lain, mudah dalam penerapannya dan

---

<sup>2</sup> Abdul Karim, *Ilmu Pengetahuan Sosial, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, vol. 3, 2015.

<sup>3</sup> Ibid., hlm.32

melibatkan unsur permainan.<sup>4</sup> Model pembelajaran TGT memiliki tahapan yang akan membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan setiap siswa mempunyai tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Oleh sebab itu, setiap siswa dapat memupuk sikap tanggung jawab dan kerjasama. Model pembelajaran TGT dapat mengubah pendekatan pembelajaran yang berawal dari *teacher center* menjadi *student center*. Hal ini terjadi karena model pembelajaran TGT memerlukan partisipasi siswa di dalam proses pembelajaran, sehingga diperlukan suatu dorongan dalam diri siswa yang membuat siswa aktif dan mengikuti pelajaran dengan baik.

Tantangan yang sering dihadapi dalam penerapan model pembelajaran TGT adalah motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan suatu hal yang sangat penting bagi siswa maupun guru. Motivasi belajar sangat berpengaruh bagi siswa karena dapat memperoleh hasil yang maksimal, membantu siswa untuk mengetahui arah atau tujuan belajar, meningkatkan semangat belajar. Sedangkan, pentingnya motivasi belajar bagi guru adalah guru dapat menjaga antusiasme siswa selama pembelajaran, guru dapat mengenali motivasi setiap siswa sehingga mudah untuk menentukan strategi pembelajaran, guru mendapatkan suatu arahan untuk memilih peran dalam suatu kelas, dan guru memotivasi siswa yang mengalami penurunan semangat belajar.<sup>5</sup>

Penerapan TGT untuk meningkatkan motivasi belajar telah dibuktikan dalam thesis yang ditulis oleh Hidayatus Sholihah dengan judul “Penerapan TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik

---

<sup>4</sup> Ayustira Fadly, Usman, and Asmawati, “Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Metode TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMPN 6 Makassar,” *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran* 6 (2024): 8.

<sup>5</sup> Andi Abdul Muis et al., “Prinsip-Prinsip Belajar Dan Pembelajaran (” I, no. September (2013): 29–38.

Kelas XII A pada Mata Pelajaran SKI di MA Ma'arif Balong Ponorogo".<sup>6</sup> Hasil penelitian yang dilakukan Hidayatus membuktikan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pada penelitian ini, presentase motivasi belajar peserta didik di MA Ma'arif Balong Ponorogo mengalami peningkatan yang cukup baik, dari 12% meningkat menjadi 34%. Hidayatus menyebutkan banyak sekali faktor yang mempengaruhi naik turunnya motivasi/dorongan belajar pada peserta didik.

Dari hasil observasi, peneliti menyimpulkan bahwa fenomena motivasi belajar yang rendah terjadi pada siswa di MTs Al Hikam Jombang, dimana siswa jenuh dan tidak bersemangat saat pembelajaran di kelas. MTs Al Hikam Jombang merupakan sebuah yayasan dari pondok pesantren Mambaul Hikam Jombang. Jadi siswa disana sebagian besar didominasi oleh santri dari pondok pesantren Mambaul Hikam Jombang. Siswanya terdiri dari 2 golongan, yaitu siswa pondok dan non-pondok. Faktor menurunnya motivasi belajar siswa bermacam-macam baik secara eksternal dan internal. Contoh faktor eksternal adalah siswa pondok menjadi malas ketika disekolah karena dari pondok sudah melakukan banyak kegiatan sedangkan siswa yang non-pondok diluar sekolah kegiatannya tidak terjadwal hingga seringkali lalai dan bergadang sehingga ketika berada di sekolah mereka jenuh dan bosan. Pernyataan tersebut dibuktikan melalui wawancara dengan beberapa siswa saat peneliti melakukan observasi di MTs Al Hikam Jombang.

---

<sup>6</sup> H Sholihah, "Penerapan TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XII A Pada Mata Pelajaran SKI Di MA Ma'arif Balong Ponorogo," 2022, [http://etheses.iainponorogo.ac.id/19884/%0Ahttp://etheses.iainponorogo.ac.id/19884/1/201180097\\_Hidayatus\\_Sholihah\\_PAI.pdf](http://etheses.iainponorogo.ac.id/19884/%0Ahttp://etheses.iainponorogo.ac.id/19884/1/201180097_Hidayatus_Sholihah_PAI.pdf).

Selain faktor eksternal tersebut, faktor internal juga menjadi penyebab motivasi dan minat belajar siswa menurun, contohnya penerapan metode konvensional dalam pembelajaran, pembelajaran yang disajikan monoton atau suasana belajar yang membosankan. Jika guru yang terlalu mendominasi kelas dan sedikit memberikan kesempatan pada siswa saat pembelajaran, hal ini menjadi salah satu alasan turunnya motivasi belajar siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian untuk meningkatkan motivasi belajar siswa MTs Al Hikam dengan menerapkan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament). Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTs Al Hikam Jombang”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Apakah terdapat pengaruh signifikan model TGT (Teams Games Tournament) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTs Al Hikam Jombang?

## **C. Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui pengaruh signifikan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTs Al Hikam Jombang.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Secara Teoritis**

Diharapkan bahwa temuan penelitian ini bermaksud membagikan wawasan baru dalam dunia pendidikan, khususnya mengenai cara menggunakan model TGT (Teams Games Tournament) sebagai strategi untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik. Melalui kajian mendalam, penulis ingin menunjukkan bagaimana pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dapat mendorong siswa lebih antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar.

## **2. Secara Praktis**

### **a. Bagi Penulis**

Peneliti dapat memperdalam pengetahuan dan pemahaman baru dalam dunia pendidikan terutama tentang model pembelajaran sehingga peneliti dapat mengeksplorasi kebaruan dan pengembangan pembelajaran.

### **b. Bagi Peserta Didik**

1. Menumbuhkan antusias siswa dalam aktivitas belajar
2. Meningkatkan motivasi belajar siswa
3. Mengasah keterampilan kerjasama, tanggung jawab dan toleransi

### **c. Bagi Pendidik**

Penelitian ini bertujuan memberi panduan praktis bagi guru dalam menerapkan model TGT (Teams Games Tournament). Peneliti ingin menunjukkan cara membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan semangat belajar siswa melalui strategi yang inovatif dan menyenangkan.

## **E. Orisinalitas Penelitian**

1. Skripsi yang ditulis oleh Supiani (2022) dengan judul Pengaruh Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Microsoft Powerpoint terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Mts Sunan Kalijogo Kota Malang. Penelitian supiani fokus pada pengaruh metode pembelajaran teams games tournament (TGT) dengan media microsoft powerpoint terhadap keaktifan belajar siswa sedangkan peneliti fokus pada pengaruh model pembelajaran TGT dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Skripsi yang ditulis oleh Rizkia Nur Hidayah (2021) yang berjudul Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Pembelajaran Geografi Kelas X IPS2. Penelitian Rizkia Nur Hidayah fokus pada peningkatan pemahaman siswa sedangkan peneliti fokus pada peningkatan motivasi belajar siswa. Perbedaan juga terlihat dari jenjang yang diteliti dan lokasi penelitian.
3. Jurnal yang ditulis oleh Faisal Maulana Putra (2024) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI MA Sunan Kalijogo Mojo Kediri. Penelitian Faisal Maulana Putra dilakukan pada jenjang MA pada mata pelajaran ekonomi sedangkan penulis melakukan penelitian pada jenjang MTs pada mata pelajaran ips.
4. Jurnal yang ditulis oleh Adetiya Farah Oktavia (2024) dengan judul Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) dalam Melatih Berfikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Akidah

Akhlah di MAN 2 Bukittinggi. Penelitian Adetiya Farah Oktavia fokus pada implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) dalam melatih berfikir kritis sedangkan penulis ingin mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT dalam meningkatkan motivasi belajar. perbedaan lainnya juga terdapat jenis penelitian yang digunakan, jenjang, mata pelajaran dan lokasi penelitian.

5. Jurnal yang ditulis oleh Mohammad Sugi Hartono dan Qurrotul A'yun Sufyan (2024) yang berjudul Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Melatih Berfikir Kritis Peserta Didik. Penelitian Mohammad Sugi Hartono dan Qurrotul A'yun Sufyan menekankan bagaimana model pembelajaran kooperatif TGT (Teams Games Tournament) dapat digunakan untuk mendidik keterampilan berpikir kritis, sementara penulis berkonsentrasi pada bagaimana pendekatan tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar. Perbedaan juga terlihat pada jenis penelitian yang digunakan, jenjang dan lokasi penelitian.

***Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian***

<b>No</b>	<b>Nama Peneliti, Tahun, Judul</b>	<b>Fokus Masalah</b>	<b>Hasil Penelitian</b>
1	Supiani (2022), Pengaruh Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Microsoft Powerpoint terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS	Apakah terdapat pengaruh signifikan metode pembelajaran teams games tournament (TGT) dengan media Microsoft powerpoint terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ips kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang	Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode teams games tournament (TGT) dengan media powerpoint terhadap keaktifan belajar pada mata pelajaran ips kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang

	Kelas VIII Mts Sunan Kalijogo Kota Malang <sup>7</sup>		
2	Rizkia Nur Hidayah (2021), Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Pembelajaran Geografi Kelas X IPS2 <sup>8</sup>	Apakah terdapat pengaruh pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas X IPS2 Madrasah Aliyah Nur As-Shilihat	Terdapat pengaruh metode pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai upaya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran geografi kelas X IPS2 di Madrasah Aliyah Nur As-Shilihat
3	Faisal Maulana Putra (2024), Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI MA Sunan Kalijogo Mojo Kediri.	Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran ekonomi kelas XI MA Sunan Kalijogo Mojo Kediri	Terdapat pengaruh positif serta signifikan antara penggunaan model TGT terhadap motivasi belajar ekonomi siswa Kelas XI MA Sunan Kalijogo Mojo Kediri
4	Adetiya Farah Oktavia (2024), Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) dalam Melatih Berfikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MAN 2 Bukittinggi <sup>9</sup>	Untuk mengetahui tingkat kemampuan berfikir kritis siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model TGT, serta ingin mengetahui faktor yang menjadi penghambat dan penunjang pembelajaran dengan menggunakan model TGT	Menggunakan model TGT dapat memunculkan berfikir kritis siswa, terutama pada saat menjawab pertanyaan. Siswa yang aktif dan pasif saling berkolaborasi. Proses pembelajaran berjalan dengan baik, suasana kelas menjadi hidup.
5	Mohammad Sugi Hartono dan Qurrotul A'yun Sufyan (2024),	Bagaimana implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam	Menggunakan model TGT dapat memunculkan berfikir kritis peserta

<sup>7</sup> Skripsi Supiani, "Pengaruh Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Microsoft Powerpoint Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Mts Sunan Kalijogo Kota Malang," 2022.

<sup>8</sup> Rizkiyah Nur Hidayah, Jakiatin Nisa, and Nurochim Nurochim, "Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Pelajaran Geografi Kelas X IPS2 (Studi Kasus Madrasah Aliyah Nur As-Sholihat)," *Sosio-Didaktika: Social Science Education Journal* 9, no. 1 (2022), <https://doi.org/10.15408/sd.v9i1.24932>.

<sup>9</sup> Adetiya Farah Oktavia and Muhiddinur Kamal, "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Dalam Melatih Berfikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MAN 2 Bukittinggi," *ADIBA: JOURNAL OF EDUCATION* 4, no. 1 (2024): 44–56.

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Melatih Berfikir Kritis Peserta Didik <sup>10</sup>	melatih berfikir kritis peserta didik pada mata pelajaran matematika di kelas IV SDIT Al-Ghofur	didik. Hal ini dibuktikan dari keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan.
--	---	---

Perbedaan antara penelitian ini dan sebelumnya terlihat jelas dari tabel di atas. Penelitian ini tidak hanya berbeda dalam segi tempat, jenjang, dan lokasi. Namun subjek yang diteliti juga berbeda, pada penelitian terdahulu, subjek yang digunakan yaitu sekolah umum. Sedangkan, penelitian ini mempunyai 2 subjek berbeda dalam 1 kelas yang menjadi responden, yaitu anak pondok dan non-pondok. Melihat variabel subjek yang beragam, diharapkan penelitian ini dapat menyajikan perspektif yang baru sehingga dapat memberikan wawasan baru mengenai penerapan model pembelajaran yang lebih efektif dan relevan untuk berbagai tipe lembaga pendidikan.

## F. Definisi Istilah

Definisi istilah ini bertujuan untuk memperjelas makna sehingga dapat menghindari salah tafsir dari penelitian ini. Oleh sebab itu, peneliti menegaskan makna atau definisi istilah dibawah ini:

### 1. Model Pembelajaran TGT

TGT (Teams Games Tournament) merupakan model pembelajaran yang menggunakan sistem pembelajaran berkelompok sehingga mendorong siswa untuk berkompetisi secara sehat sambil mengembangkan kemampuan sosial.

<sup>10</sup> Mohammad Sugi Hartono et al., "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team GameTournament (TGT) Dalam Melatih Berfikir Kritis Peserta Didik," *Indonesian Journal of Islamic Educational Review* 1, no. 1 (n.d.): 47–56, <https://ssed.or.id/journal/ijier>.

Melalui turnamen akademik, mereka dilatih membangun komunikasi, saling mendukung, dan menciptakan lingkungan belajar yang dinamis.

