

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Permasalahan Penelitian

Pendidikan memiliki peran krusial dalam membantu setiap individu memperoleh wawasan yang lebih luas. Melalui proses ini, seseorang dapat mengembangkan potensi diri serta meningkatkan kualitas pribadi secara terarah dan sadar akan tujuannya. Dalam jangka panjang, Pendidikan menjadi fondasi penting dalam mempersiapkan generasi penerus yang lebih unggul. Mutu pendidikan sendiri sangat dipengaruhi oleh berbagai aspek, salah satunya Adalah kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu, Pendidikan merupakan upaya yang disengaja untuk mengoptimalkan potensi manusia melalui proses pembelajaran yang sistematis.

Pendidikan berperan sebagai landasan utama dalam membentuk sumber daya manusia yang adaptif, produktif, terampil, berkualitas, serta mampu bersaing di tengah dinamika perkembangan zaman. Namun pada kenyataannya yang terjadi dilapangan pendidikan di Indonesia masih memprihatinkan, seperti yang dilansir dalam *The Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD)* mengumumkan hasil survey *Programme for International Student Assesment (PISA)* 2018, pendidikan Indonesia menempati posisi ke 74 dari 79 negara.¹

¹ OECD, *Insight and Interpretations*, <https://www.oecd.org/pisa> (diakses pada tanggal 26 Januari 2023 pukul 22.00)

Perolehan peringkat yang kurang memuaskan tersebut menjadi bahan pertimbangan mengenai kualitas mutu pendidikan yang masih rendah.

Rendahnya mutu pendidikan disebabkan banyak hal, antara lain kualitas guru yang masih belum sesuai kualifikasi akademik, kompeten dan memadai, kurangnya sarana dan prasarana pendidikan, kurikulum yang kurang sesuai, lingkungan belajar disekolah maupun masyarakat belum mendukung.² Guru sebagai seseorang yang memiliki peran besar bagi proses perkembangan serta keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, maka harus menciptakan kondisi pembelajaran yang inovatif, optimal dan kreatif. Dalam Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya.³

Proses belajar dapat dipahami sebagai suatu tahapan yang mengarahkan individu menuju pencapaian tujuan tertentu. Pada hakikatnya, pembelajaran dirancang untuk mendorong siswa dalam mengembangkan aktivitas dan kreativitas mereka melalui berbagai bentuk interaksi dan pengalaman belajar. Oleh karena itu, pembelajaran menjadi unsur krusial dalam menentukan keberhasilan siswa. Keberhasilan tersebut juga dipengaruhi oleh beragam faktor, seperti peran guru, karakteristik siswa, kurikulum, model dan strategi pembelajaran, lingkungan belajar, serta ketersediaan sumber dan media pembelajaran.

² Teguh Wiyono, *Rekonstruksi Pendidikan Indonesia* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010) hlm. 184

³ Permendikbud. UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Pelaksanaan kegiatan belajar di dalam kelas tidak terlepas dari berbagai komponen pendukung yang saling berkaitan guna mencapai suatu tujuan pembelajaran, salah satunya adalah strategi pembelajaran. Strategi yang digunakan harus disesuaikan secara tepat dan dijalankan secara efektif agar proses belajar mengajar berjalan optimal. Penerapan strategi yang sesuai juga berperan penting dalam menghindari kejenuhan serta menjaga semangat dan motivasi siswa selama mengikuti pembelajaran di kelas. Sesuai dengan peraturan pemerintah No. 32 Tahun 2013 pasal 19, dikatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.⁴

Ketidaksesuaian model pembelajaran dengan karakteristik siswa dapat menjadi salah satu penyebab rendahnya mutu pendidikan di Indonesia. Salah satu contohnya adalah penggunaan metode ceramah yang kurang bervariasi dan minim inovasi, yang masih sering digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Di era digital saat ini, metode ceramah bersifat satu arah dan berpusat pada guru masih sering ditemukan, sehingga siswa kurang dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menjadi salah satu tantangan utama dalam dunia Pendidikan. Penerapan model pembelajaran yang tidak tepat dapat menurunkan partisipasi siswa, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya pemahaman serta motivasi belajar mereka.

⁴ Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013 Pasal 19

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen terpenting dalam kegiatan proses pembelajaran. Sebagai guru pemilihan model pembelajaran yang tepat merupakan suatu kunci keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran didalam kelas. Pemilihan model pembelajaran yang tepat, variatif dan inovatif dapat menciptakan iklim belajar yang kondusif, selain itu dapat meningkatkan pemahaman serta membangun suasana kelas yang menyenangkan.

Model pembelajaran dipahami sebagai bentuk kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan.⁵ Menurut Arends, Winitzky, dan Tannebaum, model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang disiapkan untuk membantu peserta didik mempelajari secara lebih spesifik berbagai ilmu pengetahuan, sikap dan keterampilan.⁶ Model pembelajaran kooperatif dalam penerapannya menekankan fokus pembelajaran kepada siswa. Dalam model pembelajaran ini guru berperan sebagai fasilitator dan memberikan pengarahan, pemahaman kepada siswa sehingga siswa berperan untuk menemukan dan menerapkan ide serta gagasan yang dimilikinya.

Model pembelajaran kooperatif terbagi menjadi beberapa macam yang diantaranya yaitu tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dengan memfokuskan kegiatan pembelajaran kepada siswa (*student center*). *Teams Games Tournament* (TGT) ialah metode pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memainkan permainan akademik guna menunjukkan

⁵ Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran Meningkatkan Mutu Pembelajaran sesuai Standar Nasional*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hlm. 85

⁶ Richard I. Arends, Nancy E. Winitzky, dan Margaret D. Tannenbaum, *Exploring Teaching An Introduction to Education*, (New York: McGraww-Hill, 2001), hlm. 24

penguasaan siswa terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru. Penggunaan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada proses pembelajaran membuat suasana menjadi menyenangkan karena menggunakan permainan akademik melalui kuis.⁷

Metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan peluang bagi siswa untuk berpikir secara mandiri, memberikan jawaban, serta saling membantu satu sama lain. Pendekatan ini mampu menghadirkan variasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sekaligus meningkatkan partisipasi dan kerja sama antar siswa. Salah satu keunggulan dari penerapan TGT adalah kemampuannya menyesuaikan dengan karakteristik siswa, sehingga dapat mendorong interaksi yang lebih aktif dan menjadikan suasana kelas lebih dinamis.

Belajar merupakan suatu proses yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan perilaku pada individu yang terlibat di dalamnya. Keberhasilan dalam belajar sangat dipengaruhi oleh adanya kemauan atau dorongan kuat dari dalam diri seseorang. Dorongan inilah yang dikenal sebagai motivasi, yaitu kekuatan yang mendorong individu untuk bertindak, baik yang berasal dari dalam diri (motivasi intrinsik) maupun dari lingkungan luar (motivasi ekstrinsik). Motivasi diartikan sebagai sesuatu usaha untuk menimbulkan suatu dorongan pada seseorang atau kelompok agar bertindak atau melakukan sesuatu.⁸ Motivasi memiliki peran penting dalam menentukan efektivitas dan tingkat pemahaman siswa selama proses pembelajaran. Untuk membangun motivasi belajar yang optimal, guru perlu

⁷ Robert E. Slavin, *Student Team Learning: A Practical Guide to Cooperative Learning. Third Edition*, (Washington D.C: National Education Association, 1991) hlm. 10

⁸ Ahmad Mohyi, *Teori dan Perilaku Organisasi*, (Malang: UMM Press, 1996), hlm. 157.

menerapkan model dan strategi pembelajaran yang tepat. Hal ini mencakup penciptaan lingkungan belajar yang nyaman, penggunaan media serta sumber belajar yang menarik, dan penyampaian materi dengan suasana hati guru yang cenderung menjadi tidak efektif dan siswa akan kehilangan minat untuk terlibat secara aktif. Oleh karena itu, setiap kegiatan pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar mampu membangkitkan motivasi belajar siswa.

Berkaitan dengan mata pelajaran sosiologi termasuk dalam rumpun ilmu pengetahuan sosial yang fokus pada kajian mengenai interaksi serta hubungan antara individu dan masyarakat, yang dianalisis melalui berbagai fenomena sosial yang terjadi di lingkungan sekitar. Sosiologi dipahami sebagai ilmu pengetahuan tentang masyarakat, mempelajari masyarakat sebagai kompleksitas yang didalamnya terdapat beragam kekuatan-kekuatan sosial, hubungan sosial, sosialisasi, jaringan sosial, lapisan-lapisan sosial, lembaga, struktur sosial dan berbagai persoalan sosial diantaranya penyimpangan sosial dan konflik sosial.⁹ Dalam pemahamannya mata pelajaran sosiologi melibatkan konsep dan teori yang dimana butuh perhatian khusus bagi siswa dalam memahaminya. Proses pembelajaran yang efektif, inovatif dan kreatif dibutuhkan dalam mata pelajaran sosiologi guna mengoptimalkan kemampuan berpikir dan pemahaman siswa serta keaktifan siswa dikelas. Iklim pembelajaran yang dikembangkan oleh guru mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan dan kegairahan belajar siswa.

⁹ Ubedillah Badrun dan Syaifudin, *Pengantar Pendidikan Sosiologi (Otologi, Epistemologi, & Aksiologi)* (Jakarta: Labpendsos UNJ), hlm. 10

Dalam pelaksanaan pembelajaran Sosiologi di SMA Muhammadiyah 1 Denpasar, masih terdapat sejumlah kendala, di antaranya penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif serta penerapan model pembelajaran yang cenderung masih berfokus pada metode ceramah.

Oleh sebab itu, dalam pembelajaran sosiologi diperlukan penerapan metode pembelajaran yang sesuai guna mengoptimalkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman siswa terhadap berbagai fenomena sosial yang terjadi di masyarakat melalui materi yang dipelajari. Penggunaan model pembelajaran yang menyenangkan dan mampu membangkitkan antusiasme serta partisipasi aktif siswa di dalam kelas sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, guru juga memiliki peran sentral dalam memahami karakteristik siswa, memilih strategi dan metode pembelajaran yang tepat, menciptakan suasana belajar yang kondusif, memberikan arahan serta bimbingan, dan melakukan evaluasi terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya serta dengan mempertimbangkan kondisi pembelajaran mata pelajaran sosiologi yang memerlukan upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT), maka peneliti tertarik untuk mengangkat topik ini dalam sebuah penelitian yang berjudul: “Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Mata Pelajaran Sosiologi Siswa Kelas XI di SMA Muhammadiyah 1 Denpasar”.

1.2 Permasalahan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, hasil survey *Programme for International Student Assessment (PISA) 2018*¹⁰, menunjukkan bahwa Indonesia menempati urutan ke-74 dari 79 negara, yang mencerminkan rendahnya mutu dan kualitas Pendidikan nasional. Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap kondisi ini adalah pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat oleh para pendidik. Masih dominannya penggunaan metode ceramah yang bersifat *teacher-centered* seringkali membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini menjadi tantangan tersendiri khususnya dalam mata pelajaran Sosiologi, yang menuntut pemahaman mendalam terhadap berbagai fenomena sosial yang terjadi di masyarakat.

Pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat dapat menjadikan proses pembelajaran terasa monoton dan kurang menyenangkan, sehingga berdampak pada rendahnya partisipasi dan motivasi belajar siswa. Ketidakaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang sesuai agar pemahaman siswa terhadap materi dapat meningkat dan semangat belajar mereka tetap terjaga. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, yang diyakini mampu mendorong motivasi belajar siswa, khususnya dalam mata

¹⁰ *Loc.Cit*, OECD, *Insight and Interpretations* (2018)

pelajaran Sosiologi. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Apakah terdapat peningkatan motivasi belajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran sosiologi kelas XI di SMA Muhammadiyah 1 Denpasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Menjelaskan adanya peningkatan motivasi belajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran sosiologi kelas XI di SMA Muhammadiyah 1 Denpasar.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti lain sebagai acuan atau referensi dalam melakukan kajian serupa, khususnya di bidang pendidikan Sosiologi. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pendidik dan pihak sekolah dalam mengembangkan serta menerapkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.

1.4.2 Manfaat Akademik

a. Bagi Lembaga Pendidikan

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan penambahan ilmu model pembelajaran bagi kelembagaan serta penelitian ini diharapkan

sebagai sarana dalam meningkatkan kualitas penyelenggaraan pendidikan.

b. Bagi Guru

Penggunaan metode pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran sosiologi diharapkan dapat memberikan suatu alternatif dalam metode pembelajaran sosiologi di kelas, sehingga tujuan dalam proses pembelajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai dengan baik.

c. Bagi Siswa

Bagi siswa untuk mengembangkan daya pikir siswa dalam memahami mata pelajaran sosiologi dan meningkatkan minat siswa dalam mendalami mata pelajaran sosiologi.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengalaman bagi peneliti dalam penelitian kuantitatif, serta mampu menambah wawasan dalam bidang pendidikan terutama dalam motivasi belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

1.5 Tinjauan Penelitian Sejenis

Kajian terhadap penelitian sejenis dilakukan dengan merujuk pada berbagai literatur yang mencakup jurnal nasional, jurnal internasional, tesis, disertasi, serta sejumlah buku yang relevan. Literatur-literatur tersebut digunakan untuk memperkuat pemahaman teoritis dan memberikan gambaran awal yang berkaitan dengan fokus penelitian ini. Berdasarkan hasil telaah terhadap penelitian

sebelumnya, ditemukan sedikitnya delapan studi yang memiliki keterkaitan dengan tema utama penelitian ini, yaitu mengenai motivasi belajar siswa serta penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), yang telah dikaji oleh beberapa peneliti sebelumnya, antara lain: Syifa Aulia Hakim dan Harlinda Syofyan: 2021, Dewi Qurruta A'yuningsih, dkk: 2017, Ismail Tolla, dkk: 2022, Arsaythamby Veloo, dkk: 2016, Shibi Zuharoul Mardiyah: 2021, Ummu Farida: 2012, Robert E. Slavin:1991, Abdul Majid: 2017.

Pertama, hasil penelitian dalam jurnal nasional yang telah dilakukan oleh Hakim dan Syofyan (2021) dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Motivasi Belajar IPA di Kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat”.¹¹ Metode penelitian yang digunakan yaitu metode eksperimen semu dengan subjek penelitian siswa kelas VI SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat yang berjumlah 52 orang. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap motivasi belajar IPA siswa. Hal ini ditunjukkan bahwa dari uji-t pada skala sikap motivasi belajar setelah adanya perlakuan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdapat hasil *posttest* mempunyai *mean* dan jumlah skor yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan hasil *pretest*. Dari uji-t diperoleh *p-value* 0,02 ($p < 0,05$) yakni $0,02 < 0,05$ dan $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ yakni $2,42 > 2,05$ yang berarti tolak H_0 dan terima H_a bahwa terdapat pengaruh yang positif model pembelajaran kooperatif

¹¹ Syifa A. H., & Harlinda S., Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar IPA Di Kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat, *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 2021

tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta pada tahun ajaran 2016-2017.

Kedua, hasil penelitian dalam jurnal nasional yang telah dilakukan oleh A'yuningsih, dkk (2017) dengan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik”.¹² Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian siswa kelas X MIA 2 di SMAN 3 Singaraja yang berjumlah 25 siswa. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berpengaruh terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa terbukti dengan persentase rata-rata motivasi belajar dari pra penelitian hingga siklus 2, yaitu 51,15% menjadi 60,73% pada siklus 1 dan menjadi 76,5% pada siklus 2. Hasil tes belajar peserta didik juga mengalami peningkatan dari 32% pada siklus satu menjadi 84% pada siklus dua. Peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik didukung dengan data persentase keseluruhan hasil angket respon peserta didik terhadap model pembelajaran kooperatif tipe TGT, yaitu sebanyak 85,52%. Penerapan model kooperatif tipe TGT dapat digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran bagi guru dalam proses pembelajaran.

Ketiga, hasil penelitian dalam jurnal internasional yang telah dilakukan oleh Veloo, dkk (2016) dengan judul penelitian “*Using Cooperative Teams-Games-Tournament in 11 Religious School to Improve Mathematics Understanding*

¹² Dewi Qurruta A'yuningsih, , Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik, *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 1(2), 2017

Communication".¹³ Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan subjek penelitian siswa Madrasah Aliyah. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, terbukti pada komunikasi siswa dalam proses pembelajaran matematika ditunjukkan pada *post test* 1 untuk kelompok eksperimen (32.22) lebih tinggi dibandingkan kelas *control* (26.69). Menggunakan TGT kooperatif telah meningkatkan minat siswa untuk aktif belajar matematika dengan teman sebayanya melalui turnamen. Penggunaan TGT dapat menghasilkan efek positif pada pemahaman matematika dan komunikasi.

Keempat, hasil penelitian dalam jurnal internasional yang telah dilakukan oleh Tolla, dkk (2022) dengan judul penelitian "*The Effect of Cooperative Learning Model of Teams Games Tournament (TGT) and Student' Motivation toward Physics Learning Outcome*".¹⁴ Metode penelitian yang diterapkan yaitu penelitian eksperimen semu dengan subjek penelitian siswa kelas X SMAN 2 Makassar sejumlah 36 siswa. Hasil temuan dalam penelitian ini yaitu pada hipotesis pertama belajar fisika hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan TGT secara keseluruhan lebih tinggi daripada siswa diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Hipotesis kedua dan ketiga yaitu siswa yang memiliki motivasi belajar fisika yang tinggi dan diajar menggunakan pembelajaran kooperatif dengan model TGT memiliki motivasi yang

¹³ Arsaythamby Veloo, dkk, Using Cooperative Teams-Games-Tournament in 11 Religious School to Improve Mathematics Understanding Communication, *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 13(2), 2016

¹⁴ Ismail Tolla, Nadrah, Muhammad Sidin Ali, Muris, The Effect of Cooperative Learning Model of Teams Games Tournament (TGT) and Student' Motivasion toward Physics Learning Outcome, *International Education Studies*,10(2), 2022

lebih tinggi hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional. Dan hasil hipotesis keempat menunjukkan bahwa ada pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan motivasi terhadap hasil belajar.

Kelima, hasil penelitian dalam tesis yang telah dilakukan oleh Mardiyah (2021) dengan judul penelitian “Pengembangan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas V MI Malihatul Hikam Lamongan”.¹⁵ Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan subjek penelitian siswa kelas V MI Malihatul Hikam Lamongan sejumlah 57 siswa. Hasil penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan, yaitu dapat diketahui nilai rata – rata motivasi belajar tinggi sebesar 87.1 berjumlah 29 siswa dan nilai rata – rata motivasi belajar rendah sebesar 58.0 sebanyak 5 siswa 79 sedangkan nilai rata – rata kemampuan berpikir kritis tinggi sebesar 86.68 berjumlah 28 siswa dan nilai rata – rata kemampuan berpikir kritis rendah sebesar 62.5 sebanyak 6 siswa. Hal ini dapat disimpulkan bahwa model – model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan kemampuan berpikir kritis siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam penelitian ini tergolong “efektif”. Hal ini dibuktikan dengan hasil motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan di mana nilai rata-rata motivasi belajar siswa sebelum diberikan metode

¹⁵ Shibi Zuharoul Mardiyah, Pengembangan model kooperatif tipe teams games tournament (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran ski kelas v mi malihatul hikam lamongan, *Tesis*, 2021

TGT adalah 65,53, Sesudah diberikan metode TGT, nilai rata-rata menjadi 82,74, sedangkan hasil kemampuan berpikir kritis siswa sebelum diberikan metode TGT adalah 65,62, Sesudah diberikan metode TGT, nilai rata-rata menjadi 82,94.

Keenam, hasil penelitian dalam tesis yang telah dilakukan oleh Farida (2012) dengan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* melalui Tipe TGT (*Team Games Tournament*) dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 13 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012”.¹⁶ Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian siswa kelas VII SMPN 13 Surakarta yang sejumlah 34 siswa. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, terbukti dengan Hasil penelitian tindakan kelas pada siklus I menunjukkan ada peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam, nilai rata-ratanya 69 dengan persentase nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebanyak 38% sedangkan persentase nilai dibawah KKM 62%. Pada Siklus II menunjukkan ada peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam, nilai rata-ratanya 75 dengan persentase nilai di atas KKM sebanyak 68% sedangkan persentase nilai di bawah KKM 32%. Pada akhir siklus III menunjukkan ada peningkatan peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam, nilai rata-ratanya 80 dengan persentase nilai di atas KKM sebanyak 91% sedangkan persentase nilai di bawah KKM 9%. Dengan demikian metode

¹⁶ Ummu Farida, Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning melalui Tipe TGT (*Team Games Tournament*) dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 13 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012, *Tesis*, 2012.

cooperative learning tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012.

Ketujuh, buku yang ditulis oleh Slavin (1991) dengan judul “*Student Team Learning: A Practical Guide to Cooperative Learning. Third Edition*”.¹⁷ Buku ini membahas mengenai macam – macam model pembelajaran kooperatif. Dalam buku ini menjelaskan mengenai konsep model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). *Teams Games Tournament* (TGT) ialah model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memainkan permainan akademik guna menunjukkan penguasaan siswa akan materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Siswa dalam memainkan permainan jenis turnamen dengan bentuk kelompok dan bersaing mengenai materi pembelajaran yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya. Penerapan model pembelajaran TGT dalam proses belajar terdiri dari lima komponen yang diantaranya presentasi kelas, tim, permainan, dan pengakuan tim. Penggunaan model pembelajaran dalam proses belajar membutuhkan persiapan yang matang untuk memperoleh hasil sesuai tujuan. Dalam penerapannya model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terdapat beberapa tahap persiapan yang diantaranya persiapan bahan, penetapan siswa ke dalam tim serta penetapan siswa dalam tabel turnamen awal.

Kedelapan, buku yang ditulis oleh Majid dengan judul “*Strategi Pembelajaran*”.¹⁸ Dalam buku ini menjelaskan secara garis besar mengenai strategi

¹⁷ Robert Slavin, *Student Team Learning: A Practical Guide to Cooperative Learning. Third Edition*, (Washington D.C: National Education Association, 1991)

¹⁸ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Rosdakarya, 2017), hlm. 7

pembelajaran, motivasi belajar, karakteristik motivasi belajar, serta cara meningkatkan motivasi belajar. Buku ini memaparkan beberapa konsep terkait motivasi belajar siswa. Penjelasan motivasi belajar dalam buku ini yaitu bahwa motivasi merupakan kekuatan yang menjadi pendorong kegiatan individu untuk melakukan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan.

