

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Data**

Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti telah meminta izin terlebih dahulu kepada sekolah SMAN 107 Jakarta untuk melakukan penelitian. Sekolah pun telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian. Peneliti memfokuskan penelitian pada mata pelajaran PAI bab menghormati orang tua dan guru, dan ekonomi islam. materi ini terdapat pada kelas XI semester ganjil.

Peneliti menggunakan kelas XI MIPA 1 sebagai sampel penelitian berdasarkan pada pertimbangan yang telah dibicarakan dengan guru PAI. Pada pelaksanaan penelitian, peneliti mencoba menggunakan Metode Team Geams Tournament (TGT) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMAN 107 Jakarta. Motivasi belajar PAI dalam penelitian ini akan di ukur melalui observasi dan angket yang dilakukan pada setiap siklusnya.

Untuk skala pengukuran yang digunakan dalam menghitung hasil angket adalah dengan menggunakan skala likers yang dimodifikasi dengan alternatif jawaban sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Tabel 4.

**Kriteria Penilaian Angket Motivasi**

No.	Alternatif Jawaban	Niali Pernyataan	
		Positif	Negatif
1	Sangat setuju	4	1
2	Setuju	3	2
3	Tidak setuju	2	3
4	Sangat tidak setuju	1	4

Kisi-kisi butir pernyataan kuesioner motivasi belajar siswa didasarkan pada aspek-aspek motivasi. Adapun kisi-kisi kuesioner motivasi belajar PAI siswa ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel. 5

**Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar PAI**

No.	Indikator	Spesifikasi		Jumlah
		Positif	Negatif	
1	Tekun menghadapi tugas	1,2,4	3	4
2	Ulet dalam menghadapi kesulitan	5,8	6,7	4
3	Menunjukkan minat	9,11	10,12	4
4	Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin	13,15,16	14, 17	5

5	Dapat mempertahankan pendapatnya	18, 20,21	19	4
6	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	22,25, 26	23,24	5
7	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	27,28	29, 30	4
Jumlah butir pernyataan				30

## B. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I dan siklus II, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup tinggi. Hal ini dapat dilihat melalui lembar observasi dan angket. Ada pun penjelasan dari lembar observasi dan angket sebagai berikut:

### 1. Lembar Observasi

Lembar observasi ini adalah alat yang digunakan untuk melihat aktifitas siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan lembar observasi akan terlihat kegiatan siswa ketika proses pembelajaran. Adapun penilaian yang diberikan adalah menggunakan skala SB,B, C, dan K.

Tabel.6

## Lembar Observasi belajar siswa

No	Hal Yang Diamati	Penilaian Setiap Siklus							
		Siklus I				Siklus II			
		BS	B	C	K	BS	B	C	K
1.	Perhatian siswa ketika proses pembelajaran : a. Diam/berada ditempat b. memperhatikan penjelasan guru c. Siswa aktif mencatat penjelasan guru d. Siswa aktif bertanya e. Siswa aktif mengajukan pendapat f. Siswa aktif menjawab pertanyaan guru			√			√		
2.	Kelompok diskusi : a. Keseriusan siswa dan partisipasi siswa dalam kelompok b. Saling membantu dalam menguraikan materi pembelajaran c. Keaktifan siswa dalam berdiskusi kelompok d. Kerjasama dalam kelompok				√	√			
					√	√			
				√			√		
				√			√		

Keterangan:

BS: Sangat Baik (seluruh siswa yang merespon pembelajaran)

B : Baik (hampir seluruh siswa merespon pembelajaran dengan)

C : Cukup (ada 1-5 orang siswa yang merespon pembelajaran)

K : Kurang (tidak ada siswa yang merespon pembelajaran)

Berdasarkan pengamatan pada tabel. Lembar observasi belajar siswa, pada siklus I dan II:

Pada siklus I menunjukkan perubahan yang cukup baik, dimana pada siklus I dalam kegiatan pembelajaran siswa cukup tenang atau tidak berisik. Namun terlihat masih adanya siswa yang berpindah-pindah tempat dari satu tempat ke tempat yang lainnya, mengobrol secara diam-diam, menunduk, bahkan melamun dibandingkan mendengarkan penjelasan guru. dalam mencatat setiap penjelasan yang guru sampaikan pun sangat kurang, dimana hanya ada 1 atau 2 orang saja yang mencatat apa yang dijelaskan guru untuk mempermudah siswa untuk mengulang pelajaran di rumah.

Pada hal bertanya dalam pelajaran setelah guru menjelaskan pun masih sangat kurang ke inginan siswa dalam bertanya mengenai pelajaran yang belum di mengertinya, siswa merasa malu dan terlebih sebagian beranggapan bahwa pertanyaan yang di ajukan oleh siswa yang lain mewakili apa yang belum mereka mengerti. Pada siklus pertama ini hanya 1 atau dua orang yang bertanya kepada guru mengenai pelajaran yang mereka blm mengerti dari penjelasan guru. itu pun engan raut wajah yang tegang dan ragu-ragu dalam bertanya.

