

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM, GAMES, TOURNAMENT (TGT)* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X SMA NEGERI 2 TANJUNG RAJA

SKRIPSI

OLEH

AYUN SUNDARI

06041181520025

Program Studi Pendidikan Sejarah

Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

INDRALAYA

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2020

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM, GAMES, TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DI KELAS X SMA NEGERI 2 TANJUNG RAJA

SKRIPSI

oleh

Ayun Sundari

NIM: 06041181520025

Program Studi Pendidikan Sejarah

Mengesahkan:

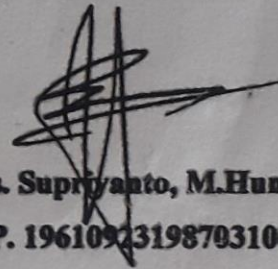
Pembimbing I



Dr. Hudaidah, M.Pd

NIP. 196109231987031001

Pembimbing II




Drs. Supriyanto, M.Hum

NIP. 196109231987031001

Mengetahui:

Ketua Jurusan



Dr. Farida, M.Si

NIP. 196009271987032002

Koordinator Program Studi,



Dr. Syarifuddin, M.Pd.

NIP. 19841130200912100



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan diawah ini:

Nama : Ayun Sundari
Nim : 06041181520025
Prodi : Pendidikan Sejarah

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Team, Games, Tournament (TGT)* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 2 Tanjung Raja”. Seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai peraturan Menteri Pendidikan Nasional Refublik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi. Atas pernyataan ini saya siap menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya jika kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran atau pengaduan dari pihak lain terhadap kesalahan karya saya.

Indralaya, Desember 2020

Yang membuat pernyataan



Ayun Sundari

NIM 06041181520025



PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 2 Tanjung Raja” disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapat bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Hudaidah, M.pd dan bapak Drs. Supriyanto, M.Hum sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dekan FKIP Unsri Prof. Sofendi, M.A., Ph.D, ketua jurusan pendidikan IPS ibu Dr. Fardia, M.Si. Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd yang telah memberikan kemudahan selama dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd bapak Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd., Ph.dan bapak Adhitya Rol Asmi, M.Pd. ,anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi pendidikan sejarah dan pengembangan ilmu pengetahuan dan seni.

Indralaya, Desember 2020

Penulis,



Ayun Sundari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR TABEL.....	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	5
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Hakikat Belajar.....	7
2.1.1 Pengertian Belajar	7
2.1.2 Prinsip Prinsip Belajar	8
2.2 Hakikat Pembelajaran	9
2.2.1 Pengertian Pembelajaran.....	9
2.2.2 Tujuan Pembelajaran	10
2.3 Motivasi Belajar	10
2.3.1 Pengertian Motivasi Belajar	10
2.3.2 Fungsi Motivasi Dalam Pembelajaran	11
2.3.3 Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	12
2.3.4 Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar	12
2.4 Model Pembelajaran	13
2.4.1 Pengertian Model Pembelajaran	13
2.4.2 Fungsi Model Pembelajaran.....	14
2.4.3 Pertimbangan Dalam Memilih Model Pembelajaran	15

2.4.4 Model Pembelajaran TGT (<i>Team, Games, Tournament</i>)	16
2.4.5 Pelaksanaan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	17
2.4.6 Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Team Games Tournament</i>	18
2.5 Model Index Card Match	19
2.5.1 Pengertian Index Card Match	19
2.5.2 Langkah Langkah Index Card Match	19
2.6 SMA Negeri 2 Tanjung Raja	21
2.7 Visi Dan Misi SMA Negeri 2 Tanjung Raja	22
2.7.1 Visi SMA Negeri 2 Tanjung Raja.....	22
2.7.2 Misi SMA Negeri 2 Tanjung Raja	22
2.7.3 Jumlah Guru Dan Staf SMA Negeri 2 Tanjung Raja	23
2.7.4 Jumlah Peserta Didik SMA Negeri 2 Tanjung Raja	23
2.7.5 Sarana Dan Prasarana SMA Negeri 2 Tanjung Raja	23
3.1 Metode Penelitian	25
3.2 Deskripsi Lokasi Penelitian	26
3.3 Variabel Penelitian	26
3.4 Definisi Operasioanl Variabel Penelitian	27
3.4.1 Motivasi Belajar	28
3.5 Populasi Dan Sampel	28
3.5.1 Populasi Penelitian	28
3.5.2 Sampel Penelitian	30
3.6 Hipotesis Penelitian	31
3.7 Langkah Langkah Eksperimen	32
3.8 Teknik Pengumpulan Data	32
3.8.1 Angket	32
3.8.2 Dokumentasi	34
3.8.3 Observasi	34
3.9 Teknik Analisis Data	35
3.9.1 Teknik Analisis Data Angket	35
3.9.2 Uju Reliabilitas Angket	36
3.9.3 Uji Prasyarat	38

3.9.3.1 Uji Normalitas Data	38
3.9.3.2 Uji Homogenitas Data	41
3.9.3.3. Uji Hipotesis Penelitian	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Hasil Penelitian (Deskripsi Dan Analisis Data)	43
4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	43
4.1.2 Deskripsi Data Model Penerapan <i>Team Games Tournament</i>	44
4.2 Deskripsi Data Penelitian	45
4.2.1 Deskripsi Data Hasil Angket	45
4.2.1.1 Uji Validitas Angket	46
4.2.2 Uji Reliabilitas Angket	46
4.3 Uji Prasyarat Analisis Data Hasil Belajar Peserta Didik	47
4.3.1 Uji Normalitas Data	48
4.3.2 Uji Homogenitas Data	55
4.3.3 Uji Hipotesis	56
4.4 Pembahasan	59
BAB V KESIMPULAN	62
5.1 Kesimpulan	62
5.2 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	66

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Model TGT dan Index Card Match	21
Tabel 3.1 Indikator Model Pembelajaran Team Games Tournamen.....	27
Tabel 3.2 Indikator Motivasi Belajar Peserta Didik	28
Tabel 3.3 Jumlah Populasi Penelitian	29
Tabel 3.4 Jumlah Sampel Penelitian	31
<i>Tabel 3.5 Instrumen dan Skor Penelitian Angket.....</i>	<i>33</i>
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Angket.....	37
Tabel 4.1 Indikator Model Pembelajaran Team Games Tournamen.....	45
Tabel 4.2 Hasil Validasi Angket	47
Tabel 4.3 Distribusi frekuensi Angket Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	49
Tabel 4.4 Distribusi frekuensi Angket Peserta Didik Kelas Kontrol.....	52
Tabel 4.5 Penolong Uji Homogenitas Kelompok Sampel Menggunakan Tes Barlett	55
Tabel 4.5 Penolong Uji-T (T-Test) Angket X IPS 1 dan X IPS 2.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Uusl Judul Penelitian	67
Lampiran 2 Persetujuan Seminar Proposal	68
Lampiran 3 Halaman Pengesahan Proposal.....	69
Lampiran 4 Persetujuan Seminar Hasil	70
<i>Lampiran 5 Halaman Pengesahan Seminar Hasil</i>	<i>71</i>
<i>Lampiran 6 Persetujuan Ujian Akhir Program</i>	<i>72</i>
<i>Lampiran 7 SK Pembimbing</i>	<i>74</i>
<i>Lampiran 8 Surat Permohonan Penelitian Dari Dekan</i>	<i>75</i>
<i>Lampiran 9 Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan</i>	<i>76</i>
<i>Lampiran 10 Surat Keterangan Dari SMA Negeri 2 Tanjung Raja</i>	<i>77</i>
Lampiran 12 Lembar Validasi Instrumen Angket	78
Lampiran 13 RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)	81
Lampiran 14 Angket Validasi Penelitian	98
Lampiran 15 Angket Penelitian	99
Lampiran 16 Tabel Penolong Validitas Angket	102
Lampiran 17 Validitas Item Angket Motivasi Belajar	113
Lampiran 18 Tabel Penolong Reliabilitas Gasal Genap	132
Lampiran 19 Tabel Reliabilitas Sperman-Brown	133
Lampiran 20 Reliabilitas Instrumen Soal	134
Lampiran 21 Lembar Observasi	136
Lampiran 22 Lembar Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	137
Lampiran 23 Lembar Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol	140
Lampiran 24 Kartu Bimibingan Skripsi	143
Lampiran 25 Tabel Perbaikan Seminar Usul Penelitian	145
Lampiran 26 Bukti Perbaikan Seminar Usul Penelitian	146
Lampiran 27 Tabel Perbaikan Seminar Hasil Penelitian	147
Lampiran 28 Bukti Perbaikan Seminar Hasil Penelitian	148
Lampiran 29 Dokumentasi	149

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Team, Games, Tournament (TGT)* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah kelas X SMA Negeri 2 Tanjung Raja”. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Adapun Rumusan Masalah Skripsi ini adalah Apakah ada Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Team, Games, Tournament (TGT)* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 2 Tanjung Raja. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Team, Games, Tournament (TGT)* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 2 Tanjung Raja. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X Ilmu Pengetahuan Sosial yakni kelas X IPS 2 sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan purposive sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni dengan menggunakan angket, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas data, uji homogenitas data dan uji t dengan taraf Signifikan $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan taraf nyata ($\alpha = 0,05$). Berdasarkan analisis data dari rumusan masalah yang ada maka diperoleh hasil $t_{hitung} = 5,40$ dan dikonsultasikan ke t_{tabel} didapat 2,0168. Sehingga berdasarkan hasil analisis data diperoleh hasil $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $5,40 > 2,0168$ maka terima H_a tolak H_o . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah Kelas X SMA Negeri 2 Tanjung Raja.

Kata Kunci : Model Team Games Tournament, Motivasi Belajar, Peserta Didik, SMA Negeri 2 Tanjung Raja.

Disetujui,

Pembimbing 1

Dr. Hudaidah, M.Pd

NIP. 197608202002122001

Pembimbing 2

Drs. Supriyanto, M.Hum.

NIP. 195612301985031001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pend. Sejarah

Dr. Syarifuddin, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198411302009121004

ABSTRACT

This research is entitled "The Effect of Learning Model Application Of Team Games, Tournament (TGT) Toward Students' Motivation Learning at class X Senior High School 2 Tanjung Raja". The type of research used in this research is experimental research. Problem formulation of this thesis is whether there is effect of learning model application of Team Games Tournament (TGT) toward students' motivation learning in history subject in class X SMA Negeri 2 Tanjung Raja. The research aimed to find out whether there is effect of learning model application of Team Games Tournament (TGT) toward students' motivation learning in history subject in class X SMA Negeri 2 Tanjung Raja. The sample in this research was class X Social Sciences of class X IPS 2 as an experimental class using purposive sampling. Data collection techniques used in this study were by using questionnaires , data analysis techniques used in this research were questionnaire data normality test, data homogeneity test, test t with Significant $t_{count} < t_{table}$ with real level ($\alpha = 0,05$). Based on data analysis from the prolem formula, the results are obtained $t_{count} = 5,40$ and consulted t_{table} at can 2,0168. So that based on the results of data analysis obtained results $t_{count} < t_{table}$ that is $5,40 > 2,0168$ then accept H_a reject H_o . Thus it can be conclude that the *Team Games Tournament* learning model has an effect on the learning motivation of students in history subjects in class X Senior High School Number 2 Tanjung Raja

Keywords : *Team Games Tournament Model*, Motivation learning, Student, SMA Negeri 2 Tanjung Raja.

Approved,

Supervisor



Dr. Mudaidah, M.Pd

NIP. 197608202002122001

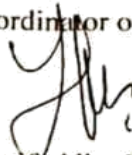
Co-supervisor



Drs. Supriyanto, M.Hum.

NIP. 195612301985031001

Known Coordinator of Study Program



Dr. Syarifuddin, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198411302009121004

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pembelajaran atau latihan yang berlangsung di sekolah maupun di luar sekolah sepanjang hayat guna mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang (Mudyaharjo, 2010:11).

Sedangkan menurut Hamalik, (2007:79) pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi dalam kehidupan masyarakat. Sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Dalam konteks merancang sistem belajar, konsep belajar ditafsirkan berbeda. Belajar dalam hal ini harus dilakukan dengan sengaja, direncanakan sebelumnya dengan struktur tertentu agar proses belajar dan hasil-hasil yang dicapai dapat dikontrol secara cermat. Guru dengan sengaja menciptakan kondisi dan lingkungan yang menyediakan kesempatan belajar kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu, dilakukan dengan cara tertentu, dan diharapkan memberikan hasil tertentu pula kepada siswa. Hal ini dapat diketahui melalui sistem penilaian yang dilaksanakan secara berkesinambungan (Hamalik, 2005: 154-155).

Pembelajaran adalah penciptaan sistem lingkungan yang memungkinkan proses belajar. Sistem lingkungan ini terdiri dari komponen-komponen yang saling mempengaruhi, yakni tujuan intruksional yang ingin dicapai, materi yang diajarkan, guru dan siswa yang harus memainkan peranan serta ada dalam hubungan sosial tertentu, jenis kegiatan yang dilakukan, serta sarana dan prasarana belajar mengajar yang tersedia (Nata,2012:166). Belajar dan pembelajaran adalah sebuah interaksi yang bernilai normatif, belajar dan pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan dengan sadar dan bertujuan.

Tujuan pendidikan berdasarkan atas pancasila yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa selain itu pendidikan juga bercita-cita untuk membentuk manusia pancasilais, yaitu manusia Indonesia yang mengahayati dan mengamalkan pancasila dalam sikap perbuatan dan tingkah lakunya, baik dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Ihsan, 2003:119).

Tujuan adalah sebagai pedoman kearah mana akan dibawa proses belajar. Proses belajar akan berhasil bila hasilnya mampu membawa perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai serta sikap dalam diri siswa (Djamarah,2000:12) Salah satu kunci keberhasilan suatu pembelajaran di sekolah adalah keberhasilan tenaga pengajar (guru) dalam menyajikan materi pembelajaran sehingga dapat membekali siswa untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Guru adalah semua orang yang berwenang dan bertanggung jawab untuk membimbing dan membina siswa, baik secara individual maupun klasikal, di sekolah maupun diluar sekolah (Djamarah,2000:32). Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah terutama di kelas, guru yang ditugaskan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran di kelas, diwajibkan mempunyai kecakapan yang kreatif untuk membantu siswa memahami pelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Guru ditugaskan untuk menciptakan interaksi edukatif yang dapat mendorong rasa ingin tahu, ingin mencoba, bersikap mandiri, dan ringan maju dari siswa.

Sejalan dengan hal tersebut pendidikan sejarah merupakan pendidikan yang paling ampuh untuk memperkenalkan kepada siswa tentang bangsanya di masa lampau. Melalui pembelajaran sejarah siswa dapat melakukan kajian mengenai apa dan bila, mengapa, bagaimana, serta akibat apa yang timbul dari jawaban masyarakat bangsa di masa lampau tersebut terhadap tantangan yang mereka hadapi serta dampaknya bagi kehidupan pada masa sesudah peristiwa itu dan masa kini (Hartati,2016:1). Dalam jenjang pendidikan di SMA pendidikan sejarah ini masih termasuk dalam mata pelajaran IPS Terpadu. Dalam belajar IPS khususnya Sejarah siswa sering kali hanya mendengarkan guru menjelaskan pelajaran di depan kelas. Sehingga cenderung membuat siswa bosan dan sulit

untuk memancing motivasi siswa dalam belajar karena di sekolah siswa hanya dapat mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru sehingga isi pengajaran

hanya sebuah fenomena abstrak bagi siswa (Okvuran, 2010 :5390). Berdasarkan pengamatan yang dilakukan Edgar Dale, ia mengadakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling kongkret ke yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama kerucut pengalaman (Cone of experience) dari Edgar Dale, kalsifikasi ini meliputi pengalaman langsung, observasi, partisipasi, demonstrasi, wisata, tv, film, radio, visual, simbol visual, verbal (Sadiman,2009:8). Klasifikasi ini berdasarkan seberapa banyak indera yang terlibat didalamnya. Pengalaman belajar yang paling banyak meraih manfaat adalah pengalaman langsung yang berada ditingkat bawah kerucut karena pengalaman langsung merupakan pengalaman belajar yang kongkrit (Munadi, 2013:18-19).

Jadi semakin abstrak pembelajaran yang dilakukan oleh guru maka akan semakin sulit pula bagi siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sebaliknya semakin kongkrit pembelajaran yang dilakukan oleh guru maka akan semakin mudah siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru tersebut. Sehingga dibutuhkan sebuah inovasi baru untuk memotivasi atau menarik minat belajar siswa. Cara tersebut harus mampu melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu cara untuk memaksimalkan kinerja guru yaitu dengan menggunakan model pembelajaran pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Model pembelajaran juga dapat dipahami sebagai *blueprint* guru dalam mempersiapkan dan melaksanakan proses pembelajaran yang berfungsi sebagai pedoman bagi perancang kurikulum ataupun guru dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran dikelas (Priansa, 2017:188).

Dalam dunia pendidikan telah tercipta berbagai macam model-model pembelajaran aktif yang dapat di terapkan pendidik dalam proses pembelajaran salah satunya adalah model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)*

Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* merupakan pembelajaran kooperatif yang mengandung unsur formasi, instruksi, dan lembar tugas. Formasi ditandai dengan pengelompokan peserta didik berdasarkan kemampuannya yang beragam ke dalam

kelompok, sedangkan instruksi merupakan pertanyaan atau kuis yang berbentuk kartu soal dengan lembar tugas tertentu.

Menurut Slavin model pembelajaran *TGT* merupakan salah satu kunci untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi dalam suatu proses pembelajaran. Slavin mengatakan bahwa model pembelajaran *TGT (Team, Games, Tournament)* mampu meningkatkan skil-skil dasar, pencapaian, interaksi positif antarsiswa, harga diri dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda. Model pembelajaran *TGT (Team, Games, Tournament)* bahwasanya memiliki lima komponen utama dalam proses pembelajaran diantaranya yaitu penyajian kelas, kelompok (*Teams*), Games (permainan), turnamen/kompetisi (*Tournament*) dan yang terakhir yaitu penghargaan kelompok (*Teams Recognize*).

Dalam penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* bahwasanya didukung oleh dua teori diantaranya teori konstruktivistik, dan teori motivasi. Kedua teori ini menganggap dengan adanya pembelajaran secara berkelompok atau kegiatan diskusi pengetahuan atau materi tidak sekedar diperoleh dari guru, tetapi peserta didik dapat membangun sendiri pengetahuan tersebut sehingga pembelajaran lebih bermakna hal ini didukung dengan adanya teori konstruktivistik. Begitu juga dijelaskan pada teori motivasi bahwa model pembelajaran tipe *TGT* ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi atau minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Priansa, 2017:308-309).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 2 Tanjung Raja, kenyataannya guru masih banyak menerapkan metode konvensional pada proses pembelajaran dimana siswa hanya sebagai pendengar sehingga kurang melibatkan aktivitas siswa secara langsung.

Dalam kegiatan pembelajaran sejarah khususnya SMA Negeri 2 Tanjung Raja penelitian ini pernah di angkat saudari Lia Nirmalasari pada tahun 2013 dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)* Pada Mata Pelajaran Sosiologi Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas X SMA Negeri 5 Semarang”. Saudari Lia menyimpulkan bahwa penerapan model *kooperatif tipe Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi di SMA Negeri 5 Semarang. Penelitian yang relevan dengan

penelitian peneliti oleh saudara Wiyata Dharma di tahun 2018 dengan judul “Pengaruh penerapan Model Pembelajaran *TGT* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Menengah Pertama”. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe *TGT* efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII B SMP Negeri 26 Purworejo. Terdapat perbedaan antara penelitian saudara wiyata dengan peneliti diantaranya pada bagian variabel, saudar wiyata menggunakan dua variabel diantaranya yaitu motivasi dan hasil belajar sedangkan peneliti menggunakan satu variabel yaitu terhadap motivasi belajar siswa.

Hal inilah yang menarik peneliti untuk mencoba menerapkan model *TGT* (*Team, Games Tournament*) yang di harapkan dapat meningkatkan motivasi belajar bagi peserta didik dalam proses pembelajaran untuk itulah peneliti ingin mengetahui ada tidaknya pengaruh yang terjadi terhadap motivasi peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk menuliskannya dalam skripsi dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *TGT* (*Team Games Tournament*) Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Di SMA Negeri 2 Tanjung Raja”.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah ada pengaruh penerapan model (*Team, Games, Tournament*) terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X di SMA Negeri 2 Tanjung Raja?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penelitian ini diharapkan untuk dapat mengetahui apakah adanya pengaruh penerapan model pembelajaran *TGT* (*Team Games Tournament*) terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X di SMA Negeri 2 Tanjung Raja

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan mempunyai manfaat yang berguna bagi kelancaran siswa dan lembaga. Adapun manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Siswa

Bagi siswa, dengan adanya penerapan model pembelajaran *TGT (Team, Games, Tournament)* yang diberikan oleh guru dapat membuat siswa membangun sendiri pengetahuan yang dimiliki serta dapat meningkatkan motivasi atau minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran

2. Bagi Guru

Bagi guru, sebagai masukan untuk dapat menjadikan suatu strategi dalam memilih model guna memperbaiki proses pembelajaran dan membantu guru supaya dalam proses belajar siswa lebih efektif dan efisien.

3. Bagi Sekolah

Sebagai bahan informasi tentang kemampuan siswa sehingga dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam meningkatkan mutu pendidikan

4. Bagi Peneliti

Sebagai bekal dan pengetahuan yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi Muhamad dkk. 2013. *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. . Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ariyanto, Soni Yuda. 2015. *Penerapan Strategi Pembelajaran Index Card Match Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran PKN Pada Siswa Kelas VIII B SMP Negeri 1 Sambu*. Nur El-Islam, Vol 2, No 2
- Daryanto. 2005. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2000. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Dimiyati & Mudjiono.2002. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta:PT Bumi Aksara
- Hamalik, Oemar.2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hartati, Umi(2016).”Museum Lampung Sebagai Media Pembelajaran Sejarah”. *Jurnal HISTORIA*, Vol.4, No.1, pp.1-2
- Hasibuan & Moedjiono.2012. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Ikhsan, Fuad.2003. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Jumarddin. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vb Pada Mata Pelajaran IPA Di SDN 1 Talaga Besar Kec. Talaga Raya Kab. Buton Tengah*. Zawiyah Jurnal Pemikiran Islam. Vol.3, No.1
- Margono, S.2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*.Jakarta: Rineka Cipta
- Munadi, Yudhi . 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: REFERENSI(GP Press Group).
- Nata, Abuddin. 2012. *Manajemen Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Okvuran, Ayse. *The relationship between arts education, museum education and drama education in elementary education*. *Procedia Social and Behavioral Sciences* 2 (2010)p. 5390 Group

- Priansah, Doni Juni.2017. *Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran*. Bandung Pustaka Setia
- Redja, Mudyaharjo.2010. *Pengantar Pendidikan*.Bandung: Rajawali Pers
- Riduwan, Dr, M. B.A. *Dasar Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Rusman.2010. *Model-Model Pembelajaran*.Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Sanjaya, Wina.2008. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Fajar Interpratama
- Sadiman et all. 2009 *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sagala, Syaiful.2007. *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Sadiman et all. 2009 *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sardiman, A.M.2009. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sardiman, A.M.2012. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sardiman, A.M.2014. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Subana, Rahadi, Moersetyo.& Sudrajad.2000. *Statistik Pendidikan*.Bandung: Pustaka Setia
- Sudjana, Nana.2002. *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito
- Sudjana, Nana.2005. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugihartono dkk.2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Unypress
- Sugiyono.2003.*Metodologi Penelitian Administrasi*. Bandung:CV Alfabeta
- Sugiyono.2006. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R. & D*.Bandung: Alfabeta
- Sugiyono.2015.*Metode Penelitian Pendidikan*. (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D). Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta

- Sugiyono. 2010. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2012. *Metode penelitian pendidikan Pendekatan kauntitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih.2011. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*.
Bandung: Remaja Rosdakarya
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi*. Surabaya: Blog History Education
- Suryabrata, Sumadi.2010. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali
- Pers Suryo, Subroto.1990. *Tata Laksana Kurikulum*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suwartiani, Suwarni. 2017. *Metode Index Card Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Kelas VI SD*. Jurnal Pendidikan: Riset & Konseptual, Vol.1, No.1
- Syah, Muhibbin.2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta: RajaGrafindo
- Persada Trianto.2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara
- Uno, Hamzah B.2012. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wahab, Abdul Aziz.2008. *Metode Dan Model-Model Pengajaran IPS*. Bandung: Alfabeta