Tabel 1. 1 Tinjauan Penelitian Sejenis

No.	Judul/Sumber Referensi	Permasalahan	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap Motivasi Belajar IPA di Kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat	1. Guru menggunakan pembelajaran konvensional (ceramah) membuat siswa merasa bosan 2. Rendahnya motivasi belajar siswa	Pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berpengaruh terhadap motivasi belajar IPA siswa.	<i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dan Motivasi Belajar	Penggunaan media permainan pada tahap turnamen. Subjek, lokasi penelitian yang akan diuji berbeda.
2.	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik	1. Kurang aktifnya peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran Kimia 2. Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Kimia 3. Rendahnya motivasi dan hasil belajar dalam mata pelajaran Kimia	Penggunaan model pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) berpengaruh terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa	Model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dan motivasi belajar siswa	Subjek, lokasi penelitian serta variabel Y yang akan diuji berbeda.
3.	<i>Using Cooperative Teams-Games-Tournament in</i>	1. Siswa kurang menguasai dan memahami	Penggunaan model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	Model pembelajaran <i>Teams Games</i>	Penggunaan variabel Y terkait hasil belajar siswa,

	<i>11 Religious School to Improve Mathematics Understanding Communication</i>	<p>mata pelajaran matematika</p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa lebih cenderung menghafal Siswa kurang kreatif dan merasa sulit mengembangkan pengetahuan kognitif 	mendapatkan hasil pada komunikasi siswa dalam proses pembelajaran matematika	<i>Tournament (TGT)</i>	subjek penelitian serta lokasi penelitian
4.	<i>The Effect of Cooperative Learning Model of Teams Games Tournament (TGT) and Student' Motivation toward Physics Learning Outcome</i>	<ol style="list-style-type: none"> Rendahnya hasil belajar Fisika siswa Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional Pasifnya siswa dalam proses pembelajaran 	Hasil temuan dalam penelitian ini yaitu pada hipotesis pertama belajar fisika hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan TGT secara keseluruhan lebih tinggi daripada siswa diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Hipotesis kedua dan ketiga yaitu siswa yang memiliki motivasi belajar fisika yang tinggi dan diajar.	Model Pembelajaran Kooperatif <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dan Motivasi Belajar	Penggunaan variabel Y terkait hasil belajar siswa, subjek penelitian serta lokasi penelitian
5.	Pengembangan Model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan	<ol style="list-style-type: none"> Rendahnya motivasi belajar siswa serta kemampuan berpikir kritis siswa Penggunaan model 	Hasil penerapan model kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> Mengalami peningkatan.	Model pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dan motivasi belajar	Penerapan variabel Y terkait kemampuan berpikir kritis, subjek penelitian serta lokasi penelitian.

	Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas V MI Malihatul Hikam Lamongan	<p>pembelajaran yang konvensional sehingga daya tarik siswa menurun</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran 4. Media pembelajaran yang disediakan oleh guru kurang variatif 5. Penilaian pembelajaran pada ranah kognitif saja 			
6.	Penerapan Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> melalui Tipe TGT (<i>Team Games Tournament</i>) dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 13 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012	<ol style="list-style-type: none"> 1. Banyak hasil belajar siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 2. Dalam proses pembelajaran masih banyak siswa yang tidak tertarik dengan pelajaran Pendidikan Agama Islam karena dianggap menjemukan dengan model pembelajaran ceramah. 3. Guru Agama Islam banyak 	Metode <i>cooperative learning</i> tipe TGT (<i>Team Game Tournament</i>) dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012	Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	Penerapan variabel Y terkait hasil belajar siswa, subjek penelitian dan lokasi penelitian.

		yang tidak sungguh – sungguh dalam mengembangkan dan menggunakan metodologi yang tepat untuk mata pelajaran Agama Islam			
7.	<i>Student Team Learning: A Practical Guide to Cooperative Learning. Third Edition</i>	-	<i>Teams Games Tournament (TGT)</i> ialah model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memainkan permainan akademik guna menunjukkan penguasaan siswa akan materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Siswa dalam memainkan permainan jenis turnamen dengan bentuk kelompok dan bersaing mengenai materi pembelajaran yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya.	Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	Berfokus pada model pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>

Intelligentia - Dignitas

8.	Strategi Pembelajaran	1. Penggunaan metode dalam memotivasi siswa masih kurang tepat dengan digunakannya ancaman, hukuman dan paksaan 2. Menurunnya motivasi dan munculnya kebosanan pada siswa dalam proses pembelajaran	Motivasi merupakan kekuatan yang menjadi pendorong kegiatan individu untuk melakukan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan.	Motivasi belajar siswa	Berfokus pada penggunaan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran sosiologi.
----	-----------------------	--	--	------------------------	---

(Sumber: Diolah dari Penelitian Sejenis, 2025)

1.6 Tinjauan Teori

1.6.1 Deskripsi Teoritik

1. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran dipahami sebagai bentuk kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan.¹⁹ Model pembelajaran merupakan salah satu komponen krusial dalam proses belajar mengajar. Bagi seorang guru, pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi faktor kunci dalam menunjang efektivitas kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Selain itu, menurut Arends, Winitzky dan Tannenbaum model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang disiapkan untuk membantu

¹⁹ Syaiful Sagala, 2010, *Supervisi Pembelajaran Dalam Profesi Pendidikan: Membantu Mengatasi Kesulitan Guru Memberikan Layanan Belajar yang Bermutu* (Bandung: Alfabeta), Hlm. 62.

peserta didik mempelajari secara lebih spesifik berbagai ilmu pengetahuan, sikap dan keterampilan.²⁰ Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat mencakup tentang seberapa variatif dan kreatifnya guru untuk dapat menciptakan iklim belajar yang kondusif dan membangun pemahaman serta keaktifan siswa sehingga proses kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan..

Cooperative learning, menurut Johnson dan Hasan dikutip dari Nurdiansyah dan Fahyuni adalah teknik pengelompokan yang di dalamnya siswa bekerja terarah pada tujuan belajar bersama dalam kelompok kecil yang umumnya terdiri dari 4-5 orang.²¹ Menurut Abdulhak dalam Rusman menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif dilaksanakan melalui sharing proses antara peserta belajar, sehingga dapat mewujudkan pemahaman bersama di antara peserta belajar itu sendiri dan mereka juga dapat menjalin interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi antar siswa dan siswa dengan guru atau yang dikenal dengan istilah *multiple way traffic communication*.²²

Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif terdapat langkah – langkah diantaranya :

Tabel 1. 2 Langkah – Langkah Model Pembelajaran Kooperatif

TAHAP	TINGKAH LAKU GURU
Tahap 1 Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran dan

²⁰ Richard I. Arends, Nancy E. Winitzky, dan Margaret D. Tannenbaum, 2001, *Exploring Teaching An Introduction to Education*, (New York: McGraww-Hill, 2001), hlm. 24.

²¹ Nurdyansyah & Eni Fariyatul Fahyuni, *Inovasi Model Pembelajaran sesuai Kurikulum 2013*, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016), hlm. 55

²² Rusman, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Rajawali Press, 2010), hlm.203

	menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa belajar.
Tahap 2 Menyajikan Informasi	Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan.
Tahap 3 Mengorganisasikan Siswa ke dalam Kelompok – Kelompok Belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok – kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan tarmisi secara efektif dan efisien
Tahap 4 Membimbing Kelompok Bekerja dan Belajar	Guru membimbing kelompok – kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Tahap 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi kelompok – kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka
Tahap 6 Memberikan Penghargaan	Guru mencari cara – cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

(Sumber : Olahan penulis, 2025)

Menurut Roger dan Johnson dalam Lie terdapat lima unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif yaitu sebagai berikut;²³

1. Prinsip ketergantungan positif (*positive interdependence*), yaitu dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut. Keberhasilan kerja kelompok ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota kelompok. Oleh karena itu, semua anggota dalam kelompok akan merasakan saling ketergantungan.

²³ Anita Lie, *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*, (Jakarta: Grasindo, 2004), hlm 31.

2. Tanggung jawab perseorangan (*individual accountability*), yaitu keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya. Oleh karena itu, setiap anggota kelompok mempunyai tugas dan tanggung jawab yang harus dikerjakan dalam kelompok tersebut.
3. Interaksi tatap muka (*face to face promotion interaction*), yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain.
4. Partisipasi dan komunikasi (*participation communication*), yaitu melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.
5. Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka, agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

Penerapan model pembelajaran kooperatif menekankan fokus pembelajaran kepada siswa. Guru dalam kegiatan penerapan model pembelajaran kooperatif di dalam kelas berperan sebagai fasilitator yang memberikan pengarahan berupa pemahaman kepada siswa, kemudian siswa dalam proses pembelajaran berperan untuk menemukan dan menerapkan ide – ide serta gagasan yang dimilikinya.

Model pembelajaran kooperatif menekankan pada keaktifan siswa serta model pembelajaran ini memfokuskan pada siswa, dimana siswa terlibat cukup besar pada proses pembelajaran. Pendekatan belajar kooperatif menuntut

adanya modifikasi tujuan pembelajaran dari sekedar penyampaian informasi (*transfer of information*) menjadi konstruktif pengetahuan (*construction of knowledge*) oleh individu melalui belajar kelompok.²⁴

2. Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Metode pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa secara menyeluruh dalam proses belajar dapat menciptakan suasana yang lebih menyenangkan serta mengurangi rasa jenuh terhadap mata pelajaran. Salah satu pendekatan yang bersifat inovatif dan variatif adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dikembangkan oleh Robert E. Slavin dari Johns Hopkins University.²⁵ TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok – kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.²⁶

Metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa dalam permainan akademik sebagai sarana untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang telah diajarkan. Dalam pelaksanaannya, siswa dibagi ke

²⁴ Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010), hlm. 115

²⁵ Robert E. Slavin, *Student Team Learning: A Practical Guide to Cooperative Learning. Third Edition*, (Washington D.C: National Education Association, 1991) hlm. 10

²⁶ Muhammad Fathurrohman, *Model – Model Pembelajaran Inovatif (Alternatif Desain Pembelajaran yang menyenangkan)*, (Yogyakarta: Ar – Ruzz Media, 2017), hlm. 55

dalam kelompok-kelompok kecil dan berpartisipasi dalam turnamen yang berisi soal-soal berkaitan dengan materi pembelajaran yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya.

b. Langkah – langkah Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Penerapan penggunaan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri dari lima komponen utama yaitu diantaranya;²⁷

Tabel 1. 3 Langkah – Langkah Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

KOMPONEN	TINGKAH LAKU GURU	TINGKAH LAKU SISWA
Presentasi Kelas	Guru memperkenalkan materi dalam presentasi kelas berbentuk metode ceramah/diskusi dengan mencakup presentasi audiovisual.	Siswa pada tahap ini memahami dan menyimak materi yang disampaikan oleh guru.
Tim	Guru membimbing siswa dalam membentuk kelompok yang terdiri dari 4 hingga 5 orang dengan komposisi anggota yang bersifat heterogen, baik dari segi pencapaian akademik, jenis kelamin, maupun latar belakang etnis atau suku bangsa.	Siswa dapat membentuk sebuah tim yang terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili lintas kelas dalam prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnis. Dalam tim terdapat siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, sedang, dan rendah.
Permainan	Guru menyiapkan pertanyaan yang terdiri dari pertanyaan-sederhana yang relevan dengan konten khusus dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa dari presentasi kelas dan praktik tim.	Siswa harus menjawab pertanyaan – pertanyaan sederhana serta siswa diberikan permainan akademik. Permainan dimainkan di meja yang terdiri dari tiga siswa, yang

²⁷ Robert E. Slavin, Op. cit., hlm. 34

		masing-masing mewakili tim yang berbeda.
Turnamen	Pada tahap turnamen sebagai struktur dimana permainan berlangsung dan diadakan pada akhir minggu setelah guru melakukan presentasi kelas dan tim memiliki waktu untuk berlatih dengan lembar kerja.	Pada tahap turnamen, dalam permainan akademik siswa akan dibagi dalam meja-meja turnamen dengan perwakilan satu orang dari kelompoknya masing – masing. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi kemampuan akademik.
Pengakuan Tim	Guru memberikan apresiasi penghargaan kepada tim yang sudah memenangkan permainan sebagai bentuk meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran.	Penilaian jumlah skor kelompok dan penentuan keberhasilan tim yang digunakan untuk memberikan penghargaan tim berupa sertifikat dengan mencantumkan predikat tertentu.

