

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SEJARAH MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DI SMAN 3
TANGERANG**



Evan Nugraha
1403620046

Skripsi ini ditulis Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUKUM
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2024**

ABSTRAK

EVAN NUGRAHA. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XII IPS 4 SMAN 3 Tangerang Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament*. **Skripsi**, Jakarta: Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, 2024.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa melalui penggunaan model pembelajaran *team games tournament*. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus dimana dalam setiap siklusnya terdiri dari empat tahap, yakni: Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan atau Observasi serta Refleksi. Pada tiap siklusnya, penelitian ini difokuskan untuk memperoleh data tentang penggunaan model pembelajaran *team games tournament* dalam meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa.

Penelitian ini dilakukan di kelas XII IPS 4 yang terdiri dari 36 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket motivasi belajar siswa yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*, serta pengamatan yang dilakukan oleh guru kolaborator yang dilakukan untuk mencatat perilaku siswa seperti keaktifan serta respon siswa selama pembelajaran dengan model pembelajaran *team games tournament* berlangsung.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa di kelas XII IPS 4. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan guru kolaborator yang menyatakan bahwa setelah penerapan model pembelajaran *team games tournament* yang dilaksanakan dalam dua siklus terdapat peningkatan indikator motivasi yang awalnya sebesar 36,812% atau berada dalam kategori sedang meningkat menjadi sebesar 67,523% atau berada dalam kategori tinggi. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas XII IPS 4 SMA Negeri 3 Tangerang.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Sejarah, *Team Games Tournament*.

ABSTRACT

EVAN NUGRAHA. *Efforts to Increase the Motivation of Students Learning History Class XII IPS 4 SMAN 3 Tangerang Using Cooperative Learning Method Type Team Games Tournament.* **Thesis,** Jakarta: Department of History Education, Faculty of Social Sciences, State University of Jakarta, 2024.

This research was conducted with the aim of increasing students' motivation to learn through the use of team games tournament learning model. The research method used was Classroom Action Research (CAR) which consists of two cycles in which each cycle consists of four stages, namely: 1. each cycle consists of four stages, namely: Planning, Implementation, Observation or Observation and Reflection. In each cycle, this research focused on obtaining data about the use of team games tournament learning model in increasing students' motivation to learn history.

This research was conducted in class XII IPS 4 class consisting of 36 students. The data collection technique used is a questionnaire of student learning motivation given before and after the implementation of the team games tournament type cooperative learning model the application of team games tournament type cooperative learning model, as well as observations made by the collaborating teacher to record the behavior of the students by the collaborator teacher which was done to record the behavior of students such as activeness and students response during the learning process with the team games tournament type cooperative learning model behavior such as student activeness and student response during learning with the team games tournament learning model.

The results of this study show that the application of the team games tournament learning model can increase the motivation to learn history of students in class XII IPS 4. This can be seen based on the results of observations made by researchers and collaborating teachers.

observations made by researchers and collaborator teachers who stated that after the the application of the team games tournament learning model implemented in two cycles there was an increase in motivation indicators which initially amounted to 36.812% categorized as moderate, to 67.523% categorized as high. Based on these results , it can be concluded that the implementation of of the team games tournament learning model can enhance the motivation to learn history among students in class XII IPS 4 at SMA Negeri 3 Tangerang.

Keywords: Learning Motivation, History, Team Games Tournament.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab/Dekan Fakultas Ilmu Sosial Dan Hukum
Universitas Negeri Jakarta



Firdaus Wajdi M.A., Ph.D.
NIP. 198107182008011016

TIM PENGUJI

No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Dr. Nur'aeni Marta, S.S. M.Hum. NIP. 197109222001122001 Ketua Penguji		11-12-2024
2.	Dr. Djunaidi. M. Hum. NIP. 196511281991031003 Sekretaris Penguji		11-12-2024
3.	Sri Martini, S.S, M.Hum. NIP. 197203241999032001 Dosen Pembimbing I		11-12-2024
4.	Firdaus Hadi Santosa, M.Pd. NIP. 199301092022031006 Dosen Pembimbing II		11-12-2024
5.	Dr. M. Fakhruddin, M.Si. NIP. 196505081990031005 Penguji Ahli		12-12-2024