Dalam hal mengajukan pendapat pun sangat kurang ini terlihat dari tidak adanya siswa yang berani untuk mengajukan pendapatnya, karna siswa merasa takut jika jawaban yang berikan olehnya adalah salah dan akan membuat dirinya malu di hadapan teman-temannya, serta menggap apa yang dijelaskan sudah cukup dan sesuai dengan apa yang mereka pikirkan. Beda halnya dengan menjawab pertanyaan yang di ajukan oleh guru. siswa lebih senang menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru meskipun harus diberikan bantuan dengan beberapa petunjuk dari guru, namun siswa beusaha menjawab pertanyaan yang di ajukan guru dan menjawab secara bersama-sama.

Dalam sub kegiatan kelompok pada siklus I, siswa sudah mulai menerapka pembelajaran dengan menggunakan metode team games tournament (TGT). Pada poin keseriusan siswa dan partisipasi siswa dalam kelompok masih kurang, karena ketika siswa berdiskusi masih banyaknya siswa yang tidak ikut serta dalam kegiatan berdiskusi. Ini terlihat dengan banyaknya siswa yang mengobrol dengan teman sekelompoknya dan bercanda pada saat kegiatan berdiskusi kelompok.

Dalam kegiatan menguraikan materi pelajaran pun siswa masih belum terlihat kompak, dimana ketika teman kelompok yang lainnya berdiskusi mengenai materi pembelajaran agar semua teman kelompoknya paham, masih ada bebeapa siswa yang bersikap acuh dengan penjelasan teman lainnya. terlebih materi yang diuraikan secara bersama-sama itu dipersiapkan untuk tournament.

Begitupun dengan keaktifan siswa dalam kelompok belum menunjukkan peningkatan, dimana siswa masih enggan untuk saling shering, bertanya, menyanggah, ataupun menambahkan tanggapannya mengenai materi pelajaran. Ini dikarenakan siswa masih belum terbiasa dengan pembelajaran ini. Mereka merasa terpaksa belajar bersama kelompoknya karena pengelompokan untuk metode Teams Games Tournament (TGT) ini berdasarkan pada keputusan guru yang membuat kelompok berdasarkan heterogen. Sehingga siswa berkelompok dengan teman-teman yang di tidak dekat degannya.

Kerjasama kelompok untuk mendapatkan skor tertinggi dan menjawab pertanyaan paling banyak pun sudah cukup baik, dimana siswa sangat bersemangat untuk menjawab pertanyaan yang terdapat dalam kartu.

Sedangkan pada siklus II dalam kegiatan pembelajaran, siswa sudah mulai kundusif dimana tidak ada lagi siswa yang mengobrol, bercanda, menunduk ataupun melamun seperti pada siklus I, semua siswa memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru. Dan pada siklus ke II ini pula siswa terlihat sangat bersemangat dan antusias dalam pembelajaran terutama ketika pembelajaran menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT). Siswa sangat terlihat bersemangat dan melakukan pembelajaran dengan baik.

siswa sudah terlihat aktif dalam mencatat penjelasan yang diberikan oleh guru, hampir semua siswa mencatat apa dijelaskan oleh guru dan membuat siswa merasa lebih mudah dalam menerima materi yang dijelaskan oleh guru dengn metode yang digunakan. Pada siklus ke II ini pun siswa sangat

aktif bertanya, menanyakan setiap materi yang belum dimengerti siswa dari penjelasan yang telah disampaikan oleh guru. hampir semua siswa mempertanyakan setiap permasalahan yang ditemukannya dalam kehidupan sehari-hari. Ini menunjukkan bahwa siswa sudah mulai menyangkutkan sebuah teori dengan keadaan sebenarnya dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.

Dalam mengajukan pendapat dan menjawab pertanyaan gurupun, siswa sangat antusia dalam menjawab dan tidak malu bahkan tidak takut salah dalam memberikan argumentasinya. Bahkan siswa saling berlomba-lomba dalam bertanya dan memberikan pendapatnya, pada tahapan ini siswa sudah memahami materi sehingga ketika dalam sebuah diskusi besar atau kecil siswa sudah mampu mengeluarkan pendapat berdasarkan pada teori dan kenyataan.

Pada siklus ke II ini pun siswa sudah mulai terbiasa belajar dengan menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT). ini terlihat dari raut wajah siswa yang sangat bersemangat dalam diskusi kelompok dan tournament. Siswa pun sudah dapat serius dan bisa berpartisipasi dalam kelompok serta saling membantu dalam mnguraikan materi pembelajaran sampai semua anggotanya mengerti, karena pemahaman setiap anggota kelompok sangat berpengaruh pada skor yang akan di peroleh siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT). Jika ada anggota siswa yang belum mengerti dengan baik mengenai materi yang dibahas, maka anggota yang lain akan menjelaskan materi secara detail pada anggota kelompoknya yang lain sampai seluruh anggota kelompok pada siklus keII ini mengerti ya paham akan materi tersebut. Dimana dalam games dan tournament semua siswa saling berusaha untuk



mengumpulkan skor paling banyak ketika tournament dan semua siswa sangat terlihat antusias siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan.

