

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR

Anak Agung Ngurah Yuliawati

SMA Negeri 1 Petang, Badung, Indonesia; aangurahyuliawati66@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi pada penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* mata pelajaran sejarah pada siswa kelas XI IPA1 semester I di SMA Negeri 1 Petang tahun pelajaran 2018/2019. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek penelitian adalah kelas XI IPA1 semester I di SMA Negeri 1 Petang sebanyak 28 orang. Sedangkan objek dari penelitian ini adalah motivasi belajar sejarah siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif. Kriteria keberhasilan dapat dicapai ketika skor rata-rata motivasi belajar masuk kategori tinggi dan minimal mencapai 85%. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil simpulan bahwa: penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah pada siswa kelas XI IPA 1 semester I di SMA Negeri 1 Petang tahun pelajaran 2018/2019. Hal tersebut ditunjukkan dari rerata pada siklus I sebesar 140,179 dengan ketuntasan klasikal 78,57%. Sedangkan rerata pada siklus II sebesar 163,143 dengan ketuntasan klasikal 100%.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*, Motivasi Belajar

Abstract. This study aims to determine the increase in the application of the *Teams Games Tournament (TGT)* learning model to increase motivation to learn history in class XI IPA1 semester I at SMA Negeri 1 Petang in the 2018/2019 academic year. This type of research is classroom action research (CAR) with the research subject being class XI IPA1 semester I at SMA Negeri 1 Petang as many as 28 people. While the object of this research is the students' motivation to learn history after the implementation of the *Teams Games Tournament (TGT)* learning model. The data obtained were analyzed using descriptive statistical analysis. The criteria for success can be achieved when the average score of learning motivation is in the high category and minimum of reaches 85%. Based on the research that has been done, it can be concluded that: the application of the TGT learning model can increase the motivation to learn history in class XI IPA 1 semester I at SMA Negeri 1 Petang in the 2018/2019 academic year. This is shown from the average in the first cycle of 140.179 with a classical completeness of 78.57%. While the average in the second cycle is 163.143 with 100% classical completeness.

Keywords: *Teams Games Tournament Learning Model*, Learning Motivation

PENDAHULUAN

Berdasarkan pada UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional tujuan pendidikan yaitu meningkatkan potensi peserta didik supaya menjadi manusia yang beriman serta bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Tujuan mulia tersebut hanya bisa dicapai ketika berbagai kendala atau permasalahan

dalam dunia pendidikan bisa di atasi. Menurut Astawa (2017) permasalahan dalam dunia pendidikan akan bisa teratasi jika ada kesamaan visi antara siswa, guru, kepala sekolah, wali murid, dinas terkait dan pemerintah daerah sebagai *stake holder* dalam dunia pendidikan. Oleh sebab itu, semua pihak harus menjalankan perannya dalam dunia pendidikan semaksimal mungkin. Salah satu pihak yang tidak bisa dikesampingkan dalam pencapaian tujuan nasional adalah guru. Menurut Widana et al. (2019) guru perlu terus mengembangkan kemampuan profesionalnya agar dapat menyesuaikan dengan perkembangan dan tuntutan profesi. Salah satunya adalah melaksanakan pembelajaran. Tanpa kemampuan melaksanakan pembelajaran yang baik, guru tidak akan mampu melakukan inovasi dan kreasi dalam menjalankan tugas dan fungsinya (Raharjo, 2020).