## 2. Motivasi Belajar

Motivasi merupakan kondisi dimana seseorang memiliki keinginan batin untuk bertindak guna mencapai tujuan. Berikut tujuh indikator yang diterapkan pada penelitian ini sebagai panduan atau titik acuan untuk mengukur motivasi belajar siswa: aktif dalam belajar, senang dalam belajar, tidak cepat putus asa, tidak cepat puas dengan hasil yang diharapkan, ulet dalam menghadapi kesulitan belajar, memiliki tujuan yang jelas dalam pembelajaran, rasa ingin tahu, adanya umpan balik.

## 3. Mata Pelajaran IPS

Pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang mengkaji aspek-aspek kehidupan sosial. Mata pelajaran ini melatih dan memberikan pemahaman siswa untuk peka dengan fenomena dan isu-isu sosial.

## G. Sistematika Penulisan

- 1. BAB I:** Pendahuluan bagian awal yang menjelaskan konteks penelitian secara menyeluruh. Peneliti akan menguraikan alasan pemilihan topik, permasalahan yang diangkat, tujuan penelitian, manfaat yang diharapkan, serta orisinalitas penelitian. Pada bagian ini juga akan didefinisikan definisi istilah dan gambaran umum sistematika penulisan.
- 2. BAB II:** Memuat kajian pustaka yang komprehensif. Peneliti akan mengeksplorasi teori-teori terkait mata pelajaran IPS, konsep motivasi belajar, dan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament). Bagian ini akan

mengurai kerangka konseptual serta merumuskan hipotesis awal berdasarkan tinjauan literatur.

3. **BAB III:** Menjelaskan secara rinci pendekatan penelitian yang digunakan. Akan dipaparkan jenis penelitian, lokasi, variabel yang diteliti, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data yang dipilih, serta prosedur penelitian.
4. **BAB IV:** Berisi penyajian data yang diperoleh selama penelitian. Data akan dipaparkan secara sistematis sesuai rumusan masalah dan dilengkapi dengan analisis awal.
5. **BAB V:** Menggali makna dan implikasi dari temuan penelitian. Peneliti akan melakukan interpretasi komprehensif terhadap data yang sudah dikumpulkan, mengaitkan dengan teori yang ada, serta menemukan pola atau kesimpulan penting.
6. **BAB VI:** Bagian akhir yang merangkum seluruh proses penelitian. Memuat kesimpulan utama, refleksi penelitian, serta rekomendasi atau saran untuk penelitian selanjutnya.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

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

###### a. Pengertian Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

Menurut Sulisto & Haryanti (dalam Anik), TGT didefinisikan sebagai model pembelajaran dengan cara penyampaian materi yang dikemas dalam turnamen/permainan. Metode ini menerapkan serangkaian kuis dengan penilaian sistematis menggunakan sistem skor.<sup>11</sup> Pada model ini akan dibentuk beberapa kelompok, setiap kelompok akan dipilih secara acak sehingga akan berbeda-beda dalam segi kemampuan kognitif, jenis kelamin, dan latar belakang ras/suku. Model pembelajaran ini dapat mengubah pandangan yang bermula dari (*teacher center*) guru yang mendominasi kelas menjadi (*student center*) siswa yang mendominasi kelas karena dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT ini lebih banyak membutuhkan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif TGT dikatakan sebagai cara belajar yang berbentuk permainan atau bermain, maka dapat dijadikan salah satu solusi untuk melaksanakan pembelajaran yang lebih efektif karena memungkinkan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan sehingga

---

<sup>11</sup> Anik Nur Laily, Ari Indriani, and Novi Mayasari, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Script Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa," *AKSIOMA : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 11, no. 1 (2020): 27–36, <https://doi.org/10.26877/aks.v11i1.4078>.

siswa lebih berkontribusi secara aktif dan bersemangat sepanjang kegiatan belajar.<sup>12</sup> Pada model pembelajaran ini siswa di haruskan lebih aktif di kelas selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Mereka tidak sekedar menerima materi, tetapi terlibat langsung dalam proses diskusi, bermain peran, dan saling bertukar pikiran. Hal ini akan membangun lingkungan kelas menjadi lebih menyenangkan yang berdampak pada materi pelajaran dapat tersampaikan dengan maksimal.

Berdasarkan pemaparan tersebut, bisa disimpulkan TGT (*Teams Games Tournamen*) adalah model pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa dalam proses pembelajaran yang di bentuk dalam kelompok/team dengan menggunakan unsur tournamen atau permainan. Model pembelajaran TGT berupa susunan permainan dalam bentuk kuis yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait pelajaran. Dalam model pembelajaran TGT melibatkan seluruh peran siswa sehingga siswa mempunyai kesempatan untuk mengasah sikap tanggung jawab, kerjasama dan toleransi.

**b. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)**

Kelebihan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*):

- 1) Para siswa diberi ruang seluas-luasnya untuk mengekspresikan gagasan, berbicara tanpa rasa canggung, dan bertukar pikiran secara bebas sepanjang proses belajar.

---

<sup>12</sup> Nurhayati, Asep Sukenda Ekok, and Aswarliansyah, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 9118–26, <https://jbasic.org/index.php/basicedu%0APenerapan>.

- 2) Siswa dapat meningkatkan rasa percaya diri
- 3) Sikap saling mengganggu antar teman akan berkurang karena semua siswa fokus pada pembelajaran
- 4) Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa
- 5) Menumbuhkan toleransi dan kepekaan antar siswa
- 6) Siswa lebih leluasa mengekspresikan kemampuan
- 7) Suasana kelas menjadi dinamis dan menarik ketika para siswa aktif bertukar pikiran dan bersama-sama menyelesaikan tugas.<sup>13</sup>

Kekurangan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*):

- 1) Dalam proses belajar berkelompok, siswa yang memiliki pemahaman cepat terkadang merasa terhambat karena harus menyesuaikan dengan teman yang lebih lambat menangkap materi, karena pembelajaran tim memerlukan waktu yang cukup panjang untuk dipahami secara mendalam.
- 2) Menggabungkan kolaborasi dengan kekuatan siswa secara individu itu sulit.
- 3) Guru perlu memahami bahwa setiap murid memiliki potensi berbeda, sehingga penilaian tidak boleh hanya didasarkan pada kerja tim, melainkan juga memperhatikan kontribusi dan upaya personal masing-masing siswa.

---

<sup>13</sup> Zahrina Ismah and Tias Ernawati, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Viii Smp Ditinjau Dari Kerjasama Siswa," *Jurnal Pijar Mipa* 13, no. 1 (2018): 82–85, <https://doi.org/10.29303/jpm.v13i1.576>.

- 4) Diperkirakan bahwa sementara siswa belajar dari satu sama lain, bisa saja terjadi kesalahpahaman atau interpretasi yang tidak sesuai dengan konsep yang sebenarnya dimaksudkan.<sup>14</sup>

**c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)**

Slavin dalam karya Rusman, menyatakan bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) mencakup 5 tahapan, penjabaran lebih lanjut dibawah ini:

1) *Class Presentation*

Tahap pertama guru akan menyampaikan materi kepada siswa dengan metode ceramah. Di sini, siswa dituntut untuk fokus dan mendengarkan penjelasan guru dengan penuh konsentrasi. Mereka perlu menyerap informasi yang disampaikan seksama, memperhatikan setiap detail materi yang disajikan di depan kelas.

2) *Teams*

Tahap kedua, siswa berkumpul dengan kelompok yang sudah ditentukan dan anggota kelompok dipilih secara acak oleh guru. Dalam satu kelompok berisi empat sampai enam siswa. Lewat diskusi kelompok, siswa bisa saling berbagi pengetahuan. Mereka bebas bertanya, menjelaskan, dan memahami materi dengan cara yang lebih santai dan

---

<sup>14</sup> Linda Fikasari, Sri Utami, and Sugiyono, "Pengaruh Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar PKn SDN 34 Pontianak," *JPPK: Journal of Equatorial Education and Learning* 5, no. 12 (2016): 1–10, <http://nurholis-homeedukasi.blogspot.co.id/2013/04/kelebihan-dan-kekurangan->

mudah dicerna. Suasana berbincang ini membantu mereka mendalami pelajaran tanpa tekanan.

### 3) *Games*

Tahap ketiga adalah permainan. Permainan berlangsung setelah penyajian kelas dan diskusi kelompok selesai. Permainan dapat berupa kuis yang berisi sejumlah pertanyaan yang relevan dengan materi yang disajikan guru pada tahap pertama.

### 4) *Tournament*

Tahap keempat adalah pertandingan. Pertandingan yang dilaksanakan dapat dimodifikasi sesuai dengan kreatifitas guru. Pada tahap ini siswa akan berkompetisi dalam mengumpulkan skor melalui banyaknya soal yang di jawab dengan benar dan tepat.

### 5) *Team Recognition*

Tahap akhir yaitu penghargaan kelompok, pada saat permainan selesai guru akan merekap poin atau skor yang didapatkan pada setiap team. Team yang mendapat poin atau skor paling banyak yang akan jadi pemenangnya. Untuk memotivasi siswa supaya lebih giat belajar maka team yang telah memenangkan permainan akan mendapatkan penghargaan.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, 1st ed. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2018).

## 2. Motivasi Belajar

### a. Pengertian Motivasi Belajar

Penulis menemukan kesamaan makna antara motif dan motivasi dalam berbagai literatur. Asal kata motif dari bahasa latin “*movere*” bermakna bergerak, sementara motivasi dipahami sebagai kekuatan pendorong untuk mencapai tujuan tertentu. Keduanya menggambarkan semangat atau keinginan yang mengarahkan seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi merupakan sebuah kondisi dimana seseorang terdorong untuk melakukan sesuatu secara psikis. Motivasi terbentuk dari 3 unsur pokok: kebutuhan yang muncul saat ada ketidakseimbangan, dorongan untuk bertindak, dan tujuan yang ingin dicapai. Kebutuhan muncul ketika seseorang merasakan ketidakseimbangan antara harapannya dan apa yang dimilikinya saat ini. Sedangkan, dorongan adalah kekuatan yang muncul dalam diri untuk bertindak guna memenuhi tuntutan dan mencapai tujuan. Sedangkan tujuan adalah rencana yang ingin diraih.<sup>16</sup>

Menurut Handoko (dalam Ahmad dan Indi) mengungkapkan kondisi internal seseorang yang menggerakkan mereka untuk melaksanakan serangkaian aktivitas menuju pencapaian target dikenal sebagai motivasi.<sup>17</sup> Untuk mencapai tujuan dengan maksimal, seseorang harus memiliki motivasi yang tinggi. Sangat diperlukan untuk memiliki motivasi dan semangat belajar

---

<sup>16</sup> Novi Mayasari and Johar Alimuddin, *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, ed. Kang Emha, 1st ed. (Banyumas: CV. Rizquna, 2023).

<sup>17</sup> Ahmad Handoko and Indi Djastuti, “Pengaruh Kepemimpinan Transformasional Dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Dengan Kepuasan Kerja Sebagai Variabel Intervening (Studi Pada PT. Kereta Api Indonesia (Persero) Daop 4 Semarang),” *Diponegoro Journal of Management* 4, no. 4 (2015): 1–13, <http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/dbr>.

yang tinggi sepanjang kegiatan belajar. Motivasi belajar merupakan kondisi dimana seseorang mendapat dorongan secara ekstrinsik dan instrinsik dalam dirinya untuk belajar.

Motivasi belajar dikategorikan menjadi 2 yaitu, motivasi dari dalam diri (intrinsik) dan motivasi luar diri (ekstrinsik). Pertama, motivasi intrinsik yang muncul dari kesadaran pribadi. Seseorang memiliki keinginan kuat untuk mencapai tujuan dan cita-citanya sendiri tanpa paksaan dari pihak luar. Jadi, motivasi ini membuat seseorang berkeinginan untuk tujuan dan cita-cita yang ingin dicapai dengan belajar. Sedangkan motivasi belajar ekstrinsik berkaitan dengan berbagai hal yang timbul dari luar individu yang dapat menggerakkan seseorang untuk belajar. Motivasi belajar ekstrinsik ini dapat dalam bentuk memberikan hadiah, pujian, ajakan, hingga paksaan yang dilakukan orang lain untuk mendorong seseorang agar melakukan sesuatu.

Kesimpulannya, motivasi diartikan sebagai suatu dorongan yang didapatkan dalam diri seseorang baik secara eksternal dan internal. Motivasi dan tujuan merupakan dua hal yang saling berkaitan, seseorang akan lebih termotivasi untuk mencapai tujuannya jika mereka yakin bahwa tujuannya itu berharga. Motivasi belajar sangat dibutuhkan dalam diri seseorang karena motivasi yang besar memungkinkan tercapainya tujuan dan cita-cita yang diinginkan secara maksimal.

#### **b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar**

Terdapat banyak sekali faktor yang mempengaruhi motivasi belajar. Berikut faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar:

### 1. Cita-Cita atau Aspirasi

Aspirasi merupakan tujuan atau target yang ingin dicapai seseorang di masa depan yang menjadi arah dan motivasi dalam perjalanan hidup untuk meraih apa yang diinginkan. Aspirasi dibagi menjadi dua yaitu aspirasi positif dan aspirasi negative. Ketika seorang pelajar memiliki pandangan yang optimis, dia akan tampak bersemangat dan termotivasi untuk mencapai prestasi terbaik. Namun, bila pandangannya pesimis, dia justru akan lebih fokus untuk menghindari kemungkinan terburuk dalam studinya.