Dalam berdiskusi siswa sudah mulai bisa bertanya atau menanyakan hal-hal yang belum dimengertinya kepada anggota kelompoknya yang sudah menguasai materi tersebut. Pada kegiatan selanjutnya siswa sudah mampu Menjawab pertanyaan yang di ajukan teman kelompoknya yang belum mengerti, menyanggah, menambahkan serta menerima pendapat dan masukan dari teman kelompoknya yang lain sudah sangat baik pada tahapan ini. Jika ada jawaban yang berbeda antara jawaban anggota kelompok satu dengan kelompok yang lainnya, siswa sudah mampu menalar apa pendapat yang diberikan teman lainnya dengan pendapatnya sehingga pendapat yang berbeda dapat mencetuskan sebuah keputusan bersama.

Dalam hal kerjasama dalam kelompok pun siswa sudah terlihat baik pada diskusi antara sesama anggota kelompok, karena siswa sudah mulai bisa menghilangkan beban rasa malu dan sudah dapat menerima anggota kelompoknya. Hal ini menunjukkan bahwa siswa saling bekerjasama dengan baik dalam menjawab pertanyaan dan menghadapi masalah dalam kelompoknya masing-masing.

Berdasarkan pada hasil observasi siklus I dan II menunjukan peningkatan yang sangat signifikan. Dimana yang awalnya siswa kurang memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru dan kurang bersemangat dalam pembelajaran serta siswa masih enggan dalam bertanya, menyanggah

dan mengkritik. pada kegiatan menjawab pertanyaan yang diajukan guru, siswa pun sangat bersemangat dalam menjawab pertanyaan meski pun siswa menjawab secara bersama-sama.

Namun berbanding terbalik pada siklus II, dimana siswa siswa sudah mulai kondusif, dimana tidak ada lagi siswa yang mengobrol dengan teman sebangkunya, semua siswa memperhatikan apa yang guru jelaskan dan bersemangat ketika mengikuti pembelajarn menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT). ketika guru mengajukan pertanyaan pun siswa saling berebut untuk menjawab pertanyaan secara bergantian. Dan siswa terlihat sangat bersemangat untuk mengumpulkan skor dalam kelompoknya, karna skor itu akan membawa siswa pada kelompk terbaik jika skor yang di kumpulkan para anggota dalam tournament dapat terkumpul degan baik.

## **2. Angket**

Peningkatan yang sangat signifikan pun terlihat pada hasil angket yang di isi oleh siswa setelah siklus I dan siklus II selesai. Berikut adalah hasil angket motivasi belajar siswa berdasarkan indikator:

**Tabel.8****Angket Motivasi Siswa**

No.	Indikator	Persentase		
		Siklus I	Siklus II	peningkatan
1	Tekun Menghadapi Tugas	70,36%	93,95%	23.59%
2	Ulet Dalam Menghadapi Kesulitan	72,18%	89,72%	17.54%
3	Menunjukkan Minat	69,15%	90,73%	21.58%
4	Cepat Bosan Pada Tugas-Tugas Rutin	70,00%	90,65%	20.65%
5	Dapat Mempertahankan Pendapatnya	75,60%	91,33%	15.73%
6	Tidak Mudak Melepas Hal Yang Diyakini Itu	69,35%	91,29%	27.94%
7	Senang Mencari Dan Memecahkan Masalah Soal-Soal	72,38%	90,12%	17.74%

Berdasarkan hasil diatas, maka berikut adalah penjelasan berdasarkan pada per indikator angket motivasi belajar siswa.

**Tabel. 8.1****Indikator Tekun Menghadapi Tugas**

ANGKET	Siklus I	Siklus II
Presentase	70,36%	93,95%
Peningkatan	23.59%	

Dari data diatas dapat diketahui peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus I dan siklus II setelah menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT) mengalami peningkatan.

Indikator tekun menghadapi tugas pada siklus I mendapatkan persentase sebanyak 70,36%. Ini terlihat dari masih kurangnya siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru dan tugas dalam kelompok, ketika siswa diberi tugas oleh guru siswa terlihat tidak sungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas dan tidak langsung mengerjakan tugas yang telah diberikan guru, bahkan siswa lebih memilih berleha-leha atau santai dari pada mengerjakan tugas yang diberikan guru. Terlebih jika tugas itu sulit, siswa lebih banyak yang memilih tidak mengerjakan tugas sampai tuntas dan bahkan masih banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru, meskipun ada yang mengerjakan tugas namu siswa yang lain memilih menutup buku dan tidak mengerjakan tugas. Dan siswa yang tidak mengerjakan tugas lebih asik mengobrol dengan teman-temannya, tanpa ada rasa ingin menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh guru.

