

**HUBUNGAN AKTIVITAS BELAJAR PADA MODEL PEMBELAJARAN
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS XI IPS 2 PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH DI SMA NEGERI 8 BANDAR LAMPUNG
TAHUN AJARAN 2015/2016**

(Skripsi)

**Oleh:
OKTA DARMA YUDHA**



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

ABSTRAK

HUBUNGAN AKTIVITAS BELAJAR PADA MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI IPS 2 PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DI SMA NEGERI 8 BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2015/2016

Oleh

Okta Darma Yudha

Berdasarkan observasi pendahuluan di SMA Negeri 8 Bandar Lampung, diketahui motivasi belajar siswa terbilang rendah. Hal tersebut dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas belajar siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mencoba meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada hubungan *mental activities* pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPS 2 pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 8 Bandar Lampung tahun ajaran 2015/2016. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan *mental activities* pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPS 2 pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 8 Bandar Lampung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen, dengan desain *One-Shot Case Study*. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dengan menggunakan uji koefisien korelasi *spearman*.

Berdasarkan analisis data yang dilakukan menggunakan uji koefisien korelasi *spearman* diperoleh hasil $t_0 (4,346) > t_{\text{tabel}} (2,064)$. Dari penelitian ini disimpulkan bahwa ada hubungan *mental activities* pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPS 2 pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 8 Bandar Lampung tahun ajaran 2015/2016.

**HUBUNGAN AKTIVITAS BELAJAR PADA MODEL PEMBELAJARAN
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS XI IPS 2 PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH DI SMA NEGERI 8 BANDAR LAMPUNG
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Oleh:
Okta Darma Yudha

**Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada
Program Studi Pendidikan Sejarah
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



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

**Judul Skripsi : HUBUNGAN AKTIVITAS BELAJAR PADA
MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES
TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS XI IPS 2 PADA
MATA PELAJARAN SEJARAH DI SMA
NEGERI 8 BANDAR LAMPUNG TAHUN
AJARAN 2015/2016**

Nama Mahasiswa : Okta Darma Yudha

Nomor Pokok Mahasiswa : 1213033058

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

**Drs. Maskun, M.H.
NIP 19591228 198503 1 005**

**Muhammad Basri, S.Pd., M.Pd.
NIP 19731120 200501 1 001**

2. Mengetahui

**Ketua Jurusan
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

**Ketua Program Studi
Pendidikan Sejarah**

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

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

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Drs. Maskun, M.H.**

Sekretaris : **Muhammad Basri, S.Pd., M.Pd.**

Penguji
Bukan Pembimbing : **Drs. Syaiful M., M.Si.**

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.

NIP 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **28 November 2016**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini adalah:

- | | |
|----------------------|--|
| 1. Nama | : Okta Darma Yudha |
| 2. NPM | : 1213033058 |
| 3. Program Studi | : Pendidikan Sejarah |
| 4. Jurusan/ Fakultas | : Pendidikan IPS/ FKIP Unila |
| 5. Alamat | : Jln. Drs Warsito Gg Rajabasa 1 No 10,
Kecamatan Teluk Betung Utara, Kelurahan
Kupang Kota, Kota Bandar Lampung |

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu 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.

Bandar Lampung, 28 November 2016



Okta Darma Yudha
NPM 1213033058

RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Kelurahan Kupang Kota, Kecamatan Teluk Betung Utara, Kota Bandar Lampung, pada 11 Oktober 1994. Penulis merupakan anak keempat (dari empat bersaudara) dari pasangan Bapak Purwoto dan Ibu Parminah.

Riwayat pendidikan penulis dimulai dari jenjang pendidikan dasar pada tahun 2000 sampai tahun 2006 di SD Negeri 1 Kupang Kota, jenjang pendidikan menengah pada tahun 2006 sampai tahun 2009 di SMP Negeri 3 Bandar Lampung; dan tahun 2009 sampai tahun 2012 di SMA Negeri 8 Bandar Lampung. Pada Tahun 2012 penulis terdaftar sebagai mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Pada tahun 2015 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kabupaten Lampung Barat, Kecamatan Bandar Negeri Suoh, Pekon Gunung Ratu dan menjalani Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Negeri 3 Bandar Negeri Suoh.

MOTTO

“Pendidikan adalah senjata paling ampuh yang dapat kamu gunakan untuk mengubah dunia ”

(Nelson Mandela)

“Apabila di dalam diri seseorang masih ada rasa malu dan takut untuk berbuat suatu kebaikan, maka jaminan bagi orang tersebut adalah tidak akan bertemunya ia dengan kemajuan selangkah pun”

(Ir. Soekarno)

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Dengan rasa syukur dan kerendahan hati, Sebagai ungkapan terima kasih
kupersembahkan karya kecil ini untuk orang-orang terkasihku :*

Bapak dan Ibuku tercinta,

Bapak Purwoto dan Ibu parminah

Yang telah membesarkanku dengan penuh kasih sayang, pengorbanan, dan kesabaran.

*Terimakasih atas setiap tetes keringat serta doa dari bapak dan ibu untuk
kebahagiaan dan keberhasilan putramu ini.*

Kakak-kakakku tercinta,

Mbak yani, mbak ira, dan mas iwan

Yang selalu memotivasiku agar menjadi seorang laki-laki yang penuh tanggung jawab.

Terimakasih atas kasih sayang, doa, dukungan, dan semangat yang selalu diberikan.

keponakan-keponakanku tersayang

Nafilah, Akbar, Adinda, Hauzan dan Kanza

*Yang telah menjadi semangat di dalam prosesku, terimakasih atas keceriaan serta
hangatnya kasih sayang didalam keluarga*

Bapak/Ibu dosen, Bapak/Ibu guru, dan sahabatku

*Yang telah menjadi salah satu bagian terpenting dalam kisah hidupku. Terimakasih
telah menjadi guru kehidupan didalam hidupku.*

Almamater yang aku banggakan, Universitas Lampung.

SANWACANA

Alhamdulillahirobbil'alamin,

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Aktivitas Belajar pada Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS 2 pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016”**, sebagai syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya 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. Buchori Asyik, M.S., selaku Wakil Dekan Bidang Keuangan 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 Ilmu Pengetahuan Sosial 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 sekaligus penguji utama dalam penyusunan skripsi ini. Terimakasih atas nasehat serta motivasi yang telah diberikan kepada penulis.
7. Bapak Drs. Maskun, M.H., selaku pembimbing utama. Terima kasih telah membimbing, mengarahkan, memberikan saran, motivasi, dan semangat kepada penulis sehingga terselesaikannya skripsi ini.
8. Bapak Muhammad Basri, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing Akademik sekaligus pembimbing kedua dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah membimbing penulis, mengajarkan penulis tentang pentingnya kesabaran dan kerja keras, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
9. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, Drs. Ali Imron, M.Hum, Drs. Tontowi, M.Si, Drs. H. Iskandar Syah, M.H., Drs. Wakidi, M.Hum., Dr. Risma Margaretha Sinaga, M.Hum., Yustina Sri Ekwandari, S.Pd, M.Hum., Suparman Arif, S.Pd. M.Pd., Myristica Imanita, S.Pd., M.Pd., dan Cheri Saputra, S.Pd, M.Pd.. Terima kasih atas ilmu dan pengalaman yang telah diberikan.

10. Drs. Noveria selaku Kepala SMA Negeri 8 Bandar Lampung. Terima kasih telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan penelitian di SMA Negeri 8 Bandar Lampung.
11. Bapak dan Ibu dewan guru beserta staff karyawan SMA Negeri 8 Bandar Lampung, khususnya Ibu Drs Fatimah. selaku guru Mata Pelajaran Sejarah. Terima kasih telah banyak membantu penulis selama melaksanakan penelitian.
12. Evi Yulianti, yang telah menjadi semangat di dalam prosesku. Terimakasih atas do'a, motivasi, tenaga, serta waktu yang tiada henti engkau berikan kepadaku.
13. Sahabat dan saudaraku: keluarga Tri Putra, Agus, Aryan, Enggal, Ridho, Ridwan, Rohim, Wayan. Alumni Misteri Illahi. Sahabat-sahabat Amdalucia. Sahabat - sahabat IKANPARI. Terimakasih atas semangat, motivasi serta saran yang telah kalian berikan kepada penulis.
14. Teman-teman angkatan 2012, terima kasih untuk kebersamaan yang telah kita lalui selama ini.

Semoga bantuan dan dukungan yang telah diberikan mendapatkan keberkahan dan pahala yang berlimpah dari Allah SWT.