### 2. Kemampuan Belajar

Dalam belajar dibutuhkan sebuah kemampuan. Kemampuan yang dimaksud disini terdiri dari pengamatan, ingatan, daya pikir dan fantasi. Tahap awal seseorang belajar pastinya akan mengamati bahan yang dipelajari. Semakin baik pengamatan seseorang maka semakin jelas hal yang terekam sehingga mudah mengingat dan mengolahnya dengan pikiran. Siswa dengan kemampuan belajar yang baik cenderung lebih berhasil. Akibatnya, siswa lebih termotivasi karena faktor-faktor yang berkontribusi terhadap keberhasilan mereka.

### 3. Kondisi Siswa

Semangat belajar siswa sangat dipengaruhi oleh keadaan tubuh dan pikiran mereka. Kesehatan fisik dan kestabilan emosional berperan penting dalam menentukan antusias dan kemauan untuk belajar dengan baik.

#### 4. Kondisi Lingkungan

Faktor penyebab motivasi tidak stabil salah satunya adalah kondisi lingkungan. Yang dimaksud disini, lingkungan memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan seorang siswa. Tiga lingkungan utama yang memengaruhinya adalah keluarga, sekolah, dan masyarakat.

#### 5. Unsur Dinamis dalam Belajar

Semangat belajar siswa itu berubah-ubah. Kadang mereka sangat antusias, tapi di lain waktu bisa jadi lesu atau bahkan sama sekali tidak berminat. Hal ini tergantung pada suasana hati, kondisi fisik, dan lingkungan sekitar mereka yang selalu berubah-ubah.

#### 6. Upaya Guru Membelajarkan Siswa

Guru memiliki peran penting untuk mempengaruhi motivasi siswa. Dari sini bagaimana guru dalam mempersiapkan materi, memberi penugasan hingga cara penyampaian pembelajaran dalam kelas harus kreatif dan inovatif untuk menarik perhatian siswa.

### c. Indikator Motivasi Belajar

Hamzah B. Uno dalam bukunya yang berjudul *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*, mengemukakan terdapat 8 indikator motivasi belajar, yaitu:

- d. Aktif dalam belajar
- e. Senang dalam belajar
- f. Tidak cepat putus asa
- g. Tidak cepat puas dengan hasil yang diharapkan

- h. Ulet dalam menghadapi kesulitan
- i. Memiliki tujuan yang jelas dalam pembelajaran
- j. Rasa ingin tahu
- k. Adanya umpan balik

### 3. Mata Pelajaran IPS

#### a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Paul Mathis pada bukunya yang berjudul *“The Teacher Handbook for Social Studies”* mengartikan IPS sebagai : *“the study of man in society in the past, present and future. Social studies emerges as a subject of prime importance for study in school”*.<sup>18</sup> Artinya ilmu sosial merupakan bidang kajian yang membahas tentang kehidupan manusia dalam lingkungan masyarakat. Mata pelajaran ini mengeksplorasi berbagai aspek interaksi sosial, struktur kemasyarakatan, dan dinamika perubahan yang terjadi sepanjang perjalanan sejarah manusia, baik pada masa lampau, kini, maupun yang akan datang.

Alasan pentingnya studi sosial mempelajari masa lampau, kini, dan depan adalah : Masa lampau, untuk mempelajari peristiwa yang telah terjadi pada masa lampau sehingga dapat terbentuk keadaan/kondisi seperti saat ini serta menambah wawasan tentang nilai, kebudayaan dan norma yang telah berkembang, melihat kilas baik agar tidak terjadi hal buruk yang terulang di masa sekarang dan masa depan. Fokus pada kondisi saat ini memungkinkan kita menyelidiki berbagai peristiwa dan persoalan yang sedang berkembang,

---

<sup>18</sup> Karim, *Ilmu Pengetahuan Sosial*.

serta memahami dinamika sosial yang ada di sekitar kita. Masa depan/yang akan datang, merancang strategi dan solusi terbaik yang akan digunakan sebaik fondasi untuk membuat kehidupan menjadi lebih baik.

Mata pelajaran IPS memiliki berbagai macam bidang kajian ilmu sosial diantaranya: sosiologi, geografi, sejarah, ekonomi, hukum, politik dan budaya. Karena memiliki peranan yang penting, pembelajaran IPS sudah diterapkan dari jenjang SD/MI. Pada jenjang SMP/MTs sederajat pembelajaran IPS menggunakan pendekatan terpadu (pendekatan interdisipliner).

Pendekatan interdisipliner ini merupakan upaya untuk mengintegrasikan berbagai cabang ilmu sosial dengan menggunakan tema yang sama sebagai titik temu, sehingga memungkinkan peserta didik memperoleh pemahaman yang komprehensif dan holistik tentang fenomena sosial. Jadi penerapan pembelajaran IPS tidak bersifat hafalan saja, namun menerapkan pembelajaran dengan pendekatan terpadu. Hal ini diharapkan siswa memperoleh pengalaman secara langsung.<sup>19</sup>

#### **b. Tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial**

Tujuan utama belajar IPS utama yakni mengembangkan kemampuan peserta didik yang punya kepedulian tinggi terhadap lingkungan sekitar, mempunyai sikap yang positif dalam menghadapi permasalahan yang muncul dan terampil dalam mengambil keputusan pada setiap permasalahan. Tujuan pembelajaran IPS dalam perspektif peserta didik yaitu peserta didik akan

---

<sup>19</sup> Toni Nasution and maulana arafat Lubis, *Konsep Dasar IPS*, ed. Alviana Cahyanti, 1st ed. (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2018).

memahami seluk beluk dan pola-pola dari konsep kehidupan bermasyarakat. Selain itu, peserta didik dapat berkontribusi menciptakan kehidupan yang lebih baik lagi dengan mengasah kemampuan dan keterampilan di tengah perkembangan dunia. Tujuan pembelajaran IPS dapat dikelompokkan menjadi 3 kategori, yaitu pengembangan intelektual, pengembangan kehidupan sosial dan pengembangan kehidupan individual.<sup>20</sup>

Aspek pengembangan kemampuan intelektual. Pengembangan kemampuan intelektual merupakan suatu keterampilan dalam diri seseorang untuk mengembangkan disiplin ilmu sosial, akademik dan thinking skill. Pada tujuan ini siswa akan menggunakan kemampuan berpikir kritis untuk menyelesaikan berbagai persoalan yang dihadapinya. Mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami, mencari informasi, mengingat, memecahkan masalah, menerapkan ilmu yang dimilikinya merupakan tujuan pembelajaran IPS dari aspek intelektual. Aspek pengembangan intelektual dan Aspek pengembangan individual akan terhubung satu sama lain.<sup>21</sup>

Aspek pengembangan kehidupan sosial berkaitan erat dengan kemampuan siswa dalam berpartisipasi di kehidupan sosialnya. Dimana siswa akan belajar berproses dalam beradaptasi di lingkungan dengan mengembangkan kemampuan komunikasi, toleransi, gotongroyong, dan rasa tanggung jawab yang sesuai terhadap aturan norma sosial yang ada. Jadi tujuan dari aspek pengembangan kehidupan sosial adalah menjadikan siswa

---

<sup>20</sup> Widya A Darsono & Karmilasari, "Kompetensi Profesional Mata Pelajaran : Guru Kelas SD : Ilmu Pengetahuan Sosial," *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat*, 2017, 1–43.

<sup>21</sup> *Ibid.*, hal.7

melebur ke dalam masyarakat menjadi satu kesatuan dan menjalin komunikasi yang baik dan positif.

Tujuan dari pembelajaran IPS diatas jika diperinci kembali sebagai berikut: **Pertama**, memahami konsep dan pola dengan aspek keruangan dan waktu, sebagai pemenuhan kebutuhan interaksi sosial dalam masyarakat, **Kedua**, mengembangkan keterampilan dalam berpikir kritis, inovatif, kreatif dalam mengembangkan teknologi terkini. **Ketiga**, peka dengan lingkungan sekitar sehingga mempunyai kesadaran dan berkomitmen dalam menerapkan nilai, norma yang sesuai dengan tatanan kehidupan masyarakat.

### c. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu sosial adalah cabang pengetahuan yang mempelajari berbagai fenomena, hubungan, dan dinamika yang terjadi dalam masyarakat. Fokusnya adalah memahami perilaku sosial, interaksi antarmanusia, dan perubahan-perubahan yang berlangsung di lingkungan sosial.<sup>22</sup> Ruang lingkup mata pelajaran IPS akan berfokus pada hubungan manusia dan lingkungannya. Siswa akan diajarkan untuk peka terhadap permasalahan sosial kemudian mencari strategi yang sesuai untuk memecahkan permasalahan tersebut. Bidang kajian IPS mencakup materi Geografi, Ekonomi, Sejarah, dan Sosiologi.

## B. Perspektif Teori Dalam Islam

### 1. Model Pembelajaran

#### a. Menurut Q.S An Nahl ayat 125

---

<sup>22</sup> Nasution and Lubis, Konsep Dasar IPS.

An Nahl ayat 125:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِلَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk”.<sup>23</sup>

Berikut penafsiran dari Al-Muyassar/Kementerian Agama Saudi Arabia mengenai kandungan surat An Nahl ayat 125, Serulah (wahai rasul) oleh mu dan orang-orang yang mengikutimu kepada agama tuhanmu dan jalanNya yang lurus dengan cara bijakasana yang telah Allah wahyukan kepadamu di dalam al-qur’an dan sunnah. Dan bicaralah kepada manusia dengan metode yang sesuai dengan mereka, dan nasihati mereka dengan baik-baik yang akan mendorong mereka menyukai kebaikan dan menjauhkan mereka dari keburukan. Dan debatlah mereka dengan cara perdebatan yang terbaik, dengan halus dan lemah lembut. sebab tidak ada kewajiban atas dirimu selain menyampaikan, Dan sungguh engkau telah menyampaikan, adapun hidayah bagi mereka terserah kepada Allah semata. Dia lebih tahu siapa saja yang sesat dari jalanNya dan Dia lebih tahu orang-orang yang akan mendapatkan hidayah. <sup>24</sup>

b. Menurut HR. Ibnu Majah no. 224

Nabi Muhammad SAW bersabda:

<sup>23</sup> Al Qur’an Kemenag, n.d.

<sup>24</sup> “Surat An-Nahl Ayat 125 Arab, Latin, Terjemah Dan Tafsir” (TafsirWeb, n.d.), <https://tafsirweb.com/4473-surat-an-nahl-ayat-125.html>.

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَمُسْلِمَةٍ

Artinya: “Menuntut Ilmu hukumnya wajib, bagi muslim laki-laki dan perempuan”.<sup>25</sup>

Dalam hadis riwayat Anas bin Malik dan tercantum dalam Sunan Ibnu Majah no. 224, Hadis ini secara literal menunjukkan dua poin utama: pertama, ilmu agama adalah kewajiban yang tak dapat diabaikan oleh setiap mukallaf (yang sudah baligh dan berakal). Kedua, menyerahkan ilmu kepada orang yang tidak mampu menerimanya adalah seperti memberi hiasan berharga kepada mereka yang tidak menghargainya sebuah tindakan sia-sia atau bahkan bisa mencemarkan makna ilmu itu sendiri.<sup>26</sup>

c. Kaitan Q.S An Nahl ayat 125 dan HR. Ibnu Majah no. 224 dengan Model Pembelajaran

Qur'an dan Hadist tersebut menekankan bahwa setiap muslim memiliki tanggung jawab yang sama untuk terus belajar, mengembangkan wawasan, dan meningkatkan kualitas diri melalui pendidikan. Ilmu memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan. Ilmu pengetahuan merupakan pedoman bagi umat manusia untuk menentukan hal yang benar dan salah. Kemudian, dari surah An Nahl ayat 125 menekankan bahwa pentingnya menggunakan metode atau model yang menarik dan efektif dalam mengajarkan ilmu kepada seseorang. Karena dengan menggunakan cara yang menarik seseorang akan lebih mudah menyerap ilmu dengan maksimal.

<sup>25</sup> “HR. Ibnu Majah No. 224,” n.d.

<sup>26</sup> “Sunan Ibnu Majah (Kitab Fadha'il Al-'Ulama Wa Al-Haththi 'ala Talab Al-'Ilm) No. 224,” n.d.

## 2. Game/Permainan

### a. Menurut Al Furqan ayat 2

Menggunakan suatu alat perantara seperti permainan merupakan salah satu metode yang menarik dalam mencari ilmu. Terdapat ayat yang menjelaskan konteks permainan sebagai media pembelajaran yaitu surat Al Furqan ayat 2:

الَّذِي لَهُ مُلْكُ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَلَمْ يَتَّخِذْ وَلَدًا وَلَمْ يَكُنْ لَهُ شَرِيكٌ فِي الْمُلْكِ وَخَلَقَ كُلَّ شَيْءٍ ۗ  
فَقَدَرَهُ تَقْدِيرًا

Artinya: “Yang memiliki kerajaan langit dan bumi, tidak mempunyai anak, tidak ada sekutu bagi-Nya dalam kekuasaan(-Nya), dan Dia menciptakan segala sesuatu, lalu menetapkan ukuran-ukurannya dengan tepat”.<sup>27</sup>

Berikut penafsiran dari Al-Muyassar/Kementerian Agama Saudi Arabia mengenai kandungan surat Al Furqan ayat 2, Yang memiliki kerajaan langit dan bumi, dan Dia tidak mengambil anak, dan Dia tidak mengambil sekutu dalam kerajaanNya, dan Dia-lah Yang menciptakan segala sesuatu dan menyempurnakannya sesuai dengan bentuk ciptaan yang tepat dengan tuntutan hikmahNya tanpa adanya kekurangan dan kekeliruan.<sup>28</sup>

### a. HR. At-Tirmidzi No. 3769

حَدَّثَنَا مُحَمَّدُ بْنُ عَمَرَ بْنِ عَلِيٍّ الْمُقَدَّمِيُّ حَدَّثَنَا ابْنُ أَبِي عَدِيٍّ عَنْ شُعْبَةَ عَنْ سِمَاكِ عَنْ أَبِي  
الرَّبِيعِ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ أَتَيْتُ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ فَبَسَطْتُ نُوبِي عِنْدَهُ ثُمَّ

<sup>27</sup> Al Qur'an Kemenag.