Pada siklus ke II presentase yang didapatkan sebesar 93,95% Ini menunjukkan bahwasannya pada siklus ke II, indikator tekun menghadapi tugas mengalami penigkatan yang signifikan yaitu sebesar 23,59% dan ini menunjukkan bahwa pada siklus ke II, siswa sudah memiliki rasa tanggung jawab terhadap setiap tugas yang diberikan oleh guru, dan siswa mulai suka dalam mengerjakan tugas. Jika siswa tidak mampu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, siswa tmemilih untuk terus mengerjakan tugas sampai selesai tanpa menunda-nunda mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh

guru dan langsung mengerjakan tugas tersebut dengan serius untuk mendapatkan hasil yang baik dalam pembelajaran. Begitu pun tugas dalam kelompok, semua anggota kelompok saling bekerjasama untuk memecahkan masalah atau tugas yang diberikan oleh guru.

**Tabel 8.2**

**Indikator Ulet Dalam Menghadapi Kesulitan**

<b>ANGKET</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
Presentase	72,18%	89,72%
Peningkatan	17.54%	

Dari tabel diatas dapat diketahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT). Indikator ulet dalam menghadapi kesulitan pada siklus I mendapatkan persentase sebanyak 72,18%. Dimana siswa pada siklus I ini terlihat sangat mudah menyerah ketika menghadapi sebuah masalah. Ini terlihat pada jawaban siswa yang memilih ketika siswa mendapatkan nilai rendah (di bawah KKM) siswa malas belajar lebih giat untuk mendapatkan nilai yang lebih baik lagi pada tes selanjutnya, karena siswa menganggap sepele pada tugas yang diberikan.

ketika siswa mendapatkan tugas atau soal yang sulit dan siswa tidak dapat menjawab soal, siswa kurang berantusias dalam menemukan jawaban secara terus menerus sampai mendapatkan jawaban yang benar. Dimana ini terlihat pada siswa yang malas untuk belajar dan tidak mau mengusahakan untuk terus mendapatkan jawaban yang di benar.

Pada indikator ini pun menjelaskan bahwa siswa mudah merasa putus asa ketika tidak menemukan jawaban dari sebuah permasalahan yang diberikan dan lebih condong kepada akan meninggalkan tugas tersebut dan memilih untuk mengerjakan soal yang di anggapnya lebih mudah dari pada soal sebelumnya.

Sedangkan Pada siklus ke II presentase yang didapatkan dari jawaban yang diberikan siswa sebesar 89,72%. Ini menunjukkan bahwasannya pada siklus II mengalami peningkatan yang cukup signifikan yaitu sebesar 17.54% yang dimana pada siklus ke II, siswa terlihat antusias dalam mengerjakan tugas,serta terus berusaha dalam mengerjakan tugas yang diberikan dimana tidak ada lagi siswa yang terlihat malas mengerjakan tugas tidak ada lagi yang berleha-leha dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Ketika siswa mendapatkan hasil yang kurang bagus dalam ulangan pun siswa memilih untuk terus belajar agar mendapatkan nilai yang memuaskan atau bagus.

Ketika dalam kelompok pun tidak lagi saling mengandalkan jawaban dari teman yang lainnya, semua siswa terus berusaha bersama kelompoknya masing-masing untuk dapat menemukan jawaban dari soal yang diberikan guru. sehingga siswa akan mendapatkan nilai yang lebih baik. Dari sikap tersebut dapat dilihat kini siswa memiliki rasa pantang menyerah atau tidak mudah putus asa ketika dihadapkan pada tugas atau masalah yang sulit. Terus ingin mencoba samapai menemukan jawaban yang di inginkan.

**Tabel. 8.3****Indikator Menunjukkan Minat**

<b>ANGKET</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
Presentase	69,15%	90,73%
Peningkatan	21.58%	

Dari tabel diatas dapat diketahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT). Indikator menunjukkan minat pada siklus I mendapatkan persentase sebesar 69,15%. Dimana pada siklus I ini masih banyaknya siswa yang kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan materi pembelajaran, ini terlihat dengan masih terdapat siswa yang mengobrol dengan teman sebangkunya, melamun, dan bahkan ada siswa yang tertangkap tangan sedang menggunakan hadeset ketikan guru menjelaskan materi pembelajaran dan banyaknya siswa yang memilih lebih baik mengobrol dengan teman sebangku atau kelompoknya di bandingkan dengan mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru.

Pada pencarian informasi pun siswa malas untuk mencari informasi mengenai materi yang belum di mengerti baik bertanya pada guru maupun mencari jawaban dengan menggunakn sosial media atau internet. Siswa lebih memilih untuk tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru kepadanya.