Bandar Lampung, November 2015

Penulis

Okta Darma Yudha

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSEMBAHAN	i
SANWACANA	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi masalah	7
1.3 Pembatasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	8
1.6 Kegunaan Penelitian	9
1.7 Ruang Lingkup Penelitian	9
II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, PARADIGMA DAN HIPOTESIS	
2.1 Tinjauan Pustaka	11
2.1.1 Konsep Aktivitas Belajar	11
2.1.2 Konsep Model Pembelajaran	14
2.1.3 Konsep Model <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	16
2.1.4 Konsep Motivasi Belajar	19
2.1.5 Konsep Pembelajaran Sejarah	20
2.2 Kerangka Pikir	21
2.3 Paradigma	23
2.4 Hipotesis	24
III. METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Metode yang Digunakan.....	25
3.2 Desain Penelitian.....	26
3.3 Populasi dan Sampel.....	27
3.3.1 Populasi Penelitian	27
3.3.2 Sampel Penelitian	27

3.4	Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	28
3.4.1	Variabel Penelitian.....	28
3.4.2	Definisi Operasional	29
3.5	Teknik Pengumpulan Data	30
3.5.1	Kuesioner (Angket)	30
3.5.2	Observasi	30
3.5.3	Dokumentasi	31
3.5.4	Kepustakaan.....	31
3.6	Langkah-Langkah Penelitian.....	32
3.7	Instrumen Penelitian.....	33
3.7.1	Angket.....	33
3.7.2	Lembar Observasi	34
3.8	Uji Prasyarat Instrumen	35
3.8.1	Uji Validitas	35
3.8.2	Uji Reliabilitas	36
3.9	Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	37
3.9.1	Prosedur Pengolahan Data	38
3.9.2.	Uji Prasyarat Analisis Data	39
3.9.2.1.	Uji Normalitas	39
3.9.2.2.	Uji Linieritas	40
3.9.2.3.	Uji Regresi Linier Sedrehana	40
3.9.3.	Pengujian Hipotesis	41

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil Penelitian.....	42
4.1.1	Keadaan Umum Lokasi Penelitian	42
4.1.1.1.	Sejarah SMA Negeri 8 Bandar Lampung.....	42
4.1.1.2.	Visi dan Misi SMA Negeri 8 Bandar Lampung	46
4.1.1.3.	Kondisi SMA Negeri 8 Bandar Lampung	46
4.1.2	Hasil Uji Instrumen Penelitian.....	48
4.1.2.1.	Uji Validitas Motivasi Belajar	48
4.1.2.2.	Uji Reliabilitas Motivasi Belajar	49
4.1.3	Data Hasil Penelitian	49
4.1.3.1.	Pertemuan Pertama	50
4.1.3.2.	Pertemuan Kedua.....	51
4.1.3.3.	Pertemuan Ketiga.....	52
4.1.3.4.	Rekapitulasi Skor Aktivitas dan Motivasi Belajar Siswa.....	53
4.1.3.5.	Pengkategorian Aktivitas dan Motivasi Belajar Siswa.....	55
4.1.4	Hasil Uji Analisis Data	62
4.1.4.1	Hasil Uji Normalitas	62
4.1.4.2	Hasil Uji Linieritas	63
4.1.4.3	Hasil Uji Regresi Linier Sedrehana	64
4.1.4.4.	Hasil Uji Hipotesis.....	65
4.2	Pembahasan	67

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	68
5.2 Saran	68

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jumlah Populasi Siswa Kelas XI IPS 2.....	27
2. Jumlah Sampel Siswa Kelas XI IPS 2	28
3. Kriteria Penilaian Angket.....	33
4. Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar Siswa	34
5. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa	34
6. Nilai Koefisien Alpha	37
7. Pedoman Pembagian Kategori Aktivitas dan Motivasi Belajar Siswa	39
8. Daftar Nama Kepala Sekolah SMA Negeri 8 Bandar Lampung	43
9. Daftar Nama Guru.....	44
10. Daftar Nama Staf Administrasi dan Penjaga Sekolah	46
11. Daftar Sarana dan Prasarana di SMA Negeri 8 Bandar Lampung.....	47
12. Hasil Uji Validitas Motivasi Belajar	48
13. Hasil Uji Reliabilitas Motivasi Belajar	49
14. Data Skor Aktivitas dan Motivasi Pertemuan Pertama.....	50
15. Data Skor Aktivitas dan Motivasi Pertemuan Kedua	51
16. Data Skor Aktivitas dan Motivasi Pertemuan Ketiga	52
17. Rekapitulasi Skor Aktivitas Belajar Siswa Kelas XI IPS 2	53
18. Rekapitulasi Skor Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS 2.....	54
19. Skor Rata-rata Aktivitas dan Motivasi Belajar Siswa.....	54
20. Persiapan Perhitungan Rerata Dan Simpangan Baku	56
21. Letak skor batas kategori aktivitas belajar siswa	57
22. Kategorisasi aktivitas belajar siswa	57
23. Pembagian Kategori Aktivitas Belajar Siswa XI IPS 2	58
24. Persiapan Perhitungan Rerata Dan Simpangan Baku	58
25. Letak skor batas kategori	59
26. Kategorisasi motivasi belajar siswa	59
27. Kategori Motivasi Belajar Siswa XI IPS 2	60
28. Pembagian Kategori Motivasi Belajar Siswa XI IPS 2	60
29. Pengkategorian Aktivitas dan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS 2	60
30. Hasil Uji Normalitas	63
31. Hasil Uji Linieritas	64
32. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana	65

33. Tabel Penolong untuk Menghitung Koefisien Korelasi <i>Rank</i> (r_s).....	65
---	----

DAFTAR GAMBAR

Diagram	Halaman
1. Pengkategorian Aktivitas dan Motivasi Belajar Siswa	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Surat Izin Penelitian
2. Surat Keterangan Penelitian
3. Silabus
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
5. Soal Hari Pertama
6. Soal Hari ke Dua
7. Soal Hari ke Tiga
8. Lembar Angket Penelitian
9. Lembar Observasi Aktivitas Belajar
10. Pedoman Penskoran Aktivitas Belajar
11. Uji Validitas
12. Uji Reliabilitas
13. Data Skor Aktivitas Belajar Siswa
14. Hasil Rekapitulasi Data Skor Aktivitas Belajar Siswa
15. Data Skor Motivasi Belajar Siswa
16. Hasil Rekapitulasi Data Skor Motivasi Belajar Siswa
17. Uji Normalitas
18. Uji Linieritas
19. Uji Regresi Linier Sederhana
20. Uji Hipotesis

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Menurut Trianto, pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Dalam makna yang lebih kompleks pembelajaran hakikatnya adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan (Trianto, 2009: 17).

Pembelajaran merupakan aktivitas yang menjadi bagian dari pendidikan dan dilaksanakan untuk memperoleh suatu perubahan, baik tingkah laku maupun pola pikir seseorang ke arah yang lebih baik. Pembelajaran dapat terlaksana jika adanya interaksi antara guru dengan siswa. Interaksi tersebut diharapkan mampu menjadikan suasana pembelajaran menjadi lebih aktif.

Interaksi belajar-mengajar mengandung suatu arti adanya kegiatan interaksi dari tenaga pengajar yang melaksanakan tugas mengajar di satu pihak, dengan warga belajar (siswa, anak didik/subjek belajar) yang sedang melaksanakan kegiatan belajar di pihak lain. Interaksi antara pengajar dengan warga belajar, diharapkan merupakan proses motivasi. Maksudnya, bagaimana dalam proses interaksi itu pihak pengajar mampu memberikan dan mengembangkan motivasi serta *reinforcement* kepada pihak warga

belajar/siswa/subjek didik, agar dapat melakukan kegiatan belajar secara optimal (Sardiman, 2008: 2).

Dalam interaksi pembelajaran terkadang tidak berjalan sebagaimana yang diharapkan karena kurangnya motivasi belajar dari siswa. Motivasi sangat diperlukan siswa dalam rangka meningkatkan semangat belajar siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar di sekolah sehingga siswa mampu menerima materi yang diberikan oleh guru dengan baik.

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 2008: 75).