<sup>28</sup> “Surat Al-Furqan Ayat 2 Arab, Latin, Terjemah Dan Tafsir” (TafsirWeb, n.d.), <https://tafsirweb.com/6258-surat-al-furqan-ayat-2.html>.

أَخَذَهُ فَجَمَعَهُ عَلَى قَلْبِي فَمَا نَسِيتُ بَعْدَهُ حَدِيثًا قَالَ أَبُو عِيسَى هَذَا حَدِيثٌ حَسَنٌ غَرِيبٌ مِنْ هَذَا الْوَجْهِ

Artinya: “*Aku menemuinya Nabi Muhammad suatu malam karena ada keperluan, tiba-tiba beliau keluar sambil menggendong sesuatu, aku tidak tahu apa itu. Setelah aku selesai, aku berkata: ‘Apa yang Anda gendong?’ Beliau pun melepaskannya, ternyata itu adalah Hasan dan Husain, keduanya berada di atas punggung beliau*”.<sup>29</sup>

Dalam HR. At-Tirmidzi No. 3769, Hadis ini menggambarkan bagaimana Nabi Muhammad bermain sambil mendidik dengan cara yang lembut. Saat Hasan dan Husain menaiki punggung beliau mungkin saat beliau dalam keadaan merangkak atau duduk santai, Nabi Muhammad tidak memarahi mereka, melainkan memuji dan menyambut kehadiran mereka dengan cinta. Ucapan beliau “*Sebaik-baik tunggangan adalah mereka berdua dan sebaik-baik penunggang adalah keduanya*” adalah bentuk pujian dan afirmasi positif kepada anak-anak, yang dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan cinta dalam diri mereka.<sup>30</sup>

- b. Kaitan Q.S Al Furqan ayat 2 dan HR. At-Tirmidzi No. 3769 dengan Game/Permainan

Surat Al Furqan ayat 2 menjelaskan bahwa pentingnya inovasi dan kreatifitas dalam menyampaikan suatu ilmu pengetahuan. Artinya permainan sebagai media pembelajaran di sini dapat menjadi salah satu contohnya. Karena permainan tersebut tidak hanya sebagai suatu hiburan namun

<sup>29</sup> “HR. At-Tirmidzi No. 3769,” n.d.

<sup>30</sup> “Sunan Tirmidzi (سنن الترمذي) Hadis No. 3769,” n.d.

memiliki tujuan yang jelas dalam menyampaikan suatu ilmu yang bermanfaat.

Pernyataan tersebut diperkuat dengan hadis At-Tirmidzi No. 3769 juga menunjukkan bahwa bermain bersama anak-anak adalah bagian dari metode pendidikan Nabi yang mengedepankan cinta, perhatian, dan hubungan emosional yang positif. Bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga membentuk karakter anak, memperkuat ikatan keluarga, dan membangun kepercayaan serta kasih dalam proses pembelajaran.

### 3. Motivasi

#### a. Q.S Al Mujadilah ayat 11

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

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”*.<sup>31</sup>

Berikut penafsiran dari Tafsir Al-Mukhtashar/Markaz Tafsir Riyadh, di bawah pengawasan Syaikh Dr. Shalih bin Abdullah bin Humaid, Imam Masjidil Haram mengenai kandungan surat Al Mujadalah ayat 11, Wahai orang-orang yang beriman kepada Allah dan melaksanakan apa yang disyariatkan kepada mereka, jika dikatakan kepada kalian, “Berlapang-lapanglah kalian di dalam majlis-majlis.” Maka lapangkanlah, niscaya Allah

---

<sup>31</sup> Al Qur'an Kemenag.

melapangkan bagi kalian kehidupan dunia dan di Akhirat. Dan jika dikatakan kepada kalian, “Bangkitlah dari majlis agar orang yang memiliki keutamaan duduk padanya.” Maka bangkitlah, niscaya Allah mengangkat orang-orang yang beriman di antara kalian dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan dengan beberapa derajat yang agung. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kalian kerjakan, tidak ada sesuatu pun dari perbuatan kalian yang luput dari-Nya, dan Dia akan membalas kalian atas perbuatan tersebut.<sup>32</sup>

b. HR Muslim no.2699

Nabi Muhammad SAW bersabda:

وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

Artinya: “Barang siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka akan memudahkan baginya jalan menuju surga.”<sup>33</sup>

Hadis riwayat Abu Hurairah dalam Sahih Muslim no.2699 menyampaikan bahwa, membantu orang yang tengah kesulitan misalnya dalam hal hutang akan membuka pintu kemudahan Allah, baik dalam kehidupan di dunia maupun di akhirat. Kemudian, hadis ini menegaskan keutamaan ilmu “barang siapa menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah memudahkan baginya jalan menuju surga.” Ini menegaskan bahwa menuntut ilmu bukan sekadar proses akademis, tetapi ibadah yang membawa seseorang mendekat kepada Allah dan mendapat kemuliaan di akhirat.<sup>34</sup>

c. Kaitan Q.S Al-Mujadilah ayat 11 dan HR Muslim no.2699 dengan Motivasi

<sup>32</sup> “Surat Al-Mujadilah Ayat 11 Arab, Latin, Terjemah Dan Tafsir” (TafsirWeb, n.d.), <https://tafsirweb.com/10765-surat-al-mujadilah-ayat-11.html>.

<sup>33</sup> HR Muslim No.2699,

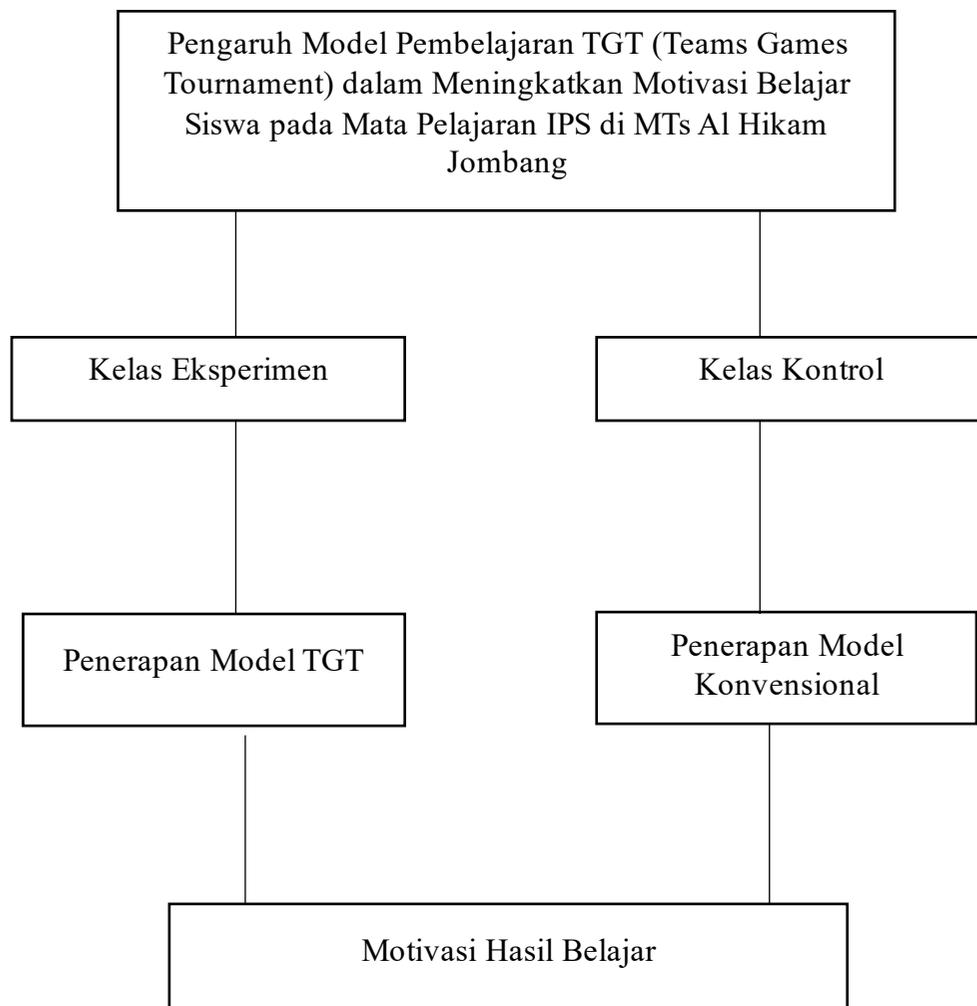
<sup>34</sup> “Sahih Muslim, Kitab Al-Zakah, Nomor 2699,” n.d.

Q.S Al-Mujadilah 11 memberi motivasi kuat bahwa menuntut ilmu bukan hanya tugas, tetapi jalan menuju kemuliaan yang dijanjikan Allah. Dengan ilmu yang dilandasi iman, Allah akan mengangkat derajat seseorang di dunia dan akhirat. Maka, ayat ini menjadi pendorong bagi setiap muslim untuk semangat belajar, mengamalkan, dan menyebarkan ilmu. Dalil tersebut memperkuat bukti bahwa umat islam wajib menimba ilmu, Selain menjadi kewajiban yang harus dijalankan, terdapat motivasi balasan yang menjanjikan, yakni setiap langkah yang diambil dalam mencari ilmu akan memudahkan jalan menuju surga.

Oleh karena itu, ayat ini memberikan dorongan untuk setiap muslim terus bersemangat mencari ilmu dan mengembangkan pengetahuan, hal ini sejalan dengan tujuan motivasi. Hubungan antara ayat dan hadist ini dengan motivasi adalah sama-sama mendorong seseorang untuk berusaha semaksimal mungkin mencapai hal yang diinginkan baik di dunia dan akhirat. Semua umat manusia pasti menginginkan kesuksesan baik di dunia maupun akhirat.

### **C. Kerangka Berpikir**

Berikut adalah kerangka berpikir penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di MTs Al Hikam Jombang”



***Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir***

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis Ho penelitian ini yaitu:

Tidak terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MTs Al Hikam Jombang.

Hipotesis Ha penelitian ini yaitu:

Terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MTs Al Hikam Jombang

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif, yakni cara ilmiah untuk mendapat data dan kesimpulan melalui pengukuran numerik. Dalam metode ini, peneliti mengumpulkan informasi berbentuk angka, kemudian mengolahnya menggunakan teknik statistik untuk menarik simpulan penelitian. Metode penelitian kuantitatif adalah pendekatan ilmiah yang fokus pada pengumpulan data menggunakan instrumen tertentu. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis penelitian pada populasi atau sampel yang dipilih. Tujuannya adalah mendapatkan kesimpulan objektif dan terukur.<sup>35</sup>

Penelitian ini masuk dalam jenis *quasi eksperimen* (eksperimen semu) yang berguna agar menguji hubungan antara variabel-variabel yang ada. Tujuan utamanya adalah melihat apakah perlakuan tersebut membawa perubahan atau pengaruh terhadap hasil akhir yang ingin dicapai. Dua kelompok ikut pada penelitian ini, seperti kelompok eksperimen serta kelompok kontrol. Pengaruh dapat dinilai dari perbedaan perlakuan yang diberikan kepada kedua sampel, dimana peneliti menerapkan *treatment* tertentu kepada kelompok eksperimen dan tidak menerapkan *treatment* tertentu pada kelompok kontrol. Dari hasil perbedaan kedua sampel tersebut kemudian dapat ditentukan kesimpulan.

---

<sup>35</sup> Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2020. Hlm.8

Desain penelitian yang dipakai dari peneliti seperti *quasi eksperimen* melalui model *non-equivalent control group design*, di mana pemilihan kelompok tidak dilakukan secara acak.<sup>36</sup> Pada penelitian kedua kelompok akan menjalani tes awal dan akhir untuk mengukur perkembangan motivasi belajar. Tujuannya adalah mengevaluasi efektivitas model pengajaran baru dibandingkan dengan model tradisional. Adapun rancangan penelitian dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 3. 1 Rancangan Penelitian**

<b>Kelompok</b>	<b>Pre Test</b>	<b>Perlakuan</b>	<b>Post Test</b>
Kelompok A	O1	X	O2
Kelompok B	O3	-	O4

Keterangan :

O<sub>1</sub> : Pretest (angket) kelas eksperiment

O<sub>2</sub> : Posttest (angket) kelas eksperiment

O<sub>3</sub> : Pretest (angket) kelas kontrol

O<sub>4</sub> : Posttest (angket) kelas kontrol

X : Pemberian treatment atau perlakuan pada kelas eksperiment

- : Tanpa perlakuan pada kelas control

## **B. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini akan dilakukan di MTs Al Hikam Jombang beralamat di Jl. Masjid, No.12, Jatirejo, Diwek, Ceweng, Kab. Jombang. Berdasarkan pengamatan penulis selama melakukan observasi pra-penelitian diketahui bahwa penerapan model pembelajaran di sekolah tersebut kurang variatif dan monoton. Kebanyakan

---

<sup>36</sup> Ibid., hlm 79

guru menerapkan metode ceramah dan kurang interaksi dengan siswa. Hal ini menjadikan suasana kelas pasif dan siswa merasa bosan karena pembelajaran kurang menarik.