Dalam aspek bertanya pun hanya ada 1-2 orang saja yang bertanya itu pun siswa yang memiliki kemampaun tinggi dalam akademik (siswa yang berprestasi). Selebihnya siswa hanya mengikuti dan beranggapan bahwa pertanyaan yang diajukan salah satu temannya sudah mewakili pertanyaan

dalam satu kelas. Ini menunjukkan motivasi belajar siswa masih sangat kurang dan masih tergantung pada orang lain.

Pada siklus ke II presentase yang didapat pada indikator menunjukkan minat mendapatkan persentase sebesar 90,73%. Ini menunjukkan bahwasannya pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan yaitu sebesar 21.58% yang dimana pada siklus ke II ini, siswa memiliki keinginan yang lebih besar dalam pembelajaran, dimana semua siswa kini lebih memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru dan tidak ada lagi siswa yang mengobrol dengan teman sebangku, melamun, tidak fokus dan bahkan mendengarkan hadeset ketika guru menjelaskan materi pembelajaran, karena siswa dituntut untuk dapat memahami materi agar dapat menjawab soal dalam kegiatan tournament dan siswa yang aktif dalam bertanya mengalami peningkatan dimana hampir semua siswa bertanya mengenai materi pembelajaran yang belum di mengertinya. Karena siswa ingin memiliki skor yang tinggi dalam tournament pada siklus II ini sehingga siswa sangat memperhatikan setiap penjelasan yang diberikan guru dan penjelasan yang diberikan oleh teman-teman kelompok yang lainnya pula.

Bukan hanya bertanya pada guru, dalam kegiatan kelompok pun siswa sudah berani bertanya kepada teman kelompoknya serta mencari jawaban yang memang tidak ada yang mampu menjawabnya dengan cara mencari jawaban melalui media lain. Yakni bisa berupa dari internet, buku perpustakaan dan lain sebagainya. Dalam kerja kelompok pun siswa kini sudah menunjukkan bahwa siswa sudah mulai menerima pembagian kelompok



dan terbiasa dengan pembelajaran menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT).

**Tabel. 8.4**

**Indikator Cepat Bosan Pada Tugas-Tugas Rutin**

ANGKET	Siklus I	Siklus II
Presentase	70,00%	90,65%
Peningkatan	20.65%	

Dari tabel diatas dapat diketahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT). Indikator tekun menghadapi tugas pada siklus I mendapatkan persentase sebanyak 70,00%. Pada siklus I ini, pada siklus ini banyak siswa yang memilih butir 14 dan 17 dengan respon negatif. Dimana banayak siswa yang merasa bosan dengan pembelajaran dengan metode ceramah saja, karena metode ceramah adalah metode yang menurut siswa membosankan dan membuat siswa merasa mengantuk karna hanya mendengarkan guru menjelaskan materi pelajaran saja tanpa adanya media lain atau metode lain yang digunakan. Setelah guru menjelaskan siswa harus merangkum materi yang sudah dijelaskan sebelumnya kedalam buku catatan.

Namun, begitupun dengan metode yang digunakan dalam pembelajaran, belum terlihat seluruh siswa merasa senang dengan pembelajaran yang diberikan oleh guru, yaitu dengan menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT). Karena siswa masih belum memahami pembelajaran dengan menggunakan Teams Games Tournament (TGT) ini

dengan baik, sehingga siswa masih merasa bingung dengan metode TGT. Dan siswa menganggap bahwa pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) ini sama dengan kelompok yang biasa diberikan oleh guru yaitu hanya kelompok mengerjakan tugas dan presentasi kelompok. Namun setelah guru menjelaskan metode yang digunakan adalah metode Teams Games Tournament (TGT). Semua siswa mulai penasaran dengan Metode Teams Games Tournament (TGT), tapi belum menunjukkan rasa bahagia dan antusias yang besar terutama ketika pembagian kelompok dan penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) dimulai.

Pada siklus ke II mendapatkan presentase sebesar 90,65%. Ini menunjukkan bahwasannya pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan yaitu sebesar 20,65% yang dimana pada siklus ke II, Seluruh siswa terlihat sangat bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dimana seluruh siswa sudah bisa menerima metode Teams Games Tournament (TGT) dengan baik dan merasa senang dengan pembagian kelompok yang dilakukan oleh guru dan kelompok pada siklus kedua ini berbeda dengan kelompok pada siklus pertama. Kelompok selanjutnya ini dibentuk berdasarkan pada hasil tes setelah siklus pertama selesai. Sehingga siswa tidak merasa bosan dengan kelompoknya dan tugas yang diberikan guru kepada kelompok pun berbeda dengan tugas pada siklus I.