Motivasi belajar sangat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam menerima pelajaran yang diberikan guru di sekolah. Namun terkadang aktivitas belajar siswa serta rendahnya kesadaran siswa akan pentingnya belajar menjadi faktor yang mempengaruhi rendahnya motivasi belajar siswa. Hal ini diperjelas oleh Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana menjelaskan bahwa aktivitas belajar dapat memberikan nilai tambah (*added value*) bagi peserta didik, berupa hal-hal berikut ini:

1. Peserta didik memiliki kesadaran (*awareness*) untuk belajar sebagai wujud adanya motivasi internal untuk belajar sejati.
2. Peserta didik mencari pengalaman dan langsung mengalami sendiri, yang dapat memberikan dampak terhadap pembentukan pribadi yang integral.
3. Peserta didik belajar dengan menurut minat dan kemampuannya.
4. Menumbuh kembangkan sikap disiplin dan suasana belajar yang demokratis di kalangan peserta didik.

5. Pembelajaran dilaksanakan secara konkret sehingga dapat menumbuhkan kembangkan pemahaman dan berfikir kritis serta menghindarkan terjadinya verbalisme.
6. Menumbuhkan kembangkan sikap kooperatif dikalangan peserta didik sehingga sekolah menjadi hidup, sejalan dan serasi dengan kehidupan di masyarakat di sekitarnya (Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana 2010: 24).

Oleh sebab itu, perlu dilakukan suatu upaya oleh guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dengan cara melakukan inovasi dan menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa agar suasana kelas menjadi lebih aktif dan siswa merasa termotivasi dengan materi pelajaran. Dengan motivasi yang tinggi dari dalam diri siswa akan mendorong rasa ingin berubah dan menjadi individu yang lebih baik dari sebelumnya dan berusaha melakukan hal yang terbaik untuk dirinya.

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswi yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. 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 dalam belajar; (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik (Hamzah B.Uno, 2012: 23).

Sesuai observasi pendahuluan dan wawancara yang dilakukan dengan guru Mata Pelajaran Sejarah kelas XI, motivasi belajar sejarah siswa SMA Negeri 8 Bandar Lampung masih tergolong rendah, khususnya pada kelas XI IPS 2. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya motivasi belajar siswa diantaranya ialah dari dalam diri siswa. Siswa masih kurang bersungguh-sungguh dalam mengikuti pelajaran di kelas, Hal tersebut terlihat ketika guru menyampaikan materi, siswa kurang memperhatikan dan terkesan acuh terhadap pembelajaran yang sedang

disampaikan. Aktivitas belajar siswa pun masih tergolong pasif karena minimnya interaksi antara guru dengan siswa. Ketika pembelajaran berlangsung hanya sedikit siswa yang mencatat materi dan ketika guru bertanya hampir semua siswa tidak ada yang berani menjawab. Begitupun sebaliknya, siswa tidak ada yang bertanya mengenai materi yang sedang disampaikan oleh guru. Berbagai metode telah diterapkan oleh guru mata pelajaran untuk menciptakan aktivitas belajar yang aktif. Selain metode ceramah, metode diskusi pun sudah sering diterapkan. Namun hanya sebagian siswa didalam kelompok diskusi yang terlihat aktif mengikuti proses jalannya diskusi. (Hasil wawancara dengan guru Mata Pelajaran Sejarah kelas XI, 6 Januari 2016).

Dari permasalahan tersebut perlu dicari solusi yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap Mata Pelajaran Sejarah serta memberikan variasi pembelajaran dikelas. Salah satu upaya bagi guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan efektif. Model pembelajaran yang inovatif diharapkan mampu menciptakan aktivitas belajar siswa yang aktif serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

Menurut Budiono (1998) menjelaskan bahwa salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa ialah bahwa seorang pendidik dapat menggunakan model pembelajaran yang inovatif sehingga siswa menikmati kegiatan pembelajaran (Budiono dalam Sutikno, 2007: 54).

Model pembelajaran yang diharapkan mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa ialah model pembelajaran kooperatif. Ibrahim, dkk menyatakan bahwa

belajar kooperatif dapat mengembangkan tingkah laku kooperatif dan hubungan yang lebih baik antar siswa, dan dapat mengembangkan kemampuan akademis siswa (Ibrahim, dkk dalam Trianto, 2010: 62).

Model pembelajaran kooperatif terdapat beberapa tipe diantaranya ialah STAD, JIGSAW, *Number Head Together* (NHT), *Think Pare Share* (TPS) serta *Teams Games Tournament* (TGT). Tipe pembelajaran kooperatif yang akan peneliti terapkan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Nur dan Wikandari menyatakan bahwa:

Teams Games Tournament dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan Dasar (SD, SMP) hingga perguruan tinggi. *Teams Games Tournament* sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar. Meski demikian, *Teams Games Tournament* juga dapat diadaptasi untuk digunakan dengan tujuan yang dirumuskan dengan kurang tajam dengan menggunakan penilaian yang bersifat terbuka, misalnya esai atau kinerja (Nur dan Wikandari dalam Trianto, 2009: 83).

Dalam pembelajaran Kooperatif model *Teams Games Tournament* siswa tidak hanya mendengarkan materi yang diberikan oleh guru dan mencatatnya namun siswa juga mampu mengambil peran dalam proses pembelajaran dengan aktif berdiskusi, saling bekerjasama, belajar mengemukakan pendapat serta mengeluarkan ide-ide dari pemikirannya kepada lingkungan belajarnya sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat mempengaruhi motivasi belajar dalam diri siswa. Menurut Nurholis (2013), model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki kelebihan yaitu:

Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT:

1. Siswa tidak terlalu bergantung kepada guru dan akan menambahkan rasa kepercayaan dengan kemampuan diri untuk berfikir mandiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar bersama siswa lainnya.
2. Mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan secara verbal dan membandingkan dengan ide-ide orang lain.
3. Menumbuhkan sikap respek pada orang lain, dengan menyadari keterbatasan dan bersedia menerima segala perbedaan.
4. Membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
5. Meningkatkan prestasi akademik dan kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal, keterampilan mengelola waktu dan sikap positif terhadap sekolah.
6. Mengembangkan kemampuan untuk menguji ide dan pemahaman siswa, serta menerima umpan balik.
7. Meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan mengubah belajar abstrak menjadi riil.
8. Meningkatkan motivasi belajar dan melahirkan rangsangan untuk berfikir, yang akan sangat berguna bagi proses pembelajaran jangka panjang (Nurholis. *Kelebihan dan Kekurangan TGT*. di poskan pada Kamis, 11 April 2013) <http://nurholis-homeedukasi.blogspot.co.id/2013/04/kelebihan-dan-kekurangan-tgt.html>. (Diakses pada Senin, 25 Januari 2016 @ 13.13 WIB).

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Aktivitas Belajar pada Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS 2 pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah penelitian ini adalah:

1. Hubungan *visual activities* pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPS 2 pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 8 Bandar Lampung tahun ajaran 2015/2016.
2. Hubungan *oral activities* pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPS2 pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.
3. Hubungan *listening activities* pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPS 2 pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 8 Bandar Lampung tahun ajaran 2015/2016.
4. Hubungan *writing activities* pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPS 2 pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 8 Bandar Lampung tahun ajaran 2015/2016.
5. Hubungan *drawing activities* pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPS 2 pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 8 Bandar Lampung tahun ajaran 2015/2016.
6. Hubungan *motor activities* pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPS 2 pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 8 Bandar Lampung tahun ajaran 2015/2016.
7. Hubungan *mental activities* pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPS 2 pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 8 Bandar Lampung tahun ajaran 2015/2016.

8. Hubungan *emotional activities* pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPS 2 pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 8 Bandar Lampung tahun ajaran 2015/2016.

1.3. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini tidak meluas dan lebih terarah maka peneliti ingin melakukan penelitian tentang Hubungan *Mental Activities* pada Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS 2 pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

“Apakah ada hubungan *mental activities* pada model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPS 2 pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 8 Bandar Lampung tahun ajaran 2015/2016?”

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan *Mental Activities* pada Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Motivasi belajar siswa

kelas XI IPS 2 pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 8 Bandar Lampung tahun ajaran 2015/2016.

1.6. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kegunaan bagi beberapa pihak, yaitu:

1. Bagi sekolah, dapat memberikan rekomendasi kepada sekolah sebagai bahan kajian dalam usaha perbaikan proses pembelajaran menjadi lebih baik sehingga mutu pendidikan akan meningkat.
2. Bagi guru, dapat dipakai sebagai salah satu alternatif pembelajaran oleh guru agar tercipta suasana pembelajaran yang efektif, efisien dan berkualitas.
3. Penelitian ini akan memberikan bantuan pada siswa untuk lebih fokus dan aktif dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, serta dapat meningkatkan pemahaman siswa.
4. Bagi peneliti, sebagai bahan informasi kepada mahasiswa yang akan menjadi guru tentang pentingnya penggunaan model pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tersampaikan kepada siswa dengan baik.