Dalam menjalankan fungsinya guru tidak bisa dilepaskan dari kegiatan pembelajaran. Menurut Suardi (2018) Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam proses interaksi ini terjadi transfer pengetahuan dan nilai-nilai dari guru kepada peserta didik termasuk juga dari lingkungan kepada peserta didik. Interaksi yang baik diantara guru dan murid akan memberikan hasil atau dampak positif dalam proses yang dijalani demikian pula sebaliknya, jika interaksi tidak berjalan dengan baik maka *output* yang di dapat juga tidak akan maksimal. Dalam pembelajaran dijalankan proses belajar. Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor (Parnawi, 2019). Selanjutnya Widarta (2020) Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik dan penguatan (*reinforced practice*) yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Pendapat tersebut tetap mengedepankan proses interaksi dalam belajar baik dengan manusia lain atau lingkungan lainnya. Sebagai proses akhir dari belajar akan diperoleh hasil belajar yang merupakan hasil interaksi antara peserta didik atau siswa dengan guru atau peserta didik lainnya termasuk juga dengan lingkungan.

Dalam Salinan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar isi Pendidikan Dasar dan menengah menentukan terdapat beberapa mata pelajaran yang wajib di ikuti siswa pada jenjang pendidikan dasar dan menengah guna memenuhi kompetensi yang dimiliki oleh siswa. salah satu mata pelajaran untuk jenjang pendidikan menengah yang wajib diikuti adalah mata pelajaran Sejarah. dalam proses belajar guna mencapai hasil belajar terdapat banyak faktor yang bisa mempengaruhi. Menurut Arif et al. (2017) dalam pembelajaran sejarah hasil belajar dipengaruhi oleh faktor minat belajar, disiplin belajar, ketersediaan sarana belajar di sekolah, dan metode mengajar guru terhadap prestasi belajar sejarah siswa. selanjutnya Khaerunnisa (2018) menyatakan bahwa dalam pembelajaran terdapat pengaruh media pembelajaran terhadap minat belajar siswa. berdasarkan dua pendapat tersebut dapat diketahui bahwa minat belajar siswa memiliki peranan yang besar dalam memaksimalkan hasil belajar disamping faktor-faktor lainnya. Minat belajar yang dimiliki siswa

akan mengarahkan mereka pada motivasi belajar yang dimiliki siswa. hal ini terjadi karena minat bisa mempengaruhi seseorang untuk melakukan sesuatu atau tidak melakukan sesuatu. Minat bisa tumbuh karena banyak faktor baik dari dalam diri maupun dari luar diri terutama lingkungan. Minat akan mempengaruhi motivasi seseorang. Motivasi dapat diartikan sebagai dorongan mental terhadap setiap seseorang atau kelompok masyarakat dalam melaksanakan tugas dan melaksanakan kewajibannya (Setyowati dan Widana, 2016). Motivasi juga dapat diartikan sebagai suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu (Hamdu & Agustina, 2011). Dalam proses pembelajaran motivasi belajar dapat diartikan sebagai suatu dorongan atau kemauan seseorang untuk melakukan aktivitas belajar agar prestasi belajar dapat dicapai secara optimal (Mulyaningsih, 2014). Sudah barang tentu dalam proses pembelajarannya motivasi sangat diperlukan terutama untuk mencapai tujuan pembelajaran termasuk perkembangan anak secara kognitif afektif dan psikomotor dalam bentuk hasil belajar yang optimal.