Selain itu, motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS juga rendah. Pada pra-observasi yang telah dilakukan, penulis mengajukan pertanyaan kepada sejumlah siswa dan menyimpulkan bahwa motivasi siswa rendah dikarenakan faktor instrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik seperti kondisi di lingkungan sekolah dan kelas dimana siswa jarang mendapatkan dorongan motivasi dari guru kemudian model pembelajaran kurang variatif. Sedangkan faktor ekstrinsik yang membuat motivasi belajar siswa al hikam rendah adalah kegiatan di luar sekolah yang padat (kegiatan pondok, hafalan dll) bahkan ada siswa yang jadwal kegiatannya tidak teratur (main game larut malam, begadang) sehingga ketika berada di sekolah siswa terlihat letih dan lesu.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dapat diketahui bahwasannya penerapan model pembelajaran pada pembelajaran IPS kurang menarik dan kurangnya motivasi dalam diri siswa, penulis tertarik untuk melakukan tindakan untuk memecahkan masalah tersebut dengan melakukan perbaikan melalui inovasi yang baru.

### **C. Variabel Penelitian**

Konteks penelitian ini menerapkan variable bebas dan variabel terikat, lebih lanjut berikut ini:

- a. Variabel bebas disimbolkan dengan (X), yaitu Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

- b. Variabel terikat disimbolkan dengan (Y) : Motivasi Belajar Siswa

#### **D. Populasi dan Sampel Penelitian**

- a. Populasi

Peneliti memilih seluruh siswa kelas VIII MTs Al Hikam Jombang sebagai populasi. Pembatasan jumlah peserta bertujuan untuk memperoleh data yang lebih terfokus dan dapat dipertanggungjawabkan. Dengan mengarahkan penelitian pada satu tingkatan kelas, peneliti dapat menggali informasi secara lebih mendalam, memastikan kualitas data yang representatif, mempermudah proses pengumpulan informasi, membantu memperoleh gambaran nyata tentang kondisi yang diteliti dengan cara yang sistematis dan terukur.

- b. Sampel

Sampel merupakan bagian yang dipilih untuk menjadi perwakilan karakteristik dari jumlah populasi yang lebih besar.<sup>37</sup> Teknik yang diterapkan adalah *purposive sampling*, pendekatan pemilihan sampel yang dibuat melalui pertimbangan khusus. Teknik ini memungkinkan peneliti memilih peserta yang paling sesuai dengan kriteria penelitian, sehingga dapat mewakili karakteristik populasi secara tepat.<sup>38</sup> Setelah melakukan diskusi dan pertimbangan dengan guru IPS, penelitian ini melibatkan dua kelas, VIII A akan berperan sebagai kelas kontrol, sedangkan kelas VIII B sebagai kelas eksperimen. Secara rinci, data jumlah siswa untuk kelas eksperimen serta kontrol bisa diperhatikan untuk tabel di bawah ini:

---

<sup>37</sup> Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*.

<sup>38</sup> *Ibid.*, hlm.85

**Tabel 3. 2 Jumlah Sample**

No	Kelompok	Jumlah Siswa
1	Kelas eksperimen	22
2	Kelas kontrol	26
Total Siswa		48

**E. Data dan Sumber Data**

Peneliti mengumpulkan data primer melalui angket yang dibagikan kepada siswa kelas VIII A dan VIII B. Jawaban siswa dalam kuesioner ini akan menjadi sumber informasi utama dalam penelitian.

**F. Instrument Penelitian**

Instrument yang digunakan pada penelitian ini berupa daftar pernyataan (angket) untuk mengetahui seberapa besar motivasi belajar para siswa. Metode pengumpulan data dilakukan dengan membagikan lembar pernyataan kepada siswa, yang nantinya mereka diminta untuk menjawab secara transparan sesuai dengan kondisi dan pengalaman mereka sendiri.

Kuesioner atau angket dibagikan sebelum dan sesudah pada 2 kelas yang diberikan perlakuan yang berbeda. Proses pengumpulan data dilakukan dengan membandingkan hasil angket sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran tersebut, sehingga dapat diidentifikasi perubahan motivasi yang terjadi. Adapun kisi-kisi angket motivasi belajar dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrument Angket Motivasi Belajar Siswa**

Motivasi Belajar	Indikator	No Item +
	A. Aktif dalam belajar	1, 2, 3, 4
	B. Senang dalam belajar	5, 6, 7, 8
	C. Tidak cepat putus asa	9, 10, 11, 12
	D. Tidak cepat puas dengan hasil yang diharapkan	13, 14, 15, 16

	E. Ulet dalam menghadapi kesulitan belajar	17, 18, 19, 20
	F. Memiiki tujuan yang jelas dalam pembelajaran	21, 22
	G. Rasa ingin tahu	23, 24, 25, 26
	H. Adanya umpan balik	27, 28, 29, 30

Peneliti menggunakan pengukuran dengan skala linkert dalam melakukan pengukuran motivasi belajar siswa. Skala linkert berguna untuk mengukur sikap dan pendapat seseorang terhadap fenomena sosial melalui instrumen angket. Dalam penelitian ini, pedoman penskoran motivasi belajar akan disajikan dalam tabel dengan kategorisasi skor yang jelas dan sistematis.<sup>39</sup>

**Tabel 3. 4 Pedoman Penskoran Angket Motivasi Belajar**

No	Item	Skor
		Pernyataan positif
1	Selalu (SL)	4
2	Sering (SR)	3
3	Jarang (J)	2
4	Tidak Pernah (TP)	1

## G. Validitas dan Reabilitas Instrumen

### 1. Uji Validitas Instrumen

Validitas merujuk pada ketepatan sebuah alat ukur dalam menghasilkan data sesuai dengan yang dimaksudkan. Sebuah instrumen penelitian dikatakan valid jika mampu mengukur secara tepat apa yang hendak diteliti. Dengan kata lain, instrumen yang valid adalah alat pengumpul data yang benar-benar dapat mengukur variabel yang ingin diperiksa secara akurat.<sup>40</sup> Peneliti akan

<sup>39</sup> Ibid., hlm.93

<sup>40</sup> Ibid., hlm 121

memberikan kuesioner kepada total 26 siswa sebagai responden uji coba untuk menilai validitas kuesioner.

Uji validitas penelitian ini dibuat melalui menganalisis item-item dalam kuesioner menggunakan perangkat lunak *SPSS IBM 25.0*. Keputusan diambil berdasarkan uji *product moment* dengan tingkat signifikansi 5%. Validitas item ditentukan melalui membandingkan nilai  $r_{hitung}$  dengan  $r_{tabel}$ , dimana item disebut valid, Bila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dan item dianggap belum valid  $r_{hitung} < r_{tabel}$ .

**Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas**

No	R-tabel	R-hitung	Sig 2 tailed	Valid/Tidak Valid
1	0.388	0.759	0.000	Valid
2	0.388	0.759	0.000	Valid
3	0.388	0.730	0.000	Valid
4	0.388	0.766	0.000	Valid
5	0.388	0.663	0.000	Valid
6	0.388	0.647	0.000	Valid
7	0.388	0.632	0.001	Valid
8	0.388	0.507	0.008	Valid
9	0.388	0.584	0.002	Valid
10	0.388	0.765	0.000	Valid
11	0.388	0.688	0.000	Valid
12	0.388	0.667	0.000	Valid
13	0.388	0.626	0.001	Valid
14	0.388	0.706	0.000	Valid
15	0.388	0.502	0.009	Valid
16	0.388	0.411	0.037	Valid
17	0.388	0.469	0.016	Valid
18	0.388	0.458	0.019	Valid
19	0.388	0.486	0.012	Valid
20	0.388	0.584	0.002	Valid

21	0.388	0.426	0.030	Valid
22	0.388	0.473	0.015	Valid
23	0.388	0.480	0.013	Valid
24	0.388	0.568	0.002	Valid
25	0.388	0.410	0.037	Valid
26	0.388	0.485	0.012	Valid
27	0.388	0.637	0.000	Valid
28	0.388	0.657	0.000	Valid
29	0.388	0.651	0.000	Valid
30	0.388	0.696	0.000	Valid

Berdasarkan tabel hasil uji validitas di atas menunjukkan 30 item pernyataan dari angket motivasi belajar valid. Hal ini terlihat dari  $r$  hitung pada semua item pernyataan lebih besar dari  $r$  tabel yaitu 0.388. Jadi, dapat disimpulkan bahwa 30 item pernyataan yang telah dibuat layak untuk digunakan sebagai instrumen penelitian.

## 2. Uji Reabilitas

Uji reabilitas merujuk pada cara untuk mengecek apakah alat ukur penelitian bisa diandalkan. Intinya, alat ukur tersebut harus memberikan hasil yang sama jika digunakan berkali-kali dalam kondisi yang serupa. Penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach Alpha* lewat *SPSS versi 25.0* untuk menguji kehandalan instrumen. Syaratnya sederhana, apabila nilai *Cronbach Alpha* lebih dari 0.60, maka instrumen dianggap reliabel dan bisa dipakai. Sebelum diuji reliabilitasnya, instrumen penelitian harus sudah dinyatakan valid terlebih dahulu. Hal ini memastikan bahwa alat ukur benar-benar tepat dan dapat dipercaya.

**Tabel 3. 6 Hasil Uji Reabilitas**

<b><i>Cronbach Alpha</i></b>	<b>N of Items</b>
,924	30

Berdasarkan tabel hasil uji reabilitas di atas menunjukkan bahwa nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0.924 jadi kuesioner dinyatakan reliabel. Karena syarat kuesioner reliabel dan dapat dipakai adalah nilai *Cronbach Alpha* lebih dari 0.60.

#### **H. Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian ini bertujuan mengumpulkan data untuk menguji dugaan awal (hipotesis) dan menjawab pertanyaan penelitian. Caranya, peneliti akan melakukan praktik mengajar dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) di dua kelas yang berbeda - kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk mengukur motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), peneliti akan menggunakan angket sebagai alat pengumpul data. Berikut penjelasan lebih lanjut:

##### **1. Kuesioner (Angket)**

Pada penelitian ini memakai kuesioner untuk menyelidiki apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Angket adalah cara mengumpulkan informasi dengan mengajukan sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh para siswa. Memberikan kuesioner secara langsung kepada responden dan mengumpulkan kuesioner yang telah terisi merupakan metode pengumpulan data kuesioner yang disebut *personally administrated questionnaires*.<sup>41</sup>

---

<sup>41</sup> Zainuddin iba. Metode penelitian. Hlm. 245

Kuesioner akan diberikan langsung pada responden, hal ini dilakukan karena beberapa alasan, Pertama, sebagian besar responden adalah anak pondok dan tidak diizinkan membawa ponsel. Kedua, dilakukan pada jangkauan yang tidak terlalu luas sehingga kuesioner dapat diberikan secara langsung dalam waktu yang singkat. Ketiga, responden diharapkan akan memberikan data secara objektif dan cepat jika melalui kontak langsung antara peneliti dan responden.

Berdasarkan penjelasan dan pertimbangan diatas maka, peneliti memutuskan untuk menggunakan kuesioner/angket sebagai instrument dalam penelitian ini. Hasil kuesioner/angket pada penelitian ini akan digunakan untuk menganalisis pengaruh dari model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

## **I. Analisis Data**

Setelah data terkumpul, peneliti akan mengolah dan menganalisisnya menggunakan metode statistik. Tujuannya adalah mengubah data mentah menjadi informasi yang bermakna dalam bentuk angka-angka yang bisa dipahami. Berikut teknik analisis data yang akan digunakan pada penelitian ini:

### **1. Analisis Deskriptif**

Analisis statistik deskriptif adalah cara menelaah data dengan menggambarkan apa adanya, tanpa bermaksud membuat kesimpulan umum. Tujuannya hanya menjelaskan kondisi data yang sudah dikumpulkan. Ada empat langkah penting dalam analisis deskriptif, yaitu mengumpulkan, mengelola, menganalisis dan menyajikan sebagian atau

semua data tanpa pengambilan keputusan.<sup>42</sup> Peneliti akan menggunakan teknik ini untuk menjelaskan karakteristik data pada sampel penelitian.

## 2. Uji Asumsi Klasik

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas merujuk pada cara untuk mengetahui apakah data dalam penelitian mengikuti distribusi normal atau tidak. Banyak sekali ahli yang telah mengembangkan cara melakukan pengujian normalitas. Peneliti akan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* dan memanfaatkan program *IBM SPSS Statistics 23 for Windows* untuk melakukan perhitungan. Kriteria menentukan uji normalitas, yakni ketika nilai sig. > 0,05 jadi data dikategorikan berdistribusi normal. Sebaliknya, ketika nilai sig. < 0,05 jadi data tidak dikategorikan berdistribusi secara normal.

### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah metode statistik untuk menentukan apakah kelompok data memiliki varian yang sama atau berbeda. Tujuannya adalah mengidentifikasi keseragaman sebaran data dalam penelitian. Kriteria uji ini, yakni:

Jika nilai signifikansi ( $p$ ) > 0,05 : data homogen (varians sama)

Jika nilai signifikansi ( $p$ ) < 0,05 : data tidak homogen (varians berbeda).