1.7. Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang Lingkup Subjek

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS2 SMA Negeri 8 Bandar Lampung tahun ajaran 2015/2016.

2. Ruang Lingkup Objek

Objek penelitian ini adalah *mental activities* dan motivasi belajar.

3. Ruang Lingkup Wilayah

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 8 Bandar Lampung.

4. Ruang Lingkup Waktu

Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2015/2016.

5. Ruang Lingkup Ilmu

Ruang lingkup ilmu dalam penelitian ini adalah Ilmu Pendidikan, khususnya Pendidikan IPS.

REFERENSI

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana. Halaman 17.

Sardiman. 2008. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers. Halaman 2.

Ibid. Halaman 75.

Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama. Halaman 24.

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

Sutikno, Sobry. 2007. *Menggagas Pembelajaran Efektif Dan Bermakna*. Mataram. NTP Press. Halaman 54.

Trianto. *Op Cit*. Halaman 62.

Trianto. *Op Cit*. Halaman 83.

Nurholis. 2013. *Kelebihan dan Kekurangan TGT*. (di poskan pada Kamis, 11 April 2013) <http://nurholis-homeedukasi.blogspot.co.id/2013/04/kelebihan-dan-kekurangan-tgt.html>. (Diakses pada Senin, 25 Januari 2016 @ 13.13 WIB).

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, PARADIGMA, DAN HIPOTESIS

2.1. Tinjauan Pustaka

2.1.1. Konsep Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam proses belajar kedua aktivitas itu harus saling berkaitan. Belajar sangat dibutuhkan adanya aktivitas, dikarenakan tanpa adanya aktivitas proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Menurut Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana, pada proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga perubahan perilakunya dapat berubah dengan cepat, tepat, mudah dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor (Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana, 2010: 23).

Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana menjelaskan bahwa aktivitas belajar dapat memberikan nilai tambah (*added value*) bagi peserta didik, berupa hal-hal berikut ini:

1. Peserta didik memiliki kesadaran (*awareness*) untuk belajar sebagai wujud adanya motivasi internal untuk belajar sejati.
2. Peserta didik mencari pengalaman dan langsung mengalami sendiri, yang dapat memberikan dampak terhadap pembentukan pribadi yang integral.
3. Peserta didik belajar dengan menurut minat dan kemampuannya.
4. Menumbuh kembangkan sikap disiplin dan suasana belajar yang demokratis di kalangan peserta didik.

5. Pembelajaran dilaksanakan secara konkret sehingga dapat menumbuhkan kembangkan pemahaman dan berfikir kritis serta menghindarkan terjadinya verbalisme.
6. Menumbuhkan kembangkan sikap kooperatif dikalangan peserta didik sehingga sekolah menjadi hidup, sejalan dan serasi dengan kehidupan di masyarakat di sekitarnya (Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana 2010: 24).

Aktivitas belajar yang maksimal di sekolah diharapkan mampu meningkatkan semangat belajar siswa, sehingga siswa semakin termotivasi untuk terus melaksanakan kegiatan pembelajaran di sekolah. Terciptanya aktivitas belajar yang baik sangat memungkinkan dapat meningkatkan prestasi akademik masing-masing siswa. Melalui aktivitas belajar yang baik, siswa dapat melakukan banyak hal yang positif sehingga dapat menghidupkan suasana kelas menjadi lebih aktif. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikutip Paul B. Diedrich oleh Sardiman (2008: 101) bahwa:

- Aktivitas belajar dibagi ke dalam delapan kelompok, yaitu sebagai berikut:
1. *visual activities*, yang termasuk didalamnya misalnya, membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
 2. *oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
 3. *listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
 4. *writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
 5. *drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
 6. *motor activities*, yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
 7. *mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan-hubungan, dan mengambil keputusan.
 8. *emotional activities*, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup (Paul B. Diedrich dalam Sardiman, 2008: 101).

Pembagian jenis aktivitas di atas, menunjukkan bahwa aktivitas di sekolah cukup kompleks dan bervariasi, sehingga dalam belajar sangat dituntut keaktifan siswa. Siswa yang lebih banyak melakukan kegiatan, sedangkan guru lebih banyak membimbing, memberi rangsangan dan mengarahkan. Adapun aktivitas belajar yang diamati dalam penelitian ini adalah kegiatan-kegiatan mental (*mental activities*). Peneliti hanya mengamati lima indikator yang sesuai dengan model pembelajaran TGT yang akan diterapkan di dalam kelas, yaitu sebagai berikut:

1. Menanggapi, apabila siswa dapat menanggapi pertanyaan yang tidak bisa dijawab oleh siswa lain pada saat dilaksanakan *games* dan *tournament* serta apabila siswa menanyakan materi yang belum dipahami.
2. Mengingat, dilihat dari partisipasi siswa dalam menyimpulkan materi di akhir pembelajaran serta respon siswa terhadap umpan balik atau pertanyaan dari guru ketika sebelum dan sesudah pembelajaran.
3. Memecahkan soal, dilihat dari peran atau usaha siswa dalam mencari jawaban dari soal yang diberikan pada saat *games* dengan cara mencari dan membaca buku atau sumber belajar lainnya.
4. Menganalisis, apabila siswa dapat mengerjakan dengan benar soal dengan tipe analisis pada saat dilaksanakannya *games* serta dilihat dari pertanyaan siswa pada saat evaluasi pembelajaran apakah pertanyaan terarah sesuai materi lebih dalam atau tidak.
5. Mengambil keputusan, dilihat dari keberanian siswa menjawab soal saat dilaksanakannya *games* maupun *tournament*.

Sesuai kebutuhan dan kepentingan peneliti, maka peneliti menetapkan kategori skala penilaian menjadi tiga, yaitu aktif, kurang aktif dan tidak aktif. Pada

kategori aktif, peneliti memberikan skor 3 dengan pertimbangan apabila siswa melakukan lebih dari tiga kali aktivitas dari masing-masing indikator *mental activities*. Pada kategori kurang aktif, peneliti memberikan skor 2 dengan pertimbangan apabila siswa melakukan satu sampai dua kali aktivitas dari masing-masing indikator *mental activities*. Pada kategori tidak aktif, peneliti memberikan skor 1 dengan pertimbangan apabila siswa tidak sama sekali melakukan aktivitas dari masing-masing indikator *mental activities*.

2.1.2. Konsep Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan komponen terpenting di dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Seperti yang dikemukakan Sukamto, dkk bahwa maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar (Sukamto dkk dalam Trianto, 2009: 22).

Menurut Sutirman, model pembelajaran adalah rangkaian dari pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik pembelajaran. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran (Sutirman, 2013: 22).

Model pembelajaran yang baik tentu sangat membantu guru dan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Seperti yang dikatakan Nieveen (1999) dalam Trianto bahwa :

Suatu model pembelajaran dikatakan baik jika memenuhi kriteria sebagai berikut: pertama, valid (valid). Aspek validitas dikaitkan dengan dua hal yaitu: (1) apakah model yang dikembangkan didasarkan pada rasional teoretik yang kuat; dan (2) apakah terdapat konsistensi internal. Kedua, praktis. Aspek kepraktisan hanya dapat dipenuhi jika: (1) para ahli dan praktisi menyatakan bahwa apa yang dikembangkan dapat diterapkan; dan (2) kenyataan menunjukkan bahwa apa yang dikembangkan itu dapat diterapkan. Ketiga, efektif. Berkaitan dengan aspek efektivitas ini, Nieveen memberikan parameter sebagai berikut: (1) ahli dan praktisi berdasar pengalamannya menyatakan bahwa model tersebut efektif; dan (2) secara operasional model tersebut memberikan hasil sesuai dengan yang diharapkan (Nieveen dalam Trianto, 2010: 24).

Model pembelajaran dalam perkembangannya berkembang menjadi banyak. Terdapat model pembelajaran yang kurang baik dipakai dan diterapkan, namun ada model pembelajaran yang baik untuk diterapkan. Ciri-ciri model pembelajaran yang baik menurut M. Fathurrahman adalah sebagai berikut:

1. Adanya keterlibatan intelektual-emosional peserta didik melalui kegiatan mengalami, menganalisis, berbuat, dan pembentukan sikap.
2. Adanya keikutsertaan peserta didik secara aktif dan kreatif selama pelaksanaan model pembelajaran.
3. Guru bertindak sebagai fasilitator, koordinator, mediator, dan motivator kegiatan belajar peserta didik.
4. Penggunaan berbagai metode, alat, dan media pembelajaran (Muhammad Fathurrahman, 2015: 31).