Sikap siswa yang berminat kepada mata pelajaran tertentu akan tampak termotivasi terus tekun belajar, berbeda dengan siswa yang sikapnya hanya menerima saja terhadap materi yang diberikan (Wilda et al., 2017). Motivasi belajar akan mendorong mereka untuk melakukan kegiatan secara maksimal. Dengan adanya motivasi belajar yang baik akan memberikan peluang untuk memaksimalkan hasil belajar siswa tersebut, namun jika minat belajar tidak tumbuh maka aktivitas belajar serta semangat belajar akan menurun yang akan berpengaruh terhadap menurunnya hasil belajar. Kondisi motivasi belajar pada setiap siswa tidaklah sama, terdapat siswa yang lebih kuat atau lebih lemah motivasi karena dorongan intrinsik dari dalam dirinya, namun ada pula yang sebaliknya motivasinya bisa lebih kuat atau lemah karena tergantung dari hal-hal yang ada di luar dirinya (Suprihatin, 2015). Motivasi ekstrinsik pada umumnya lebih dominan dalam menentukan semangat siswa dalam melakukan pembelajaran yang akan mempengaruhi proses pembelajaran. Dari motivasi ekstrinsik siswa tersebut bisa berupa teman belajar, materi pelajaran, guru, termasuk juga model pembelajaran yang digunakan guru dapat mempengaruhi kegiatan pembelajaran termasuk motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal pada pembelajaran sejarah di kelas XI IPA 1 semester I di SMA Negeri 1 Petang siswa masih belum fokus dan semangat dalam pembelajaran sejarah, Selain itu, apabila siswa kurang memahami materi pelajaran yang dipelajarinya, kebanyakan siswa hanya diam saja tanpa mau bertanya kepada guru atau temannya yang sudah mengerti. Berdasarkan hasil wawancara dengan perwakilan siswa menyatakan motivasi belajar masih belum maksimal karena jenuh dengan proses pembelajaran yang lebih bersifat ke penugasan dan diskusi yang belum maksimal berjalan. Sehingga pada proses pembelajaran siswa hanya menerima materi saja dan mendiskusikan penugasan yang dirasa kurang menarik dan belum bisa maksimal memenuhi harapan mereka terhadap pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut dirasa perlu perbaikan dalam proses

pembelajaran terutama terkait model yang digunakan. Perbaikan ini diperlukan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menerapkan permainan akademik dalam proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan menantang diri siswa untuk menguasai materi pelajarannya. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang mampu memfasilitasi hal tersebut adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif dimana didalamnya terdapat komponen pembelajaran yang di kemas dalam bentuk permainan yang terdiri dari kelompok-kelompok siswa yang melakukan turnamen akademik maupun kuis (Hakim & Syofyan, 2017). Kelompok-kelompok siswa yang dibentuk merupakan kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri atas 3-5 siswa yang heterogen, baik dalam hal akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Inti dari model ini adalah adanya game dan turnamen akademik. Dengan belajar dalam kelompok kecil siswa akan lebih terfokus serta lebih nyaman melakukan diskusi serta lebih mudah menyelesaikan masalah termasuk juga berbagi informasi satu sama lain. Langkah-langkah dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) antara lain pembentukan kelompok, pemberian informasi TGT, membuat kesepakatan peraturan, melakukan turnamen dengan kelompok baru, dan penentuan kelompok pemenang (Wijayanti, 2016).

Dengan langkah-langkah dalam pembelajaran tersebut terdapat kelebihan dari *Teams Games Tournament* (TGT) yang terletak pada proses pembelajaran yang menyenangkan karena menyeimbangkan proses pembelajaran dengan games atau turnamen. Menurut (Yulia et al., 2020) kelebihan lain dari pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran kooperatif, siswa dituntut untuk aktif dalam belajar melalui kegiatan kerjasama dalam kelompok. Sehingga memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling berbagi pengetahuan dengan teman kelompoknya. Selanjutnya, Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang didalamnya terdapat sekelompok kecil dari siswa yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda, yang akan bekerja sama untuk mencapai tujuan dari suatu pembelajaran tertentu (Hakim & Syofyan, 2017). Pada penelitian sebelumnya menunjukkan hasil yang positif terkait dengan penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa salah satunya hasil penelitian dari Hikmah et al., (2019) dalam kesimpulannya menyatakan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi dunia hewan di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. Demikian pula hasil penelitian dari Sulisty (2016) dalam kesimpulannya menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran PKn dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Bukit Kemuning Lampung Utara. Dari dua penelitian terdahulu tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, hal inilah menjadi dasar untuk menerapkan model pembelajaran

Teams Games Tournament (TGT) guna meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Petang guna mengatasi kendala dalam pembelajaran terutamanya dalam minat belajar siswa.

Adapun permasalahan yang ingin dikaji dalam penelitian ini adalah apakah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah pada siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Petang tahun pelajaran 2018/2019?. Beranjak dari permasalahan tersebut tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Petang setelah mengikuti model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada tahun pelajaran 2018/2019. Dengan kelebihan dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berupa pemaparan materi dan melakukan pembelajaran bersama-sama dalam kelompok kecil yang diselingi dengan permainan diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa yang belum maksimal dalam pembelajaran sejarah pada siswa kelas XI IPA 1 Semester I SMA Negeri 1 Petang tahun pelajaran 2018/2019.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Petang pada siswa kelas XI IPA 1 semester I. Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Juli sampai Oktober 2018. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Petang sebanyak 28 orang. Sedangkan objek dari penelitian ini adalah motivasi belajar sejarah siswa setelah diterapkannya model pembelajaran TGT. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan melalui empat tahapan pada satu siklus penelitian. Keempat tahapan tersebut terdiri dari: *planning, action, observation/evaluation, dan reflection*. instrumen evaluasi/observasi Dalam penelitian ini digunakan metode pengumpulan data yaitu metode observasi. Metode observasi merupakan salah satu dari berbagai metode dalam pengumpulan data. Menurut Agung (2011), Data motivasi belajar diperoleh melalui kuesioner motivasi belajar dengan 40 item pernyataan dan juga metode observasi. Data yang diperoleh akan diolah secara analisis deskriptif. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ditetapkan ketika skor rata-rata motivasi belajar masuk kategori tinggi berdasarkan Penilaian Acuan patokan (PAP) skala 5 dan ketuntasan klasikal mencapai 85%. Dengan tabel kelas interval pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kelas Interval untuk Masing-masing Kategori

INTERVAL SKOR	INTERVAL SKOR	KATEGORI
$X > Mi + 1,5 Sdi$	$X > 160$	Sangat Tinggi
$Mi + 0,5Sdi < X \leq Mi + 1,5Sdi$	$133,33 < X \leq 160$	Tinggi
$Mi - 0,5Sdi < X \leq Mi + 0,5Sdi$	$106,66 < X \leq 133,33$	Sedang
$Mi + 1,5Sdi < X \leq Mi + 0,5Sdi$	$79,99 < X \leq 106,66$	Rendah
$X \leq Mi - 1,5 Sdi$	$X \leq 79,99$	Sangat Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan pada kelas XI IPA 1 semester I di SMA Negeri 1 Petang tahun pelajaran 2018/2019. Kegiatan ini diikuti oleh 28 siswa.

pelaksanaan penelitian dalam dua siklus, siklus I dan siklus II dilaksanakan masing-masing dalam tiga kali pertemuan. Adapun variabel yang diukur adalah Motivasi Belajar siswa. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Data Motivasi Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Rata-rata Skor Motivasi Belajar	Ketuntasan secara klasikal
1	Siklus I	140,179	78,57%
2	Siklus II	163,143	100%

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I, ditemukan bahwa Rata-rata Motivasi Belajar siswa sebesar 140,179. Berdasarkan tabel kelas interval yang sudah disusun, dapat diperoleh data motivasi belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran TGT berada pada kategori tinggi dengan Ketuntasan klasikal sebesar 78,57%. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, sudah berjalan dengan sangat baik dan lancar. Namun, ada beberapa siswa yang memang kurang aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan kerjasama siswa tersebut cenderung kurang baik. Sehingga ada beberapa siswa terlihat pasif dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru. Selain itu, kendala yang dihadapi pada siklus I adalah siswa masih ragu-ragu dalam menyimpulkan apa yang dipelajarinya. Hal itu dikarenakan kepercayaan diri siswa masih cenderung rendah, sehingga keaktifan yang mencerminkan motivasi belajar siswa menjadi kurang tampak pada beberapa siswa. Uraian di atas mengindikasikan bahwa pada siklus I, kriteria ketuntasan minimal penelitian belum terpenuhi, sehingga harus diadakan perbaikan-perbaikan pembelajaran pada siklus selanjutnya.

Kegiatan yang dilakukan pada siklus II hampir sama dengan kegiatan pada siklus I, hanya saja pada siklus II guru memberikan beberapa perlakuan untuk mengatasi kendala-kendala yang dihadapi pada siklus I. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada siklus II, didapatkan data Rata-rata Motivasi Belajar siswa pada siklus II sebesar 163,143. Berdasarkan tabel kelas interval data Motivasi Belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran TGT berada pada kategori sangat tinggi dan ketuntasan secara klasikal mencapai 100%. Pada penelitian siklus II pembelajaran yang terjadi di kelas sudah menunjukkan lebih baik daripada siklus I. Hal tersebut dikarenakan guru dalam pembelajaran selalu memotivasi siswa untuk percaya diri dalam menarik sebuah kesimpulan dari apa yang dipelajarinya. Selain itu, siswa juga dituntun dengan sabar pada materi yang belum dikuasai secara maksimal oleh siswa. Untuk meningkatkan kerjasama siswa, guru membagi tugas siswa dalam kelompok sehingga kerjasama siswa dapat ditingkatkan secara optimal.

Peningkatan motivasi belajar dalam pembelajaran sejarah siswa pada siklus II tercermin dari peningkatan rata-rata skor motivasi belajar 140,179 menjadi 163,143 yang dapat dikatakan motivasi belajar dari kategori tinggi menjadi sangat tinggi serta ketuntasan secara klasikal dari 78,57% menjadi 100%. Hasil ini juga mengindikasikan bahwa kriteria ketuntasan minimal yang dipakai patokan peneliti sudah tercapai. Sehingga penelitian ini dinyatakan

berhasil dan siklus tidak dilanjutkan lagi. Hal ini tidak terlepas dari upaya guru dalam memperbaiki pembelajaran berdasarkan permasalahan yang dihadapi, seperti memberikan ruang bagi siswa untuk berkolaborasi dalam pembelajaran menyelipkan permainan secara berkelompok serta dengan sabar membimbing siswa guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Motivasi yang baik dari guru juga dapat meningkatkan motivasi siswa terutamanya dalam pembelajaran sejarah.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan hasil penelitian terdahulu dari [Hikmah et al. \(2019\)](#) yang dalam kesimpulannya menyatakan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi dunia hewan di SMA Unggul Negeri 8 Palembang dan hasil penelitian dari [Sulistyo \(2016\)](#) dalam kesimpulannya menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran PKn dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Bukit Kemuning Lampung Utara. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa dengan adanya peningkatan skor rata-rata motivasi belajar dalam pembelajaran sejarah kelas XI IPA 1 semester I di SMA Negeri 1 Petang tahun pelajaran 2018/2019 sebesar 140,179 menjadi sebesar 163,143 pada siklus II dapat dikatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. ditambah lagi ketuntasan secara klasikal yang meningkat dari 78,57% menjadi 100% yang sudah sesuai dengan kriteria ketuntasan atau kriteria keberhasilan sehingga secara umum dapat dikatakan bahwa penelitian berjalan dengan baik dan berhasil.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil simpulan bahwa: penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah pada siswa kelas XI IPA 1 semester I di SMA Negeri 1 Petang tahun pelajaran 2018/2019. Hal tersebut ditunjukkan dari rerata pada siklus I sebesar 140,179 dengan ketuntasan klasikal 78,57%. Sedangkan rerata pada siklus II sebesar 163,143 dengan ketuntasan klasikal 100%.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disampaikan beberapa saran antara lain: 1) bagi guru, dengan hasil penelitian ini guru dapat menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) apabila terdapat permasalahan pembelajaran yang sama dikelas terkait dengan lemahnya motivasi belajar siswa; 2) bagi pihak sekolah, dengan adanya keberhasilan dalam penelitian ini agar memberikan ruang bagi guru-guru untuk melaksanakan penelitian serta memberikan pendampingan dalam melaksanakan penelitian untuk menunjang kreatifitas para guru dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran; 3) bagi peneliti lain, agar hasil penelitian ini dapat dikembangkan ke dalam penelitian yang dapat membantu para guru guna menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, A., Syah, I., & Arif, S. (2017). Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar sejarah siswa kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan dan Penelitian Sejarah (PESAGI)*, 5(6). http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PES/article/view/13253/pdf_258
- Astawa, I., N., T. (2017). Memahami peran masyarakat dan pemerintah dalam kemajuan mutu pendidikan di Indonesia. *Jurnal Penjaminan Mutu Lembaga Penjaminan Mutu Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar*, 3(2), 197-205. <http://dx.doi.org/10.25078/jpm.v3i2.200>
- Hakim, S., A. & Syofyan, H. (2017). 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), 249-263. <http://dx.doi.org/10.23887/ijee.v1i4.12966>
- Hamdu, G & Agustina, L. (2011). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA di sekolah dasar (studi kasus terhadap siswa kelas IV SDN Tarumanagara Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya). *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 90-96. <https://www.academia.edu/download/55509754/motivasi1.pdf>
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Hamid, R. (2019). Penerapan model pembelajaran team games tournament (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi dunia hewan kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi: Kajian Biologi dan Pembelajarannya*, 5(1), 46-55. <https://doi.org/10.36706/fpbio.v5i1.7049>
- Khaerunnisa, F., Sunarjan, Y., & Atmaja, H. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018. *Indonesian Journal of History Education*, 6(1), 31-41. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijhe/article/view/27352>
- Mulyaningsih, I, E. (2014). Pengaruh interaksi sosial keluarga, motivasi belajar, dan kemandirian belajar terhadap prestasi belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 20(4), 441-451. <http://dx.doi.org/10.24832/jpnk.v20i4.156>
- Parnawi, A. (2019). *Psikologi belajar*. Deepublish Publisher
- Raharjo, T. (2020). Efektivitas pendampingan implementasi kurikulum 2013 untuk meningkatkan kemampuan guru melaksanakan pembelajaran. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(1), 93-103. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3760717>
- Setyowati, D. & Widana, I. W. (2016). Pengaruh minat, kepercayaan diri, dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar matematika. *Emasains*, 5(1), 66-72. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/emasains/article/view/21>
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan pembelajaran*. Deepublish
- Suprihatin, S. Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *PROMOSI: Jurnal Pendidikan Sosial dan Ekonomi*, 3(1), 73-82. <http://dx.doi.org/10.24127/ja.v3i1.144>
- Widarta, G. M. A. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. *Indonesian*

Journal of Educational Development, 1(2), 131-141.
<http://dx.doi.org/10.5281/zenodo.4003775>

- Widana, I. W., Suarta, I. M., & Citrawan, I. W. (2019). Penerapan Metode Simpang Tegar untuk Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Penulisan PTK dan Artikel Ilmiah. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 4(1), 365 - 375. <https://doi.org/10.21067/jpm.v4i1.3016>
- Wijayanti, A. (2016). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai upaya meningkatkan pemahaman konsep fisika dasar mahasiswa pendidikan IPA. *Pijar MIPA*, XI(1), 15-21. <http://dx.doi.org/10.29303/jpm.v11i1.3>
- Wilda, W., Salwah, S., Ekawati, S. (2017). Pengaruh kreativitas dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika siswa. *Pedagogy: Jurnal pendidikan Matematika*, 2(1), 134-144. <http://dx.doi.org/10.30605/pedagogy.v2i1.667>
- Yulia, A., Juwandani, E., & Maulidya, D. (2020). Model pembelajaran kooperatif learning. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin 3 (SNIPMD 3)*, 223-227. [https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/view/31/36`](https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/view/31/36)