Tabel. 8.5

**Indikator Dapat Mempertahankan Pendapatnya**

<b>ANGKET</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
Presentase	75,60%	91,33%
Peningkatan	15.73%	

Dari tabel diatas dapat diketahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT). Indikator Dapat Mempertahankan Pendapatnya. Pada siklus I indikator ini mendapatkan persentase sebanyak 75,60%. Pada siklus I ini, siswa belum bisa mempertahankan pendapatnya, dimana pada saat pendapatnya berbeda dengan kelompoknya siswa masih cenderung mengikuti jawaban yang diberikan oleh temannya. Dan tidak ingin mempertahankan pendapatnya karena siswa sudah merasa jawaban yang diberikannya tidak tepat dan jawaban yang diberikan siswa lain adalah jawaban yang benar.

Dalam memberikan pendapat saat berdiskusi pun siswa belum terlihat, dimana pada tahapan ini siswa cenderung lebih kepada mengikuti pendapat teman-teman yang lainnya, sehingga belum terlihat rasa percaya diri dalam diri siswa tersebut.

Pada siklus ke II, indikator ini mendapatkan presentase sebesar 91,33%. Ini menunjukkan bahwasannya pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 15.73% yang dimana pada siklus ke II, siswa sudah bisa memberikan argumen pada sebuah masalah dan dapat mempertahankan pendapatnya meski jawabannya berbeda dengan pendapat yang lain. Ini menunjukkan ada keinginan

pada siswa untuk memberikan pendapat yang dimilikinya. Serta siswa tidak akan goyah dengan pendapat yang diberikan oleh teman-teman yang lainnya, sehingga siswa memiliki pendirian yang kuat dalam menanggapi argumen dan menghadapi sebuah perbedaan pendapat.

Dalam memberikan pendapat saat berdiskusi berlangsung pun, hampir semua anggota dapat memberikan pemikirannya atau pendapatnya dihadapan teman-teman kelompoknya, ini menunjukkan bahwa siswa sudah memiliki keberanian untuk memberikan pendapatnya dihadapan teman-teman kelompoknya.

**Tabel. 8.6**

**Indikator Tidak Mudah Melepas Hal Yang Diyakini Itu**

<b>ANGKET</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
Presentase	69,35%	91,29%
Peningkatan	27.94%	

Dari tabel diatas dapat diketahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT). Indikator tekun menghadapi tugas pada siklus I mendapatkan persentase sebanyak 69,35%. Pada siklus I ini, siswa sangat mudah mengikuti pendapat teman yang lainnya, padahal ia sangat meyakini pendapatnya. Ini terjadi karena siswa memiliki pengetahuan yang kurang mengenai materi tersebut dan tidak percaya diri dengan jawaban yang diberikannya. Sehingga siswa merasa tidak yakin dengan jawaban yang diberikannya dan mengikuti jawaban yang diberikan orang lain.

Masih banyaknya siswa yang ragu-ragu ketika akan menjawab pertanyaan karena, mereka merasa takut jika jawabannya salah atau tidak sesuai dengan apa yang dikehendaki oleh guru. serta masih banyaknya siswa yang tidak yakin dengan jawabannya ketika mengerjakan tugas, sehingga siswa akan mengganti jawabannya dengan jawaban yang diberikan oleh temannya yang akan mengakibatkan tidak yakinnya siswa dengan hasil yang akan di peroleh dengan jawabannya sendiri.

Pada siklus ke II indikator ini mendapatkan presentase sebesar 91,29%. Ini menunjukkan bahwasannya pada siklus II, mengalami peningkatan yang signifikan yaitu sebesar 27.94% yang dimana pada siklus ke II ini, siswa dapat meyakini setiap apa yang dikerjakannya dan tidak terpengaruh dengan jawaban yang diberikan oleh temannya. Sudah tidak ada rasa ragu dalam diri siswa ketika menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru atau pun teman-teman yang lainnya. ketika mengerjakan tugas siswa yakin akan jawaban yang dimilikinya tanpa terpengaruh dengan jawaban orang lain serta percaya pada diri sendiri bahwa jawabannya benar dan akan hasil dengan yang didapatkan akan bagus.

**Tabel. 8.7****Indikator Senang Mencari Dan Memecahkan Masalah Soal-Soal**

<b>ANGKET</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
Presentase	72,38%	90,12%
Peningkatan	17.74%	

Dari tabel diatas dapat diketahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT). Indikator tekun menghadapi tugas pada siklus I mendapatkan persentase sebanyak 72,38%. Dimana pada siklus I ini, belum terlihat antusias siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. ketika soal yang diberikan sedikit sulit dan siswa tidak dapat menjawabnya hampir semua siswa tidak mengerjakannya dan justru malah mengebrol dan bercanda dengan teman satu kelompok atau pun dengan kelompok lainnya. Dan setelah itu menyalin jawaban dari siswa lain yang telah mengerjakan tugas yang diberikan guru.

Hal tersebut dikarenakan siswa tidak senang jika mendapatkan tugas dari guru, karena tugas tersebut tidak akan dinilai oleh guru tersebut sehingga memuat siswa merasa malas untuk mengerjakannya, bahkan siswa akan mengabaikan tugas tersebut. Dimana siswa lebih senang mengerjakan soal yang mudah dibandingkan dengan mengerjakan soal yang sulit. Karena jika sulit ketika siswa gagal dalam mengerjakan pada kesempatan pertama, maka siswa cepat menyerah untuk mengerjakannya lagi.