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ialah konsep atau cara penyampaian materi yang dilakukan oleh guru dengan cara khas yang tergambar dari awal hingga akhir guna mempermudah penyampaian materi pelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

2.1.3. Konsep Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Trianto, model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), atau Pertandingan Permainan Tim dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward (1995). Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka (Trianto, 2009: 83).

Menurut Sutirman, metode dalam model pembelajaran TGT dilakukan dengan cara kelas dibagi menjadi kelompok-kelompok yang terdiri dari empat anggota sebagaimana yang dilakukan pada metode STAD. Perbedaannya adalah jika pada STAD siswa mengerjakan kuis atau soal sendiri-sendiri, maka dalam TGT ini siswa melakukan permainan akademik atau lomba kuis dan hasilnya direkap secara periodik. Kelompok yang memperoleh nilai tertinggi diberi penghargaan (Sutirman, 2013: 34).

Menurut Trianto, TGT dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan Dasar (SD,SMP) hingga perguruan tinggi. TGT sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar (Trianto, 2009: 83).

Langkah-Langkah Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Menurut Sutirman, langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yakni sebagai berikut:

a. Presentasi materi

Sebagaimana pada pembelajaran langsung lainnya, pada awal pembelajaran guru hendaknya memberikan motivasi, apersepsi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian guru menyampaikan materi pelajaran yang sesuai dengan indikator kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa. Penyampaian materi dapat disampaikan 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 di depan kelas, selanjutnya dibentuk kelompok-kelompok siswa. Kelompok terdiri dari empat sampai lima orang yang bersifat heterogen dalam hal prestasi belajar, jenis kelamin, suku, maupun lainnya. Setiap kelompok diberi lembar kerja atau materi dan tugas lainnya untuk didiskusikan 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.

c. *Games/ tournament*

Setelah siswa belajar dan berdiskusi dalam kelompok, selanjutnya dilakukan permainan lomba (*tournament*) 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. Selanjutnya menyiapkan meja turnamen sebanyak jumlah anggota dalam 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 yang rangking tiga pada setiap kelompok, dan meja keempat untuk siswa yang rangking empat di setiap kelompok. Setiap siswa dapat berpindah meja berdasarkan prestasi yang diperolehnya pada turnamen. Siswa yang memperoleh nilai tertinggi pada setiap meja naik ke meja yang lebih tinggi tingkatnya. Siswa yang peringkat kedua tetap di meja semula, sedangkan siswa dengan nilai terendah turun ke meja yang lebih rendah tingkatnya. Contoh : peraih nilai tertinggi di meja kedua pindah ke meja pertama, dan peraih nilai terendah di meja pertama pindah ke meja kedua. Turnamen dapat dilaksanakan pada setiap akhir pekan atau berdasarkan topik materi yang telah dipelajari untuk mengukur pencapaian indikator pembelajaran.

d. 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 (Sutirman, 2013: 34).

Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Menurut Nurholis (2013), model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki kelebihan dan kekurangan, yaitu:

Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT:

1. Siswa tidak terlalu bergantung kepada guru dan akan menambahkan rasa kepercayaan dengan kemampuan diri untuk berfikir mandiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar bersama siswa lainnya.
2. Mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan secara verbal dan membandingkan dengan ide-ide orang lain.
3. Menumbuhkan sikap respek pada orang lain, dengan menyadari keterbatasan dan bersedia menerima segala perbedaan.
4. Membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
5. Meningkatkan prestasi akademik dan kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal, keterampilan mengelola waktu dan sikap positif terhadap sekolah.
6. Mengembangkan kemampuan untuk menguji ide dan pemahaman siswa, serta menerima umpan balik.
7. Meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan mengubah belajar abstrak menjadi riil.
8. Meningkatkan motivasi belajar dan melahirkan rangsangan untuk berfikir, yang akan sangat berguna bagi proses pembelajaran jangka panjang.

Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT:

1. Dibutuhkan waktu yang relatif lama untuk memahami filosofi pelajaran tim, sehingga siswa yang memiliki kemampuan lebih akan merasa terhambat oleh siswa lainnya yang memiliki kemampuan dibawahnya.
 3. Bukan merupakan pekerjaan yang mudah, untuk mengkolaborasi kemampuan individual siswa bersamaan dengan kemampuan kerjasamanya.
 4. Penilaian yang didasarkan pada kerja kelompok, seharusnya dapat disadari oleh guru bahwa sebenarnya hasil dan prestasi yang diharapkan adalah prestasi dari setiap individu siswa.
 5. Dengan diciptakannya kondisi saling membelajarkan antara siswa, bisa jadi dapat menimbulkan pemahaman yang tidak seharusnya atau tidak sesuai dengan harapan.
- (Nurholis. 2013. <http://nurholis-homeedukasi.blogspot.co.id/2013/04/kelebihan-dan-kekurangan-tgt.html>)

2.1.4. Konsep Motivasi Belajar

Menurut Mc.Donald, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan (Mc. Donald dalam Sardiman, 2008: 73).

Menurut Slameto (1999), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto dalam Leo Agung dan Sri Wahyuni, 2013: 97).

Menurut Hamzah B.Uno, hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar (Hamzah B.Uno, 2012: 23).

Sardiman berpendapat bahwa, dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 2008: 75).

Indikator motivasi belajar menurut Hamzah B.Uno 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 dalam belajar; (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik (Hamzah B.Uno, 2012: 23).

Berdasarkan definisi di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian untuk melihat motivasi siswa dengan menggunakan indikator menurut Hamzah B. Uno yaitu: (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 dalam belajar; (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif. Skala pengukuran motivasi ini menggunakan skala Likert satu sampai lima yaitu apabila siswa mengisi angket sangat setuju mendapatkan skor lima, setuju mendapatkan skor empat, ragu-ragu mendapatkan skor tiga, tidak setuju mendapatkan skor dua, dan sangat tidak setuju mendapatkan skor satu.

2.1.5. Konsep Pembelajaran Sejarah

Menurut Sudjana (2004: 28), pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi *edukatif* antara dua pihak, yaitu antar peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan (Sudjana dalam Rusman, dkk., 2012: 16).

Pengertian Sejarah menurut Hugiono dan P.K Poerwantana ialah cerita perubahan-perubahan, peristiwa atau kejadian-kejadian masa lampau yang telah diberi tafsir atau alasan dan dikaitkan sehingga membentuk suatu pengertian yang lengkap (Hugiono dan P.K. Poerwantana, 1992: 2). Sedangkan menurut Leo Agung dan Sri Wahyuni, Sejarah adalah mata pelajaran yang menanamkan

pengetahuan, sikap, dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari masa lampau hingga kini (Leo Agung dan Sri Wahyuni, 2013: 55).

Pengajaran sejarah di sekolah bertujuan agar siswa memperoleh kemampuan berpikir historis dan pemahaman Sejarah. Melalui pengajaran sejarah, siswa mampu mengembangkan kompetensi untuk berpikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan tentang masa lampau yang dapat digunakan untuk memahami dan menjelaskan proses perkembangan dan perubahan masyarakat serta keragaman sosial budaya dalam rangka menemukan dan menumbuhkan jati diri bangsa di tengah-tengah kehidupan masyarakat dunia (Leo Agung dan Sri Wahyuni, 2013: 56).

Menurut Leo Agung dan Sri Wahyuni, pembelajaran sejarah berfungsi untuk menyadarkan siswa akan adanya proses perubahan dan perkembangan masyarakat dalam dimensi waktu dan untuk membangun perspektif serta kesadaran sejarah dalam menemukan, memahami dan menjelaskan jati diri bangsa di masa lalu, masa kini, dan masa depan di tengah-tengah perubahan dunia (Leo Agung dan Sri Wahyuni, 2013: 56).

2.2. Kerangka Pikir

Menurut Uma Sekaran dalam bukunya *Business Reseach* (1992) mengemukakan bahwa, kerangka berfikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting (Uma Sukaran dalam Sugiono, 2009:91).

Pada penelitian ini menggunakan dua bentuk variabel, yaitu satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas adalah *mental activities* (X), dan variabel terikatnya adalah motivasi belajar siswa (Y).

Aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan motivasi belajar siswa adalah suatu dorongan baik internal maupun eksternal yang dapat mempengaruhi semangat belajar siswa.

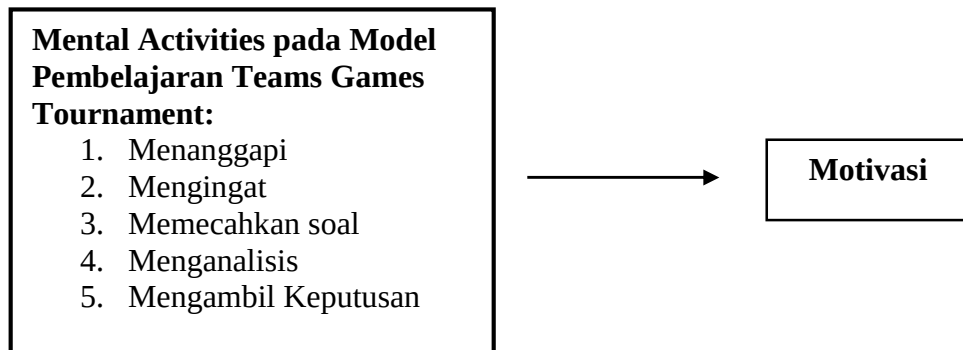
Setiap siswa memiliki aktivitas belajar (*mental activities*) yang berbeda sesuai kemampuan siswa masing-masing, misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, dan membuat keputusan. Dengan adanya aktivitas belajar (*mental activities*) yang aktif dapat membantu siswa untuk memotivasi dirinya dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang cocok dan tepat untuk dapat membuat suasana kelas menjadi aktif dan tidak terfokus hanya pada guru, dengan saling berdiskusi dan bertukar informasi sesama teman, dapat lebih memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Upaya untuk meningkatkan motivasi tersebut dapat menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. *Teams Games Tournament (TGT)* bersifat permainan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok yang menitikberatkan pada keaktifan siswa. Siswa dapat bekerjasama didalam kelompok untuk memecahkan suatu masalah, soal maupun materi yang diberikan oleh guru. Siswa yang berkemampuan tinggi dapat membantu dan memotivasi siswa yang berkemampuan rendah. Siswa yang berkemampuan rendah dapat

meningkatkan kemampuannya karena termotivasi oleh siswa yang mempunyai kemampuan yang lebih tinggi dalam suatu kelompok.

Setelah bekerjasama didalam suatu kelompok, siswa dipertandingkan dengan kelompok lain untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dan mendapatkan skor. Disini akan terlihat keseriusan dan semangat belajar siswa. kelompok yang mendapatkan score tertinggi akan diberikan *reward* atau hadiah. Dengan pembelajaran *Teams Games Tournament* ini susana kelas tidak menjadi pasif dan aktivitas belajar siswa pun menjadi lebih aktif sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar masing-masing siswa.

2.3. Paradigma



Keterangan :

—————→ = Garis Hubungan

2.4. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2009: 96). Sedangkan menurut Mohammad Ali, Hipotesis merupakan kesimpulan atau jawaban sementara terhadap masalah yang diteliti, dan harus diuji melalui penelitian (Mohammad Ali, 1985: 50). Dari beberapa pendapat ahli di atas, maka hipotesis adalah jawaban sementara yang harus dibuktikan kebenarannya melalui penelitian.

Berdasarkan kerangka pikir yang telah diuraikan di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

H_0 : Tidak ada hubungan *mental activities* pada model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPS 2 pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 8 Bandar Lampung tahun ajaran 2015/2016

H_1 : Ada hubungan *mental activities* pada model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPS 2 pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 8 Bandar Lampung tahun ajaran 2015/2016

REFERENSI

Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama. Halaman 23.

Ibid. Halaman 24.

Sardiman. 2008. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers. Halaman 101.

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana. Halaman 22.

Sutirman. 2013. *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu. Halaman 22.

Trianto. *Op Cit.* Halaman 24.

Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta. Ar-Ruzz Media. Halaman 31.

Trianto. *Op Cit.* Halaman 83.

Sutirman. *Op Cit.* Halaman 34.

Trianto. *Op Cit.* Halaman 83.

Sutirman. *Op Cit.* Halaman 34.

Nurholis. 2013. *Kelebihan dan Kekurangan TGT*. (di poskan pada Kamis, 11 April 2013) <http://nurholis-homeedukasi.blogspot.co.id/2013/04/kelebihan->

[dan-kekurangan-tgt.html](#). (Diakses pada Senin, 25 Januari 2016 @ 13.13 WIB).

Sardiman. *Op Cit*. Halaman 73.

Leo Agung S. dan Sri Wahyuni. 2013. *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak. Halaman 97.

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

Sardiman. *Op Cit*. Halaman 75.

Uno, Hamzah B. *Op Cit*. Halaman 23.

Rusman, dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers. Halaman 16.

Hugiono dan Poerwantara P.K.1992. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta: Rineka Cipta. Halaman 2

Leo Agung S. dan Sri Wahyuni. *Op Cit*. Halaman 55.

Leo Agung S. dan Sri Wahyuni. *Op Cit*. Halaman 56.

Loc Cit.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta. Halaman 91.

Ibid. Halaman 96.

Ali, Mohamad. 1985. *Penelitian Kependidikan Prosedur & Strategi*. Bandung: Angkasa. Halaman 50.

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metode yang Digunakan

Metodologi penelitian dapat diartikan sebagai kegiatan yang secara sistematis, direncanakan oleh para peneliti untuk memecahkan permasalahan yang hidup dan berguna bagi masyarakat, maupun bagi peneliti itu sendiri (Sudaryono dkk, 2013: 12).

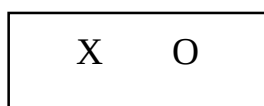
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu (Sugiyono, 2009: 11).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan *mental activities* pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Sejarah. Hal tersebut dapat diketahui sesudah digunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dalam proses belajar-mengajar yang dilihat berdasarkan lembar observasi serta angket motivasi siswa.

3.2. Desain Penelitian

Bentuk *pre-experimental designs* ada beberapa macam yaitu: *One-Shot Case Study*, *One-Group Pretest-Posttest Design*, dan *Intact-Group Comparison*. Dalam penelitian ini menggunakan *One Shot Case Study*. Menurut Sugiyono, pada desain ini terdapat suatu kelompok diberi *treatment* atau perlakuan dan selanjutnya diobservasi hasilnya (Sugiyono, 2013: 110).

Untuk mengukur motivasi yang dapat dilakukan pertama kali yaitu dengan cara memberikan angket motivasi kepada siswa setelah diberi *treatment* atau perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran. Angket motivasi tersebut dibuat dengan memperhatikan kondisi yang dirasakan oleh siswa dikelas yang berhubungan dengan pelajaran yang disampaikan oleh guru, dan tanggapan atau motivasi yang muncul pada diri masing-masing siswa. Bersamaan dengan itu diamati pula aktivitas belajar siswa dengan menggunakan lembar pengamatan di dalam kelas. Model pembelajaran yang digunakan dalam hal ini yaitu *Teams Games Tournament* (TGT), yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas dalam jangka waktu tertentu yaitu tiga kali pertemuan dengan masing-masing pertemuan diberikan angket, dan kemudian dilihat rata-ratanya. Rancangan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



X = *Treatment* yang diberikan (variabel independen)
 O = Observasi (variabel dependen)
 (Sugiyono 2009: 110)

3.3. Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2009: 117). Sedangkan populasi menurut Margono adalah seluruh data yang menjadi perhatian peneliti dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang ditentukan (Margono, 2007: 118).

Populasi dalam penelitian ini adalah kelas XI IPS 2 SMA Negeri 8 Bandar Lampung.

Tabel 1. Jumlah Populasi Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 8 Bandar Lampung

No.	Kelas	Siswa		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
2.	XI IPS 2	9	17	26

Sumber: Guru Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI

3.3.2. Sampel Penelitian

Sebagian yang diambil dari keseluruhan obyek yang diteliti yang dianggap mewakili terhadap seluruh populasi dan diambil dengan menggunakan teknik tertentu disebut dengan sample penelitian (Mohammad Ali, 1985: 54).

Berdasarkan populasi yang relatif kecil, kurang dari 30 orang maka peneliti dalam menentukan teknik sampling menggunakan teknik Sampling jenuh.

Menurut Sugiyono, sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2009: 122).