(Sumber : Robert E. Slavin (1991: 34) dan olahan peneliti)

c. Tahapan Persiapan dalam Penggunaan Model Pembelajaran

Teams Games Tournament (TGT)

Penggunaan model pembelajaran dalam proses belajar membutuhkan persiapan yang matang untuk memperoleh hasil sesuai tujuan. Dalam penerapannya model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terdapat beberapa tahap persiapan yang diantaranya:²⁸

- a. **Persiapan bahan**, pada tahap ini guru menyiapkan materi sesuai dengan materi yang telah disampaikan sebelumnya, lalu guru juga menyiapkan

²⁸ *Ibid*, hlm. 35

lembar kerja, lembar jawaban, permainan, lembar jawaban permainan, dan guru menyiapkan satu set kartu bernomor sesuai jumlah siswa di kelas serta mencatat setiap tiga siswa yang memperoleh nilai terbesar.

- b. **Penetapan siswa ke dalam tim**, pada tahap ini guru menempatkan siswa ke dalam tim dengan sama rata baik laki-laki dan perempuan serta kemampuan kinerja dan motivasi tinggi, sedang dan rendah.
- c. **Penetapan siswa dalam tabel turnamen awal**, pada tahap ini setelah penetapan tim, guru membuat beberapa salinan lembar penugasan tabel turnamen guna melihat kinerja masing-masing dari siswa untuk pembentukan tim, kemudian guru membuat tiga anggota untuk berada di meja turnamen atau bisa disebut sebagai bentuk simulasi sebelum memulai permainan.

d. Kelebihan Model Pembelajaran Tipe *Teams Games*

Tournament (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* memiliki sejumlah keunggulan. Dalam lingkungan kelas yang kooperatif, siswa diberikan ruang untuk berinteraksi secara aktif dan menyampaikan pendapat mereka. Hal ini dapat meningkatkan rasa percaya diri serta mengurangi perilaku yang mengganggu teman sekelas. Selain itu, motivasi belajar siswa meningkat, dan pemahaman mereka terhadap materi menjadi lebih mendalam. TGT juga mendorong perkembangan karakter positif seperti sikap toleransi, empati, dan kerja sama antar siswa maupun antara siswa dan guru. Suasana pembelajaran

pun menjadi lebih dinamis, interaktif, dan jauh dari kesan membosankan.²⁹

e. Kelemahan Model Pembelajaran Tipe *Teams Games*

Tournament (TGT)

Meskipun memiliki berbagai keunggulan, model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* juga memiliki beberapa kelemahan. Salah satu kendala yang sering muncul adalah tidak semua siswa terlibat aktif dalam menyampaikan pendapatnya selama proses pembelajaran. Selain itu, keterbatasan waktu sering kali menjadi hambatan dalam pelaksanaan kegiatan secara optimal. Jika guru kurang mampu mengelola kelas dengan baik, kegiatan ini juga berisiko menimbulkan suasana yang kurang kondusif atau bahkan menimbulkan kegaduhan di dalam kelas.³⁰

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi merupakan proses psikologis yang dapat menjelaskan perilaku seseorang. Perilaku hakikatnya merupakan orientasi pada satu tujuan. Dengan kata lain, perilaku seseorang dirancang untuk mencapai tujuan. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan proses interaksi dari beberapa unsur. Dengan demikian, motivasi merupakan kekuatan yang mendorong seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan.³¹

²⁹ Tukiran Taniredja, *Model – Model Pembelajaran Inovatif*, (Bandung: Alfabeta, 2012), Hal. 72

³⁰ *Ibid*, Hal. 73

³¹ Halim Purnomo, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: LP3M UMY, 2019), hal. 93

Pada dasarnya, motivasi berperan penting dalam membantu memahami serta menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku individu dalam konteks proses belajar. Ada beberapa peranan penting dari motivasi dalam belajar dan pembelajaran, antara lain dalam: 1) Menentukan hal-hal yang dapat dijadikan penguat belajar; 2) Memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai; 3) Menentukan ragam kendali terhadap rangsangan belajar; 4) Menentukan ketekunan belajar.³²

Motivasi merujuk pada berbagai gejala yang mendorong timbulnya tindakan menuju suatu tujuan tertentu. Motivasi dapat bersumber dari dalam diri individu (dorongan internal) maupun dari luar (insentif atau hadiah). Dalam konteks pembelajaran di kelas, motivasi dipahami sebagai suatu proses untuk membangkitkan, mempertahankan, dan mengarahkan minat siswa agar tetap terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar.

Motivasi belajar berhubungan dengan seseorang yang memunculkan kesadaran untuk melakukan aktivitas belajar. Menurut Winkel dalam Asrori, motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan.³³

Motivasi belajar dapat dibedakan menjadi dua sudut pandang yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Menurut Maslow dalam Bahri, jika seseorang yang melakukan aktivitas belajar secara terus – menerus tanpa motivasi dari

³² Afi Parwani, *Psikologi Belajar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hlm. 64

³³ Asrori, *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*, (Pena Persada, 2017), hlm. 117

luar dirinya, maka itu termasuk kedalam motivasi intrinsik. Sedangkan motivasi ekstrinsik yaitu perubahan aktivitas belajar melalui pemberian guru guna membantu siswa keluar dari kesulitan belajar.³⁴

Motivasi intrinsik adalah dorongan yang berasal dari dalam diri individu. Dalam konteks pembelajaran, siswa yang memiliki motivasi intrinsik biasanya menunjukkan inisiatif belajar yang muncul secara alami, di mana kegiatan belajar dilakukan dan dilanjutkan atas dasar keinginan pribadi. Sebaliknya, motivasi ekstrinsik muncul sebagai respons terhadap rangsangan dari luar diri individu. Dalam lingkungan sekolah, motivasi ekstrinsik seringkali ditumbuhkan oleh guru melalui berbagai cara untuk menarik minat siswa, seperti pemberian penghargaan, penerapan kompetisi, penyediaan hadiah dan sanksi, serta pemberian umpan balik mengenai perkembangan belajar siswa.

b. Prinsip – Prinsip Motivasi Belajar

Penerapan model motivasi dengan menggunakan prinsip – prinsip yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran yaitu teori ARCS yang terdiri dari *Attention* (perhatian), *Relevance* (relevansi), *Confidence* (kepercayaan diri), dan *Satisfaction* (kepuasan).³⁵ Model ARCS dikembangkan oleh Keller menyatakan bahwa model yang mengutamakan adanya pembelajaran yang dapat mempengaruhi motivasi belajar.³⁶ Tujuan model ARCS adalah membuat

³⁴ Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar*, (Rineka Cipta, 2003), hlm 148

³⁵ Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Ghalia Indonesia, 2010), hlm. 117

³⁶ John M. Keller, *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*, (Springer, 2010), hlm. 3

petunjuk bagi peserta didik untuk lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran.

Implementasi mengenai ARCS sebagai berikut:³⁷

a. *Attention* (perhatian)

Attention atau perhatian merupakan dorongan rasa ingin tahu yang muncul sebagai respons terhadap rangsangan yang bersifat baru, unik, berbeda dari kebiasaan, atau memiliki unsur kontradiktif dan kompleks. Untuk menjaga perhatian siswa selama proses pembelajaran, guru dapat melakukan beberapa strategi, seperti menerapkan variasi dalam metode mengajar, memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran, menyisipkan humor secara proporsional untuk mencairkan suasana, memberikan contoh yang relevan dengan lingkungan sekitar siswa, serta mengadakan sesi tanya jawab yang mampu merangsang rasa ingin tahu siswa.

b. *Relevance* (relevansi)

Relevance merujuk pada sejauh mana materi pembelajaran memiliki keterkaitan dengan kebutuhan, minat, dan kondisi siswa. Untuk membangun rasa relevansi dalam diri siswa, guru dapat menerapkan beberapa strategi, antara lain: menjelaskan kepada siswa tujuan dan aktivitas yang akan mereka lakukan setelah mempelajari materi, menguraikan manfaat dari pengetahuan atau keterampilan yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari, serta memberikan contoh soal atau latihan yang kontekstual dan sesuai dengan situasi nyata yang dialami siswa.

³⁷ Ibid, hlm. 45

c. *Confidence* (kepercayaan diri)

Confidence atau rasa percaya diri berkaitan dengan keyakinan individu terhadap kemampuannya untuk berhasil dan berinteraksi secara efektif dengan lingkungan. Dalam konteks pembelajaran, membangun kepercayaan diri siswa dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti meningkatkan harapan siswa untuk mencapai keberhasilan, membagi materi pembelajaran ke dalam bagian-bagian yang lebih kecil agar lebih mudah dipahami, menyampaikan tujuan pembelajaran serta mekanisme penilaiannya secara jelas, menerapkan strategi pembelajaran yang memberi kesempatan siswa untuk memiliki kendali atas proses belajarnya, serta memberikan umpan balik yang konstruktif guna memperkuat rasa mampu siswa.

d. *Satisfaction* (kepuasan)

Satisfaction yaitu keberhasilan dalam mencapai suatu tujuan akan menghasilkan kepuasan, siswa akan termotivasi untuk terus berusaha mencapai tujuan yang serupa. Terdapat beberapa langkah yang dapat diterapkan untuk mencapai kepuasan belajar yaitu pemberian pujian verbal dan umpan balik yang informatif serta membangun, pemberian kesempatan siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang diterimanya, adakanlah tutor sebaya untuk membantu beberapa siswa yang belum paham serta hindari membandingkan prestasi siswa satu dengan siswa lainnya.³⁸

³⁸ Eman Surachman dan Devi Septiandini, *Manajemen Pendidikan*, (UNJ:Laboratorium Sosiologi UNJ, 2017), hlm. 118

c. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Faktor – faktor yang mempengaruhi motivasi belajar antara lain sebagai berikut:³⁹

a. Cita – cita atau aspirasi

Cita-cita disebut juga aspirasi, yaitu suatu target yang ingin dicapai. Penentuan target ini tidak sama bagi semua siswa. Target ini diartikan sebagai tujuan yang ditetapkan dalam suatu kegiatan yang mengandung makna bagi seseorang.