Pada siklus ke II mendapatkan presentase sebesar 90,12%. Ini menunjukkan bahwasannya pada siklus II mengalami peningkatan yang

signifikan yaitu sebesar 17.74% yang dimana pada siklus ke II, siswa memiliki ketertarikan untuk memecahkan soal-soal yang dianggap teman-temannya itu sangat sulit, ini terlihat ketika guru memberikan soal yang sulit kepada siswa, siswa terlihat serius mencari jawaban yang benar, meskipun gagal beberapa kali tapi siswa terus mencoba memecahkan masalah tersebut dan senang jika mendapatkan tugas dari guru sehingga siswa akan terus mengerjakan tugas tersebut meski sulit sekali pun. Hal tersebut menjadikan siswa untuk terus belajar dan belajar lagi.

Dilihat dari siklus I dan II, akhirnya dapat disimpulkan terdapat peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini diketahui dari indikator peningkatan motivasi belajar siswa terlihat dari bertambah semangat dan antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, tidak tampak adanya rasa malas dan letih dari wajah para siswa. Mereka terlihat gembira dan senang selama mengikuti pembelajaran, rasa ingin tahu siswa ketika melontarkan pertanyaan, menjawab dan memberikan pendapat yang mereka ketahui, serta memperhatikan apa yang di intruksikan atau dijelaskan oleh guru dan serta bekerjasama dalam kelompok dengan baik, menunjukkan bahwa siswa sangat menikmati proses pembelajaran menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT) dengan baik.

Dengan demikian, setelah selesainya siklus II tampak terlihat dengan jelas terjadinya efektifitas belajar siswa serta terjadinya peningkatan yang sangat signifikan pada variabel-variabel yang diteliti pada penelitian tindakan kelas ini, yaitu motivasi belajar siswa kelas XII MIPA 1 pada mata pelajaran pai di SMAN 107 Jakarta. Maka dari itu peneliti mengkhiri penelitian pada

siklus II karena sudah cukup dengan hasil penelitin pada siklus I dan II atau telah sampai pada hasil yang di inginkan.

Adapun nilai ulangan yang didapat oleh siswa mengalami peningkatan dari sebelumnya. Nilai ulangan yang naik secara pesat membawa bonus atau memberikan imbas pada nilai ulangan.

**Tabel.7**

**Hasil tes siswa**

<b>No.</b>	<b>Nama siswa</b>	<b>Pra siklus</b>	<b>Siklus 1</b>	<b>Siklus II</b>
<b>1</b>	Amalia Arum Maulida	81	83	92
<b>2</b>	Amelia Nugrahaeni	77	94	96
<b>3</b>	Annisa Nur Pratiw	74	77	85
<b>4</b>	Bimo Zidane Mahendra i	76	87	95
<b>5</b>	Delfino Fahreza Akbar	71	91	94
<b>6</b>	Dhita Khaerinnisa	78	85	87
<b>7</b>	Didit Wisnu Aji	69	85	88
<b>8</b>	Donny Rendi	71	80	90
<b>9</b>	Erliana Mandasari	65	79	83
<b>10</b>	Farhan Agitya Sugiharto	75	85	91
<b>11</b>	Finna Endriana	66	85	90
<b>12</b>	Firsya Khadijah Meliana M	82	86	97
<b>13</b>	Ika Raymita Husna	81	84	93
<b>14</b>	Karina Dyota Madyararti	72	85	92
<b>15</b>	Meriana Nurfauziah	69	85	90