### c. Uji Hipotesis

---

<sup>42</sup> Fajri Ismail, *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, ed. Mardiah Astuti, 1st ed. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018). Hal.11

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini bertujuan mengukur peningkatan motivasi belajar siswa menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT). Metode yang digunakan adalah uji *independent sample t-test* dengan bantuan aplikasi *SPSS 25.0*, peneliti membandingkan data dari kelompok eksperimen dan kontrol guna menentukan efektivitas metode pembelajaran tersebut. Tujuan utamanya adalah membuktikan apakah model TGT secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berikut ini rumus yang digunakan:

$$t_{\text{hit}} = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{SS_1 + SS_2}{n_1 + n_2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

**Gambar 3. 1 Rumus Uji Independent Sample t-test**

Keterangan:

M1 = rata-rata skor kelompok pertama

M2 = rata-rata skor kelompok kedua

SS1 = total kuadrat deviasi kelompok pertama

SS2 = total kuadrat deviasi kelompok kedua

n1 = jumlah sampel kelompok pertama

n2 = jumlah sampel kelompok kedua.

Pengujian hipotesis dianggap signifikan jika t hitung lebih besar dari t tabel dengan nilai probabilitas di bawah 0,05. Berikut asumsi hipotesis yang diajukan:

Ho : Tidak terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MTs Al Hikam Jombang.

Ha : Terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MTs Al Hikam Jombang.

## **J. Prosedur Penelitian**

1. Tahap persiapan
  - a. Mengajukan izin ke tempat penelitian yaitu MTs Al Hikam Jombang
  - b. Melakukan observasi ke tempat penelitian dan berkonsultasi bersama guru IPS yang mengajar kelas VIII guna untuk mendapatkan informasi objek penelitian.
  - c. Melakukan uji validitas dan reabilitas angket
  - d. Menyiapkan alat dokumentasi yaitu kamera
2. Tahap pelaksanaan
  - a. Melaksanakan kegiatan pembelajaran model TGT di kelas VIII B yang menjadi kelas eksperimen. Sedangkan pembelajaran akan diterapkan dengan model konvensional di kelas A karena menjadi kelas kontrol.
  - b. Peneliti akan melakukan pengumpulan data motivasi belajar siswa melalui penyebaran kuesioner pada responden.
3. Tahap mengelola dan analisis data
  - a. Melakukan analisis data berupa normalitas dan homogenitas
  - b. Melakukan uji hipotesis

- c. Merumuskan kesimpulan hasil penelitian
- d. Menulis hasil penelitian ke dalam sebuah laporan

Pada tahap ini penulis menulis laporan sesuai dengan data yang telah didapatkan.

## **BAB IV**

### **PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN**

#### **A. Paparan Data**

##### 1. Identitas Madrasah

Nama Madrasah	: Madrasah Tsanawiyah Al Hikam
Alamat	: Jl. Masjid 12 RT.001 RW.001 Jatirejo
Kecamatan	: Diwek
Kabupaten	: Jombang
Jenjang Akreditasi	: A
Status Tanah	: Milik Yayasan
Surat Kepemilikan Tanah	: Wakaf

##### 2. Visi, Misi

###### VISI

“Mewujudkan Insan Religius, Cendekia, Terampil, Berakhlaqul Karimah,  
Berbudaya lingkungannya dan Berwawasan Global”

###### MISI

- 1) Menanamkan pengalaman terhadap ajaran agama dalam aktifitas kehidupan sehari-hari.
- 2) Melaksanakan pembelajaran serta lingkungan yang efektif, kreatif, dan inovatif yang berbasis ICT.
- 3) Mengembangkan minat dan bakat siswa secara optimal sesuai dengan potensi yang dimiliki

- 4) Mewujudkan siswa yang terampil dalam kompetensi dan unggul dalam prestasi.
  - 5) Mewujudkan prestasi siswa dalam bidang Sains dan Teknologi.
  - 6) Membiasakan siswa siswi untuk mencintai dan melestarikan lingkungan sekitar.
  - 7) Membiasakan siswa siswi untuk mencegah terjadinya pencemaran dan kerusakan lingkungan.
3. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana di lembaga pendidikan memiliki peran penting dalam menunjang kelancaran proses pembelajaran. Di MTs Al Hikam Jombang, sarana dan prasarana yang tersedia antara lain:

***Tabel 4. 1 Dokumentasi Penelitian di Kelas Kontrol***

<b>No</b>	<b>Nama Fasilitas</b>	<b>Jumlah</b>
1	Ruang kelas	6
2	Perpustakaan	1
3	Ruang kepala sekolah	1
4	Ruang guru	1
5	Ruang BK	1
6	Ruang OSIS	1
7	Masjid	1
8	Gudang	1
9	Kamar mandi siswa	4
10	Kamar mandi guru	2
11	Lapangan olahraga	1
12	Proyektor	2
13	Layar LCD	1
14	Kerangka manusia	1
15	Alat peraga torsa manusia	1

MTs Al Hikam Jombang memiliki 6 kelas dimana laki-laki dan perempuan terpisah, jadi kelas 7,8 dan 9 A ditempati oleh siswa laki-laki sedangkan kelas

7,8, dan 9 B ditempati siswi perempuan. Sumber belajar di MTs Al Hikam Jombang terdapat perpustakaan dimana memuat berbagai macam buku bacaan mulai dari buku paket, buku pelajaran, koran, majalah, kamus, dan lainnya. Sedangkan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran terdapat 2 proyektor dan 1 layar LCD yang dapat digunakan secara bergantian. Selain itu, media lain yang ada di MTs Al Hikam Jombang yaitu alat peraga torsi manusia dan kerangka manusia.

## B. Hasil Penelitian

### 1. Pelaksanaan Penelitian Kelas Eksperimen

Pada pertemuan (Sabtu, 17 Mei 2025), kelas eksperimen dilaksanakan pre-test sebelum memulai pembelajaran jadi siswa diberikan waktu 10 menit untuk mengisi angket. Angket yang diberikan nanti terdiri dari 30 pernyataan dan didalamnya memuat 8 indikator motivasi belajar. Setelah semua siswa selesai mengisi angket, guru memulai pembelajaran di kelas dengan memberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) di kelas eksperimen. Kemudian, pada akhir sesi pembelajaran di kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dilakukan post-test dalam bentuk angket.

**Tabel 4. 2 Jadwal dan Kegiatan Penelitian Kelas Eksperimen**

Pertemuan	Hari/Tanggal	Jam Pelajaran	Sub Pokok Pembahasan
1	Sabtu, 17/05/2025	3-4	1. Pre-test 2. Konflik dan Integrasi Sosial 3. Post-test

## 2. Pelaksanaan Penelitian Kelas Kontrol

Pada pertemuan (Selasa, 13 Mei 2025), kelas kontrol dilaksanakan pre-test sebelum memulai pembelajaran jadi siswa diberikan waktu 10 menit untuk mengisi angket. Angket yang diberikan nanti terdiri dari 30 pernyataan dan didalamnya memuat 8 indikator motivasi belajar. Setelah semua siswa selesai mengisi angket, guru memulai pembelajaran di kelas dengan memberikan perlakuan menggunakan model konvensional. Kemudian pada akhir sesi pembelajaran di kelas kontrol dengan menerapkan model konvensional dilakukan post-test dalam bentuk angket.

**Tabel 4. 3 Jadwal dan Kegiatan Penelitian Kelas Kontrol**

<b>Pertemuan</b>	<b>Hari/Tanggal</b>	<b>Jam Pelajaran</b>	<b>Sub Pokok Pembahasan</b>
1	Selasa, 13/05/2025	3-4	1. Pre-test 2. Konflik dan Integrasi Sosial 3. Post-test

## 3. Analisis Deskriptif Motivasi Belajar

Hasil motivasi belajar siswa kelas VIII B (kelas eksperimen) diperoleh dari penerapan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*). Sedangkan hasil motivasi belajar siswa kelas VIII A (kelas kontrol) diperoleh dari model pembelajaran konvensional.

**Tabel 4. 4 Deskripsi Data Hasil Pre-Test dan Post-Test**

<b>Deskripsi</b>	<b>Kelas Eksperimen</b>	<b>Kelas Kontrol</b>
------------------	-------------------------	----------------------

	Pre-Test	Post-Test	Pre-Test	Post-Test
Jumlah Siswa	22	22	26	26
Nilai Tertinggi	111	114	114	109
Nilai Terendah	63	35	58	52
Rata-Rata	85.09	95.82	87.04	80.92

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh hasil rata-rata pretest pada kelas eksperimen adalah 85.09 sedangkan rata-rata posttest adalah 95.82. Adapun rata-rata pretest kelas kontrol adalah 87.04 sedangkan rata-rata posttest adalah 80.92. Dari paparan data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar pada kelas eksperimen dengan model TGT (*Teams Games Tournament*) daripada kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran konvensional.

4. Uji Asumsi Klasik
  - a. Uji Normalitas

Hasil kuesioner motivasi belajar siswa yang didapatkan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol melalui pretest dan post-test memperoleh hasil uji normalitas dengan tingkat signifikansi 0,05 dengan menggunakan program *SPSS 25.00*.

**Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas**

Hasil	Kelas	Kolmogorov-Smirnov	Shapiro-Wilk
		Sig.	Sig.
	Pre-Test Eksperimen (TGT)	.200*	.969
	Post-Test Eksperimen (TGT)	.117	.828
	Pre-Test Kontrol (Konvensional)	.200*	.971

Post-Test Kontrol (Konvensional)	.047	.955
-------------------------------------	------	------

Dari tabel di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Hal ini terbukti dari uji *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* yang menunjukkan nilai signifikansi (sig.) data pre-test dan post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol  $> 0.05$ .

b). Uji Homogenitas

Uji homogenitas yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan Uji *Levene* tingkat signifikansi 0.05 dengan menggunakan bantuan program *SPSS. 25.00*. Berikut paparan hasil uji homogenitas.

**Tabel 4. 6 hasil uji homogenitas**

		Sig.
Hasil Angket Motivasi Belajar	Based on Mean	.444

Berdasarkan tabel di atas, nilai signifikansi (Sig.) Based on mean  $0.444 > 0.05$ , Hal ini membuktikan bahwa varians data post-test kelas eksperimen dan post-test kelas kontrol adalah homogen.

5. Uji Hipotesis

a. Uji Independent Sample t-Test

Pada pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan Uji *Independent Sample t-Test* dengan bantuan program *SPSS 25.00*. Uji-t hipotesis bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan antara kelas eksperimen yang diterapkan model pembelajaran

TGT (*Teams Games Tournament*) dengan kelas kontrol yang diterapkan model pembelajaran konvensional. Berikut hipotesis pada penelitian ini.

Hipotesis Ho:

Tidak terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MTs Al Hikam Jombang.

Hipotesis Ha:

Terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MTs Al Hikam Jombang

**Tabel 4. 7 Hasil Uji Independent Sample t-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	.597	.444	-3.193	46	.003	-14.895	4.665	-24.284	-5.506
	Equal variances not assumed			-3.123	38.939	.003	-14.895	4.770	-24.543	-5.247

Hasil uji hipotesis t-test pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai *sig.* (2-tailed)  $0.03 < 0.05$ . Sesuai dengan ketentuan dasar pengambilan keputusan uji *independent sample t-test*, maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Sehingga, terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar kelas eksperimen dengan menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) dan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional. Berdasarkan analisis

deskriptif, kelas eksperimen memiliki hasil posttest yang lebih baik yaitu 95.82 dibandingkan kelas kontrol yaitu 80.92. Berdasarkan keterangan di atas, dapat dinyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournamen*) lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di MTs Al Hikam Jombang.

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa**

Benyamin S. Bloom dalam buku *Psikologi Pendidikan Implikasi dalam Pembelajaran* menjelaskan hakikat dari proses belajar yaitu usaha untuk memperoleh pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik) yang baru.<sup>43</sup> Untuk mencapai tujuan tersebut, dibutuhkan tekad atau kemauan belajar dari setiap individu. Salah satu aspek penting dalam belajar yang menggerakkan dan mempertahankan perilaku ke arah tujuan yaitu motivasi. Motivasi merupakan hal penting yang harus dimiliki setiap individu dalam proses belajar agar suatu ilmu yang ingin diperoleh bisa diserap dengan maksimal.

Motivasi belajar pada penelitian ini, mengacu pada 8 indikator dari Hamzah B. Uno. Jadi, perbandingan motivasi belajar antara siswa yang diterapkan model TGT (*Teams Games Tournament*) dan model konvensional akan didasarkan pada 8 indikator yang diperoleh dari jawaban angket pre-test dan post-test yang telah dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum melakukan uji hipotesis, perlu dilakukan uji normalitas dan homogenitas.

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data pre-test dan post-test yang diberikan melalui kuesioner ke siswa berdistribusi normal atau tidak.

---

<sup>43</sup> Fadhilah Suralaga, *Psikologi Pendidikan Implikasi Dalam Pembelajaran*, ed. Solicha, 1st ed. (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2021).

Penentuan data berdistribusi normal atau tidak didasarkan pada nilai signifikasinya yang lebih besar dari 0.05. Pada penelitian ini, uji normalitas yang dilakukan pada data pre-test dan post-test menunjukkan hasil bahwa siswa dengan penerapan model TGT (*Teams Games Tournament*) dan siswa dengan penerapan model konvensional berdistribusi normal dengan nilai signifikansi  $>0.05$  yaitu 0.200 pre-test kelas eksperimen, 0.117 post-test kelas eksperimen, 0.200 pre-test kelas kontrol, 0.047 post-test kelas kontrol. Setelah melakukan uji normalitas, tahap selanjutnya yaitu melakukan uji homogenitas.

Tujuan dari uji homogenitas adalah untuk mengetahui apakah varian data yang digunakan berdistribusi homogen atau tidak. Hasil uji homogenitas pada penelitian ini menunjukkan bahwa varians data post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Hal ini dibuktikan dari nilai signifikansi (*Sig.*) *Based on mean*  $0.444 > 0.05$ . Setelah selesai melakukan uji normalitas dan homogenitas, tahap selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *t independent sample t-test*.

Untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan maka perlu dilakukan uji hipotesis. Pada penelitian ini, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *independent sample t-test*. Dasar pengambilan keputusan dalam pengujian hipotesis, jika nilai signifikansi  $>0.05$  maka  $H_0$  akan diterima dan  $H_a$  akan ditolak sebaliknya, jika nilai signifikansi  $<0.05$  maka  $H_0$  akan ditolak dan  $H_a$  akan diterima. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari model TGT (*Teams Games Tournament*) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil Uji-T yang menunjukkan nilai *sig. (2-tailed)*

$0.03 < 0.05$  yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Selain itu, diperkuat dengan perbedaan nilai rata-rata posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 95.82 untuk kelas eksperimen dan 80.92 untuk kelas kontrol.

Berdasarkan analisis data di atas, terlihat perbedaan terhadap motivasi belajar yang dimiliki kedua kelas (kelas eksperimen dan kelas kontrol). perbedaan tersebut dipengaruhi oleh model pembelajaran yang diterapkan di kelas. Pada kelas eksperimen guru menerapkan model TGT (*Teams Games Tournament*) dan model tersebut terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar dibandingkan model konvensional yang diterapkan pada kelas kontrol. Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yang diterapkan pada kelas eksperimen merupakan suatu model yang mengharuskan siswa aktif di kelas selama proses pembelajaran berlangsung.<sup>44</sup> Cara penyampaian materi pada model ini dikemas dalam bentuk permainan/turnamen sehingga siswa akan terlibat langsung selama proses pembelajaran. Karena dikemas dengan model permainan/turnamen, suasana selama pembelajaran akan jauh lebih menyenangkan. Pada model pembelajaran ini, selain mempelajari materi siswa akan belajar cara untuk menghargai pendapat, bertanggung jawab, toleransi, dan kerjasama.

Hasil penelitian ini juga relevan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Supiani dimana terdapat pengaruh yang signifikan metode TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap keaktifan belajar siswa dengan rata-rata kelas eksperimen

---

<sup>44</sup> Asrialdi, Zulfan, and T Bahagia Kesuma, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Media Dart," *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah* 8, no. 3 (2023): 870–76, <http://jim.unsyiah.ac.id/sejarah/mm>.

70,71, lebih tinggi dari rata-rata kelas kontrol yaitu 65,18.<sup>45</sup> Kemudian penelitian dari Rizkia Nur Hidayah membuktikan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan pemahaman siswa dibandingkan dengan model konvensional.<sup>46</sup> Selanjutnya, penelitian dari Faisal Maulana Putra menyatakan bahwa apabila guru menggunakan model pembelajaran TGT maka motivasi belajar siswa akan meningkat dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.<sup>47</sup> Adetiya Farah Oktavia, Muhiddinur Kamal, dan Syafrizal dalam penelitiannya menunjukkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), sangat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.<sup>48</sup> Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Sugi Hartono dan Qurrotul A'yun Sufyan yang menyatakan bahwa penggunaan model TGT (*Teams Games Tournament*) dapat memunculkan berpikir kritis siswa. Hal ini ditunjukkan dari keaktifan siswa dalam menjawab dan terlihat dari siswa yang pasif menjadi aktif.<sup>49</sup>

Perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran TGT dan model pembelajaran konvensional menjadi bukti bahwa penerapan model pembelajaran TGT jauh lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional dengan

---

<sup>45</sup> Supiani, "Pengaruh Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Microsoft Powerpoint Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Mts Sunan Kalijogo Kota Malang."

<sup>46</sup> Hidayah, Nisa, and Nurochim, "Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Pelajaran Geografi Kelas X IPS2 (Studi Kasus Madrasah Aliyah Nur As-Sholihat)."

<sup>47</sup> Faisal Maulana Putra and Jani Jani, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI MA Sunan Kalijogo Mojo Kediri," *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa* 3, no. 3 (2024): 162–71, <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i3.2262>.

<sup>48</sup> Oktavia and Kamal, "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Dalam Melatih Berfikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MAN 2 Bukittinggi."

<sup>49</sup> Sugi Hartono et al., "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Dalam Melatih Berfikir Kritis Peserta Didik."

ceramah yang fokus pada *teacher center*. Pada model pembelajaran TGT siswa akan dilatih untuk berkerjasama dalam tim dimana siswa secara tidak langsung akan belajar bagaimana membentuk tim yang solid, membuat strategi yang tepat, dan menghargai pendapat teman sejawatnya jika berbeda pendapat. Siswa akan lebih banyak berinteraksi dengan temannya sehingga siswa akan saling membantu satu sama lain. Kemudian dengan siswa aktif selama di kelas akan mempengaruhi motivasi belajar siswa menjadi meningkat.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara perlakuan model TGT (*Teams Games Tournament*) dan model konvensional untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Sehingga, penulis menyimpulkan bahwa penerapan model TGT (*Teams Games Tournament*) sudah tepat dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournamen*) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTs Al Hikam Jombang. Penelitian ini menggunakan instrumen motivasi belajar siswa dengan 8 indikator menurut Hamzah B. Uno. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar siswa yang menggunakan model TGT (*Teams Games Tournamen*) dengan model konvensional. Hal ini dibuktikan dari hasil uji t hipotesis menunjukkan bahwa nilai *sig. (2-tailed)*  $0.03 < 0.05$ , sehingga dapat dinyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini diperkuat dengan nilai rata-rata hasil posttest kelas eksperimen yang lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu 95.82 untuk kelas eksperimen dan 80.92 untuk kelas kontrol.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru yang ingin menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournamen*), penting untuk memastikan bahwa siswa telah memahami konsep/tahapan model TGT dengan baik agar siswa tidak kesulitan saat mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, karena model TGT dikemas dengan permainan

jadi akan membutuhkan alokasi waktu yang cukup banyak sehingga jika guru menerapkan model TGT di kelas sebaiknya dijadikan 2-3 pertemuan.

2. Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, penulis menyarankan agar penelitian selanjutnya dengan tema serupa dapat menyesuaikan waktu yang dialokasikan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung agar model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat diterapkan secara optimal. Selain itu, menjaga kondisi kelas tetap kondusif juga sangat penting guna mencegah kebisingan yang dapat mengganggu kelas lain.

## DAFTAR PUSTAKA

*Al Qur'an Kemenag*, n.d.

Asrialdi, Zulfan, and T Bahagia Kesuma. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tounament) Berbantuan Media Dart.” *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah* 8, no. 3 (2023): 870–76. <http://jim.unsyiah.ac.id/sejarah/mm>.

Darsono & Karmilasari, Widya A. “Kompetensi Profesional Mata Pelajaran : Guru Kelas SD : Ilmu Pengetahuan Sosial.” *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat*, 2017, 1–43.

Fadly, Ayustira, Usman, and Asmawati. “Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Metode TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMPN 6 Makassar.” *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran* 6 (2024): 8.

Faisal Maulana Putra, and Jani Jani. “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI MA Sunan Kalijogo Mojo Kediri.” *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa* 3, no. 3 (2024): 162–71. <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i3.2262>.

Fikasari, Linda, Sri Utami, and Sugiyono. “Pengaruh Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar PKn SDN 34 Pontianak.” *JPPK: Journal of Equatorial Education and Learning* 5, no. 12 (2016): 1–10. <http://nurholis-homeedukasi.blogspot.co.id/2013/04/kelebihan-dan-kekurangan->.

Handoko, Ahmad, and Indi Djastuti. “Pengaruh Kepemimpinan Transformasional Dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Dengan Kepuasan Kerja Sebagai

Variabel Intervening (Studi Pada PT. Kereta Api Indonesia (Persero) Daop 4 Semarang).” *Diponegoro Journal of Management* 4, no. 4 (2015): 1–13.  
<http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/dbr>.

Hidayah, Rizkiyah Nur, Jakiatin Nisa, and Nurochim Nurochim. “Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Pelajaran Geografi Kelas X IPS2 (Studi Kasus Madrasah Aliyah Nur As-Sholihat).” *Sosio-Didaktika: Social Science Education Journal* 9, no. 1 (2022).  
<https://doi.org/10.15408/sd.v9i1.24932>.

“HR. At-Tirmidzi No. 3769,” n.d.

“HR. Ibnu Majah No. 224,” n.d.

“HR Muslim No.2699,” n.d.

Ismah, Zahrina, and Tias Ernawati. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Viii Smp Ditinjau Dari Kerjasama Siswa.” *Jurnal Pijar Mipa* 13, no. 1 (2018): 82–85. <https://doi.org/10.29303/jpm.v13i1.576>.

Ismail, Fajri. *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Sosial*. Edited by Mardiah Astuti. 1st ed. Jakarta: Prenadamedia Group, 2018.

Karim, Abdul. *Ilmu Pengetahuan Sosial. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*. Vol. 3, 2015.

Laily, Anik Nur, Ari Indriani, and Novi Mayasari. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Script Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa.” *AKSIOMA : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 11, no. 1 (2020): 27–36. <https://doi.org/10.26877/aks.v11i1.4078>.

Mayasari, Novi, and Johar Alimuddin. *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*.

Edited by Kang Emha. 1st ed. Banyumas: CV. Rizquna, 2023.

Muis, Andi Abd, Prinsip-prinsip Belajar Pembelajaran, Prinsip-prinsip Belajar D A N

Pembelajaran, Andi Abdul Muis, Andi Abd Muis, and Prinsip-prinsip Belajar Pembelajaran. "Prinsip-Prinsip Belajar Dan Pembelajaran (" I, no. September (2013): 29–38.

Nasution, Toni, and maulana arafat Lubis. *Konsep Dasar IPS*. Edited by Alviana

Cahyanti. 1st ed. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2018.

Nurhayati, Asep Sukenda Egok, and Aswarliansyah. "Penerapan Model Pembelajaran

Kooperatif Tipe TGT Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 9118–26. <https://jbasic.org/index.php/basicedu%0APenerapan>.

Oktavia, Adetiya Farah, and Muhiddinur Kamal. "Implementasi Model Pembelajaran

Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Dalam Melatih Berfikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MAN 2 Bukittinggi." *ADIBA: JOURNAL OF EDUCATION* 4, no. 1 (2024): 44–56.

Rusman. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. 1st

ed. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2018.

"Sahih Muslim, Kitab Al-Zakah, Nomor 2699," n.d.

Sholihah, H. "Penerapan TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan

Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XII A Pada Mata Pelajaran SKI Di MA Ma'arif Balong Ponorogo," 2022.

[http://etheses.iainponorogo.ac.id/19884/%0Ahttp://etheses.iainponorogo.ac.id/19884/1/201180097\\_Hidayatus Sholihah\\_PAI.pdf](http://etheses.iainponorogo.ac.id/19884/%0Ahttp://etheses.iainponorogo.ac.id/19884/1/201180097_Hidayatus%20Sholihah_PAI.pdf).

Sugi Hartono, Mohammad, Yun Sufyan, Uin Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung,

and Uin Maulana Malik Ibrahim Malang. “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Dalam Melatih Berfikir Kritis Peserta Didik.” *Indonesian Journal of Islamic Educational Review* 1, no. 1 (n.d.): 47–56. <https://ssed.or.id/journal/ijier>.

Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2020.

“Sunan Ibnu Majah (Kitab Fadhail Al-‘Ulama Wa Al-Haththi ‘ala Talab Al-‘Ilm) No. 224,” n.d.

“Sunan Tirmidzi (سنن الترمذي) Hadis No. 3769,” n.d.

Supiani, Skripsi. “Pengaruh Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Microsoft Powerpoint Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Mts Sunan Kalijogo Kota Malang,” 2022.

Suralaga, Fadhilah. *Psikologi Pendidikan Implikasi Dalam Pembelajaran*. Edited by Solicha. 1st ed. Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2021.

“Surat Al-Furqan Ayat 2 Arab, Latin, Terjemah Dan Tafsir.” TafsirWeb, n.d. <https://tafsirweb.com/6258-surat-al-furqan-ayat-2.html>.

“Surat Al-Mujadalah Ayat 11 Arab, Latin, Terjemah Dan Tafsir.” TafsirWeb, n.d. <https://tafsirweb.com/10765-surat-al-mujadalah-ayat-11.html>.

“Surat An-Nahl Ayat 125 Arab, Latin, Terjemah Dan Tafsir.” TafsirWeb, n.d. <https://tafsirweb.com/4473-surat-an-nahl-ayat-125.html>.