b. Kemampuan belajar

Dalam belajar dibutuhkan berbagai kemampuan. Kemampuan ini meliputi beberapa aspek psikis yang terdapat dalam diri siswa, misalnya pengamatan, ingatan, daya pikir, dan fantasi.

c. Kondisi siswa

Siswa adalah makhluk hidup yang terdiri dari kesatuan psikofisik. Jadi, kondisi siswa yang mempengaruhi motivasi belajar di sini berkaitan dengan kondisi fisik dan psikologis.

d. Kondisi lingkungan

Kondisi lingkungan merupakan unsur-unsur yang datang dari luar diri siswa. Lingkungan siswa, sebagaimana juga lingkungan individu pada umumnya ada tiga yaitu lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Guru harus berusaha mengelola kelas, menciptakan suasana belajar yang

³⁹ Fadhilah Suralaga, *Psikologi Pendidikan: Implikasi dalam Pembelajaran*, (Depok: Rajawali Pers, 2021), hlm. 131

menyenangkan, dan menampilkan diri secara menarik dalam rangka membantu siswa termotivasi dalam belajar.

e. Unsur – unsur dinamis dalam belajar

Unsur-unsur dinamis dalam belajar adalah unsur – unsur yang keberadaannya dalam proses belajar tidak stabil, kadang – kadang kuat, lemah dan bahkan hilang sama sekali, khususnya kondisi – kondisi yang sifatnya kondisional. Misalnya keadaan emosional siswa, gairah belajar dan situasi dalam keluarga.

f. Upaya guru membelajarkan siswa

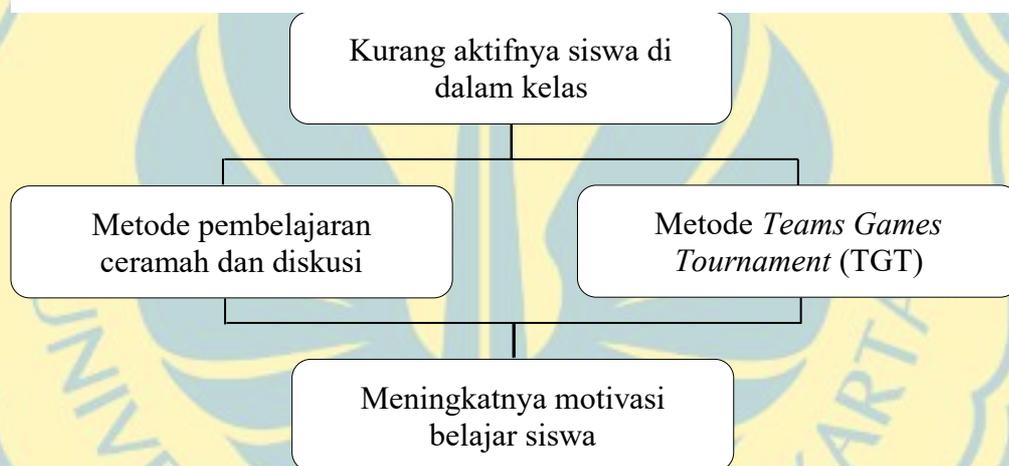
Upaya yang dimaksud di sini adalah bagaimana guru mempersiapkan diri dalam membelajarkan siswa mulai dari penguasaan materi, cara menyampaikannya, menarik perhatian siswa dan mengevaluasi belajar siswa.

1.6.2 Kerangka Teoritik

Keberhasilan proses pembelajaran merupakan hasil dari sinergi berbagai komponen dalam kegiatan belajar mengajar yang secara keseluruhan mendukung tercapainya tujuan pendidikan secara optimal. Suatu pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila mampu menghasilkan perubahan positif dalam diri siswa, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa menjadi salah satu faktor kunci dalam mencapai keberhasilan tersebut. Indikator lainnya meliputi perubahan perilaku siswa ke arah yang lebih baik serta tingkat kepuasan mereka terhadap pengalaman belajar yang dijalani.

Berdasarkan beberapa penelitian sejenis yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat dinyatakan bahwa metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan peningkatan motivasi belajar terhadap siswa didalam kelas. Dengan penerapan metode tersebut, menjadikan siswa lebih aktif berpartisipasi didalam kelas, meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam pemahaman materi pembelajaran dan mendorong siswa untuk selalu

Skema 1. 1 Kerangka Teoritik



(Sumber : Analisis Peneliti, 2025)

1.6.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah asumsi atau dugaan mengenai suatu hal yang dibuat untuk menjelaskan hal itu yang sering dituntut untuk melakukan pengecekannya.

⁴⁰Menurut Sugiyono, hipotesis dapat dipahami sebagai dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang telah dirumuskan dalam bentuk pertanyaan.

Disebut sementara karena jawaban tersebut masih bersifat teoritis dan belum

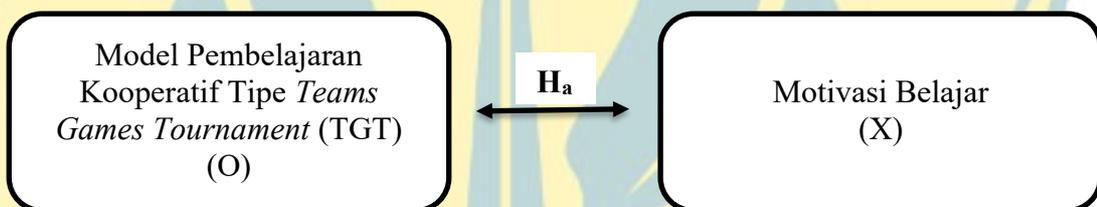
⁴⁰ Sudjana, *Metoda Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2005), hlm. 219

didukung oleh data empiris yang diperoleh dari lapangan.⁴¹ Dengan mengacu penelitian ini, maka hipotesis yang dirumuskan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

H₀ : Tidak terdapat peningkatan motivasi belajar melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

H_a : Terdapat peningkatan motivasi belajar melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Skema 1. 2 Model Hipotesis Penelitian



(Sumber: Analisis Peneliti, 2025)

1.7 Metodologi Penelitian

1.7.1 Pendekatan dan Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan kuantitatif melalui penerapan metode eksperimen menggunakan desain *Quasi Experimental Design*. *Quasi Experimental Design* merupakan salah satu rancangan penelitian yang melibatkan kelompok kontrol, namun tidak sepenuhnya mampu mengendalikan variabel – variabel luar yang dapat memengaruhi jalannya eksperimen secara menyeluruh. *Quasi Experimental Design*,

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung:Alfabeta, 2013), hlm. 74

digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian.⁴²

Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh pada sesuatu yang diberi perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan.⁴³ Dalam pendekatan eksperimen, umumnya terdapat dua kelompok utama yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini bertujuan untuk menguji hipotesis dengan membandingkan tingkat motivasi belajar siswa antara kedua kelompok tersebut, khususnya dalam kaitannya dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Kelas eksperimen, yaitu kelas XI A, merupakan kelompok yang diberikan perlakuan melalui penerapan model TGT, sedangkan kelas kontrol, yakni kelas XI E, tidak menerima perlakuan tersebut dan tetap menggunakan metode pembelajaran ceramah. Mengingat unit analisis yang digunakan adalah kelas-kelas yang telah ada di SMA Muhammadiyah 1 Denpasar, maka dalam pelaksanaannya tidak dilakukan randomisasi terhadap penentuan kelas.

1.7.1.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *Nonequivalent Control Group*, yaitu salah satu bentuk desain eksperimen semu (*quasi experimental design*) di mana pemilihan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dilakukan secara acak. Kedua kelompok terlebih dahulu diberikan tes awal (*pretest*) untuk

⁴² *Ibid*, hlm. 77

⁴³ *Ibid*, hlm. 72

mengukur kondisi awal motivasi belajar siswa. Selanjutnya, kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan kelompok kontrol tidak menerima perlakuan tersebut. Setelah perlakuan diberikan, kedua kelompok kembali diuji melalui *posttest*. Rangkaian *pretest* dan *posttest* ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih objektif mengenai efektivitas model pembelajaran TGT dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Tabel 1. 4 Tabel Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen (K ₁)	O	X	O
Kontrol (K ₂)	O	-	O

(Sumber: Analisis Peneliti, 2025)

Keterangan :

K₁ : Kelas eksperimen (dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

K₂ : Kelas kontrol (tanpa metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

O : *Pretest = Posttest*

X : Perlakuan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa pemberian *pretest* sebagai tes awal akan diberikan sebelum dilakukan perlakuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sedangkan pemberian *posttest* sebagai tes

akhir yang akan dilakukan pada saat terakhir diberikan perlakuan untuk mengetahui seberapa besar perbedaan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) suatu perlakuan.

1.7.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu sekolah menengah atas yang terletak di wilayah Kota Denpasar, yaitu SMA Muhammadiyah 1 Denpasar. Sekolah ini beralamat di Jalan Pulau Batanta No. 80, Dauh Puri Kauh, Kecamatan Denpasar Barat, Kota Denpasar, Provinsi Bali, dengan kode pos 80221. Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, yang berlangsung mulai dari bulan April hingga Mei 2025.

1.7.3 Populasi dan Sampel Penelitian

1.7.3.1 Populasi

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.⁴⁴ Populasi target dalam penelitian ini mencakup seluruh peserta didik di SMA Muhammadiyah 1 Denpasar yang terdiri dari 900 siswa yang tersebar dalam 15 kelas. Sementara itu, populasi terjangkau yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI, yang berjumlah 131 orang dan terbagi ke dalam lima kelas.

⁴⁴ Sugiyono, *Op.Cit*, hal. 80

Pemilihan kelas XI sebagai populasi dalam penelitian ini didasarkan pada pertimbangan akademis dan praktis yang sejalan dengan tujuan serta karakteristik pelaksanaan model pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan hasil koordinasi dengan guru mata pelajaran Sosiologi serta wakil kepala sekolah bidang kurikulum, kelas XI dipandang sebagai jenjang yang paling tepat dan siap untuk dijadikan subjek dalam penelitian eksperimen. Pertimbangan tersebut mencakup kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran, kesesuaian jadwal pelajaran, serta tingkat kemampuan akademik dan motivasi belajar yang relatif seimbang di antara siswa di kelas tersebut.

1.7.3.2 Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diambil untuk diteliti.⁴⁵ Menurut Sugiyono, sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik *sampling* merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik *sampling* yang digunakan.⁴⁶

Dalam penelitian ini, teknik *sampling* yang digunakan yaitu teknik *Non probability sampling* tipe *purposive sampling*. *Nonprobability* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.⁴⁷ Selain itu,

⁴⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 173

⁴⁶ Sugiyono, *Op.Cit.*, hlm 81

⁴⁷ *Ibid*, hlm 84.

Purposive Sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.⁴⁸ Purposive sampling sebagai teknik penentuan sampel dalam penelitian memiliki beberapa kelebihan yang diantaranya sampel yang terpilih merupakan sampel yang sesuai dengan tujuan penelitian serta sampel yang terpilih biasanya adalah individu atau personal yang mudah ditemui atau didekati oleh peneliti. Kekurangan dalam teknik *purposive sampling* yaitu tidak ada jaminan bahwa jumlah sampel yang digunakan representatif dalam segi jumlah dan setiap sampling tidak memberikan kesempatan yang sama untuk dipilih kepada semua anggota populasi.

Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel secara sengaja berdasarkan tujuan tertentu serta pertimbangan yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Teknik ini dipilih karena sejalan dengan pendekatan eksperimen yang digunakan, di mana diperlukan subjek yang memenuhi kriteria tertentu untuk perlakuan yang akan diberikan. Sampel penelitian ditentukan pada dua kelas, yaitu kelas XI A dan XI E, yang masing-masing terdiri atas 20 siswa.

Penetapan kelas XI A dan XI E dilakukan atas dasar beberapa pertimbangan, antara lain kesesuaian jadwal pembelajaran, kurikulum yang berlaku, serta kesiapan kedua kelas dalam mengikuti proses eksperimen. Selain itu, pemilihan ini juga melibatkan pertimbangan dari guru mata pelajaran sosiologi serta wakil kepala sekolah bidang kurikulum, yang menyatakan bahwa kedua kelas memiliki tingkat kemampuan akademik dan motivasi

⁴⁸ *Ibid*, hlm 85.

belajar yang relatif setara. Hal ini diperoleh dari hasil observasi guru serta data rata-rata nilai ulangan harian, yang menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar kedua kelas tersebut berada pada kategori yang sama.

Berdasarkan informasi tersebut, kelas XI A ditetapkan sebagai kelompok eksperimen, sedangkan kelas XI E sebagai kelompok kontrol. Kedua kelas dinilai layak menjadi subjek penelitian karena menunjukkan tingkat partisipasi aktif dan pemahaman materi yang sebanding, sehingga mendukung validitas hasil penelitian yang akan dilakukan.

1.7.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. secara spesifik semua fenomena disebut variabel penelitian.⁴⁹ Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen berupa angket untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa. Penyebaran angket dilakukan sebagai upaya memperoleh data mengenai motivasi belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan konvensional di kelas kontrol, serta mereka yang menerima perlakuan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* di kelas eksperimen.

Dalam penelitian ini, digunakan dua jenis tes, yaitu *pretest* dan *posttest*. Tes awal (*pretest*) dilaksanakan pada tahap awal penelitian melalui penyebaran angket untuk mengidentifikasi tingkat motivasi belajar siswa sebelum

⁴⁹ *Ibid*, hlm 102.

diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas eksperimen dan sebelum pelaksanaan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Sementara itu, tes akhir (*posttest*) dilakukan setelah intervensi diberikan, yakni pada tahap akhir penelitian, untuk mengukur perubahan motivasi belajar siswa sebagai dampak dari perlakuan yang diberikan. Dengan demikian, terdapat beberapa hal yang menjadi perhatian dalam penyusunan dan penggunaan instrumen penelitian ini, antara lain:

1.7.4.1 Variabel Bebas (O) : Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

a. Definisi Konseptual

Metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mendorong partisipasi aktif siswa melalui kegiatan permainan akademik. Dalam metode ini, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen berdasarkan kemampuan akademik, jenis kelamin, serta latar belakang etnis atau ras. Tujuan dari permainan yang dilakukan adalah untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru, sekaligus membangun kerja sama antar anggota kelompok dalam suasana yang kompetitif namun menyenangkan.

b. Definisi Operasional

Metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam konteks penelitian ini dioperasionalkan sebagai suatu strategi pembelajaran kooperatif yang melibatkan partisipasi aktif siswa melalui interaksi dan kerja sama dalam kelompok. Aktivitas utama dalam model ini berupa permainan akademik, seperti kuis berbentuk teka-teki silang yang disusun berdasarkan materi pelajaran yang telah disampaikan. Efektivitas penerapan model ini diukur melalui sejumlah indikator, yaitu: intensitas dan kualitas interaksi antar siswa, dinamika proses kerja kelompok, serta keterampilan siswa dalam berdiskusi dan memecahkan permasalahan secara kolektif.

1.7.4.2 Variabel Terikat (X) : Motivasi Belajar

a. Definisi Konseptual

Motivasi belajar dipahami sebagai keseluruhan dorongan psikologis yang berasal dari dalam diri siswa yang berfungsi untuk memicu, mempertahankan, dan mengarahkan aktivitas belajar dalam rangka mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Motivasi ini berperan penting dalam menciptakan keberlanjutan proses belajar serta menentukan arah dan kualitas pencapaian siswa. Dalam implementasinya, pendekatan motivasi mengacu pada prinsip-prinsip tertentu untuk mengatasi hambatan motivasional dan meningkatkan kualitas lingkungan belajar, yang mencakup empat aspek utama:

perhatian (*attention*), relevansi (*relevance*), kepercayaan diri (*confidence*), dan kepuasan (*satisfaction*).

b. Definisi Operasional

Motivasi belajar dalam penelitian ini diartikan sebagai dorongan internal yang mendorong siswa untuk menyadari pentingnya keterlibatan dalam aktivitas belajar. Untuk mengukur tingkat motivasi belajar tersebut, digunakan instrumen berupa angket yang disusun dalam bentuk skala penilaian. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket sebanyak dua kali, yaitu sebelum proses pembelajaran (*pretest*) untuk mengetahui motivasi awal siswa, dan setelah proses pembelajaran (*posttest*) untuk mengevaluasi perubahan motivasi setelah perlakuan, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Skor total dari angket inilah yang menjadi indikator tingkat motivasi belajar siswa.

c. Kisi – kisi Instrumen

Kisi – kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran mengenai bentuk tes yang diberikan kepada siswa dalam rangka memperoleh data motivasi belajar. Jenis instrumen yang diterapkan berupa *non-tes*, yaitu angket motivasi siswa. Penentuan skor dilakukan dengan menggunakan skala *Likert*, yang dinilai sesuai untuk mengukur sikap, kesiapan, pendapat, serta persepsi individu atau kelompok terhadap suatu fenomena sosial yang

menjadi fokus kajian. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial.⁵⁰ Setiap butir pada instrumen angket menggunakan skala *Likert* dengan empat tingkat penilaian yang menunjukkan frekuensi respons peserta didik terhadap pernyataan yang diberikan. Skala tersebut terdiri dari pilihan jawaban: selalu, sering, kadang-kadang, dan tidak pernah. Penilaian terhadap masing-masing respons diberikan skor secara berurutan, yaitu skor 4 untuk respon selalu, skor 3 untuk sering, skor 2 untuk kadang-kadang, dan skor 1 untuk tidak pernah. Skor ini digunakan sebagai dasar dalam menganalisis tingkat motivasi belajar siswa.

Dalam penyusunan instrumen angket motivasi belajar, pengukuran dilakukan berdasarkan prinsip-prinsip utama dalam teori motivasi belajar, yaitu *attention* (perhatian), *relevance* (relevansi), *confidence* (kepercayaan diri), dan *satisfaction* (kepuasan). Keempat aspek ini menjadi indikator utama yang digunakan untuk merumuskan butir-butir pernyataan dalam angket. Adapun rincian indikator dan jumlah item yang dikembangkan tersaji dalam tabel kisi-kisi instrumen berikut:

Tabel 1. 5 Kisi – Kisi Instrumen Penelitian

No	Indikator	Komponen Pengamatan	Pertanyaan	Skor				Item
				1	2	3	4	
1.	<i>Attention</i> (perhatian)	Guru melakukan variasi dalam proses pembelajaran	1. Apakah guru melakukan variasi					1,2,3

⁵⁰ *Ibid*, hlm. 93.

			<p>dalam proses pembelajaran?</p> <p>2. Apakah guru menggunakan variasi yang mampu meningkatkan suasana kelas?</p> <p>3. Apakah dalam proses pembelajaran guru memberikan keanekaragaman pada bacaan, tugas atau ilustrasi sehingga siswa merasa mudah dalam memahami materi?</p>				
		Guru menggunakan berbagai macam media pembelajaran dalam proses pembelajaran	<p>1. Apakah guru menggunakan berbagai macam media pembelajaran dalam proses pembelajaran?</p> <p>2. Apakah media pembelajaran yang digunakan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran?</p> <p>3. Apakah penggunaan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru dapat menarik perhatian siswa dalam memahami materi yang dipelajari?</p>				4,5,6
		Dalam proses pembelajaran, guru membuat	<p>1. Apakah dalam proses pembelajaran guru mengaitkan</p>				7,8

		suasana kelas menjadi menyenangkan	<p>materi dengan aktifitas sehari – hari atau lingkungan sekitar?</p> <p>2. Apakah dalam penyampaian materi yang dilakukan oleh guru dapat merangsang rasa ingin tahu siswa?</p>					
		Dalam proses pembelajaran guru mengaitkan contoh –contoh permasalahan yang ada disekitar lingkungan	<p>1. Apakah media pembelajaran yang digunakan guru dapat membantu siswa dalam memahami materi?</p> <p>2. Apakah guru mengaitkan materi yang disampaikan dengan fenomena yang sedang terjadi?</p> <p>3. Apakah guru mengaitkan cerita/gambar atau contoh kedalam materi yang disampaikan?</p>				9,10,11	
		Guru melakukan sesi tanya jawab dalam proses pembelajaran	<p>1. Apakah dalam proses pembelajaran guru memberikan pujian kepada siswa?</p> <p>2. Apakah dalam sesi tanya jawab guru mengaitkan dengan fenomena permasalahan yang ada dimasyarakat?</p> <p>3. Apakah guru dalam melakukan sesi</p>				12,13,14	

			tanya jawab dapat memuaskan rasa penasaran siswa?				
2.	<i>Relevance</i> (relevansi)	Sebelum mengajar guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah sebelum memulai pembelajaran guru menjelaskan tujuan pembelajaran? 2. Apakah setelah guru memberitahukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, memudahkan siswa dalam mempelajari materi yang akan disampaikan? 				15,16
		Guru selalu memberikan apersepsi sebelum mulainya pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah sebelum memulai pembelajaran guru memberikan apersepsi mengenai materi sebelumnya? 				17
		Dalam proses pembelajaran guru mengaitkan terkait manfaat pengetahuan dan keterampilan yang akan didapatkan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah dalam proses pembelajaran guru mengaitkan manfaat pengetahuan dan keterampilan yang akan didapatkan? 2. Apakah siswa dapat menghubungkan materi yang disampaikan oleh guru terhadap lingkungan sekitar/ kehidupan sehari-hari? 				18,19