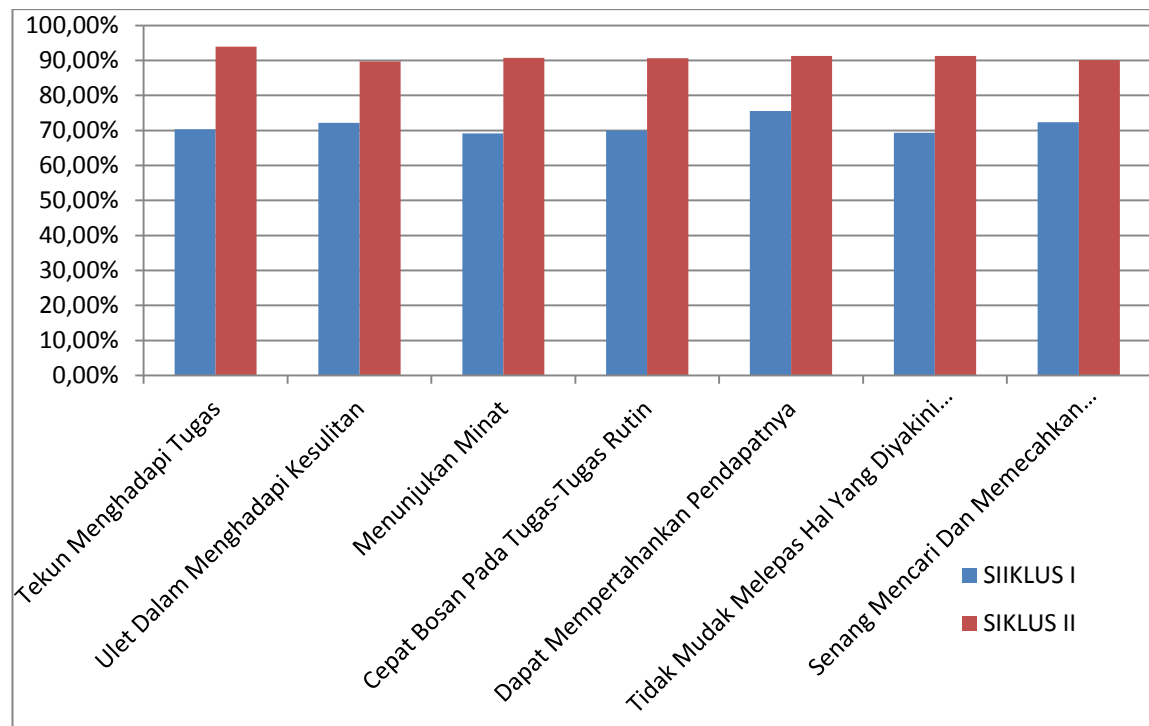


<b>16</b>	Melinda Sari	69	82	85
<b>17</b>	Mewah Innayah	65	83	86
<b>18</b>	Mohamad Tri Fauzi	80	85	95
<b>19</b>	Ninda Puspita Dewi	80	82	84
<b>20</b>	Nur Hikmah	78	87	92
<b>21</b>	Nurdalimah	68	82	87
<b>22</b>	Olivia Romaida Rizki	73	84	93
<b>23</b>	Ramah Ayu Purnama Putri	77	92	99
<b>24</b>	Rifdah Asriani	79	94	97
<b>25</b>	Sintia Uraini	80	91	98
<b>26</b>	Sofi Olivia Adiska	<b>69</b>	83	88
<b>27</b>	Sucy Wulantarunawaty	<b>79</b>	86	90
<b>28</b>	Sulimah Agustiana	<b>74</b>	87	89
<b>29</b>	Tegar Pratamaputra	<b>75</b>	86	93
<b>30</b>	Tengku Berliana	<b>73</b>	81	85
<b>31</b>	Thariq Megatama	<b>72</b>	84	91

Selanjutnya dilihat dari grafik menunjukkan bahwa motivasi mengalami peningkatan. Berikut ini adalah grafik peningkatan skor motivasi belajar siswa dilihat dari mulai siklus I sampai pada siklus II.

Gambar.3

## Grafik Motivasi Belajar PAI



Grafik menunjukkan peningkatan motivasi yang diambil dari angket motivasi belajar siswa. Pada siklus I dan II.

- a) **Indikator *Tekun Menghadapi Tugas*** mengalami peningkatan sebanyak 23.59% dimana pada siklus I memperoleh presentase sebesar 70,36% dan meningkat menjadi 93,95% pada siklus II.
- b) Indikator ***Ulet Dalam Menghadapi Kesulitan*** mengalami peningkatan sebanyak 17.54% dimana pada siklus I memperoleh presentase sebesar 72,18% dan meningkat pada siklus II dengan hasil sebesar 89,72%.
- c) Indikator ***Menunjukkan Minat*** mengalami peningkatan sebanyak 21.58% dimana pada siklus I memperoleh presentase sebesar 69,15% dan meningkat pada siklus II dengan hasil sebesar 90,73%.

- d) Indikator *Cepat Bosan Pada Tugas-Tugas Rutin* mengalami peningkatan sebanyak 20.65% dimana pada siklus I memperoleh presentase sebesar 70,00% dan meningkat pada siklus II dengan hasil sebesar 90,65%.
- e) Indikator *Dapat Mempertahankan* mengalami peningkatan sebanyak 15.73% dimana pada siklus I memperoleh presentase sebesar 75,60% dan meningkat pada siklus II dengan hasil sebesar 91,33%.
- f) Indikator *Tidak Mudak Melepas Hal Yang Diyakini Itu* mengalami peningkatan sebanyak 27.94% dimana pada siklus I memperoleh presentase sebesar 69,35% dan meningkat pada siklus II dengan hasil sebesar 91,29%.
- g) Indikator *Senang Mencari Dan Memecahkan Masalah Soal-Soal* memperoleh mengalami peningkatan sebanyak 17.74% dimana pada siklus I memperoleh presentase sebesar 72,38% dan meningkat pada siklus II dengan hasil sebesar 90,12%