Tanggal Lulus: 11 November

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Evan Nugraha

No. Registrasi : 1403620046

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Dengan ini saya menyatakan bahwa,

Skripsi saya yang berjudul "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Melalui Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Di SMAN 3 Tangerang" adalah asli, murni gagasan dan rumusan dari penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dosen pembimbing. Dalam penulisan skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis ataupun telah dipublikasi ke orang lain kecuali secara tertulis sebagai acuan dalam naskah dengan menyebut nama pengarang yang telah saya cantumkan dalam daftar pustaka.

Jakarta, 30 September 2024

Yang membuat pernyataan

EVAN NUGRAHA



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220

Telepon/Faksimili: 021-4894221

Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Evan Nugraha
NIM : 1403620046
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum / Pendidikan Sejarah
Alamat email : Evannugraha8717@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SEJARAH MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)* DI SMAN 3 TANGERANG**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 11 Desember 2024

Penulis

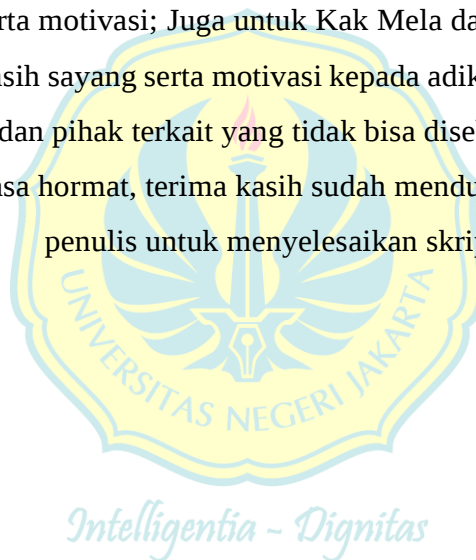
(Evan Nugraha)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Apapun Yang Menjadi Takdirmu, Akan Mencari Jalannya Menemukanmu.”

- Ali Bin Abi Thalib

Skripsi ini penulis persembahkan kepada keluarga tercinta; Kedua orang tua penulis Bapak Husin dan Ibu Eha yang senantiasa memberikan do'a, dukungan serta motivasi; Juga untuk Kak Mela dan A Zaenal yang selalu memberikan kasih sayang serta motivasi kepada adik bungsunya; Serta orang-orang terdekat dan pihak terkait yang tidak bisa disebutkan satu persatu tanpa mengurangi rasa hormat, terima kasih sudah mendukung dan membersamai penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.



PRAKATA

Puji syukur tak lupa penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan kasih sayang-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Melalui Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Di SMAN 3 Tangerang”. Skripsi ini disusun sebagai bagian dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada program studi S1 Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta.

Peneliti sadar akan pentingnya peran berbagai pihak dalam mencapai pencapaian ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada mereka yang telah memberikan dukungan, arahan, dan bimbingan sepanjang perjalanan ini. Pertama-tama, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Firdaus Wajdi, MA., Ph.D., sebagai Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta. Lalu kepada Ibu Dr. Nur'aeni Marta, S.S, M.Hum., sebagai koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan ilmu serta izin bagi penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis juga ingin menghaturkan rasa terima kasih kepada Ibu Sri Martini, S.S, M.Hum., selaku dosen pembimbing pertama yang telah memberikan saran, masukan serta motivasi bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, serta kepada Bapak Firdaus Hadi Santosa, M.Pd., sebagai dosen pembimbing kedua, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan saran, kritik serta dukungan terhadap penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa juga terpanjat do'a serta hatur terima kasih untuk Almarhumah Ibu Dra. Ratu Husmiati, M.Hum. selaku dosen pembimbing pertama yang telah membimbing penulis dalam masa awal skripsi ini dibuat, pesan dan nasehat dari beliau akan selalu menjadi motivasi bagi penulis.

Selanjutnya penulis juga tak lupa untuk mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Nur'aeni Marta, S.S, M.Hum., sebagai ketua penguji yang telah membantu memandu jalannya proses sidang skripsi dan memberikan masukan kepada penulis. Kepada Dr. M. Fakhruddin, M.Si., sebagai dosen penguji ahli yang telah memberikan kritik dan saran terhadap penulis hingga skripsi ini selesai dan kepada Dr. Djunaidi. M. Hum., sebagai sekretaris penguji yang telah membantu penulis dalam menentukan sistematika penulisan dan pembahasan dalam skripsi ini.. Serta kepada Ibu Dr. Nur'aeni Marta, S.S, M.Hum., sebagai dosen penasehat akademik yang memberikan masukan serta dukungan kepada penulis.

Dengan penuh ketulusan hati penulis menghaturkan rasa terima kasih kepada seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta. Kepada almh. Ibu Dra. Ratu Husmiati, M.Hum., Bapak Humaidi, M.Hum., Ibu Kurniawati, S.Pd., M.Si., Bapak Drs. Abrar, M.Hum., Bapak Djunaidi, M.Hum., Bapak Muhammad Hasmi Yanuardi, SS, M.Hum., almh. Ibu Dr. Umasih, M.Hum., alm. Bapak Dr. Abdul Syukur, M.Hum., Bapak Sugeng Prakoso, SS, MT., Ibu Dr. Corry Iriani R., M.Pd., dan Bapak Drs. R. Wisnubroto, M.Pd., terimakasih sebesar-besarnya karena telah membimbing, memberikan ilmu pengetahuan, bimbingan, dan arahan sepanjang perjalanan penulis menempuh pendidikan di Program Studi Pendidikan Sejarah.

Tak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak dari SMAN 3 Tangerang, yakni Kepala Sekolah SMAN 3 Tangerang Ibu Ruruh Wuryani, S.SI, M.Si, MM., atas izin dan persetujuannya untuk penelitian ini. Lalu untuk Bapak Mashudi, S.Ag, MM., selaku Wakil Kepala Sekolah bidang kesiswaan serta Bapak Iwan Setiawan. S.Pd selaku Wakil Kepala Sekolah bidang hubungan masyarakat. Terima kasih kepada Ibu Dra. Nurharyanti selaku guru sejarah kelas XII SMAN 3 Tangerang yang telah memberikan waktu, tenaga, serta arahan untuk ikut serta sebagai guru kolaborator dalam penelitian ini.

Jakarta, 30 September 2024

Evan Nugraha

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Masalah Penelitian.....	10
C. Manfaat Penelitian.....	11
BAB II TELAAH PUSTAKA.....	12
A. Kajian Teoritik	12
1. Hakikat Motivasi Belajar Sejarah.....	12
2. Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif <i>Tipe Team Games</i> <i>Tournament (TGT)</i>	29
B. Penelitian Yang Relevan	36
C. Kerangka Berpikir	38
D. Hipotesis Penelitian	39
BAB III METODE PENELITIAN.....	40
A. Tujuan Penelitian.....	40
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	40
C. Metode Penelitian.....	40
D. Sasaran Penelitian.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN	44
A. Hasil Penelitian.....	44
1. Siklus Pertama	44
2. Siklus Kedua.....	54

B. Hasil Motivasi Belajar Sejarah Siswa.....	62
BAB V KESIMPULAN.....	66
A. Kesimpulan.....	66
B. Implikasi.....	66
C. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	70
RIWAYAT HIDUP	114



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kategori Motivasi.....	22
---------------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Model Kurt Lewin dan model Kemmis dan Taggart (1988).....	41
Gambar 2. Turnamen dengan sistem <i>Jeopardy Game</i>	48



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Data Siswa Dalam Latar Belakang Masalah	70
Lampiran 2. Hasil Angket Motivasi Belajar Sejarah Siswa Siklus I dan II.....	84
Lampiran 3. Dokumentasi Penelitian	95
Lampiran 4. Administrasi Penelitian.....	99