		Dalam proses pembelajaran, guru memberikan contoh tes dan latihan langsung yang berhubungan dengan kondisi siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah dalam proses pembelajaran guru memberikan tes dan latihan langsung? 2. Apakah guru mengikutsertakan siswa dalam memberikan contoh atau analisis yang dikaitkan dalam materi? 3. Apakah contoh kasus yang diberikan atau materi yang disampaikan guru, dapat dimanfaatkan siswa dalam kehidupan sehari-hari? 4. Apakah tugas atau tes yang diberikan kepada siswa sesuai dengan materi yang telah dipelajari? 				20,21, 22,23
3.	<i>Confidence</i> (Percaya Diri)	Selama proses pembelajaran guru memberikan harapan berupa motivasi emosional	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dalam proses pembelajaran apakah guru memberikan harapan berupa motivasi emosional? 2. Apakah guru responsif dalam menyampaikan materi terhadap seluruh siswa? 3. Apakah dalam mempelajari materi ini siswa dapat 				24,25, 26

			percaya bahwa siswa akan berhasil dalam tes yang diberikan oleh guru?					
		Materi yang disampaikan secara detail dan rinci sehingga mempermudah pemahaman siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah materi yang disampaikan secara detail dan rinci sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi? 2. Apakah disetiap penjelasan yang disampaikan, guru menanyakan terkait pemahaman siswa? 3. Apakah dalam memberikan umpan balik, siswa dapat memahaminya? 					27,28, 29
		Dalam sesi tanya jawab, guru memberikan umpan balik kepada siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dalam sesi tanya jawab guru memberikan umpan balik kepada siswa? 2. Apakah guru melakukan sesi tanya jawab pada proses pembelajaran? 					30,31
4.	<i>Satisfaction</i> (Kepuasan)	Dalam proses pembelajaran guru memberikan pujian kepada siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah dalam proses pembelajaran guru memberikan pujian kepada siswa? 2. Apakah materi yang disampaikan dan dipelajari suatu hal yang menyenangkan 					32,33, 34,35

			<p>karena dirancang dengan baik?</p> <p>3. Apakah nilai yang diperoleh dalam hasil tes dapat membuat siswa puas?</p> <p>4. Apakah siswa merasa bahagia karena dapat berhasil menyelesaikan tugas dalam materi pembelajaran ini?</p>					
		<p>Dalam sesi Tanya jawab guru memberikan umpan balik yang informative dan membangun</p>	<p>1. Apakah dalam sesi tanya jawab guru memberikan umpan balik yang informatif dan membangun?</p> <p>2. Apakah pada saat sesi pembelajaran berakhir, guru memberikan kesimpulan mengenai materi yang sudah dipelajari?</p> <p>3. Apakah kalimat umpan balik/komentar yang diberikan oleh guru membuat siswa merasa mendapatkan penghargaan dalam upaya yang telah dilakukan?</p> <p>4. Apakah dalam penyelesaian</p>					<p>36,37, 38,39, 40</p>

			<p>tugas/tes yang diberikan oleh guru membuat siswa merasa puas terhadap hasil yang telah dicapai?</p> <p>5. Apakah setelah mempelajari materi tersebut membuat siswa merasa ingin mengetahui lebih lanjut mengenai materi pokok pelajaran ini?</p>					
--	--	--	---	--	--	--	--	--

(Eveline Siregar (2010:117), Eman Surachman (2017:118) dan modifikasi peneliti 2025)

Instrumen angket dalam penelitian ini berfungsi untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa. Sebelum instrumen tersebut digunakan dalam proses pengumpulan data utama, dilakukan terlebih dahulu uji coba guna mengetahui tingkat validitas dan reliabilitasnya sebagai berikut:

d. Uji Validitas

Dalam melakukan penelitian kuantitatif pengujian validitas data adalah hal yang mutlak. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui ketepatan data penelitian.⁵¹ Untuk menguji adanya validitas instrumen maka perlu diadakannya uji validitas dalam penelitian ini dengan menggunakan *r product moment* dari *Pearson*, yaitu:⁵²

⁵¹ *Ibid*, hlm 267.

⁵² Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), hlm 275.

$$r_{xy} = \frac{n \sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{\sqrt{[n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2][n \sum Y_i^2 - (\sum Y_i)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} : angka indeks korelasi *r product moment*

n : jumlah responden

$\sum xy$: penjumlahan hasil perkalian antara skor X dan Y

$\sum x$: jumlah skor X

$\sum y$: jumlah skor Y

$\sum x^2$: jumlah kuadrat dalam skor distribusi X

$\sum y^2$: jumlah kuadrat dalam skor distribusi Y

Kaidah keputusan: jika $r_{hitung} > r_{table}$ berarti valid

jika $r_{hitung} < r_{table}$ berarti tidak valid

Keputusan mengenai validitas suatu instrumen penelitian diperoleh melalui uji validitas yang hasilnya dapat dilihat secara rinci pada Lampiran 2. Untuk mengukur sejauh mana setiap butir dalam instrumen mampu menghasilkan data yang valid, peneliti melakukan uji validitas terhadap angket dengan melibatkan 22 siswa sebagai sampel uji coba.

Dari total 40 butir instrumen yang diuji, diperoleh hasil bahwa 32 butir dinyatakan valid, sedangkan 8 butir lainnya tidak memenuhi kriteria validitas. Ringkasan hasil uji validitas tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. 6 Hasil Uji Validitas

No Instrumen	rHitung	rTabel	Keterangan
1.	0,203271	0,432	Tidak Valid
2.	0,66406	0,432	Valid
3.	0,50812	0,432	Valid
4.	0,25564	0,432	Tidak Valid
5.	0,424196	0,432	Tidak Valid
6.	0,613344	0,432	Valid
7.	0,575307	0,432	Valid
8.	0,54139	0,432	Valid
9.	0,443717	0,432	Valid
10.	0,62094	0,432	Valid
11.	0,576014	0,432	Valid
12.	0,327661	0,432	Tidak Valid
13.	0,679673	0,432	Valid
14.	0,517014	0,432	Valid
15.	0,217792	0,432	Tidak Valid
16.	0,482953	0,432	Valid
17.	0,61771	0,432	Valid
18.	0,645375	0,432	Valid
19.	0,68463	0,432	Valid
20.	0,052301	0,432	Tidak Valid
21.	0,616558	0,432	Valid

22.	0,393831	0,432	Tidak Valid
23.	0,586278	0,432	Valid
24.	0,558312	0,432	Valid
25.	0,60739	0,432	Valid
26.	0,687203	0,432	Valid
27.	0,455767	0,432	Valid
28.	0,611626	0,432	Valid
29.	0,718269	0,432	Valid
30.	0,699612	0,432	Valid
31.	0,630567	0,432	Valid
32.	0,496201	0,432	Valid
33.	0,645935	0,432	Valid
34.	0,677947	0,432	Valid
35.	0,449565	0,432	Valid
36.	0,822462	0,432	Valid
37.	0,153387	0,432	Tidak Valid
38.	0,492894	0,432	Valid
39.	0,579223	0,432	Valid
40.	0,643402668	0,432	Valid

(Olahan Data Peneliti, 2025)

e. Uji Reliabilitas

Dalam penelitian ini menunjukkan keajegan hasil pengukuran dalam angket. Untuk uji reliabilitas angket pada penelitian ini digunakan rumus *Cronbach Alpha*, yaitu:

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

Keterangan :

r_{ac} : koefisien reliabilitas *alpha cronbach*

k : banyak item pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$: jumlah varians per item pertanyaan

σ_t^2 : jumlah varians

Kaidah keputusan: jika nilai *Cronbach Alpha* > 0,70 berarti Reliabel

jika nilai *Cronbach Alpha* < 0,70 berarti Tidak Reliabel

Tabel 1. 7 Indeks Koefisien Reliabilitas Alpha⁵³

Nilai Koefisien Alpha	Keterangan
0,00 – 0,60	Tidak Memiliki Reliabilitas (<i>No Reliability</i>)
0,60 – 0,70	Reliabilitas yang dapat di terima (<i>Acceptable Reliability</i>)
0,70 – 0,80	Reliabilitas yang baik (<i>Good Reliability</i>)
0,80 – 0,90	Reliabilitas yang sangat baik (<i>Excellent Reliability</i>)
0,90 – 1	Reliabilitas sempurna (<i>Perfect Reliability</i>)

⁵³ Dyah Budiastuti dan Agustinus Bandur, *Validitas dan Reliabilitas Penelitian*, (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2018), hlm. 211

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas *instrument* dengan menggunakan rumus *Cronbach Alpha* (dapat dilihat dalam lampiran 3) yang diperoleh dari hasil penelitian sebagai berikut :

Diketahui :

k : 40 item pertanyaan

$\sum \sigma_{b^2}$: 28,22294

σ_{t^2} : 316.9286

Rumus *Cronbach Alpa* :

$$r_{ac} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left[1 - \frac{\sum \sigma_{b^2}}{\sigma_{t^2}} \right]$$

$$r_{ac} = \left(\frac{40}{40-1} \right) \left[1 - \frac{28,22294}{316,9286} \right]$$

$$r_{ac} = (1,02564103)[-0,91094485859]$$

$$r_{ac} = 0,93430624591$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, menunjukkan bahwa nilai reliabilitas menunjukkan hasil sebesar **0,934**. Sesuai dengan kriteria pengambilan Keputusan dalam uji reliabilitas, dengan hasil nilai 0,934 lebih besar dengan 0,70, maka instrument penelitian **Reliabel**. Jika ditinjau berdasarkan indeks koefisien reliabilitas alpha, nilai ini termasuk dalam kategori **sempurna**. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memiliki tingkat konsistensi yang sangat baik dan layak digunakan sebagai alat ukur dalam pengumpulan data penelitian.

1.7.5 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada dua kelas yang berada di SMA Muhammadiyah 1 Denpasar, yakni kelas XI A sebagai kelas eksperimen dan kelas XI E sebagai kelas kontrol. Penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelas eksperimen mendapat perlakuan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan tersebut, namun dengan materi dan tujuan pengajaran yang sama. Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti berperan langsung sebagai pengajar dengan melaksanakan *pretest* dan *posttest* baik pada kelas eksperimen (XI A) maupun kelas kontrol (XI E). Materi serta perangkat pembelajaran yang digunakan untuk masing-masing kelas disusun secara identik. Prosedur pelaksanaan penelitian ini dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, hal pertama yang peneliti lakukan adalah melakukan survei pendahuluan ke SMA Muhammadiyah 1 Denpasar dan mengidentifikasi permasalahan pembelajaran sosiologi yang terjadi di SMA Muhammadiyah 1 Denpasar. Selanjutnya peneliti menyiapkan instrumen penelitian dengan menggunakan indikator motivasi belajar dengan perbantuan perhitungan penggunaan skala likert dan perangkat pembelajaran yang digunakan yaitu media teka-teki silang.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Melakukan *pretest* penyebaran angket motivasi pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen XI A dan kelas kontrol XI E untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar siswa.
- b. Melakukan kegiatan pembelajaran dengan memberikan perlakuan metode pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas eksperimen XI A, sedangkan pada kelas kontrol XI E tidak diberikan perlakuan hanya menggunakan metode pembelajaran ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan
- c. Melakukan *posttest* pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen XI A dan kelas kontrol XI E berupa penyebaran angket motivasi belajar untuk mengetahui motivasi belajar setelah diberikan perlakuan sehingga dapat diketahui pningkatannya.

3. Tahap Akhir

Pada tahap akhir pelaksanaan penelitian, data hasil *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen (XI A) dan kelas kontrol (XI E) dianalisis untuk mengetahui adanya perbedaan tingkat motivasi belajar antara kedua kelompok. Analisis ini bertujuan untuk menguji peningkatan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti kemudian menarik kesimpulan yang menjadi dasar temuan dalam penelitian ini.

