

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR IPS SISWA KELAS VIII
MTs. NEGERI 1 TULANG BAWANG
TAHUN AJARAN
2015/2016**

(Skripsi)

Oleh

Yupinda Prima Putri



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPS SISWA KELAS VIII MTs. NEGERI 1 TULANG BAWANG TAHUN AJARAN 2015/2016

Oleh:
Yupinda Prima Putri

Motivasi belajar memiliki peran yang penting untuk tercapainya suatu tujuan dalam proses pembelajaran, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar, dalam hal ini yang dimaksud adalah motivasi siswa dalam mempelajari mata pelajaran IPS. Agar siswa termotivasi dalam belajar IPS maka perlu diterapkannya model-model pembelajaran yang tepat, menarik, dan bervariasi serta membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang mampu melibatkan peran siswa secara aktif adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Penelitian ini dilaksanakan di MTs. Negeri 1 Tulang Bawang pada Semester Genap Tahun Ajaran 2015/2016 dengan mengangkat rumusan masalah “Apakah ada pengaruh positif yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas VIII MTs. Negeri 1 Tulang Bawang Tahun Ajaran 2015/2016 ?”; dan tujuan “Untuk mengetahui adanya pengaruh positif yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas VIII MTs. Negeri 1 Tulang Bawang Tahun Ajaran 2015/2016”. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan desain *Posttest-Only Control Group Design*; dengan teknik analisis data kuantitatif.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan dengan menggunakan rumus uji koefisien korelasi *theta* dan kai kuadrat diperoleh hasil yaitu *theta* (θ) 0,4577 dan 2 15,28. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh positif yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas VIII MTs. Negeri 1 Tulang Bawang Tahun Ajaran 2015/2016.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR IPS SISWA KELAS VIII
MTs. NEGERI 1 TULANG BAWANG
TAHUN AJARAN
2015/2016**

Oleh

Yupinda Prima Putri

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi Pendidikan Sejarah



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPS SISWA KELAS VIII MTs. NEGERI 1 TULANG BAWANG TAHUN AJARAN 2015/2016**

Nama Mahasiswa : **Yupinda Prima Putri**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1213033083

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Jurusan : Pendidikan IPS

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Pembimbing I

Drs. Syaiful M, M.Si.
NIP 19610703 198503 1 004

Pembimbing II

Suparman Arif, S.Pd., M.Pd.
NIP 19811225 200812 1 001

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

Drs. Zulkarnain, M.Si.
NIP 19600111 198703 1 001

Ketua Program Studi
Pendidikan Sejarah

Drs. Syaiful M, M.Si.
NIP 19610703 198503 1 004

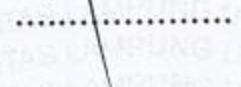
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

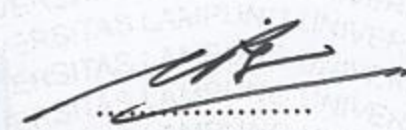
Ketua : **Drs. Syaiful M, M.Si.**



Sekretaris : **Suparman Arif, S.Pd., M.Pd.**



Penguji
Bukan Pembimbing : **Drs. Iskandar Syah, M.H.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **29 November 2016**

SURAT PERYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini adalah:

1. Nama : Yupinda Prima Putri
2. NPM : 1213033083
3. Program Studi : Pendidikan Sejarah
4. Jurusan/ Fakultas : Pendidikan IPS/ FKIP Unila
5. Alamat : Jln. II LK Menggala, Kec. Menggala Kota,
Kab. Tulang Bawang

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas VIII MTs. Negeri 1 Tulang Bawang Tahun Ajaran 2015/2016” bukan hasil penjiplakan dan di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, November 2016



Yupinda Prima Putri
NPM.1213033083

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan pada tanggal 13 Juni 1994 di Menggala, Kecamatan Menggala Kota, Kabupaten Tulang Bawang, Lampung. Penulis merupakan anak tunggal dari pasangan Bapak Sanfidias (Alm) dan Ibu Ratu Ayu.

Pendidikan penulis dimulai dari Taman Kanak-Kanak Raudhotul Atfal Islamiyah Menggala, dan tamat belajar pada tahun 2000. Penulis melanjutkan pendidikan kejenjang sekolah dasar di MI (Madrasah Ibtidaiyah) Negeri Menggala, dan tamat belajar pada tahun 2006. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan kejenjang sekolah menengah pertama di MTs. Negeri 1 Tulang Bawang, dan tamat belajar pada tahun 2009 serta dilanjutkan kejenjang sekolah menengah atas di SMA Negeri 2 Menggala, dan tamat belajar pada tahun 2012.

Pada tahun 2012 secara resmi penulis diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur Program Penerimaan Mahasiswa Perluasan Akses Pendidikan (PMPAP). Selama perkuliahan yang pernah penulis jalani, penulis telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) pada tahun 2015 di Pekon Karang Rejo, Kecamatan Semaka dan menjalani Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Negeri 1 Semaka, Kabupaten Tanggamus. Selama masa berstatus mahasiswa Universitas Lampung penulis sempat mengikuti beberapa organisasi diantaranya, FOKMA Sejarah 2014/2015 sebagai sekretaris bidang kerohanian dan dalam lingkup internal kampus baik di tingkat Prodi, Fakultas, maupun Universitas.

MOTTO

“Bacalah dengan menyebut nama Tuhan mu yang menciptakan Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah Bacalah! dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia Yang Mengajar manusia dengan perantaraan kalam Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya .”

(QS. Al ‘Alaq: 1-5)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kehadirat Allah SWT kupersembahkan karya ini sebagai tanda bakti dan cinta kasihku kepada :

Ayahku Sanfidias (Alm) yang telah menjagaku meski dalam waktu yang begitu singkat dan Ibuku Ratu Ayu yang telah melahirkanku.

Kakekku Arifin Setiawan (Alm) dan Nenekku Farida Caromalela yang telah membesarkan, mendidik, dan selalu mendo'akan serta mencurahkan kasih sayangnya dengan pengorbanan yang tulus ikhlas demi kebahagiaan dan keberhasilanku.

Panda, Yanda dan Binda yang selalu mendukungku selama ini serta keluarga besarku.

Para pendidik yang senantiasa tulus dan ikhlas memberikan saran, masukan, dan ilmu yang bermanfaat kepadaku.

Sahabat-sahabatku yang selalu memberi dukungan dan begitu tulus menyanggiku dengan segala kekuranganku.

Almamater tercinta Universitas Lampung.

SANWACANA

Assalamualaikum Wr. Wb.

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas VIII MTs. Negeri 1 Tulang Bawang Tahun Ajaran 2015/2016” yang merupakan salah satu syarat guna mencapai gelar sarjana pendidikan. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang selalu kita nantikan syafaat-Nya di hari akhir kelak.

Penulis menyadari akan keterbatasan dan kemampuan yang dimiliki, sehingga mendapat banyak bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
2. Bapak Dr. Abdurrahman, M.Si, selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

3. Bapak Drs. Hi. Buchori Asyik, M.Si, selaku Wakil Dekan Bidang Keuangan, Umum dan Kepegawaian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
4. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd, selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Drs. Zulkarnain, M. Si, selaku Ketua Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
6. Bapak Drs. Syaiful M, M.Si, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dan selaku Pembimbing I, terimakasih telah bersedia meluangkan waktu, memberikan bimbingan, kritik, saran serta nasehat dalam proses kuliah dan proses penyelesaian skripsi.
7. Bapak Suparman Arif, S.Pd., M.Pd, selaku Pembimbing Akademik serta Pembimbing II, terimakasih telah bersedia meluangkan waktu, memberikan bimbingan, kritik, saran serta nasehat dalam proses kuliah dan proses penyelesaian skripsi.
8. Bapak Drs. Iskandar Syah, M.H, selaku dosen pembahas terimakasih atas masukan,dukungan, motivasi dan saran dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, Drs. Ali Imron, M.Hum, Drs. Wakidi, M.Hum, Drs. Maskun, M.H, Drs. H. Tontowi Amsia, M.Si,

Hendri Susanto, S.S., M. Hum, Dr. Risma Margaretha Sinaga, M.Hum, Muhammad Basri, S.Pd., M.Pd, Yustina Sri Ekwandari, S.Pd, M.Hum, Cheri Saputra, S.Pd, M.Pd dan Myristica Imanita, S.Pd, M.Pd yang telah memberikan ilmu dan pengalaman berharga kepada penulis.

10. Kepala MTs. Negeri 1 Tulang Bawang Bapak Hi. Irwin S.Pd., M.Pd yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di MTs. Negeri 1 Tulang Bawang.
11. Ibu Septina, S.Pd selaku guru mitra mata pelajaran IPS yang telah membantu peneliti dalam melakukan penelitian.
12. Kedua orang tuaku, Bapak Sanfidias (Alm) dan Ibu Ratu Ayu. Kakek, Nenek, Panda, Yanda dan Binda serta keluarga besarku yang senantiasa menyayangi, mencintai, dan mendo'akan untuk keberhasilanku, terimakasih telah memberi motivasi dan menjadi penyemangat dalam hidupku.
13. Sahabat- sahabat terbaikku Keluarga Madani Febi Yuandini, Dwi Lestari, Berlian Br. Sinulingga, Enggal Dona Martyn, dan Egi Setiawan terimakasih untuk cerita kebersamaannya. Juga Sahabat-sahabatku Lia Dwi Susanti, Eka Ratna Sari, Krisna Widyaningrum, Siti Hodijah, Ratna Kristiantari, Nurhasanah, Asri Dahlia Riyanti, Yuli Arwati, Siti Nurhidayah, Desi Marlina, Anis Fitriana. Teman-teman satu pembimbing akademik Widia, Velina, Yogi, Yuli, Yulis, Yeni, Ulan, Trisna dan Zhera. Juga Teman-teman satu pembimbing skripsi Ody, Ika, Eka, Krisna, Desi, Siho, Bahtiar, Berlian, Zhera, Lia, Mbak Zahra dan lain-lain, terimakasih untuk semua bantuannya, serta seluruh

teman-teman seperjuanganku angkatan 2012 Ganjil dan Genap yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, serta keluarga besar FOKMA terimakasih untuk kekeluargaan dan kebersamaan selama ini.

14. Teman-teman KKN/PPL Catur Imam Priatmoko, Ragil Sanjaya, Ratna Yuningsih, Wahyuni, Nurul Syahru Ramadhania, Galih Nurul Islamy, Anggun Septiana, Ferti Anggraini dan Dewi Fatimah terimakasih untuk kebersamaan sejak dilokasi KKN hingga saat ini.
15. Siswa-Siswi Kelas VIII MTs. Negeri 1 Tulang Bawang, terimakasih atas kerjasamanya
16. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi.

Penulis berharap semoga Allah memberikan balasan atas semua kebaikan dan dukungan semua pihak yang telah membantu penulis dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bandar Lampung, November 2016

Penulis,

Yupinda Prima Putri

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Kegunaan Penelitian	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	8
REFERENSI	9
II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, PARADIGMA DAN HIPOTESIS	
2.1 Tinjauan Pustaka	10
2.1.1 Konsep Pengaruh	10
2.1.2 Konsep Model TGT.....	11
2.1.3 Konsep Motivasi Belajar	18
2.1.4 Konsep Pembelajaran IPS.....	22
2.2 Kerangka Pikir.....	25
2.3 Paradigma	26
2.4 Hipotesis	27
REFERENSI	28
III. METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Metode Penelitian	30
3.2 Desain Penelitian	31
3.3 Prosedur Penelitian	32
3.4 Populasi dan Sampel.....	33
3.4.1 Populasi.....	33
3.4.2 Sampel	34
3.5 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel.....	36
3.5.1 Variabel Penelitian.....	36
3.5.2 Definisi Operasional Variabel	36
3.6 Langkah-Langkah Pembelajaran	38
3.7 Teknik Pengumpulan Data	39
3.7.1 Observai	39
3.7.2 Angket.....	39

3.7.3	Dokumentasi	40
3.7.4	Kepustakaan.....	41
3.8	Instrumen Penelitian	41
3.9	Uji Persyaratan Instrumen	43
3.9.1	Uji Validitas	44
3.9.2	Uji Reliabilitas	45
3.10	Teknik Analisis Data	47
3.10.1	Pengkonversian Skor Mentah Menjadi Skor Akhir.....	47
3.10.2	Pengkategorian Motivasi Belajar.....	48
3.10.3	Uji Prasyarat	50
3.10.3.1.	Uji Normalitas	50
3.10.3.2.	Uji Homogenitas.....	52
3.10.4	Uji Hipotesis	53
REFERENSI	56

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil.....	59
4.1.1	Profil MTs. N 1 Tulang Bawang	59
4.1.1.1.	Sejarah MTs. N 1 Tulang Bawang	59
4.1.1.2.	Visi, Misi, Dan Tujuan MTs. N 1 Tulang Bawang	61
4.1.1.3.	Data Guru Dan Staff MTs. N 1 Tulang Bawang	62
4.1.1.4.	Sarana Dan Prasarana	64
4.1.1.4.	Data Siswa	64
4.1.2	Pelaksanaan Pembelajaran.....	65
4.1.2.1.	Pelaksanaan Pembelajaran Pada Kelas Eksperimen.....	66
4.1.2.1.	Pelaksanaan Pembelajaran Pada Kelas Kontrol	76
4.1.3	Analisis Data Hasil Penelitian	81
4.1.3.1.	Data Hasil Penelitian Pada Kelas Eksperimen	81
4.1.3.2.	Data Hasil Penelitian pada Kelas Kontrol	86
4.1.4	Kategorisasi Motivasi Belajar IPS	91
4.1.5	Uji Prasyarat	97
4.1.5.1.	Uji Normalitas	97
4.1.5.2.	Uji Homogenitas.....	99
4.1.6	Uji Hipotesis	99
4.2	Pembahasan	104

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan.....	107
5.2	Saran	108

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1.1 Nilai Diskusi Kelompok Kelas VIII A.....	4
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	28
Tabel 3.2 Populasi Kelas VIII MTs.N 1 Tulang Bawang.....	30
Tabel 3.3 Sampel Kelas VIII MTs. N 1 Tulang Bawang.....	32
Tabel 3.4. Langkah-Langkah Model TGT	35
Tabel 3.5 Skala <i>Likert</i>	39
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen	40
Tabel 3.7 Uji Validitas Instrumen.....	42
Tabel 3.8 Kriteria Reliabilitas	43
Tabel. 3.9 Uji Reliabilitas	43
Tabel 3.10 Kategori Nilai Motivasi Siswa	49
Tabel 3.11 Interval Nilai Koefisien Korelasi	51
Tabel 4.1 Nama Kepala Sekolah	54
Tabel 4.2 Profil MTs. N 1 Tulang Bawang	54
Tabel 4.3 Data Guru MTs. N 1 Tulang Bawang.....	56
Tabel 4.4 Data Staff Tata Usaha MTs. N 1 Tulang Bawang	57
Tabel 4.5 Data Sarana Dan Prasarana MTs. N 1 Tulang Bawang	58
Tabel 4.6 Jumlah Siswa MTs. N 1 Tulang Bawang.....	59
Tabel 4.7 Pembagian Kelompok Belajar Kelas Eksperimen	62
Tabel 4.8 Pembagian Kelompok Belajar Kontrol.....	72
Tabel 4.9 Nilai Angket Pertemuan Pertama Pada Kelas Eksperimen	76
Tabel 4.10 Nilai Angket Pertemuan Kedua Pada Kelas Eksperimen	77
Tabel 4.11 Nilai Angket Pertemuan Ketiga Pada Kelas Eksperimen	78
Tabel 4.12 Nilai Rata-Rata Kelas Eksperimen	79
Tabel 4.13 Nilai Angket Pertemuan Pertama Pada Kelas Kontrol	81
Tabel 4.14 Nilai Angket Pertemuan Kedua Pada Kelas Kontrol.....	82
Tabel 4.15 Nilai Angket Pertemuan Ketiga Pada Kelas Kontrol.....	83
Tabel 4.16 Nilai Rata-Rata Kelas Kontrol	84
Tabel 4.17 Perhitungan Normalitas Data Kelas Eksperimen	85
Tabel 4.18 Perhitungan Normalitas Data Kelas Kontrol	86
Tabel 4.19 Perhitungan Rerata dan Simpangan Baku Kelas Eksperimen.....	88

Tabel 4.20 Letak Skor Batas Kategori	89
Tabel 4.21 Kategorisasi Motivasi Belajar IPS Kelas Eksperimen	89
Tabel 4.22 Kategori Motivasi Belajar IPS Kelas Eksperimen	90
Tabel 4.23 Pembagian Kategori Motivasi Belajar IPS Kelas Eksperimen	90
Tabel 4.24 Perhitungan Rerata dan Simpangan Baku Kelas Kontrol	91
Tabel 4.25 Letak Skor Batas Kategori	92
Tabel 4.26 Kategorisasi Motivasi Belajar IPS Kelas Kontrol.....	92
Tabel 4.27 Kategori Motivasi Belajar IPS Kelas Kontrol.....	93
Tabel 4.28 Pembagian Kategori Motivasi Belajar IPS Kelas Kontrol	93
Tabel 4.29 Kategori Motivasi Belajar IPS Kelas Eksperimen Dan Kontrol....	94
Tabel 4.30 Perhitungan Koefesien Korelasi <i>Theta</i>	94
Tabel 4.31 Perhitungan Korelasi <i>Theta</i>	96
Tabel 4.32 Perhitungan Signifikan Pengaruh	97

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Silabus	112
2. RPP Kelas Eksperimen	116
3. RPP Kelas Kontrol	128
4. Instrumen Penelitian (Angket)	140
5. LKK Pertemuan 1	148
6. LKK Pertemuan 2	151
7. LKK Pertemuan 3	153
8. Soal TGT 1	156
9. Kunci Jawaban TGT 1	157
10. Soal TGT 2	158
11. Kunci Jawaban TGT 2	159
12. Soal TGT 3	160
13. Kunci Jawaban TGT 3	161
14. Uji Validitas	162
15. Uji Reliabilitas	163
16. Nilai Diskusi Kelompok.....	164
17. Pembagian Kelompok Belajar.....	166
18. Pembagian Kelompok Turnamen 1.....	168
19. Teknik Penyekoran Turnamen 1	170
20. Teknik Penyekoran Setelah Turnamen 1	175
21. Pembagian Kelompok Turnamen 2.....	178
22. Teknik Penyekoran Turnamen 2	180
23. Teknik Penyekoran Setelah Turnamen 2	185
24. Pembagian Kelompok Turnamen 3.....	188
25. Teknik Penyekoran Turnamen 3	190
26. Teknik Penyekoran Setelah Turnamen 3	194
27. Penjumlahan Rata-Rata Skor Setiap Pertemuan	198
28. Skor Angket Pertemuan Pertama Kelas Eksperimen	199
29. Skor Angket Pertemuan Kedua Kelas Eksperimen.....	200
30. Skor Angket Pertemuan Ketiga Kelas Eksperimen	201
31. Skor Angket Pertemuan Pertama Kelas Kontrol.....	202
32. Skor Angket Pertemuan Kedua Kelas Kontrol	203
33. Skor Angket Pertemuan Ketiga Kelas Kontrol	204
34. Uji Normalitas	205
35. Uji Homogenitas	214
36. Tabel Uji F	217
37. Tabel Kai Kuadrat	221
38. Rencana Judul Penelitian	222

39. Rekomendasi Pembahas	223
40. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	224
41. Surat Keterangan Penelitian Pendahuluan	225
42. Surat Izin Penelitian	226
43. Surat Keterangan Izin Penelitian.....	227
44. Foto-Foto Penelitian.....	228

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Pendidikan sangat berperan dalam membentuk baik atau buruknya pribadi manusia. Hampir semua orang dikenai pendidikan dan melaksanakan pendidikan. Sebab pendidikan tidak pernah terpisah dengan kehidupan manusia. Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar menuju kearah kedewasaan.

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. Secara detail, dalam Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal (1) pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar 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 (Muhibbin Syah, 2012:1).

Era globalisasi seperti sekarang ini, menuntut setiap negara untuk meningkatkan kualitasnya agar mampu bersaing dengan negara lain, salah satunya adalah dengan meningkatkan mutu pendidikan baik secara kuantitas maupun kualitas. Salah satu komponen yang berkaitan dengan peningkatan kualitas pendidikan adalah proses belajar mengajar, karena proses belajar mengajar merupakan kegiatan yang berkaitan secara langsung dengan proses dan produk di lapangan.

Proses belajar mengajar pada dasarnya merupakan interaksi yang dinamis antara siswa dengan guru dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditentukan. Berhasilnya suatu proses pembelajaran selain ditentukan oleh cara guru mengajar dan cara belajar siswa juga ditentukan faktor lain seperti, sarana dan prasarana, media serta situasi dan kondisi lingkungan belajar.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam membentuk warga negara yang baik. Ada tiga tujuan membelajarkan IPS kepada siswa, yaitu agar setiap peserta didik menjadi warga negara yang baik, melatih peserta didik berkemampuan berpikir matang untuk menghadapi dan memecahkan masalah sosial, dan agar peserta didik dapat mewarisi dan melanjutkan budaya bangsanya (Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama, 2004: 15).

Pada jenjang SMP, pencapaian tujuan yang demikian itu bukan merupakan pekerjaan yang mudah, karena (1) saat ini mata pelajaran IPS menjadi pelajaran yang dianggap kurang penting dibandingkan dengan kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi lainnya, seperti Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Matematika, dan IPA; yang ditunjukkan melalui kenyataan bahwa IPS tidak lagi menjadi mata pelajaran yang diujikan secara nasional; (2) IPS juga diasumsikan oleh masyarakat dan kalangan guru sendiri sebagai pelajaran yang tidak menarik karena hanya bersifat hafalan, kurang menantang untuk berpikir, sarat dengan kumpulan konsep-konsep, pengertian-pengertian, data, atau fakta yang harus dihafal dan tidak perlu dibuktikan (Wina Sanjaya, 2008:226.)

Anggapan tentang mata pelajaran IPS sebagai mata pelajaran yang membosankan dan kurang populer dikalangan siswa yang demikian membuat pelajaran IPS secara fungsional kehilangan arti dan kebermaknaannya sehingga berdampak pada motivasi siswa untuk belajar IPS siswa menjadi rendah.

Masalah motivasi dalam dunia pendidikan, selalu menjadi hal yang menarik perhatian. Hal ini dikarenakan motivasi dipandang sebagai salah satu faktor yang

sangat dominan dalam ikut menentukan tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan. Pelaksanaan pembelajaran akan menghasilkan prestasi atau hasil yang maksimal apabila siswa belajar atas dasar keinginan sendiri atau memiliki motivasi belajar sendiri tanpa tertekan oleh tuntutan tertentu. Motivasi memiliki peranan penting dalam pelaksanaan pembelajaran.

Hamzah B. Uno, yang menyatakan “Seseorang yang telah termotivasi dalam belajar akan berusaha mempelajari materi pelajaran dengan baik dan tekun untuk memperoleh hasil belajar yang baik.” (Hamzah B. Uno, 2012:11).

Hal ini senada dengan pendapat Semiawan, yang mengemukakan “Prestasi belajar bukan saja dipengaruhi oleh faktor intelektual yang bersifat kognitif, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor-faktor nonkognitif seperti emosi, motivasi, kepribadian, serta juga berbagai pengaruh lingkungan”. Berdasarkan hal tersebut maka faktor-faktor nonkognitif tidak dapat dipandang sebelah mata, salah satunya faktor motivasi belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi dalam belajar akan memiliki tingkat keberhasilan yang tinggi dalam mencapai tujuan pembelajaran dibandingkan dengan siswa yang tidak memiliki motivasi dalam belajar.” (Semiawan, 2002:12).

Berdasarkan pendapat diatas, diketahui bahwa motivasi belajar memiliki peran yang penting untuk tercapainya suatu tujuan dalam proses pembelajaran, dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar, dalam hal ini yang dimaksud adalah motivasi siswa dalam mempelajari mata pelajaran IPS.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di MTs. N 1 Tulang Bawang pada tanggal 22 Januari 2016, diketahui bahwa pihak sekolah khususnya guru IPS di sekolah tersebut telah berusaha meningkatkan motivasi belajar IPS Siswa. Hal tersebut terlihat dari:

1. Dalam proses pembelajaran yang ditetapkan, telah digunakan berbagai jenis metode pembelajaran, antara lain: metode ceramah, metode diskusi dan metode jigsaw.
2. Guru telah memberikan pujian yang wajar untuk setiap keberhasilan siswa, antara lain melalui kata-kata, memberikan hadiah secara langsung, melalui gerakan tubuh dan lain sebagainya.

Namun dari berbagai usaha yang telah dilakukan tersebut, motivasi belajar siswa masih belum mengalami peningkatan yang berarti. Hal tersebut dapat dilihat dari gejala-gejala sebagai berikut:

1. Sebagian besar siswa lebih tertarik bercanda dengan teman-temannya saat pembelajaran IPS berlangsung.
2. Saat guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang merangsang siswa untuk mengangkat tangan dan menjawab, sangat sedikit siswa yang merespon pertanyaan-pertanyaan tersebut.
3. Sebagian besar siswa tidak mengerjakan latihan yang diberikan oleh guru.
4. Kurangnya partisipasi siswa saat berlangsungnya kegiatan diskusi dikelas, hal ini dapat dilihat pada tabel data diskusi siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII A berikut ini :

Tabel 1.1 Data diskusi Kelompok Siswa Kelas VIII A Mata Pelajaran IPS

No	Kriteria	Jumlah Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	Amat Baik	$3,33 < \text{Nilai} \leq 4,00$	4	13,33
2	Baik	$2,33 < \text{Nilai} \leq 3,33$	8	26,67
3	Cukup	$1,33 < \text{Nilai} \leq 2,33$	10	33,33
4	Kurang	$\text{Nilai} \leq 1,33$	8	26,67
Jumlah			30	100

Sumber : Guru Bidang Studi IPS

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa data diskusi pada mata pelajaran IPS siswa kelas VIII A hanya terdapat 13,33% siswa yang mendapat nilai dengan kriteria amat baik, 26,67% siswa yang mendapat nilai dengan kategori baik, 33,33% siswa mendapat nilai dengan kategori cukup dan 26,67% siswa mendapat nilai dengan kategori kurang. Berdasarkan tabel data diskusi diatas dapat dilihat masih sangat sedikit sekali siswa yang memperoleh nilai diskusi dengan kategori sangat baik atau pun baik, lebih dari 50% siswa dikelas masih memperoleh nilai diskusi pada kategori cukup dan kurang.

5. Kehadiran siswa dikelas, dimana masih banyak siswa yang tidak hadir saat pelajaran berlangsung.

Menurut guru bidang studi yaitu ibu Septina, S.Pd., motivasi belajar siswa yang masih rendah ini sangat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa yang kurang maksimal, sebab motivasi belajar memiliki peran penting untuk tercapainya keberhasilan siswa dalam belajar khususnya pada mata pelajaran IPS.

Berdasarkan permasalahan tersebut, nampaknya dalam pelaksanaan pembelajaran IPS memerlukan adanya model pembelajaran dengan kegiatan pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Menurut Sardiman, ada beberapa contoh dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar disekolah. Beberapa bentuk dan cara tersebut diantaranya : (a) memberi angka; (b) hadiah; (c) saingan atau kompetisi; (d) *ego-involvement*; (e) memberi ulangan; (f) mengetahui hasil; (g) pujian; (h) hukuman; (i) hasrat untuk belajar; (j) minat; (k) tujuan yang disukai (Sardiman, 2010: 92-95).

Salah satu model pembelajaran yang mampu melibatkan peran siswa secara aktif dan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa adalah model pembelajaran

kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebuah model pembelajaran yang di dalamnya siswa belajar dan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil, model pembelajaran ini memungkinkan terjadinya suatu kegiatan belajar yang maksimal dan memungkinkan untuk menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar.

Menurut Suarjana, kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) antara lain :

1. Lebih meningkatkan penercahan waktu untuk tugas
 2. Mengedepankan penerimaan terhadap individu
 3. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam
 4. Proses belajar mengajar langsung dengan keaktifan dari siswa
 5. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
 6. Motivasi belajar lebih tinggi
 7. Hasil belajar lebih baik
 8. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi
- (Suarjana, 2000:10).

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *Games Tournament* merupakan pembelajaran yang menyenangkan, unsur permainan yang terkandung dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini merupakan hal yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa sehingga siswa akan lebih termotivasi dalam mengikuti pelajaran. Santrock, mengatakan bahwa permainan adalah aktivitas yang dilakukan untuk bersenang-senang (Santrock, 2007:216). Dengan permainan akademik yang terkandung dalam model TGT siswa akan memiliki asumsi bahwa belajar IPS itu menyenangkan dan siswa akan merasa rileks dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar, permainan juga akan menumbuhkan kerjasama dan tanggung jawab, di samping itu, selain unsur permainan dalam model TGT adanya penghargaan kelompok juga membuat siswa termotivasi untuk aktif melakukan

serangkaian kegiatan dalam belajar serta senantiasa menjaga kekompakan kelompok.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk meneliti pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas VIII di MTs. Negeri 1 Tulang Bawang Tahun Ajaran 2015/2016.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalahnya adalah “Apakah ada pengaruh positif yang signifikan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas VIII MTs. Negeri 1 Tulang Bawang Tahun Ajaran 2015/2016 ?”.

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini mempunyai tujuan yaitu “Untuk mengetahui adanya pengaruh positif yang signifikan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas VIII MTs. Negeri 1 Tulang Bawang Tahun Ajaran 2015/2016”.

1.4. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan harapan dapat berguna sebagai berikut :

1. Bagi guru, dapat dipakai sebagai salah satu alternatif pembelajaran oleh guru agar tercipta suasana pembelajaran yang efektif dan efisien serta berkualitas

2. Bagi siswa, dapat membantu motivasi belajar dan mendorong terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, serta siswa dengan lingkungannya.
3. Bagi peneliti, menambah wawasan dan pengetahuan tentang model pembelajaran yang efektif dan untuk menambah pengalaman dalam mendidik.

1.5. Ruang Lingkup Penelitian

Adapun yang menjadi ruang lingkup penelitian ini adalah :

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs. Negeri 1 Tulang Bawang

2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah motivasi belajar IPS siswa.

3. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MTs. Negeri 1 Tulang Bawang.

4. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2015/2016.

5. Disiplin Ilmu

Disiplin ilmu dalam penelitian ini adalah Ilmu Pendidikan, khususnya Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.

REFERENSI

- Muhibbin Syah. 2012. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers. Halaman 1
- Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama. 2004. *Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning)*. Jakarta: Depdiknas Halaman 15
- Wina Sanjaya. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Penamedia Group. Halaman 226
- Hamzah B. Uno. 2012. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara. Halaman 11
- Semiawan C R. 2002. *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Anak Usia Dini (Pendidikan Prasekolah dan SD)*. Jakarta: Prehallindo. Halaman 12
- Sardiman. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo. Halaman 92-95.
- Suarjana. 2000. *Model Pembelajaran Teams Games Tournament*. Vol 3 No 1. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (PTIK)
- Santrock, John. W. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga Halaman 216

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR PARADIGMA DAN HIPOTESIS

2.1. Tinjauan Pustaka

2.1.1. Konsep Pengaruh

WJS. Poerwadarminta berpendapat bahwa pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu, baik orang maupun benda dan sebagainya yang berkuasa atau yang berkekuatan dan berpengaruh terhadap orang lain (Poerwadarminta, 1987:731).

Menurut Surakhmad pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari benda atau orang lain dan juga gejala yang dapat memberikan perubahan terhadap apa yang ada di sekelilingnya (Surakhmad, 1989:7).

Berdasarkan pengertian diatas, yang dimaksud dengan pengaruh adalah daya atau kekuatan yang timbul dari suatu benda atau manusia yang dapat memberikan suatu perubahan. Adapun pengaruh yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah pengaruh yang positif dari model pembelajaran yang diberikan oleh guru dalam suatu kegiatan pembelajaran untuk melihat perubahannya pada motivasi belajar IPS siswa, pada penelitian ini model pembelajaran yang akan digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

2.1.2. Konsep Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

a. Model Pembelajaran Kooperatif

Slavin mengemukakan, “*In cooperative learning methods, students work together in four member teams to master material initially presented by the teacher.*” Dari uraian tersebut dapat dikemukakan bahwa *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana dalam sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar (Slavin, dalam Taniredja, 2014: 55).

Menurut Wina Sanjaya, pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan atau tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda (Wina Sanjaya, 2006: 242).

Berdasarkan pengertian pembelajaran kooperatif tersebut, dapat diketahui model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil dengan tujuan untuk melatih siswa baik secara individu maupun kelompok untuk bekerjasama dalam menguasai materi pelajaran.

Model pembelajaran kooperatif mempunyai dua komponen utama yaitu, tugas kooperatif (*cooperatif task*) dan komponen struktur insentif kooperatif (*cooperatif incentive structure*). Tugas kooperatif berkaitan dengan hal yang menyebabkan anggota bekerjasama dalam menyelesaikan tugas kelompok; sedangkan struktur insentif kooperatif merupakan sesuatu yang membangkitkan motivasi individu untuk bekerjasama mencapai tujuan kelompok. Struktur insentif dianggap sebagai keunikan dari pembelajaran kooperatif, karena melalui struktur insentif setiap anggota kelompok bekerja keras untuk belajar, mendorong dan memotivasi anggota lain menguasai materi pelajaran, sehingga mencapai tujuan kelompok (Wina Sanjaya, 2006:243).

Menurut Roger dan David Johnson terdapat lima unsur pembelajaran kooperatif, yang meliputi :

1. Saling ketergantungan positif, artinya bahwa keberhasilan suatu karya sangat bergantung pada usaha setiap anggotanya;
2. Tanggung jawab perseorangan, artinya setiap siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik;
3. Tatap muka, maksudnya bahwa setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi;
4. Komunikasi antar anggota, artinya agar para pembelajar dibekali dengan berbagai keterampilan berkomunikasi;
5. Evaluasi proses kelompok.
(Roger dan David Johnson, dalam Taniredja, 2014: 58)

Model pembelajaran kooperatif juga memiliki ciri-ciri tersendiri. Menurut Jamil Suprihatiningrum ciri-ciri model pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

1. Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya;
2. Kelompok dibentuk melalui siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah;
3. Bilamana mungkin, anggota berasal dari ras budaya, suku, dan jenis kelamin yang berbeda-beda;
4. Penghargaan lebih berorientasi kelompok ketimbang individu.
(Jamil Suprihatiningrum, 2013: 196)

Menurut Ibrahim dkk, langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa;
2. Menyajikan informasi;
3. Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar
4. Membimbing kelompok belajar;
5. Evaluasi;
6. Pemberian penghargaan.
(Ibrahim dkk, dalam Jamil Suprihatiningrum, 2013: 192)

Berdasarkan berbagai penjelasan mengenai pembelajaran kooperatif tersebut, seperti kita ketahui bahwa setiap model pembelajran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan, begitupun pada model pembelajaran kooperatif ini. Adapun

kelebihan dari model pembelajaran kooperatif menurut Nunuk Suryani kelebihan dari model pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan kemampuan untuk bekerjasama dan bersosialisasi;
2. Melatih kepekaan diri, empati melalui variasi perbedaan sikap dan perilaku selama bekerja sama;
3. Mengurangi rasa kecemasan dan menumbuhkan rasa percaya diri;
4. Meningkatkan motivasi belajar, harga diri dan sikap perilaku positif sehingga dengan pembelajaran kooperatif peserta didik akan tahu kedudukannya dan belajar untuk saling menghargai satu sama lain;
5. Meningkatkan prestasi belajar dengan meningkatkan prestasi akademik, sehingga dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang sulit (Nunuk Suryani, 2012:81).

Sedangkan menurut Slavin model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa kekurangan diantaranya :

1. Memerlukan alokasi waktu yang cukup banyak, terutama jika belum terbiasa;
2. Membutuhkan persiapan yang lebih terprogram dan sistematis;
3. Jika peserta didik belum terbiasa dan menguasai belajar kooperatif, pencapaian hasil belajar tidak akan maksimal.
(Slavin, dalam Jamil Suprihatiningrum, 2013: 201)

Selain keuntungan dan kelebihan yang telah di uraikan di atas, pembelajaran kooperatif memiliki keunggulan sehingga sangat penting untuk diterapkan. Alasan penting ini ditunjukkan terutama bagi efek pembelajaran tersebut bagi siswa yang berdampak positif. Dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif perlu adanya perencanaan didalamnya yang meliputi pemilihan pendekatan, pemilihan materi yang sesuai, pembentukan kelompok siswa, mengenalkan siswa pada tugas dan peran, serta merencanakan waktu dan tempat.

b. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement* (Kokom Komalasari 2010: 67).

Kegiatan belajar yang dirancang dengan permainan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih relaks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual (Robert E. Slavin, 2005:25).

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin (1995) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan siswa-siswa lain yang berbeda (Miftahul Huda, 2014:197).

Sama halnya dengan tipe pembelajaran kooperatif yang lain, TGT juga menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Pemahaman individu merupakan tanggung jawab anggota kelompok

lain. Jadi, jika ada anggota kelompok yang yang belum mengerti akan tugas yang diberikan, anggota lain bertanggung jawab menjelaskannya. Materi yang disajikan oleh guru diawal pembelajaran, kemudian guru memberikan tugas untuk dikerjakan bersama dalam kelompok. Untuk memastikan seluruh anggota kelompok telah memahami materi, siswa diberikan permainan (*game*) akademik (Jamil Suprihatiningrum 2013:210).

Sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri dari 5 tahap, yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*) (Jamil Suprihatiningrum 2013:210).

Secara lebih jelas tahapan pelaksanaan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Slavin dan De Vries antara lain :

- 1) Persiapan Pembelajaran

Persiapan pembelajaran dapat dilakukan dengan penyusunan materi pelajaran yang dibuat sedemikian rupa dengan maksud agar dapat disajikan dalam presentasi kelas, belajar kelompok, dan turnamen akademik. Bentuk persiapan tersebut dapat dikemas dalam satu perangkat pembelajaran yang terdiri rencana pembelajaran, bahan ajar, lembar kerja, persiapan turnamen akademik dan lain sebagainya.
- 2) Pelaksanaan Pembelajaran

Pembelajaran TGT mempunyai beberapa komponen untuk mendukung pelaksanaan yaitu: presentasi kelas, kelompok belajar, turnamen, dan penghargaan berikut ini dipaparkan mengenai masing-masing komponen :

 - a. Peresentasi Materi/Kelas

Sebagaimana pada pembelajaran langsung lainnya, pada awal pembelajaran guru hendaknya memberikan motivasi, apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajarn. Kemudian guru menyampaikan materi pelajaran yang yang sesuai dengan indikator kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa. Penyampaian materi dapat secara langsung melalui ceramah oleh guru, dapat pula dengan paket media pembelajaran audiovisual yang berisi materi yang sesuai.
 - b. Pembentukan kelompok

Setelah materi disampaikan oleh guru dikelas, selanjutnya dibentuk kelompok-kelompok siswa. Sebuah kelompok dalam pembelajaran

kooperatif tipe TGT dibentuk dengan beranggotakan 4 sampai 6 orang siswa, terdiri dari siswa yang mempunyai kemampuan akademik berbeda dan mempertimbangkan kriteria heterogen (jenis kelamin, kemampuan akademik, suku, latar belakang sosial).

Pada penelitian ini pengelompokan siswa mempertimbangkan jenis kelamin dan kemampuan akademik, dimana kemampuan akademik siswa peneliti lihat dari hasil ulang harian siswa yang peneliti dapat dari guru bidang studi.

c. Pelaksanaan Belajar Kelompok

Setiap kelompok diberi lembar kerja atau materi dan tugas lainnya untuk di diskusikan dan dikerjakan oleh kelompok. Melalui kelompok ini harus dipastikan bahwa semua anggota kelompok sungguh-sungguh belajar agar nantinya dapat mengerjakan soal dengan baik. Anggota kelompok satu sama lain dapat saling memberi pemahaman tentang materi yang dipelajarinya. Kesuksesan setiap anggota kelompok akan menjadi faktor keberhasilan kelompok.

d. Games Tournament

Turnamen akademik dilakukan setiap akhir sesi pembelajaran, bertujuan untuk menguji pemahaman siswa setelah belajar berkelompok. Setelah siswa belajar dan berdiskusi dalam kelompok, selanjutnya dilakukan permainan lomba (turnament) yang bersifat akademik untuk mengukur penguasaan materi oleh siswa. Permainan yang dilakukan adalah semacam lomba cerdas cermat, dengan peserta perwakilan dari setiap kelompok. Soal dapat diberikan dalam bentuk pertanyaan lisan atau dalam bentuk kartu soal yang dipilih secara acak. Teknis pelaksanaan permainan turnamen ini adalah dimulai dengan guru merangking siswa dalam setiap kelompok. Jika tiap kelompok beranggotakan empat orang, maka disiapkan empat meja. Meja pertama diisi oleh siswa dengan rangking pertama di setiap kelompok, meja kedua diisi oleh siswa dengan rangking kedua di setiap kelompok, meja ketiga untuk siswa dengan rangking ketiga di setiap kelompok dan meja keempat untuk siswa dengan rangking keempat di setiap kelompok. Setiap siswa dapat berpindah meja berdasarkan prestasi yang diperolehnya pada tournament. Siswa yang memperoleh nilai tertinggi pada setiap meja naik ke meja yang lebih tinggi tingkatannya. Siswa yang peringkat kedua tetap dimeja semula, sedangkan siswa dengan peringkat rendah akan turun kemeja yang tingkatannya lebih rendah.

e. Penghargaan Kelompok

Sama seperti pada STAD, dalam metode TGT skor anggota kelompok dirata-rata menjadi skor kelompok. Individu dan kelompok yang mencapai kriteria skor tertentu mendapat penghargaan (Sutiarman, 2013: 34).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Suarjana, yang merupakan

kelebihan dan kelemahan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*

Tournament (TGT) antara lain :

Kelebihan :

1. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas;
2. Mengedepankan penerimaan terhadap individu;
3. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam;
4. Proses belajar mengajar langsung dengan keaktifan dari siswa;
5. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain;
6. Motivasi belajar lebih tinggi;
7. Hasil belajar lebih baik;
8. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Kekurangan :

1. Bagi guru
 - Sulit mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok;
 - Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh;
2. Bagi Siswa
 - Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuan kepada siswa yang lain (Suarjana, 2000:10).

Berdasarkan penjelasan diatas, model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan suatu model pembelajaran yang pada penerapannya menempatkan siswa kedalam kelompok-kelompok kecil secara heterogen, dimana siswa dituntut untuk saling bekerjasama dan saling memotivasi dalam menyelesaikan permasalahan dalam diskusi maupun dalam *games tournament*, pada pelaksanaannya model ini terdiri dari lima tahapan yaitu penyajian kelas (*calass presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

2.1.3. Konsep Motivasi Belajar

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu.

Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku. Dorongan ini berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya. Oleh karena itu, perbuatan seseorang yang didasarkan atas motivasi tertentu mengandung tema sesuai dengan motivasi yang mendasarinya (Hamzah B. Uno 2012:1).

Menurut Isbandi Rukminto, istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak dan berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu (Isbandi Rukminto dalam Hamzah B. Uno 2012:3).

Menurut Mc. Donald, "*Motivation is an energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction.*" Motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan (Oemar Hamalik, 2001:58).

Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik. Kedua faktor tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga seseorang

berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan semangat.(Hamzah B. Uno 2012:23).

Berdasarkan pengertian motivasi belajar diatas, pada hakikatnya motivasi belajar adalah dorongan internal (berupa hasrat dan keinginan) dan eksternal (penghargaan lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik) pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil;
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar;
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan;
4. Adanya penghargaan dalam belajar;
5. Adanya kegiatan yang menarik;
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik (Hamzah B. Uno, 2012:23).

Hal-hal yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan motivasi antara lain yaitu sebagai berikut:

Menurut Sardiman, ada beberapa contoh dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar disekolah. Beberapa bentuk dan cara tersebut diantaranya : (a) memberi angka; (b) hadiah; (c) saingan atau kompetisi; (d) ego-involvement; (e) memberi ulangan; (f) mengetahui hasil; (g) pujian; (h) hukuman; (i) hasrat untuk belajar; (j) minat; (k) tujuan yang disukai (Sardiman, 2010: 92-95).

Sedang kan menurut Hamzah B. Uno terdapat beberapa teknik dalam pembelajaran yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa yaitu sebagai berikut :

1. Pernyataan penghargaan secara verbal;
2. Menggunakan nilai ulangan sebagai pemacu keberhasilan;
3. Membuka rasa ingin tahu;
4. Memunculkan sesuatu yang tidak diduga oleh siswa;
5. Menjadikan tahap dini dalam belajar mudah bagi siswa;
6. Menggunakan materi yang dikenal oleh siswa sebagai contoh dalam belajar;
7. Gunakan kaitan yang unik dan tak terduga untuk menerapkan suatu konsep dan prinsip yang telah di pahami;
8. Menuntut siswa untuk menggunakan hal-hal yang telah dipelajari sebelumnya;

9. Menggunakan simulasi dan permainan;
10. Memberi kesempatan kepada siswa untuk memperlihatkan kemahirannya di depan umum;
11. Mengurangi akibat yang tidak menyenangkan dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar;
12. Memahami iklim sosial dalam sekolah;
13. Memanfaatkan kewibawaan guru secara tepat;
14. Memperpadukan motif-motif yang kuat;
15. Memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai;
16. Merumuskan tujuan sementara;
17. Memberitahukan hasil kerja yang telah dicapai;
18. Membuat suasana persaingan yang sehat diantara para siswa;
19. Mengembangkan persaingan dengan diri sendiri;
20. Memberikan contoh yang positif (Hamzah B. Uno, 2012:37).

Fungsi motivasi sebagai berikut;

- a. Mendorong timbulnya melakukan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul suatu perbuatan seperti belajar.
- b. Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Artinya mengarahkan perbuatan pencapaian tujuan yang diinginkan.
- c. Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Ia sebagai mesin bagi mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat lambatnya suatu pekerjaan (Oemar Hamalik 2001:161).

Nilai motivasi dalam pengajaran adalah menjadi tanggung jawab guru agar pengajaran yang diberikannya berhasil dengan baik. Keberhasilan ini banyak bergantung pada usaha guru membangkitkan motivasi belajar murid. (Oemar Hamalik 2001:159)

Dalam garis besarnya motivasi mengandung nilai-nilai sebagai berikut.

- a. Motivasi menentukan tingkat berhasilnya atau gagalnya perbuatan belajar murid. Belajar tanpa adanya motivasi kiranya sulit untuk berhasil;
- b. Pengajaran yang bermotivasi pada hakikatnya adalah pengajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan. Dorongan motif dan minat. Ada pada murid pengajaran yang demikian sesuai dengan tuntunan demokrasi dalam pendidikan;
- c. Pengajaran yang bermotivasi menurut kreativitas dan imajinasi guru untuk berusaha secara sungguh-sungguh mencari cara-cara yang relevan dan sesuai guna membangkitkan dan memelihara motivasi belajar siswa. Guru senantiasa berusaha agar murid-muridnya memiliki *self motivation* yang baik;
- d. Berhasil atau gagalnya membangkitkan dan menggunakan motivasi dalam pengajaran erat pertaliannya dengan pengaturan disiplin kelas.

Kegagalan dalam hal ini mengakibatkan timbulnya masalah dalam disiplin dalam kelas;

- e. Asas motivasi menjadi salah satu bagian yang integral dari pada asas mengajar. Penggunaan motivasi dalam pengajar buku saja melengkapi prosedur mengajar tetapi juga menjadi faktor yang menentukan pengajaran yang efektif. Demikian penggunaan asas motivasi adalah sangat esensial dalam proses belajar mengajar (Oemar Hamalik 2001:159).

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa motivasi belajar adalah suatu keadaan yang ada di dalam diri siswa yang mendorongnya untuk melakukan suatu perubahan tingkah laku yang menyangkut aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dengan diterapkannya model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran diharapkan dapat dijadikan acuan untuk memotivasi siswa dalam belajar terutama pada mata pelajaran IPS, karena sebagaimana yang telah di uraikan pada konsep motivasi belajar diatas bahwasanya beberapa hal yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa diantaranya adalah dengan menciptakan suasana persaingan atau kompetisi, menggunakan simulasi dan permainan, serta memberi hadiah. Komponen-komponen tersebut merupakan hal-hal yang terkandung dalam model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), dimana model pembelajaran ini menempatkan siswa kedalam kelompok-kelompok kecil secara heterogen siswa dituntut untuk mampu saling bekerja sama dalam menyelesaikan masalah dalam diskusi, selain itu siswa juga dituntut untuk mampu saling bekerja sama dalam menyelesaikan soal *games tournament* yang telah disiapkan oleh guru, kelompok berhasil mengumpulkan poin terbanyak akan mendapatkan penghargaan. Model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini akan membuat suasana pembelajaran menjadi aktif serta menciptakan suasana

persaingan yang sehat diantara para siswa, sehingga mendorong siswa untuk lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran IPS.

2.1.4. Konsep Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP dan MTs merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh siswa SMP dan MTs sebagaimana yang diungkapkan oleh Sapriya, bahwa IPS pada kurikulum sekolah pada hakikatnya merupakan mata pelajaran wajib sebagaimana dinyatakan dalam Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 37 yang berbunyi bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat ilmu pengetahuan sosial (Sapriya, 2009: 12)

Social Studies ataupun IPS adalah program pembelajaran yang bertujuan untuk membantu dan melatih anak didik, agar mampu memiliki kemampuan untuk mengenal dan menganalisis suatu persoalan dari berbagai sudut pandang secara komprehensif (Dadang Supardan, 2015:17).

Pendidikan IPS adalah penyederhanaan adaptasi, seleksi, dan modifikasi dari disiplin akademik dari ilmu-ilmu social yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah, pedagogis, dan psikologis untuk tujuan pendidikan nasional yang berdasarkan pancasila (Somantri 2001 : 103). Trianto, menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabng ilmu sosial seperti, sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya (Trianto, 2010: 171).

Berdasarkan berbagai pendapat diatas pada hakikatnya mata pelajaran IPS untuk tingkat SMP dan MTs adalah integrasi dan penyederhanaan dari berbagai macam

disiplin ilmu-ilmu sosial yang disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu. Dengan pendekatan tersebut, diharapkan peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam.

Pada pelaksanaannya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat SMP atau MTs, alokasi waktunya untuk pembelajaran IPS pada siswa kelas VII, VIII dan IX dalam satu minggu yaitu sebanyak 4 x 40 menit, yang terbagi dalam dua kali tatap muka atau dua hari pelajaran. Alokasi waktu ini berdasarkan struktur pada kurikulum SMP atau MTs. Tahun 2006 dan 2013 (Dadang Supardan, 2015:112).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP dan MTs di Indonesia memiliki salah satu tujuan untuk mengembangkan kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan sebagaimana yang tertuang dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 (Supardi, 2010: 185). Muhammad Numan Somantri, mendefinisikan dan merumuskan tujuan IPS untuk tingkat sekolah sebagai mata pelajaran, yaitu 1) menekankan pada tumbuhnya nilai-nilai kewarganegaraan, moral ideologi negara, dan agama, 2) menekankan pada isi dan metode berpikir ilmunan sosial, dan 3) menekankan pada *reflective inquiry*. Berdasarkan pendapat Numan Somantri, maka mata pelajaran IPS di tingkat SMP, menekankan kepada tumbuhnya nilai-nilai kewarganegaraan, moral, ideologi, agama, metode berpikir sosial, dan *inquiry* (Muhammad Numan Somantri, 2001: 44).

Berdasarkan tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang telah dijelaskan di atas, maka untuk mengembangkan tujuan tersebut diperlukan suatu ruang lingkup keilmuan untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS di kelas.

Arnie Fajar, menjelaskan beberapa ruang lingkup mata pelajaran IPS di SMP dan MTs yang dapat dikaji oleh peserta didik, yaitu sebagai berikut:

- a. Sistem Sosial dan Budaya;
 - b. Manusia, Tempat, dan Lingkungan;
 - c. Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan;
 - d. Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan;
 - e. Sistem Berbangsa dan Bernegara
- (Arnie Fajar, 2005: 114).

Supardi, menjelaskan dan merumuskan beberapa hal tentang ruang lingkup IPS yang didasarkan kepada pengertian dan tujuan dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 yakni:

- a. Materi kajian IPS merupakan perpaduan atau integrasi dari berbagai cabang-cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, sehingga akan lebih bermakna dan kontekstual apabila materi IPS didesain secara terpadu;
- b. Materi IPS juga terkait dengan masalah-masalah sosial kemasyarakatan dan kebangsaan, seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, dan teknologi, serta tuntutan dunia global;
- c. Jenis materi IPS dapat berupa fakta, konsep, dan generalisasi, terkait juga dengan aspek kognitif, afektif, psikomotorik dan nilai-nilai spiritual (Supardi, 2011: 186).

Dengan demikian ruang lingkup mata pelajaran IPS di SMP dan MTs, merupakan perpaduan dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, ilmu humaniora, dan masalah-masalah sosial baik berupa fakta, konsep, dan generalisasi untuk mengembangkan aspek kognitif, psikomotor, afektif, dan nilai-nilai spiritual yang dimiliki oleh siswa.

2.2. Kerangka Pikir

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh manusia dalam interaksi aktif dengan lingkungan untuk menghasilkan suatu perubahan tingkah laku. Salah satu faktor yang mempengaruhi belajar adalah motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses belajar dalam hal ini pembelajaran IPS. Pada proses belajar tingkat motivasi belajar siswa tentunya sangat beragam. Siswa dikatakan memiliki motivasi belajar jika indikator-indikator yang terdapat dalam motivasi belajar itu terdapat dalam diri siswa. Pada penelitian ini peneliti menggunakan indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno yang terdiri dari :

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil;
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar;
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan;
4. Adanya penghargaan dalam belajar;
5. Adanya kegiatan yang menarik;
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik (Hamzah B. Uno, 2012:23).

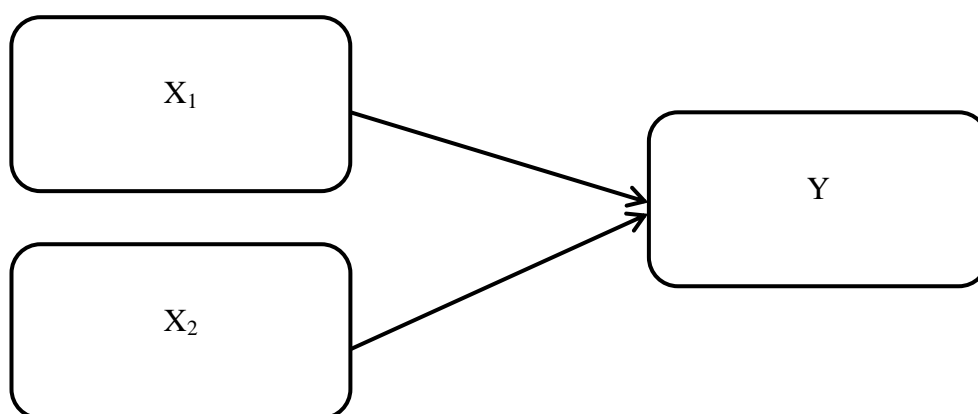
Rendah tingginya motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh pengalaman-pengalaman yang tidak nyaman yang dialami siswa ketika proses belajar dan ketidak serasian interaksi antara siswa dengan siswa serta antara siswa dengan guru. Pembelajaran yang monoton dan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif adalah model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini memungkinkan siswa untuk saling bekerja sama, saling berdiskusi, saling membantu dalam memahami materi pelajaran, dan menyelesaikan tugas serta saling berkompetisi secara sehat. Karena penerapan model pembelajaran ini

dikelas terdapat suatu persaingan antar kelompok satu dengan kelompok lainnya melalui permainan atau *games tournament* sesuai dengan tingkat kemampuannya.

Selain itu dalam model TGT juga memberikan penghargaan bagi kelompok yang berhasil mencapai skor maksimal. Dengan menggunakan model ini diharapkan dapat menimbulkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPS.

2.3. Paradigma



Keterangan :

X₁ : Kelas Eksperimen (dengan model pembelajaran TGT)

X₂ : Kelas Kontrol (dengan model pembelajaran yang konvensional)

Y : Motivasi Belajar IPS

Garis Pengaruh : \longrightarrow

2.4. Hipotesis

Hipotesis berasal dari Hipo yang berarti “kurang dari” dan Thesis berarti “pendapat”. Jadi hipotesis berarti pendapat (kesimpulan) yang belum final. Ia merupakan suatu pernyataan dalam bentuk sederhana dari dugaan relatif peneliti tentang suatu hubungan antara variabel-variabel yang diteliti (Rukaesih Maolani dan Ucu Cahyana, 2015:32). Berdasarkan paparan teori dan kerangka pikir yang telah diuraikan diatas, maka hipotesis atau pernyataan sementara yang dapat diajukan adalah :

H_0 = Tidak ada Pengaruh Positif yang Signifikan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas VIII MTs. Negeri 1 Tulang Bawang Tahun Ajaran 2015/2016.

H_1 = Ada Pengaruh Positif yang Signifikan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa Siswa Kelas VIII MTs. Negeri 1 Tulang Bawang Tahun Ajaran 2015/2016.

REFERENSI

- Poerwardarminta. 1987. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. : Jakarta: Balai Pustaka. Halaman 731
- Winarno Surakhmad. 1989. *Pengantar penelitian ilmiah dasar, metode dan teknik*. Bandung: Tarsito. Halaman 7
- Tukiran Taniredja. 2014. *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta Halaman 55
- Wina Sanjaya. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Penamedia Group Halaman 242
- Ibid.* Halaman 243
- Taniredja. *Op.cit* Halaman 58
- Jamil Suprihatiningrum. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. Halaman 196
- Ibid.* Halaman 192
- Nunuk Suryani. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak Halaman 81
- Jamil. *Op.cit* Halaman 201.
- Kokom Komalasari. 2010. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama. Halaman 67
- Robbert E. Slavin. 2005. *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media. Halaman 13
- Miftahul Huda. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Halaman 197
- Jamil. *Op.cit* Halaman 210
- Loc. cit*
- Sutiarman. 2013. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Halaman 34

Suarjana. 2000. *Model Pembelajaran Teams Games Tournament*. Vol 3 No 1. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (PTIK)

Hamzah B. Uno. 2012. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara. Halaman 1

Ibid. Halaman 3

Oemar Hamalik. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara. Halaman 58

Hamzah. *Op.cit.* Halaman 23

Loc. cit

Dadang Supardan. 2015. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Perspektif Filosofi dan Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara. Halaman 17

Soemantri, dkk. 2001. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Pusat Penerbit Universitas Terbuka. Halaman 103

Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara. Halaman 171

Dadang. *Op.Cit* Halaman 112

Supardi. 2010. *Dasar-Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta Ombak. Halaman 185

Soemantri. *Op.Cit* Halaman 44

Arnie Fajar. *Portofolio Dalam Pembelajaran IPS*. Bandung: Rosda Karya Halaman 114

Supardi. *Op.Cit* Halaman 186

Hamzah. *Loc.cit* Halaman 23

Rukaesih A. Maolani dan Ucu Cahyana. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers. Halaman 32

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cara ilmiah atau metode ilmiah berarti kegiatan penelitian didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu rasional, empiris dan sistematis (Rukaesih A. Maolani, 2015:9).

Metode penelitian pendidikan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan (Sugiyono, 2014:6).

Jadi metode penelitian merupakan suatu rangkaian langkah-langkah yang dilakukan secara berencana dan sistematis guna mendapatkan suatu pemecahan terhadap masalah yang diajukan. Agar dapat dikatakan sistematis, maka diperlukan cara-cara yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Berdasarkan pengertian metode penelitian diatas, metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Sugiyono mengemukakan bahawa, di dalam penelitian eksperimen ada perlakuan (*treatment*) yang diberikan kepada kelompok-kelompok tertentu, dengan demikian metode penelitian eksperimen adalah sebuah metode yang digunakan untuk mencari pengaruh sebuah perlakuan terhadap objek-objek yang ingin diteliti dalam kondisi yang terkontrol (Sugiyono, 2014:107).

3.2. Desain Penelitian

Metode penelitian eksperimen memiliki banyak jenis desain penelitian, adapun dalam penelitian ini desain yang digunakan adalah *Posttest-Only Control Group Design*. Pada desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random. Kelompok pertama diberi perlakuan dan kelompok kedua tidak diberi perlakuan. Kelompok yang diberi perlakuan tersebut disebut sebagai kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol. Adapun rancangan penelitiannya adalah sebagai berikut :

Tabel.3.1 Desain penelitian

Kelompok	Treatment	Angket
(R) E	X	Y ₁
(R) C	-	Y ₂

Keterangan :

(R) E : kelompok eksperimen yang dipilih secara random

(R) C : kelompok kontrol yang dipilih secara random

X : *treatment* (perlakuan) dengan model kooperatif tipe TGT

Y₁ : data yang diperoleh dari kelas eksperimen

Y₂ : data yang diperoleh dari kelas kontrol

(Sukardi, 2013: 185).

Berdasarkan desain penelitian diatas maka penelitian ini akan dilaksanakan dalam jangka waktu yang telah ditentukan yaitu selama tiga kali pertemuan baik pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol, pengambilan data akan dilakukan pada setiap pertemuan diakhir pembelajaran, siswa pada setiap akhir pembelajaran akan diberikan angket motivasi belajar IPS, angket yang telah diberikan akan diisi oleh siswa sesuai dengan kondisi yang dirasakan selama mengikuti pembelajaran

IPS. Kemudian data yang diperoleh dari pengisian angket motivasi belajar IPS sebanyak tiga kali pertemuan ini akan dijumlahkan dan diambil rata-ratanya baik data dari kelas eksperimen maupun data dari kelas kontrol.

Pada pelaksanaan pembelajarannya siswa di kelas eksperimen akan diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sedangkan pada kelas kontrol akan diajar secara konvensional, namun pada pelaksanaannya pembelajaran di kelas kontrol sama halnya seperti pada kelas eksperimen yaitu juga menempatkan siswa pada kelompok-kelompok diskusi namun tidak ada unsur *game* sebagaimana pada model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang diterapkan pada kelas eksperimen.

3.3. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Observasi awal untuk melihat keadaan sebenarnya di lapangan atau tempat penelitian seperti banyaknya ruang kelas, jumlah siswa, cara guru mengajar dan lain sebagainya;
2. Menentukan populasi dan sampel;
3. Menetapkan materi ajar yang akan digunakan dalam penelitian;
4. Menyusun silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP);
5. Membuat instrumen penelitian (angket);
6. Melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen;
7. Melaksanakan kegiatan pembelajaran;

8. Melakukan pengambilan data motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan (*treatment*);
9. Melakukan analisis data;
10. Membuat Kesimpulan.

3.4. Populasi dan Sampel

3.4.1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014:117). Menurut Suharsimi Arikunto, populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2013: 173). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII MTs. N 1 Tulang Bawang pada tahun ajaran 2015/2016. Adapun data tentang jumlah populasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel.3.2 Jumlah Populasi kelas VIII MTs. N 1 Tulang Bawang

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1.	VIII. A	18	12	30
2.	VIII. B	15	15	30
3.	VIII. C	15	14	29
4.	VIII. D	13	16	29
JUMLAH TOTAL		61	57	118

Sumber : Staff Tata Usaha MTs. Negeri 1 Tulang Bawang

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui yang menjadi populasi penelitian adalah seluruh kelas VIII MTs. Negeri 1 Tulang Bawang Tahun Ajaran 2015/2016 yang terdistribusi dalam 4 kelas (VIII A, VIII B, VIII C, dan VIII D)

dengan jumlah keseluruhan sebanyak 118 orang siswa yang terdiri dari 61 orang siswa laki-laki dan 57 orang siswa perempuan.

3.4.2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Sugiyono, 2014:174). Menurut Margono, sampel adalah sebagai bagian dari populasi, sebagai contoh yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu (Margono, 2007:121). Menurut Singaribum dan Effendi (1995) beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam menentukan besarnya sampel yaitu : (1) keragaman populasi, (2) tingkat presisi yang dikehendaki, (3) rencana analisis, dan (4) pertimbangan tenaga waktu dan biaya (Triyono, 2012:145). Berdasarkan populasi yang ada maka teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *probability sampling* dengan jenis *cluster random sampling*.

Cluster sampling adalah pengambilan data dari kluster-kluster yang dilakukan secara random. *Cluster sampling* juga disebut dengan area sampling karena berkaitan dengan lokasi tertentu. *Cluster sampling* dan *stratified sampling* kadang membuat bingung karena keduanya hampir mirip. Persamaanya bahwa anggota sampel kedua teknik sampel tersebut merupakan anggota dari strata atau kelompok tertentu. Perbedaan pada *cluster random sampling*, yang dilakukan randomisasi adalah kelompoknya bukan secara individu. (Purwanto, 2011: 47).

Dengan menggunakan teknik ini, pengambilan anggota sampel dalam populasi dilakukan secara acak (*random*) tanpa memperhatikan strata yang ada di dalam populasi tersebut. Cara demikian dapat dilakukan apabila anggota populasi dianggap homogen (Sugiyono, 2014:82). Selanjutnya, Suharsimi Arikunto menyatakan bahwa teknik ini memberikan hak yang sama kepada setiap subjek dalam populasi untuk memperoleh kesempatan dipilih menjadi sampel (Arikunto, 2013:134).

Berdasarkan pengertian diatas maka teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini bukan didasarkan pada individual, tetapi lebih pada kelompok, atau kelompok subjek yang secara alami berkumpul bersama. Sampel penelitian ini diambil dari populasi sebanyak empat kelas, yaitu VIII A, VIII B, VIII C, dan VIII D. Pengambilan sampel diambil dua kelas dari empat kelas kelas. Yaitu kelas VIII A dan VIII B, kemudian dua kelas tersebut diundi untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol, dan diperoleh kelas VIII A sebagai eksperimen dan VIII B sebagai kelas kontrol.

Tabel.3.3 Sampel VIII MTs. N 1 Tulang Bawang

No	Kelas	Predikat Kelas	Jumlah
1	VIII A	Kelas Eksperimen	30
2	VIII B	Kelas Kontrol	30

Sumber : Staff Tata Usaha MTs. Negeri 1 Tulang Bawang

Sampel pada penelitian ini berjumlah 60 orang siswa yang tersebar kedalam 2 kelas yaitu kelas VIII A sebanyak 30 siswa yang merupakan kelas eksperimen yang akan diberi perlakuan dengan model TGT, dan VIII B sebanyak 30 siswa yang merupakan kelas kontrol yang akan diberi perlakuan dengan model pembelajaran yang konvensional.

3.5. Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional Variabel

3.5.1. Variabel Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto, variabel adalah objek penelitian, atau apa saja yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto, 2013:161). Variabel-variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (*independent variabel*) dan variabel terikat (*dependent variabel*), sebagai berikut :

Variabel bebas (*independent variabel*) dari penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan variabel terikat (*dependent variabel*) dari penelitian ini adalah motivasi belajar IPS siswa kelas VIII MTs. Negeri 1 Tulang Bawang tahun ajaran 2015/2016.

3.5.2. Defenisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah suatu cara untuk menggambarkan dan mendeskripsikan variabel sedemikian rupa sehingga variabel tersebut bersifat spesifik dan terukur. Tujuannya agar peneliti dapat mencapai suatu alat ukur sesuai dengan hakikat variabel yang sudah didefenisikan konsepnya, maka peneliti harus memasukkan proses atau operasionalnya alat ukur yang akan digunakan untuk kuantifikasi gejala atau variabel yang diteliti. Defenisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran ini merupakan variabel bebas pada penelitian ini. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan suatu model pembelajaran yang pada penerapannya menempatkan siswa kedalam kelompok-kelompok kecil secara heterogen, dimana siswa dituntut untuk saling

bekerjasama dan saling memotivasi dalam menyelesaikan permasalahan dalam diskusi maupun dalam *games tournament*.

Sintaks model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 tahap, yaitu tahap penyajian kelas (*calass presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

2) Motivasi Belajar

Motivasi belajar pada hakikatnya motivasi belajar adalah dorongan internal (berupa hasrat dan keinginan) dan eksternal (penghargaan lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik) pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Oleh karena itu variabel terikat pada penelitian ini adalah motivasi belajar siswa. Dimana motivasi tersebut diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), pengukuran motivasi ini dilakukan berdasarkan indikator motivasi belajar yang telah ditetapkan.

3.6. Langkah-Langkah Pembelajaran

Tabel 3.4 Langkah-Langkah Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Tahapan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Tahap 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran secara umum yang ingin di capai dan memotivasi siswa belajar	Mendengarkan penjelasan yang di sampaikan guru dan mencatat tujuan
Tahap 2 Menyajikan materi pembelajaran	Guru menyajikan materi pelajaran secara umum kepada siswa dengan cara demonstrasi lewat bahan bacaan / LKK	Memperhatikan demonstrasi yang di lakukan guru dan mempelajari LKK
Tahap 3 Pembentukan kelompok heterogen	Guru membagi siswa menjadi kelompok secara heterogen, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang	Bergabung dengan kelompok yang telah di bagikan oleh guru
Tahap 4 Turnamen	Guru membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen	Masing-masing kelompok masuk ke meja turnamen
Tahap 5 Evaluasi	Guru membagi soal-soal tournament kepada masing-masing kelompok turnamen	Masing-masing kelompok mengerjakan soal turnamen dan dalam mengerjakan soal tidak boleh saling membantu
Tahap 6 Penghargaan kelompok	Guru memberikan penghargaan kepada setiap kelompok yang memiliki poin tinggi	Mendengarkan nama-nama kelompok yang berhak mendapatkan penghargaan.

Sumber : Rancangan Pembelajaran Penelitian

3.7. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan hal utama yang mempengaruhi kualitas penelitian. Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

3.7.1 Teknik Observasi

Menurut Sutrisno Hadi, mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis, dan psikologis (Sutrisno Hadi dalam Sugiyono, 2014:203). Selanjutnya menurut Margono, observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian (Margono, 2007:158).

Berdasarkan pengertian di atas, dapat diartikan bahwa observasi merupakan suatu kegiatan dalam pengamatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi yang berkaitan dengan penelitian. Observasi ini dilakukan untuk mengamati secara langsung kondisi awal lapangan atau tempat penelitian yang bertujuan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran yang terjadi di kelas sebelum dilakukannya penelitian.

3.7.2. Teknik Angket

Menurut Sudaryono, angket atau kuesioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden) (Sudaryono, dkk., 2013:30). Selanjutnya Menurut Margono, kuesioner adalah suatu alat pengumpul informasi dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan tertulis untuk menjawab secara tertulis pula oleh responden

(Margono, 2007:167). Lebih lanjut Sugiyono menjelaskan kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2014:199).

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui tentang kondisi siswa dan dalam hal ini untuk dapat mengetahui tentang motivasi belajar IPS siswa sesudah digunakannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen angket dengan menggunakan skala *Likert*.

Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian, dengan skala likert maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan (Sugiyono, 2014:134-135).

3.7.3. Teknik Dokumentasi

Menurut Suharsimi Arikunto teknik dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel penelitian yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya (Arikunto, 2013:274). Sejalan dengan pendapat tersebut, Sudaryono mengemukakan bahwa dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan

kegiatan, foto-foto, film dokumenter, dan data-data yang relevan dengan penelitian (Sudaryono dkk, 2013:41). Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data yang telah tersedia dalam catatan dokumen, seperti konsep teori yang berkaitan dengan variabel yang diteliti (Sanjaya, 2009:49). Pada penelitian ini, teknik dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang telah ada, seperti data mengenai profil sekolah MTs. Negeri 1 Tulang Bawang serta data mengenai jumlah kelas dan siswa.

3.7.4. Teknik Kepustakaan

Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data-data yang berhubungan dengan penelitian ini seperti teori yang mendukung, konsep-konsep dalam penelitian dan data-data yang di ambil dari berbagai referensi.

3.8. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2014:148). Lebih lanjut Suharsimi Arikunto, menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya (Suharsimi Arikunto dalam Sudaryono, 2013:30).

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menyusun instrumen penelitian, antara lain:

1. Masalah atau variabel yang diteliti termasuk indikator variabel, harus jelas spesifik sehingga dapat dengan mudah menetapkan jenis instrumen yang akan digunakan;
2. Sumber data/ informasi baik jumlah maupun keragamannya harus diketahui terlebih dahulu, sehingga bahan atau dasar dalam menentukan isi, bahasa, sistematika item dalam instrumen penelitian;

3. Keterampilan dalam instrumen itu sendiri sebagai alat pengumpul data baik dari keajegan, kesahihan maupun objektivitasnya;
4. Jenis data yang diharapkan dari penggunaan instrumen harus jelas, sehingga peneliti dapat memperkirakan cara analisis data guna pemecahan masalah penelitian;
5. Mudah dan praktis digunakan akan tetapi dapat menghasilkan data yang diperlukan (Margono, 2004:155).

Instrumen dalam penelitian ini adalah angket yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS. Angket ini diberikan kepada siswa untuk memperoleh data mengenai tanggapan tentang Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar IPS siswa. Jenis angket yang dipakai dalam penelitian ini adalah instrument angket skala *Likert* yang terdiri atas pernyataan positif. Kategori jawaban dalam angket ini terdapat lima kategori jawaban yaitu : SS (Sangat Setuju), S (Setuju), R (Ragu-Ragu), TS (Tidak Setuju), dan STS (Sangat Tidak Setuju). Kriteria Item diskor berdasarkan jawaban yang dipilih dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 3.5 Kategori Skala *Likert*

Penilaian	Nilai
SS (Sangat Setuju)	5
S (Setuju)	4
R (Ragu-Ragu)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Sumber : (Sugiyono, 2014:153)

Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar IPS Siswa

Variabel	Indikator	No Instrumen	Jumlah
Motivasi Belajar	1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil	1,2,3	3
	2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	4,5,6	3
	3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan	7,8,9	3
	4. Adanya penghargaan dalam belajar	10,11,12	3
	5. Adanya kegiatan belajar yang menarik	13,14,15	3
	6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik	16,17,18	3
Jumlah			18

Sumber : (Hamzah B.Uno, 2012:23)

3.9. Uji Persyaratan Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Angket atau diberikan pada masing-masing siswa untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa setelah diberi perlakuan. Sebelum angket disebar kepada siswa maka perlu dilakukan uji kelayakan instrumen, yaitu uji persyaratan instrumen tentang layak atau tidaknya sebuah instrumen dipakai sebagai alat pengumpul data yang baik.

Reliabilitas dan validitas merupakan dua syarat utama yang harus dipenuhi oleh sebuah instrumen untuk layak digunakan sebagai alat pengumpul data penelitian yang memenuhi kriteria yang baik. Oleh karena itu instrumen yang baik harus memiliki nilai reliabilitas dengan validitas tertentu (Misbahudin dan Iqbal Hasan, 2013: 298).

3.9.1. Uji Validitas

Instrumen penelitian yang baik harus memenuhi dua persyaratan penting, yaitu *valid* dan *reliable*. Menurut Suharsimi Arikunto, validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen (Arikunto, 2013:211).

Pengujian validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan rumus *Korelasi Product Moment Pearson* dengan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

r_{xy} : koefesien korelasi antara X dan Y
 ΣX : jumlah X
 ΣY : jumlah Y
 ΣX^2 : kuadrat dari X
 ΣY^2 : kuadrat daru Y
 ΣXY : jumlah perkalian X dengan Y
 N : jumlah sampel
 (Suharsimi Arikunto, 2013:72)

Dengan kriteria pengujian jika harga $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha=0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut dinyatakan tidak valid.

Uji validitas dilakukan di kelas VIII C MTs. N 1 Tulang Bawang. Validitas soal diolah dengan menggunakan rumus *korelasi product moment pearson* dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Excel*. Validitas instrumen yang diujikan berupa angket motivasi belajar yang terdiri atas 18 butir pernyataan. Hasil validitas angket ditampilkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.7 Tabel hasil validitas uji coba instrumen motivasi belajar

No	Validitas	Keterangan	No.	Validitas	Keterangan
1	0,4507	Valid	10	0,389	Valid
2	0,562	Valid	11	0,453	Valid
3	0,462	Valid	12	0,419	Valid
4	0,486	Valid	13	0,572	Valid
5	0,441	Valid	14	0,437	Valid
6	0,5082	Valid	15	0,617	Valid
7	0,433	Valid	16	0,473	Valid
8	0,397	Valid	17	0,526	Valid
9	0,464	Valid	18	0,389	Valid

Dengan N = 28, taraf signifikan $\alpha = 0,05$, dan $r_{tabel} = 0,374$

Sumber: Olah data peneliti tahun 2016

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat, dari 18 butir pernyataan yang diberikan butir pernyataan yang valid yang memiliki validitas berkisar 0,4 s.d 0,6 dari ke 18 butir pernyataan yang valid seluruhnya akan digunakan dalam penelitian. Lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran.

3.9.2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Suharsimi Arikunto, 2013:221).

Menurut Sukardi, reliabilitas adalah karakter lain dari hasil evaluasi. Reliabilitas juga dapat diartikan sama dengan konsistensi atau keajegan. Suatu instrumen dikatakan mempunyai nilai reliabilitas tinggi, apabila tes yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur yang hendak diukur (Sukardi, 2013:43).

Pengukuran reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach's* sebagai berikut :

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

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas instrumen

$\sum \sigma_i^2$: Skor tiap-tiap item

k : Banyaknya butir soal

σ_t^2 : Varians total

(Suharsimi Arikunto, 2013:239)

Tabel.3.8 Kriteria Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas (r_{11})	Kriteria
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	Sangat rendah

Sumber : (Arikunto, 2013:89)

Instrumen dapat di katakan mempunyai reliabilitas apabila nilai kriteria pernyataan yang digunakan dalam instrumen 0,6 sampai dengan 1,00. Berikut ini akan disajikan tabel hasil perhitungan reliabilitas uji coba instrumen motivasi belajar :

Tabel.3.9 Hasil perhitungan uji reliabilitas

k	$\sum \sigma_i^2$	σ_t^2	r_{11}
18	16,914	66,226	0,7884

Sumber: Hasil olah data penelitian tahun 2016

Berdasarkan hasil tes uji reliabilitas di atas, diperoleh bahwa reliabilitas sebesar 0,7884 sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil uji instrumen memiliki kriteria reliabilitas yang tinggi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran.

3.10. Teknik Analisis Data

Menurut Iqbal Hasan, analisis data adalah memperkirakan atau dengan menentukan besarnya pengaruh secara kuantitatif dari perubahan suatu (beberapa) kejadian terhadap sesuatu (beberapa) kejadian lainnya, serta memperkirakan atau meramalkan kejadian lainnya. Kejadian (*event*) dapat dinyatakan sebagai perubahan nilai variabel (Misbahudin dan Iqbal hasan, 2013: 32).

Lebih lanjut Sugiyono menjelaskan, analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2013:335).

Berdasarkan pengertian diatas, teknik analisis data merupakan suatu proses mengurutkan data yang telah diperoleh, kedalam suatu pola untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif.

3.10.1. Pengkonversian Skor Mentah Menjadi Skor Akhir

Selama kegiatan penelitian yang dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan, baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol, motivasi belajar siswa selalu di ukur pada setiap pertemuan yaitu dengan membagikan angket motivasi belajar pada akhir pembelajaran. Hasil pengisian angket pada setiap kali tersebut kemudian di jumlahkan dan didapatlah skor motivasi belajar masing-masing siswa pada setiap pertemuan. Skor yang diperoleh siswa ini masih berupa skor mentah (*raw score*) dan belum dapat dikatakan sebagai skor yang baku, untuk itu perlu dilakukan pengkonversian skor mentah menjadi skor akhir, dengan rumus dibawah ini :

$$N = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan :

N : Skor Akhir

(Sudijono, 2011:316)

Setelah skor mentah motivasi belajar IPS siswa pada setiap pertemuan dikonversikan menjadi skor akhir, maka langkah selanjutnya adalah skor akhir yang sudah di dapat kemudian diambil rata-ratanya, hasil rata-rata inilah yang nantinya akan digunakan untuk perhitungan selanjutnya. Adapun rumus yang di gunakan untuk mencari rata-rata adalah sebagai berikut :

$$\bar{x} = \frac{x_1 + x_2 + x_3}{n}$$

Keterangan :

\bar{x} : Rata-rata

$x_1 + x_2 + \dots$: Nilai

n : Banyak data

(Sudjana, 2005:67)

3.10.2. Pengkategorisasian Motivasi Belajar IPS

Setelah skor akhir motivasi belajar siswa telah diperoleh, maka langkah selanjutnya adalah mengkategorikan data kedalam tiga kategori yaitu tinggi, rendah dan sedang. Pengkategorisasian ini dilakukan karena motivasi belajar merupakan ciri data ordinal selain itu juga untuk memudahkan dalam perhitungan

pada pengujian hipotesis. Adapun kategorisasi motivasi belajar IPS ini menggunakan pengolahan data dengan pendekatan penilaian acuan norma (PAN). Oleh karena itu pengkategorian motivasi belajar IPS siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol didapatkan berdasarkan skor akhir yang diperoleh masing-masing kelas. Untuk melakukan kategorisasi berdasarkan pendekatan PAN ini menggunakan rumus simpangan baku (SD) dan nilai baku atau angka skala sebagai alat bantu praktis. Berikut adalah langkah-langkah untuk mengkategorikan data berdasarkan interval :

1. Mencari skor mentah setiap siswa.
2. Menentukan rerata (*mean*), dengan rumus sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum f.x}{n}$$

3. Menentukan simpangan baku (SD), dengan rumus sebagai berikut:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{n} - \left(\frac{\sum fx}{n}\right)^2}$$

4. Mengkategorikan skor dengan menggunakan tabel bantu sebagai berikut:

Tabel.3.10 Kategorisasi skor motivasi belajar IPS

Klasifikasi	Batas Interval
Tinggi	$X > M + 1 SD$
Sedang	$M - 1 SD \geq X \leq M + 1 SD$
Rendah	$X < M - 1 SD$

Sumber : (Zainal Arifin, 2009:240).

3.10.3. Uji Prasyarat

Untuk menganalisis sebuah data yang diperoleh dari hasil pengumpulan data yang berasal dari sebuah populasi atau sampel, diperlukan prasyarat analisis agar data tersebut layak untuk dianalisis. Dengan terpenuhinya prasyarat analisis tersebut, hasil yang diperoleh dari sebuah analisis dapat seperti kenyataan sehingga sesuai dengan yang diharapkan.

Menurut Misbahuddin dan Iqbal Hasan, prasyarat analisis data adalah sesuatu yang dikenakan pada sekelompok data hasil observasi atau penelitian untuk mengetahui layak atau tidak layaknya data tersebut dianalisis dengan menggunakan teknik statistik (Misbahuddin dan Iqbal Hasan, 2013:277).

3.10.3.1. Uji Normalitas

Uji normalitas data adalah uji prasyarat tentang kelayakan data untuk dianalisis dengan menggunakan statistik parametrik atau statistik nonparametrik. Melalui uji ini, sebuah data hasil penelitian dapat diketahui bentuk distribusi data tersebut, yaitu berdistribusi normal atau tidak normal (Misbahuddin dan Iqbal Hasan, 2013:278).

Pada penelitian ini untuk menguji kenormalan data peneliti menggunakan uji *chi-kuadrat* sebelum masuk pada rumus uji *chi-kuadrat* data hasil penelitian terlebih dahulu harus disusun kedalam tabel distribusi frekuensi. Karena data hasil penelitian ini berbentuk pecahan maka perlu dilakukan pembulatan angka untuk mempermudah perhitungan. Untuk melakukan pembulatan angka terdapat aturan-aturan statistik yang harus digunakan yaitu sebagai berikut.

Aturan 1 : Jika angka terkiri dari yang harus dihilangkan 4 atau kurang, maka angka terkanan dari yang mendahuluinya tidak berubah.

Aturan 2 : Jika angka terkiri dari yang harus dihilangkan lebih dari 5 atau 5 diikuti oleh angka bukan nol, maka angka terkiri dari yang mendahuluinya bertambah dengan satu.

Aturan 3 : Jika angka terkiri dari yang harus dihilangkan hanya angka 5 atau 5 yang diikuti oleh angka-angka nol belaka, maka angka terkiri dari yang mendahuluinya tetap jika ia genap, dan tambah satu jika ia ganjil. (Sudjana, 2005: 9-10).

Langkah-langkah dalam melakukan uji kenormalan data menggunakan uji *chi-kuadrat* adalah sebagai berikut :

1. Merangkum data seluruh variabel yang akan diuji normalitasnya, dalam hal ini data motivasi belajar IPS siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Menentukan jumlah kelas interval.
3. Menentukan panjang kelas interval.
4. Menyusun ke dalam tabel distribusi frekuensi, yang sekaligus merupakan tabel penolong untuk menghitung harga *Chi-Kuadrat*.
5. Menghitung frekuensi yang diharapkan (f_h).
6. Memasukkan harga-harga (f_h), ke dalam tabel kolom f_h , sekaligus menghitung harga-harga ($f_o - f_h$) dan $\frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$ dan menjumlahkannya. Harga $\frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$ adalah merupakan harga *Chi-Kuadrat*, (χ^2_{hitung}).
7. Membandingkan harga *Chi-Kuadrat* hitung dan *Chi-Kuadrat* tabel. Bila harga *Chi-Kuadrat* hitung lebih kecil atau sama dengan harga *Chi-Kuadrat* tabel ($\chi^2_{\text{hitung}} \leq \chi^2_{\text{tabel}}$), maka distribusi data dinyatakan normal, dan bila lebih besar ($>$) dinyatakan tidak normal (Sugiyono, 2014:241-243).

3.10.3.2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kelompok siswa berasal dari varian yang sama (homogen) atau tidak. Untuk Uji homogenitas varians pada penelitian ini menggunakan uji dua varian (Sudjana, 2005:250), adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

a) Hipotesis

H_0 : Varian populasi homogen

H_1 : Varian populasi tidak homogen

b) Bagi data kedalam dua kelompok

c) Cari nilai simpangan baku dari masing-masing kelompok

d) Tentukan F_{hitung} dengan rumus :

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

e) Kriteria pengujiannya :

Terima H_0 , apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$

Tolak H_0 , apabila $F_{hitung} \geq F_{tabel}$

3.10.4. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan pengujian prasyarat analisis dan data diketahui berdistribusi normal dan homogen serta data telah dikategorika, maka langkah selanjutnya adalah melakukan pegujian hipotesis. Uji hipotesis merupakan langkah untuk memberikan jawaban terhadap rumusan masalah dalam penelitian. Adapun hipotesis yang akan di uji kebenarannya adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada Pengaruh Positif yang Signifikan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas VIII MTs. Negeri 1 Tulang Bawang Tahun Ajaran 2015/2016.

H_1 : Ada Pengaruh Positif yang Signifikan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas VIII MTs. Negeri 1 Tulang Bawang Tahun Ajaran 2015/2016.

Untuk mengetahui apakah ada pengaruh positif yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar IPS siswa maka digunakan rumus uji *Koefesien Korelasi Theta* dan uji *Kai Kuadrat*.

Untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang positif model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar IPS siswa, digunakan rumus uji *theta*. Dengan rumus sebagai berikut :

$$\theta = \frac{\sum D_i}{T_2}$$

Keterangan :

ΣD_i : perbedaan absolut antara frekuensi diatas (f_a) setiap rank dan dibawah (f_b) setiap rank untuk pasangan variabel subkelas nominal atau $f_a - f_b$.

T2 : setiap frekuensi total pada subkelas nominal dikalikan dengan setiap frekuensi.

(Misbahuddin dan Iqbal Hasan, 2013: 55).

Untuk menentukan kekuatan pengaruh antar variabel tersebut maka digunakan tabel koefisien korelasi sebagai patokan.

Tabel.3.11 Interval Nilai Koefisien Korelasi

No	Interval Nilai	Kriteria
1	KK = 0,00	Tidak ada
2	$0,00 < KK \leq 0,20$	Sangat rendah atau lemah sekali
3	$0,20 < KK \leq 0,40$	Rendah atau lemah, tapi pasti
4	$0,40 < KK \leq 0,70$	Cukup berarti atau sedang
5	$0,70 < KK \leq 0,90$	Tinggi atau kuat
6	$0,90 < KK < 1,00$	Sangat tinggi atau kuat sekali, dapat diandalkan
7	KK = 1,00	sempurna

Sumber: (Misbahuddin dan Iqbal Hasan, 2013: 48).

Untuk menguji signifikan pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap motivasi belajar IPS siswa akan menggunakan uji statistik dengan uji *Kai Kuadrat* (χ^2) dengan rumus sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum \sum \frac{(O - E)^2}{E}$$

Keterangan :

O : nilai-nilai observasi

E : nilai-nilai frekuensi harapan

(Misbahuddin dan Iqbal Hasan, 2013: 125).

Prosedur pengujian hipotesisnya adalah sebagai berikut :

a) Menentukan formulasi hipotesisnya :

H_0 = tidak ada pengaruh yang signifikan X terhadap Y

H_1 = ada pengaruh yang signifikan X terhadap Y

b) Menentukan taraf nyata dan nilai χ^2 tabel :

1) Nilai taraf yang dipilih adalah 5% (0,05)

2) Nilai χ^2 dengan db = (b-1) (k-1)

$$\chi^2_{\alpha (db)} = \dots\dots\dots$$

c) Menentukan kriteria pengujian :

H_0 : diterima apabila $\chi^2 \leq \chi^2_{\alpha (db)} / \chi^2 \leq \chi^2_{\text{tabel}}$

H_0 : ditolak apabila $\chi^2 > \chi^2_{\alpha (db)} / \chi^2 > \chi^2_{\text{tabel}}$

d) Menentukan nilai statistik dengan rumus *kai kuadrat* dan menarik kesimpulan

dalam hal penerimaan atau penolakan H_0

(Misbahuddin dan Iqbal Hasan, 2013: 126).

REFERENSI

- Rukaesih A. Maolani dan Ucu Cahyana. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers. Halaman 9
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Halaman 6
- Ibid.* Halaman 107
- Sukardi. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bumi aksara: Jakarta. Halaman 185.
- Sugiyono. 2014 *Op. Cit.* Halaman 117
- Suharsimi Arikunto. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. Halaman 173
- Sugiyono. 2014. *Op. Cit.* Halaman 174
- Margono. 2007. *Metodologi penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta. Halaman 121
- Triyono. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Ombak. Halaman 145
- ErwanAgus Purwanto. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Gava Media. Halaman 47
- Sugiyono. 2014. *Op. Cit.* Halaman 82
- Arikunto. *Op. Cit.* 2013. Halaman 134
- Ibid.* Halaman 161
- Sugiyono. 2014. *Op. Cit.* Halamna 203
- Margono. 2007. *Op. Cit.* Halamna 158
- Sudaryono, dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu. Halaman 30.
- Margono. 2007. *Op. Cit.* Halaman 167.
- Sugiyono. 2014. *Op. Cit.* Halaman 199.

Ibid. Halaman 134-135

Arikunto. 2013. *Op. Cit.* Halaman 274

Sudaryono. 2013. *Op. Cit.* Halaman 41

Wina Sanjaya. 2009. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, halaman 49

Sugiyono. 2014. *Op. Cit.* Halaman 148

Sudaryono. 2013. *Loc. Cit.* Halaman 30

Margono. 2004. *Op. Cit.* Halaman 155

Sugiyono. 2014. *Op. Cit.* Halaman 153

Hamzah B. Uno. 2012. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara. Halaman 23

Misbahudin dan Iqbal Hasan. 2013. *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara. Halaman 298

Suharsimi Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. Halaman 211

Ibid. Halaman 72

Ibid. Halaman 221

Sukardi. 2013. *Op. Cit.* Halaman 43

Arikunto. 2013. *Op. Cit.* Halaman 239

Ibid. Halaman 89

Iqbal Hasan. 2013. *Op. Cit.* Halaman 32

Sugiyono. 2014. *Op. Cit.* Halaman 335

Anas Sudijono. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. Halaman 316

Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito. Halaman 67

Zainal Arifin. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Rosda Karya. Halaman 240

Iqbal Hasan. 2013. *Op. Cit.* Halaman 227

Ibid. Halaman 278

Sudjana. 2005. *Op. Cit.* Halaman 9-10

Sugiyono. 2014. *Op. Cit.* Halaman 241-243

Sudjana. 2005. *Op. Cit.* Halaman 250

Iqbal Hasan. 2013. *Op. Cit.* Halaman 55

Ibid. Halaman 48

Ibid. Halaman 125

Ibid. Halaman 126

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas VIII MTs. Negeri 1 Tulang Bawang Tahun Ajaran 2015/2016 dengan nilai koefisien korelasi heta sebesar 0,4578 dan taraf signifikan dengang uji kai kuadrat sebesar 15,28 dengan indikasi :

- 1) Nilai Koefisien Korelasi *Theta* sebesar 0,4578 jika dimasukkan kedalam tabel koefisien korelasi pada kategori cukup berarti atau sedang yang artinya memiliki nilai yang positif, yang berarti dengan digunakannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini di kelas maka dapat bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar IPS siswa atau dapat dikatakan model pembelajaran ini baik digunakan untuk mempengaruhi atau meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 2) Taraf signifikan dengang uji kai kuadrat sebesar 15,28 memiliki arti yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dapat dipercaya atau diandalkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti dapat memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi guru mata pelajaran IPS di MTs. Negeri 1 Tulang Bawang serta bagi peneliti untuk dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran IPS sehingga tercipta suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar.
2. Dengan adanya keterbatasan pada penelitian ini oleh karena itu disarankan perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini dapat diterapkan pada semua materi pelajaran dan pada setiap jenjang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arnie Fajar. *Portofolio Dalam Pembelajaran IPS*. Bandung: Rosda Karya.
- Dadang Supardan. 2015. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Perspektif Filosofi dan Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama. 2003. *Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning)*. Jakarta: Depdiknas.
- Erwan Agus Purwanto. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamzah B. Uno. 2012. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jamil Suprihatiningrum. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kokom Komalasari. 2010. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Margono. 2004. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara..
- _____. 2007. *Metodologi penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Miftahul Huda. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Misbahudin dan Iqbal Hasan. 2013. *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Muhibbin Syah. 2012. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Nunuk Suryani. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.
- Oemar Hamalik. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Poerwardarminta. 1987. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Robbert E. Slavin. 2005. *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Rukaesih A. Maolani dan Ucu Cahyana. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Santrock, John. W. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Sardiman. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Semiawan C R. 2002. *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Anak Usia Dini (Pendidikan Prasekolah dan SD)*. Jakarta: Prehallindo.
- Soemantri, dkk. 2001. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Pusat Penerbit Universitas Terbuka.
- Suarjana. 2000. *Model Pembelajaran Teams Games Tournament*. Vol 3 No 1. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (PTIK)
- Sudaryono, dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukardi. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi aksara.
- Supardi. 2010. *Dasar-Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta Ombak.
- Sutiarman. 2013. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Triyono. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Ombak.
- Tukiran Taniredja. 2014. *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta

- Wina Sanjaya. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Penamedia Group.
- Wina Sanjaya. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Penamedia Group.
- Wina Sanjaya. 2009. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Winarno Surakhmad. 1989. *Pengantar penelitian ilmiah dasar, metode dan teknik*. Bandung: Tarsito.
- Zainal Arifin. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Rosda Karya.