Sampel pada penelitian ini adalah kelas XI IPS 2 dengan jumlah 26 siswa, yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan yang terlihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Jumlah Sampel Siswa Kelas XI IPS 2

No.	Kelas	Siswa		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	XI IPS 2	9	17	26
	Jumlah	9	17	26

Sumber: Guru Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI

3.4. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

3.4.1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2009: 61).

Kerlinger (2002) menyatakan bahwa variabel adalah konstruk (*constructs*) atau sifat yang akan dipelajari (Kerlinger dalam Sudaryono dkk, 2013: 20).

Variabel-variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Menurut Sugiyono Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat), sedangkan variabel dependen (terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat. karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2009: 61).

- a. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *mental activities* pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
- b. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa.

3.4.2. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan definisi yang akan dioperasionalkan dan dapat diukur, Setiap variabel akan dirumuskan dalam bentuk rumusan tertentu yang berguna untuk membatasi ruang lingkup yang dimaksud dan memudahkan pengukurannya, agar setiap variabel dalam penelitian ini dapat diukur dan diamati. Adapun definisi operasional variabel dalam penelitian ini yaitu:

1. Aktivitas belajar merupakan salah satu unsur terpenting dalam kegiatan belajar mengajar. Aktivitas belajar menuntut keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian dalam kegiatan belajar guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut. Aktivitas belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah *mental activities*, yang terdiri dari lima indikator yaitu: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, dan mengambil keputusan.
2. Motivasi belajar dalam penelitian ini diperoleh melalui angket yang terdiri dari enam indikator belajar menurut Hamzah B. Uno, yaitu: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya kebutuhan dan dorongan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian. Dalam penelitian ini teknik yang digunakan yaitu sebagai berikut.

3.5.1. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2009: 199). Tujuan penyebaran angket ialah mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah dari responden tanpa merasa khawatir bila responden memberikan jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dalam pengisian daftar pertanyaan (Sudaryono dkk, 2013: 31)

Dalam penelitian ini angket digunakan untuk mengetahui motivasi belajar siswa dalam Mata Pelajaran Sejarah sesudah diberikan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

3.5.2. Observasi

Sutrisno Hadi (1986) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan (Sutrisno Hadi dalam Sugiyono, 2009: 203).

Observasi dalam penelitian ini dibagi menjadi dua tahap. Tahap yang pertama bertujuan untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum diberikan perlakuan, yaitu dengan cara wawancara kepada guru mata pelajaran dan beberapa siswa. Selain itu peneliti juga mengamati siswa dalam mengikuti pelajaran di kelas sebelum diberi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Tahap yang kedua peneliti lakukan ketika peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu dengan cara mengamati aktivitas belajar siswa menggunakan lembar observer. Observasi ini dilakukan selama peneliti melakukan penelitian di SMA Negeri 8 Bandar Lampung.

3.5.3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi atau studi dokumenter adalah cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip-arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori, dalil atau hukum-hukum, dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah penelitian (Margono, 2007: 181).

Pada penelitian ini dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil data yang sudah ada, seperti data siswa kelas XI SMA Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016.

3.5.4. Kepustakaan

Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data-data yang berhubungan dengan penulisan dalam penelitian ini, seperti: teori-teori yang sesuai dengan materi yang

dibutuhkan, konsep-konsep dalam penelitian, serta data-data yang diambil dari berbagai referensi.

3.6. Langkah-Langkah Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua tahap penelitian yaitu pra penelitian dan pelaksanaan penelitian. Langkah-langkah dalam tahap penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Observasi awal untuk melihat kondisi lapangan atau tempat penelitian seperti :
jumlah kelas, jumlah siswa, nilai siswa dan cara guru bidang studi mengajar.
2. Menentukan populasi dan sampel
3. Menyusun dan menetapkan materi pelajaran yang akan digunakan dalam penelitian.
4. Menyusun Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
5. Membuat Instrumen tes penelitian berupa kuesioner (angket) dan lembar observasi
6. Melakukan validasi Instrumen
7. Mengujicobakan instrumen penelitian sebelum menerapkan model pembelajaran yang akan diterapkan
8. Mengadakan kegiatan belajar mengajar di kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.
9. Melakukan penilaian terhadap aktivitas belajar (*mental activitties*) siswa serta motivasi belajar siswa baik pada saat pembelajaran berlangsung maupun setelah proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan instrumen penilaian berupa lembar observasi dan kuesioner (angket) motivasi siswa.

10. Menganalisis penilaian motivasi siswa dalam pembelajaran Sejarah dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.
11. Membuat kesimpulan.

3.7. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2009: 148).

Instrumen sebagai alat pengumpul data harus betul-betul dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data empiris sebagaimana adanya (Margono, 2007: 155). Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah:

3.7.1. Angket

Angket terdiri atas beberapa butir pernyataan yang dikembangkan berdasarkan indikator-indikator untuk mengetahui motivasi belajar siswa. Angket yang digunakan berbentuk *checklist* dengan *Skala Likert* lima poin. Dalam penelitian ini *Skala Likert* lima poin pada setiap alternatif jawaban memiliki bobot sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Penilaian Angket

No.	Pernyataan	Skor
1.	Sangat Setuju	5
2.	Setuju	4
3.	Netral	3
4.	Tidak Setuju	2
5.	Sangat Tidak Setuju	1

(Sugiyono, 2009: 135)

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar 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 yang menarik	13,14,15	3
	6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif	16,17,18	3
Jumlah			18

Sumber: Olahan data peneliti pada tahun 2016

3.7.2. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengamati tentang partisipasi siswa selama mengikuti proses pembelajaran Sejarah. Hal ini dilakukan dengan mengamati aktivitas belajar siswa melalui lembar observasi dengan menggunakan penilaian skor maksimal tiga dan skor terendah satu. Setelah data penelitian diperoleh melalui lembar observasi kemudian dilakukan analisis data dan penskoran.

Tabel 5. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa

No	Nama	A			B			C			D			E			Skor
		A1	A2	A3	B1	B2	B3	C1	C2	C3	D1	D2	D3	E1	E2	E3	

Sumber: Olahan data peneliti pada tahun 2016

Keterangan Aktivitas yang Diamati:

A = Menanggapi

A1 = Sering Menanggapi

A2 = Jarang Menanggapi

A3 = Tidak Pernah Menanggapi

B = Mengingat

B1 = Sering Mengingat

B2 = Jarang Mengingat

B3 = Tidak Pernah Mengingat

C = Memecahkan Soal
 C1 = Sering Memecahkan Soal
 C2 = Jarang Memecahkan Soal
 C3 = Tidak Pernah Memecahkan Soal

D = Menganalisis
 D1 = Sering Menganalisis
 D2 = Jarang Menganalisis
 D3 = Tidak Pernah Menganalisis

E = Mengambil Keputusan
 E1 = Sering Mengambil Keputusan
 E2 = Jarang Mengambil Keputusan
 E3 = Tidak Pernah Mengambil Keputusan

3.8. Uji Prasyarat Instrumen

3.8.1. Uji Validitas

Menurut Sudaryono dkk, validitas atau kesahihan berasal dari kata *validity* yang berarti sejauh mana ketetapan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Dengan kata lain, validitas adalah suatu konsep yang berkaitan dengan sejauh mana tes telah mengukur apa yang seharusnya diukur (Sudaryono dkk, 2013: 103).

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid (Sugiyono, 2009: 173). Pengujian validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan rumus *korelasi product moment* yaitu sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x \cdot \sum y)}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan:

r	= Koefisien korelasi Pearson
$\sum xy$	= Jumlah hasil dari X dan Y setelah dikalikan
$\sum x$	= Jumlah skor X
$\sum y$	= Jumlah skor Y
$\sum x^2$	= Jumlah kuadrat dari skor X
$\sum y^2$	= Jumlah kuadrat dari skor Y
n	= Jumlah sampel

(Suharsimi Arikunto, 2013: 75)

Butir instrumen dinyatakan valid jika koefisien korelasi (r) sama dengan 0,3 atau lebih (paling kecil 0,3). Hal ini serupa dengan yang menyatakan bahwa item yang mempunyai korelasi positif dengan kriterium (skor total) serta korelasi yang tinggi menunjukkan bahwa item tersebut mempunyai validitas yang tinggi pula. Biasanya syarat minimum untuk dianggap memenuhi syarat adalah kalau $r = 0,3$ (Masrun dalam Sugiyono, 2009: 133-134).

3.8.2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas yang berasal dari kata *reliability* berarti sejauhmana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya (Sudaryono dkk, 2013: 120). Reliabilitas berhubungan dengan kemantapan, ketepatan dan homogenitas suatu alat ukur.

Suatu instrumen dikatakan mantap apabila dalam mengukur sesuatu berulang kali, dengan syarat bahwa kondisi saat pengukuran tidak berubah, instrumen tersebut memberikan hasil yang sama (Margono, 2007: 181). Untuk mencapai hal tersebut, dilakukan uji reliabilitas dengan metode *Alpha Cronbach's* yang diukur berdasarkan skala *Alpha Cronbach's* 0 sampai 1.

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

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas instrumen

$\sum s_i^2$: Skortiap-tiap item

k : Banyaknya butir soal

s_t^2 : Varians total

(Syofian Siregar, 2013: 58).

Instrumen dinyatakan reliabel jika mempunyai nilai koefisien alpha, maka digunakan ukuran kemantapan alpha yang diinterpretasikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Nilai Koefisien Alpha

Nilai Alpha Cronbach	Keterangan
0,00 – 0,20	Kurang reliabel
0,21 – 0,40	Agak reliabel
0,41 – 0,60	Cukup reliabel
0,61 – 0,80	Reliabel
0,81 – 1,00	Sangat reliabel

Setelah instrumen valid dan reliabel, kemudian disebarkan pada sampel yang sesungguhnya. Skor total setiap siswa diperoleh dengan menjumlahkan skor setiap nomor soal.

3.9. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Dalam penelitian ini teknik yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif dengan menggunakan uji statistik Koefisien Korelasi Spearman (r_s).

$$t_0 = r_s \sqrt{\frac{n-2}{1-r_s^2}}$$

Keterangan:

r_s : Koefisien korelasi *rank*

n : Jumlah sampel

(Misbahuddin dan Iqbal Hasan, 2013: 131).

3.9.1. Prosedur Pengolahan Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa skor aktivitas belajar dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Sejarah. Maka langkah selanjutnya adalah mengkategorikan data kedalam tiga kategori yaitu aktif, jarang aktif dan tidak aktif untuk aktivitas belajar siswa. Sedangkan motivasi belajar siswa dikategorikan menjadi tiga yaitu tinggi, sedang dan rendah. Pengkategorisasian ini dilakukan karena untuk memudahkan dalam perhitungan pada pengujian hipotesis. Adapun kategorisasi aktivitas dan motivasi belajar siswa ini menggunakan pengolahan data dengan pendekatan penilaian acuan norma (PAN). Oleh karena itu pengkategorian aktivitas dan motivasi belajar siswa didapatkan berdasarkan skor yang diperoleh. 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:

Tabel7. Kategorisasi skor aktivitas dan motivasi belajar siswa

Klasifikasi	Batas Interval
Aktif/Tinggi	$X > M + 1 \text{ SD}$
Jarang Aktif/Sedang	$M - 1 \text{ SD} \geq X \leq M + 1 \text{ SD}$
Tidak Aktif/Rendah	$X < M - 1 \text{ SD}$

Sumber : (Zainal Arifin, 2009:240).

3.9.2. Uji Prasyarat Analisis Data

Uji prasyarat analisis data dilakukan sebagai persyaratan yang harus dipenuhi sebelum peneliti menentukan teknik analisis data yang akan digunakan. Adapun uji prasyarat dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji linieritas.

3.9.2.1. Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah data yang diambil dari sampel penelitian yang terpilih merepresentasikan populasi, maka biasanya dilakukan uji normalitas terhadap data tersebut. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan uji Chi-Kuadrat, yakni sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

O_i = Frekuensi harapan

E_i = Frekuensi yang diharapkan

K = Banyaknya pengamatan

(Sudjana, 2005: 273)

Keputusan Uji:

Jika $\chi_{hitung} < \chi_{tabel}$ dengan $dk = k - 3$ dan taraf $\alpha = 5\%$, maka data berdistribusi normal.

3.9.2.2. Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui dua variabel mempunyai hubungan yang linier atau tidak secara signifikan. Uji ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linier sederhana. Adapun rumus yang digunakan dalam pengujian linieritas yakni sebagai berikut:

$$F_{hitung} = \frac{RJK_{Reg(b/a)}}{RJK_{res}}$$

Keterangan:

$RK_{Reg(b/a)}$ = Rata-rata jumlah kuadrat regresi b terhadap a

RK_{res} = Rata-rata jumlah kuadrat residu

(Syofian Siregar, 2013: 285)

Keputusan uji:

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, dk pembilang = 1, dan dk penyebut = $n - 2$, maka regresi tersebut linear.

3.9.2.3. Uji Regresi Linier Sederhana

Uji regresi linier sederhana digunakan untuk memprediksi nilai dari motivasi belajar siswa apakah nilai aktivitas belajar siswa mengalami kenaikan atau penurunan. Adapun bentuk persamaannya regresi linier sederhana yakni:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Variabel terikat

X = Variabel bebas
a dan b = Konstanta

Dimana:

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

$$a = \frac{\sum Y - b \sum X}{n}$$

(Syofian Siregar, 2013: 284-285)

3.9.3. Pengujian Hipotesis

Hipotesis yang akan diuji yaitu yang sudah ditetapkan pada teknik analisis data dengan menggunakan uji statistik Koefisien Korelasi Spearman (r_s).

REFERENSI

- Sudaryono, dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu. Halaman 12.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta. Halaman 11.
- Ibid*. Halaman 110.
- Loc Cit*.
- Sugiyono. *Op Cit*. Halaman 117.
- Margono, S. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta. Halaman 118.
- Ali, Mohamad. 1985. *Penelitian Kependidikan Prosedur & Strategi*. Bandung: Angkasa. Halaman 54.
- Sugiyono. *Op Cit*. Halaman 122.
- Sugiyono. *Op Cit*. Halaman 61.
- Sudaryono, dkk. *Op Cit*. Halaman 20.
- Sugiyono. *Op Cit*. Halaman 61.
- Sugiyono. *Op Cit*. Halaman 199.
- Sudaryono, dkk. *Op Cit*. Halaman 31.
- Sugiyono. *Op Cit*. Halaman 203.
- Margono. *Op Cit*. Halaman 181.
- Sugiyono. *Op Cit*. Halaman 148.

Margono. *Op Cit.* Halaman 155.

Sugiyono. *Op Cit.* Halaman 135.

Sudaryono, dkk. *Op Cit.* Halaman 103.

Sugiyono. *Op Cit.* Halaman 173.

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. Halaman 75.

Sugiyono. *Op Cit.* Halaman 133-134.

Sudaryono, dkk. *Op Cit.* Halaman 120.

Margono. *Op Cit.* Halaman 181.

Misbahuddin dan Iqbal Hasan. 2013. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara. Halaman 131.

Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Halaman 237.

Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: PT. Tarsito. Halaman 273.

Siregar, Syofian. 2013. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT. Bumi Aksara. Halaman 285.

Ibid Halaman 284-285.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan data yang telah dianalisis dapat disimpulkan bahwa ada hubungan *mental activities* pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPS 2 pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.

5.2. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMA Negeri 8 Bandar Lampung, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, dapat digunakan sebagai alternatif dalam kegiatan pembelajaran Sejarah karena pembelajaran dengan mengembangkan aktifitas belajar siswa melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Bagi siswa, diharapkan dapat mengembangkan aktifitas belajarnya secara maksimal agar dapat memperoleh pemahaman terhadap materi pembelajaran secara maksimal pula.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohamad. 1985. *Penelitian Kependidikan Prosedur & Strategi*. Bandung: Angkasa.
- Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta. Ar-Ruzz Media.
- Hamalik, Oemar. 2005. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanafiah, Nanang & Cucu Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Hugiono dan Poerwantara P.K. 1992. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Leo Agung S. dan Sri Wahyuni. 2013. *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Margono, S. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Misbahuddin dan Iqbal Hasan. 2013. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Nurholis. 2013. *Kelebihan dan Kekurangan TGT*. (di poskan pada Kamis, 11 April 2013) <http://nurholis-homeedukasi.blogspot.co.id/2013/04/kelebihan-dan-kekurangan-tgt.html>. (Diakses pada Senin, 25 Januari 2016 @ 13.13 WIB).

- Poerwadarminta. 2006. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rusman, dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman. 2008. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudaryono, dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Siregar, Syofian. 2013. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sutikno, Sobry. 2007. *Menggagas Pembelajaran Efektif Dan Bermakna*. Mataram. NTP Press.
- Sutirman. 2013. *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Uno, Hamzah B. 2012. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.