1.7.6 Jenis Data dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan terdiri atas dua jenis, yaitu data primer dan data sekunder. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

a. Data Primer

Pada penelitian ini, jenis data yang digunakan meliputi data primer, yaitu informasi yang dikumpulkan secara langsung dari sumber aslinya. Pengumpulan data dilakukan melalui Teknik observasi serta wawancara terhadap partisipan yang terlibat. Selain itu, data primer juga mencakup skor yang diperoleh dari hasil pengukuran melalui *posttest* yang diberikan kepada dua kelompok, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data ini kemudian dianalisis untuk mengevaluasi pengaruh penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap tingkat motivasi belajar siswa sebagai variabel yang diamati.

b. Data Sekunder

Dalam proses analisis data pada penelitian ini, peneliti juga memanfaatkan data sekunder yang berperan sebagai informasi pendukung. Data sekunder diperoleh dari berbagai sumber literatur yang kredibel dan relevan, seperti jurnal ilmiah nasional dan internasional, tesis, disertasi, buku – buku referensi, laporan penelitian, dokumentasi, serta sumber tertulis lainnya yang memiliki keterkaitan dengan fokus penelitian. Data tersebut digunakan untuk memperkuat dasar teori dan mendukung temuan yang diperoleh dari data primer.

1.7.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang diterapkan dalam penelitian ini mencakup analisis deskriptif, analisis statistik inferensial dan analisis terhadap angket. Untuk mengevaluasi keefektifan dari masing – masing pendekatan pembelajaran yang digunakan, data dianalisis dengan menggunakan uji *t-test one sample*. Sementara itu, guna membandingkan hasil antara dua kelompok digunakan analisis uji statistik *two group manova*. Sebelum melakukan pengujian utama, dilakukan terlebih dahulu uji asumsi yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas, guna memastikan bahwa data memenuhi syarat untuk dianalisis secara statistik inferensial.

a Teknik Analisis Angket

Instrumen angket dalam penelitian ini digunakan sebagai alat ukur untuk menilai tingkat motivasi belajar pada mata pelajaran sosiologi, khususnya setelah diterapkannya metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Analisis angket difokuskan pada empat indikator utama motivasi belajar berdasarkan model ARCS, yaitu perhatian (*attention*), relevansi (*relevance*), kepercayaan diri (*confident*), dan kepuasan (*satisfaction*).

Analisis angket untuk melihat persentase tiap kategori motivasi belajar menggunakan persamaan sebagai berikut : ⁵⁴

⁵⁴ Dwi Setyowati dkk, Analisis Motivasi Siswa Berdasarkan Model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction) dalam Pembelajaran Fisika Berbasis E-Learning di SMA Se-Samarinda, *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika* 3(2), 2022, hlm. 119

$$A = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

Keterangan :

A : Kategori motivasi belajar siswa sangat tinggi/sedang/rendah/sangat rendah, dengan satuan persen (%)

X : Skor dari aspek A (*Attention*)/R (*Relevance*)/C (*Confidence*)/ S (*Satisfaction*)

Y : Skor Ideal dari aspek A (*Attention*)/R (*Relevance*)/C (*Confidence*)/ S (*Satisfaction*)

Untuk data pada angket motivasi belajar siswa dapat dihitung persentase dari tiap – tiap aspek motivasi belajar ARCS (*Attention, Relevance, Confident and Satisfaction*). Cara menghitung persentasi aspek ARCS dari angket motivasi belajar menggunakan persamaan sebagai berikut :⁵⁵

$$M = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

Keterangan :

M : Persentasi tiap aspek ARCS

X : Skor dari aspek A (*Attention*)/R (*Relevance*)/C (*Confidence*)/ S (*Satisfaction*)

Y : Skor Ideal dari aspek A (*Attention*)/R (*Relevance*)/C (*Confidence*)/ S (*Satisfaction*)

⁵⁵ *Ibid*, hlm. 120

Berdasarkan penelitian ini, angket motivasi belajar siswa terdiri dari 40 butir pertanyaan yang disajikan dalam empat alternatif jawaban berdasarkan skala *Likert* yaitu selalu (4 poin), sering (3 poin), kadang-kadang (2 poin) dan tidak pernah (1 poin). Berdasarkan perhitungan dalam instrument penelitian keseluruhan skor terbesar adalah 160 poin dan skor minimal sebesar 40 poin. Dalam penentuan kategorisasi motivasi belajar siswa ditentukan dalam kategori rendah, sedang dan tinggi.⁵⁶ Sehingga perolehan data disajikan pada tabel berikut :

Tabel 1. 8 Kriteria Skoring Motivasi Belajar Siswa

Kategori	Kriteria
Tinggi	$(M + 1SD) \leq X$
Sedang	$(M - 1SD) < X < (M + 1SD)$
Rendah	$X < (M - 1SD)$

(Sumber : Azwar, 2012)

Diketahui :

M : Nilai Rata – Rata

SD : Standar Deviasi

X : Jumlah skoring responden

b Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah datayang diperoleh memiliki distribusi yang mengikuti pola normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Liliefors* pada taraf signifikan (α) = 0,05 sebagai berikut:

$$L_0 = |F(Z_i) - S(Z_i)|$$

⁵⁶ Azwar Syaifudin, *Metodologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012) hlm. 49

Keterangan:

L_0 : Harga mutlak terbesar

$F(Z_i)$: Peluang angka baku

$S(Z_i)$: Proporsi angka baku

Jika didapatkan hasil $L_{hitung} < L_{tabel}$, maka data tersebut dapat dinyatakan berdistribusi normal. Langkah-langkah pengujian normalitas dengan Liliefors adalah sebagai berikut:

1. Urutkan data sampel dari yang terkecil sampai yang terbesar
2. Tentukan nilai Z, dari tiap-tiap data dengan rumus:

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{x}}{S}$$

(x dan S masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku sampel)

3. Tentukan besarnya peluang dari masing-masing nilai Z_i berdasarkan tabel Z_i dan disebut dengan $F(Z_i)$ dengan aturan:

Jika $Z_i > 0$, maka $F(Z_i) = 0,50 + \text{nilai tabel}$

Jika $Z_i < 0$, maka $F(Z_i) = 0,50 - \text{nilai tabel}$

4. Cari proporsi kumulatif $S(Z_i)$ dengan rumus:

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya data yang sama dan lebih kecil dari } Z_i}{\text{banyaknya data } (n)}$$

5. Hitunglah selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$
6. Ambil harga mutlak paling besar diantara harga-harga mutlak selisih dan dibandingkan dengan L_{tabel}

Kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

- a. Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$, artinya populasi berdistribusi normal.
- b. Jika $L_{hitung} > L_{tabel}$, artinya populasi tidak berdistribusi normal.⁵⁷

c. Uji Homogenitas

Salah satu uji persyaratan yang harus dipenuhi dalam penggunaan *statistic parametrik* yaitu uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui seragam tidaknya varians sampel-sampel yang diambil dari populasi yang sama.⁵⁸ Untuk mengetahui apakah kedua kelompok varians yang sama, dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan uji *fisher*. Sebelum melaksanakan uji, terlebih dahulu ditentukan hipotesis statistik, yaitu:

- a. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka diterima, berarti sampel berasal dari populasi yang variannya sama (homogen).
- b. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka ditolak, berarti sampel berasal dari populasi yang variannya berbeda (tidak homogen).⁵⁹

Pengujian homogenitas dilakukan dengan uji fisher:

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

$$S^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Keterangan :

S^2 : Varians

N : Banyak data

⁵⁷ Kadir, *Statistika Terapan*, ed.2, cet.3, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), hal 156.

⁵⁸ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan : Metode dan Paradigma Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 286.

⁵⁹ Kadir, *Statistika Terapan*, ed.2, cet.3, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), hlm 169.

X : Data

d. Uji Hipotesis

Jika data yang diperoleh telah memenuhi syarat distribusi normal dan varians homogen, maka analisis data dilanjutkan menggunakan uji *parametric* yaitu uji t. Namun, sebelum menghitung uji-t harus terlebih dahulu menghitung simpangan baku gabungan.⁶⁰

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan :

t : hasil hitung distribusi t

\bar{X}_1 : rata – rata nilai kelompok eksperimen

\bar{X}_2 : rata – rata nilai data kelompok kontrol

n₁ : jumlah sampel pada kelompok eksperimen

n₂ : jumlah sampel pada kelompok kontrol

S₁² : varians hasil belajar kelompok eksperimen

S₂² : varians hasil belajar kelompok kontrol

1.7.8 Hipotesis Statistik

Pertemuan hipotesis statistik adalah sebagai berikut:

⁶⁰ Zainal Arifin, *Op.Cit*, hlm, 287

$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$ = Tidak terdapat peningkatan motivasi belajar melalui metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran sosiologi

$H_a : \mu_1 > \mu_2$ = Terdapat peningkatan motivasi belajar melalui metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran sosiologi

Keterangan:

μ_1 : Rata-rata motivasi belajar sosiologi siswa kelas eksperimen yang diberi metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

μ_2 : Rata-rata motivasi belajar sosiologi siswa kelas kontrol yang tidak diberi metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Pengujian hipotesis nol (H_0) dilakukan dengan tingkat kepercayaan 95% yang secara statistik dinyatakan dengan $\alpha = 0,05$. Kriteria pengujiannya adalah H_0 ditolak apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, hal ini berarti terdapat peningkatan motivasi belajar melalui metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran sosiologi. Namun, jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima, dan hal ini berarti tidak terdapat peningkatan motivasi belajar melalui penggunaan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap mata pelajaran sosiologi.

Intelligentia - Dignitas

1.8 Sistematika Penulisan

Agar pembahasan dalam laporan penelitian ini mudah dipahami dan tersusun secara logis, maka penulisan disusun berdasarkan lima bab pokok yang saling berkaitan. Rinciannya sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan. Bab ini menguraikan dasar pijakan penelitian, meliputi latar belakang masalah, identifikasi dan perumusan permasalahan penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan penelitian sejenis, kerangka teori, hipotesis penelitian serta metodologi penelitian dan sistematika penulisan

BAB II Gambaran Lokasi Penelitian. Bab ini menguraikan penjelasan mengenai gambaran umum dari SMA Muhammadiyah 1 Denpasar, serta pembahasan deskripsi mengenai karakteristik dari objek penelitian.

BAB III Hasil Penelitian dan Uji Hipotesis. Bab ini menyajikan hasil pengumpulan data yang diperoleh melalui pelaksanaan *pretest* dan *posttest* dalam penelitian di kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai bentuk data primer. Kemudian hasil data dianalisis menggunakan uji statistik dengan penggunaan aplikasi SPSS. Analisis statistik yang digunakan mencakup uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

BAB IV Analisis Hasil Penelitian. Bab ini berisi pembahasan mendalam terhadap hasil penelitian, dengan menguraikan secara sistematis hasil dari pengolahan data analisis yang diperoleh. Hasil analisis tersebut kemudian dikaitkan dengan teori dan konsep digunakan dalam penelitian ini yaitu konsep metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) serta konsep motivasi belajar siswa.

BAB V Penutup. Bab ini merupakan bagian akhir dari penelitian yang berisi kesimpulan berdasarkan hasil analisis data serta pembahasan sebelumnya. Kemudian memberikan saran-saran yang ditujukan kepada pihak-pihak terkait sebagai bahan pertimbangan dan perbaikan ke depannya, baik dalam proses pembelajaran maupun penelitian lanjutan.



Intelligentia - Dignitas