## LAMPIRAN

### Lampiran 1 Bukti Konsultasi dan Bimbingan

Riwayat Pengajuan Bimbingan Proses Bimbingan

[Tambah Proses Bimbingan](#) [Cetak Proses Bimbingan](#)

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Periode	Status	Aksi
1	12 September 2024	IMAM WAHYU HIDAYAT, M.Pd.I	membahas outline dan melakukan pra-observasi ke sekolah al hikam jombang untuk memastikan kondisi dan masalah yang di angkat	2024/2025 Ganjil	<span>Sudah Dikoreksi</span>	
2	23 September 2024	IMAM WAHYU HIDAYAT, M.Pd.I	menyampaikan hasil pra-observasi yang didapatkan dan mulai membuat proposal	2024/2025 Ganjil	<span>Sudah Dikoreksi</span>	
3	30 September 2024	IMAM WAHYU HIDAYAT, M.Pd.I	perbaiki di latar belakang	2024/2025 Ganjil	<span>Sudah Dikoreksi</span>	
4	09 Oktober 2024	IMAM WAHYU HIDAYAT, M.Pd.I	1. orisinalitas penelitian: buat 1 paragraf pembeda (subjek) 2. definisi istilah: diringkas fokus pada penelitian 3. kajian pustaka: ubah urutan menjadi TGT-MOTIVASI-IPS 4. referensi dan tata penulisan dirapikan	2024/2025 Ganjil	<span>Sudah Dikoreksi</span>	
5	22 Oktober 2024	IMAM WAHYU HIDAYAT, M.Pd.I	perspektif teori dalam Islam ditambahkan 1 hadits mengenai motivasi	2024/2025 Ganjil	<span>Sudah Dikoreksi</span>	
6	02 Januari 2025	IMAM WAHYU HIDAYAT, M.Pd.I	membuat instrumen dan validasi	2025/2026 Genap	<span>Sudah Dikoreksi</span>	
7	23 Januari 2025	IMAM WAHYU HIDAYAT, M.Pd.I	proses revisi bab 4 (paragraf, isi, penulisan) yang harus disesuaikan dengan KTI	2025/2026 Genap	<span>Sudah Dikoreksi</span>	
8	14 April 2025	IMAM WAHYU HIDAYAT, M.Pd.I	Proses olah data mulai dari uji validitas-uj homogenitas	2025/2026 Genap	<span>Sudah Dikoreksi</span>	
9	28 April 2025	IMAM WAHYU HIDAYAT, M.Pd.I	Olah data uji hipotesis dan kesimpulan	2025/2026 Genap	<span>Sudah Dikoreksi</span>	

*Lampiran 2 Kuesioner Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament)*

**ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
IPS MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAM  
GAME TOURNAMENT)**

Nama	:	
Kelas	:	
<b>Keterangan</b>		
<b>Skor</b>	:	<b>4 = Selalu</b> <b>3 = Sering</b> <b>2 = Jarang</b> <b>1 = Tidak Pernah</b>

8)

NO	PERNYATAAN	SKOR			
		1	2	3	4
<b>A</b>	<b>AKTIF DALAM BELAJAR</b>				
1	Saya aktif mengikuti pembelajaran dalam kelas				
2	Jika ada materi yang sulit, saya tidak segan bertanya kepada guru				
3	Saya aktif menjawab pertanyaan yang diberikan guru selama pembelajaran				
4	Saya mencatat penjelasan guru selama pembelajaran				
<b>B</b>	<b>SENANG DALAM BELAJAR</b>				
5	Pembelajaran IPS sangat menyenangkan bagi saya				
6	Saya merasa sangat senang jika guru memberikan pujian kepada saya				
7	Saya suka belajar secara kelompok ketika menyelesaikan tugas dari guru				
8	Saya tetap belajar meskipun tidak ada tugas/ujian				
<b>C</b>	<b>TIDAK CEPAT PUTUS ASA</b>				
9	Saya tidak mudah menyerah dan putus asa saat mengalami kesulitan dalam belajar				
10	Saya tetap berpikir positif ketika mengalami kesulitan saat belajar				
11	Saya akan berusaha mencari solusi ketika guru memberikan pertanyaan yang sulit				

12	Ketika mendapat nilai yang jelek, saya akan belajar lebih giat lagi				
<b>D</b>	<b>TIDAK CEPAT PUAS DENGAN HASIL YANG DIHARAPKAN</b>				
13	Saya akan terus semangat jika mendapat nilai yang tidak memuaskan				
14	Saya mencari jawaban yang benar ketika jawaban saya salah				
15	Saya tidak cepat puas jika nilai saya tidak sempurna				
16	Saya melakukan evaluasi diri ketika mendapat nilai yang jelek				
<b>E</b>	<b>ULET DALAM MENGHADAPI KESULITAN BELAJAR</b>				
17	Saya terus mempelajari materi jika belum paham				
18	Saya akan berusaha untuk menemukan jawaban pada soal yang sulit				
19	Saya belajar dari berbagai sumber sampai saya mengerti				
20	Saya terus berlatih untuk memperbaiki nilai yang tidak memuaskan				
<b>F</b>	<b>MEMILIKI TUJUAN YANG JELAS DALAM PEMBELAJARAN</b>				
21	Saya mengetahui tujuan dari mempelajari materi konflik dan integrasi				
22	Saya dapat mengaplikasikan manfaat dari mempelajari materi konflik dan integrasi pada kehidupan				
<b>G</b>	<b>RASA INGIN TAHU</b>				
23	Saya suka mencari informasi dari sumber belajar lain				
24	Saya sangat bersemangat ketika mempelajari hal baru				
25	Saya senang jika guru memberikan contoh materi di kehidupan nyata				
26	Saya senang mencari informasi yang berhubungan dengan materi konflik dan integrasi				
<b>H</b>	<b>ADANYA UMPAN BALIK</b>				
27	Saya senang saat menyelesaikan kuis saat pembelajaran				
28	Saya tertarik belajar dengan metode yang bervariasi				
29	Saya aktif menyampaikan pendapat saya selama pembelajaran				
30	Saya akan menjadikan kesalahan saya sebagai pengalaman untuk berkembang				







## Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : MTs Al Hikam Jombang  
 Kelas/Semester : VIII/Genap  
 Sub Tema : Konflik dan Integrasi Sosial  
 Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

#### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah melalui proses pembelajaran menggunakan model TGT (Teams Games Tournament), peserta didik dapat :

- 1) Mengetahui dan menjelaskan faktor-faktor penyebab konflik dengan baik
- 2) Menganalisis dampak yang ditimbulkan dari konflik social dengan baik
- 3) Mengetahui dan menjelaskan integrasi social dengan baik

#### B. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan (10 menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama dengan membaca surah al fatihah</li> <li>2. Peserta didik disapa, ditanya kabar dan melakukan presensi</li> <li>3. Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan model TGT (Teams Games Tournamen)</li> <li>4. Menjelaskan kepada peserta didik tentang manfaat mempelajari materi pelajaran dalam kehidupan sehari-hari</li> </ol>
Kegiatan Inti (50 menit)	<p>Langkah-Langkah TGT (Teams Games Tournament)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penyajian kelas             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pembelajaran dibuka dengan penjelasan materi konflik dan integrasi sosial (definisi, bentuk-bentuk, faktor penyebab, dan dampak)</li> <li>b. guru memberikan beberapa pertanyaan singkat kepada peserta didik mengenai materi konflik dan integrasi sosial</li> </ol> </li> </ol>

	<p>2. Belajar dalam kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Peserta didik membentuk 4 kelompok dengan cara berhitung 1-4, setiap kelompok nanti akan beranggotakan 5-6 orang.</li> <li>b. Peserta didik berdiskusi dengan teman sekelompok untuk mendalami materi sebagai persiapan menghadapi turnamen. Guru akan membimbing dan dipersilahkan bertanya jika ada yang kurang dimengerti</li> </ol> <p>3. Permainan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Permainan terdiri dari beberapa pertanyaan tentang konflik dan integrasi sosial</li> <li>b. Permainan dikemas dalam bentuk turnamen</li> </ol> <p>4. Pertandingan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru membimbing siswa dalam turnamen kelompok</li> <li>b. Guru membacakan pertanyaan dan peserta didik bersaing untuk menjawab</li> <li>c. Kelompok yang dapat mengumpulkan poin terbanyak akan menjadi pemenangnya</li> </ol> <p>5. Penghargaan kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang dapat mengumpulkan poin terbanyak agar semangat peserta didik dalam belajar meningkat dan memotivasi kelompok lain agar belajar giat lagi</li> </ol>
<p>Kegiatan Penutup (10 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pada akhir pembelajaran, guru akan memberikan rangkuman pembelajaran konflik dan integrasi sosial</li> <li>2. Guru akan memberikan tugas pekerjaan rumah (PR), kemudian mengingatkan belajar untuk mempelajari materi pada pertemuan berikutnya</li> <li>3. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Berdo'a dan memberi salam.</li> </ol>

### C. PENILAIAN

Tes lisan

**Guru mata pelajaran**

**NIP**

**Mengetahui  
Kepala Madrasah**

**NIP**

Lampiran 6 Media Pembelajaran

## Konflik dan Integrasi

Presented by Lucky Ekasari

### belajar apa kita hari inii?

01. mengapa dapat terjadi konflik sosial?
02. bagaimana dampak dan penanganan konflik sosial?
03. bagaimana mewujudkan integrasi sosial?

### definisi konflik?

menurut robert M.Z Lawang, konflik merupakan perjuangan untuk memperoleh hal hal yang langka, seperti nilai, status, kekuasaan dan sebagainya dengan tujuan tidak hanya memperoleh keuntungan,namun untuk menundukkan pesaingnya.



### faktor penyebab konflik

01 perbedaan individu	02 perbedaan latar belakang kebudayaan	03 perbedaan kepentingan	04 perubahan perubahan nilai yang cepat
--------------------------	---	-----------------------------	--

### dampak konflik sosial

meningkatkan solidaritas anggota kelompok	rusaknya harta benda dan bahkan hilangnya nyawa manusia
retaknya hubungan antar individu dan kelompok	terjadinya akomodasi dan dominasi
terjadinya perubahan kepribadian para individu	penaklukan salah satu pihak yang terjadi pertikaian

**menghindar**  
menghindar merupakan langkah yang tepat jika masing masing kubu kekeh membela dirinya maka tidak ada manfaatnya melanjutkan konflik.

**tawar menawar**  
untuk mencapai kesepakatan dan titik tengah dari suatu permasalahan. kedua belah pihak harus melakukan proses tawar menawar

**menyesuaikan keinginan orang lain**  
konflik harus dihindari demi keserasian (harmonis). seseorang harus mengorbankan tujuan pribadi untuk mempertahankan hubungan dengan orang lain.

**kolaborasi**  
berusaha untuk melakukan pembicaraan yang dapat mengeni konflik sebagai suatu masalah dan mencari pemecahan yang memuaskan



## integrasi

Presented by lucky ekasari

### integrasi sosial?

integrasi sosial adalah proses penyesuaian unsur unsur yang berbeda dalam masyarakat sehingga menjadi satu kesatuan. unsur unsur yang berbeda itu meliputi ras, etnis, agama, bahasa, kebiasaan dan lainnya



### faktor pendorong integrasi sosial

1. toleransi terhadap kebudayaan yang berbeda
2. sikap positif terhadap budaya lain
3. kesamaan dalam unsur-unsur kebudayaan
4. perkawinan campur/ amalgamasi



### bentuk-bentuk integrasi sosial

01. integrasi normatif
02. integrasi fungsional
03. integrasi koersif

### Soal 1

Konflik sosial dapat terjadi karena perbedaan?

- a) Agama
- b) Budaya
- c) Ekonomi
- d) Semua jawaban di atas benar

### Soal 2

Integrasi sosial dapat terjadi melalui?

- a) Proses asimilasi
- b) Proses akulturasi
- c) Proses komunikasi efektif
- d) Semua jawaban di atas benar

### Soal 3

Konflik sosial dapat diatasi dengan cara?

- a) Dialog dan negosiasi
- b) Kekerasan dan kekuatan
- c) Penghindaran dan isolasi
- d) Menunggu konflik selesai dengan sendirinya

### Soal 4

Integrasi sosial dapat meningkatkan?

- a) Solidaritas dan kerja sama
- b) Perbedaan dan kesenjangan
- c) Konflik dan kekerasan
- d) Isolasi dan penghindaran

**Soal 5**

Faktor yang mempengaruhi integrasi sosial adalah?

- a) Perbedaan budaya dan latar belakang
- b) Kesamaan tujuan dan kepentingan
- c) Komunikasi efektif
- d) Semua jawaban di atas benar

**Soal 6**

Konflik sosial dapat berdampak pada?

- a) Meningkatnya kesenjangan sosial
- b) Meningkatnya solidaritas sosial
- c) Meningkatnya kerja sama
- d) Meningkatnya kesadaran sosial

**Soal 7**

Integrasi sosial dapat meningkatkan kesadaran?

- a) Individual
- b) Kelompok
- c) Sosial
- d) Politik

**Soal 8**

Cara mengatasi konflik sosial yang efektif adalah?

- a) Dengan kekerasan dan kekuatan
- b) Dengan dialog dan negosiasi
- c) Dengan penghindaran dan isolasi
- d) Dengan menunggu konflik selesai dengan sendirinya

**Soal 9**

Integrasi sosial dapat terjadi dalam?

- a) Masyarakat multikultural
- b) Masyarakat homogen
- c) Masyarakat tradisional
- d) Masyarakat modern

**Soal 10**

Konflik sosial dapat dihindari dengan?

- a) Meningkatkan kesadaran sosial
- b) Meningkatkan komunikasi efektif
- c) Meningkatkan kerja sama
- d) Semua jawaban di atas benar

***Lampiran 7 Dokumentasi Penelitian di Kelas Eksperimen***



***Lampiran 8 Dokumentasi Penelitian di Kelas Kontrol***



**BIODATA MAHASISWA**

Nama : Lucky Ekasari

NIM : 210102110079

Tempat Tanggal Lahir : Jombang, 21 Januari 2003

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Tahun Masuk : 2021

Alamat Rumah : Ds. Jantiganggong, Dsn. Barmanik, RT. 001/RW.  
001, Kec. Perak, Kab. Jombang

Nomor HP : 085258428420

Email : [luckyekasari2@gmail.com](mailto:luckyekasari2@gmail.com)

Riwayat Pendidikan : SDN Jantiganggong 2  
SMP Negeri 2 Gudo  
SMA PGRI 1 Jombang  
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang