

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *TEAM GAMES*
TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK
DI KELAS XII MA DDI MAJENE**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Jurusan
Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam
Negeri (STAIN) Majene

Oleh

NURSI

10156119190

JURUSAN TARBIYAH DAN KEGURUAN

STAIN MAJENE

2023

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul "Penerapan Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas XII MA DDI Majene" yang disusun oleh Nursi, NIM. 10156119190, mahasiswa Program Studi Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Jumat, 29 September 2023, bertepatan dengan tanggal 14 Rabi'ulawwal 1445 H, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Agama Islam dengan beberapa perbaikan.

Majene, 29 September 2023 M

14 Rabi'ulawwal 1445 H

DEWAN PENGUJI

Ketua	: Darwis, S.Si.,M.Pd.	()
Sekretaris	: Zuhdiah, S.Hum.,M.Pd.	()
Munaqisy I	: Dr. H. Suddin Bani, M.Ag.	()
Munaqisy II	: Muh. Idris Hasanuddin, S.Pd.I.,M.Pd.I.	()
Pembimbing I	: Bulqia Mas'ud, S.S.,M.Ed.	()
Pembimbing II	: Ahmad Ridhai Azis, M.Pd.	()

Diketahui oleh:

Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan,



Dr. Hamzah S. Fathani, M.Th.I.

NIP. 197106232014111001

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan skripsi saudari **NURSI**, NIM: 10156119190, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN MAJENE, setelah meneliti dan mengoreksi secara seksama skripsi berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas XII MA DDI Majene” memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diseminarkan.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk diproses lebih lanjut.

Majene, 08 September 2023

Pembimbing I



Bulqia Mas'ud S.S., M.Ed.
NIP. 198911102019032020

Pembimbing II



Ahmad Ridhai Azis, M.Pd.
NIP. 199110012020121019

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nursi
NIM : 10156119190
Tempat, Tanggal Lahir : Majene, 18 Maret 1999
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : Desa Palipi Soreang, Kec. Banggae, Kab. Majene
Judul : Penerapan Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas XII MA DDI Majene.

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini adalah benar hasil karya sendiri. Jika dikemudian hari terbukti ia merupakan duplikat, plagiat atau dibuat oleh orang lain, sebagian dan seluruhnya maka skripsi dan gelar diperoleh karenanya batal demi hukum.

Majene, 11 September 2023

Penulis



Nursi

NIM. 10156119190

KATA PENGANTAR



Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah-Nya dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas XII MA DDI Majene.” Shalawat serta salam senantiasa tetap tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW sebagai pembawa risalah kebenaran dan junjungan umat muslim dimuka bumi ini. Semoga kita semua senantiasa mendapatkan syafaat beliau hingga di akhirat kelak.

Penyusunan skripsi ini berbagai hambatan telah dihadapi oleh peneliti, namun itu tidak menjadi penghalang bagi peneliti karena berkat Allah SWT serta doa restu kedua orang tua peneliti, Ayahanda Abd. Rahim dan Ibunda Nur Asia atas cinta dan kasih sayang serta dukungan baik material, moril maupun spiritual serta motivasi yang diberikan kepada peneliti selama ini. Terima kasih pula untuk keluarga besar peneliti, teman dan sahabat yang tiada hentinya memberikan dukungan serta doa restunya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr Hj. Wasilah, ST., MT, Ketua Rektor STAIN Majene serta jajarannya yang telah memberikan kesempatan untuk dapat menuntut ilmu di STAIN Majene;
2. Bapak Dr. H. M. Nafis Djuwaeni, MA., selaku Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene Periode 2017-2020;

3. Bapak Dr. Muliadi, S.Ag., M.Sos.I., selaku Wakil Ketua I dalam bidang akademik dan kelembagaan di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene;
4. Bapak Dr. H. Suddin Bani, M.Ag., selaku Wakil Ketua II dalam bidang administrasi umum, perencanaan, dan keuangan di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene sekaligus sebagai penguji I yang selalu membimbing dan mengarahkan peneliti dalam menyusun skripsi ini;
5. Bapak Dr. Anwar Sadat, S.Ag., M.Ag., selaku Wakil Ketua III dalam bidang kemahasiswaan dan kerjasama di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene;
6. Bapak Dr. Hamzah S. Fathani., S.Ag, M.Th.I., selaku Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene;
7. Ibu Bulqia Mas'ud, S.S., M.Ed, selaku Sekretaris jurusan Tarbiyah dan Keguruan di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene;
8. Bapak Darwis S.Si, M.Si. selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene;
9. Bapak Muhammad Saddang, S.Si., M.Pd. selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene;
10. Ibu Hj. Zulfiana Sunusi, M.Pd., selaku Dosen PA peneliti yang sudah sangat banyak memberikan support, bantuan pemikiran dan arahan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini;
11. Ibu Bulqia Mas'ud, S.S., M.Ed, selaku pembimbing I yang telah memberikan pengarahannya dan bimbingan dari penyusunan proposal sampai akhir penulisan skripsi;

12. Bapak Ahmad Ridhai Azis, M.Pd. selaku pembimbing II yang juga telah memberikan pengarahan dan bimbingan dari penyusunan proposal sampai akhir penulisan skripsi;
13. Bapak Dr. H. Suddin Bani, M.Ag. selaku penguji I atas pengajaran ilmu yang tiada henti dan bimbingan selama berlangsungnya penyelesaian skripsi ini serta telah banyak memberikan masukan, saran, dan solusi dalam perbaikan dan penyempurnaan hingga skripsi selesai;
14. Bapak Muhammad Idris Hasanuddin, M.Pd.I. selaku penguji II atas pengajaran ilmu yang tiada henti dan bimbingan selama berlangsungnya penyelesaian skripsi ini, khususnya tentang penulisan karya tulis yang baik sesuai ketentuan kampus;
15. Para Dosen dan staf pengelola STAIN Majene khususnya Prodi Pendidikan Agama Islam atas segala ilmu yang telah diberikan dan pelayanan para staf baik dibidang akademik maupun jurusan;
16. Kepala Madrasah, para guru dan peserta didik MA DDI Majene yang telah menerima dan membantu peneliti untuk mendapatkan data penelitian;
17. Hasrul, S.T, suami yang setia menjadi teman hidup peneliti, yang senantiasa setia menemani, mendoakan, membantu dan mensupport perjuangan peneliti dalam menyelesaikan pendidikan. Semoga ada harapan, doa serta restu untuk melanjutkan pendidikan selanjutnya;
18. Pembina dan seluruh keluarga besar P3D Palipi Soreang yang telah ikut serta membantu, menyemangati dan mendoakan peneliti hingga selesai.
19. Seluruh teman-teman seperjuang mahasiswa STAIN Majene, khususnya Prodi Pendidikan Agama Islam V, serta seluruh pihak yang tidak sempat penulis sebutkan satu persatu.

Demikian penulis ucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya, semoga Allah SWT membalas kebaikan yang mereka berikan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua, khususnya bagi penulis sendiri. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kesalahan yang dilakukan, oleh karenanya demi kesempurnaan skripsi ini penulis mengharapkan kritikan maupun saran dari berbagai pihak untuk perbaikan kedepannya.

Majene, 11 September 2023

Penyusun



Nursi

NIM. 10156119190

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PENGESAHAN SKRIPSI	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Hipotesis	7
D. Defenisi Operasional dan Ruang Lingkup Pembahasan	8
E. Kajian Pustaka	9
F. Tujuan Penelitian	10
G. Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN TEORETIS	13
A. Metode Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	13
B. Konsep Motivasi Belajar.....	19
C. Metode Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> dalam Meningkatkan Motivasi Belajar.....	24
D. Pemahaman Mata Pelajaran Akidah Akhlak	28
E. Kerangka Berpikir.....	30

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31
A. Jenis dan Lokasi Penelitian	31
B. Pendekatan Penelitian	31
C. Populasi dan Sampel	32
D. Metode Pengumpulan Data	34
E. Instrumen Penelitian	34
F. Validasi dan Reliabilitas Instrumen	36
G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Hasil Penelitian	42
B. Pembahasan Penelitian.....	81
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	92
A. Kesimpulan	92
B. Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Sampel Penelitian.....	33
Tabel 3.2 Kisi-kisi Pernyataan Kuesioner Pre-test dan Post-test Motivasi Belajar Peserta didik.....	35
Tabel 4.1 Uji Validitas Kuesioner Motivasi Belajar Peserta Didik	42
Tabel 4.2 Uji Reliabilitas Kuesioner Motivasi Belajar Peserta Didik	43
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner <i>Pre-test</i> Motivasi Belajar Peserta Didik.....	44
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner <i>Post-test</i> Motivasi Belajar Peserta Didik	45
Tabel 4.5 Hasil Kuesioner <i>Pre-test</i> Motivasi Belajar Peserta Didik.....	46
Tabel 4.6 Hasil Kuesioner <i>Pre-test</i> Motivasi Belajar Peserta Didik.....	47
Tabel 4.7 Hasil Kuesioner <i>Pre-test</i> Motivasi Belajar Peserta Didik.....	47
Tabel 4.8 Hasil Kuesioner <i>Pre-test</i> Motivasi Belajar Peserta Didik.....	48
Tabel 4.9 Hasil Kuesioner <i>Pre-test</i> Motivasi Belajar Peserta Didik.....	48
Tabel 4.10 Hasil Kuesioner <i>Pre-test</i> Motivasi Belajar Peserta Didik.....	49
Tabel 4.11 Hasil Kuesioner <i>Pre-test</i> Motivasi Belajar Peserta Didik.....	49
Tabel 4.12 Hasil Kuesioner <i>Pre-test</i> Motivasi Belajar Peserta Didik.....	50
Tabel 4.13 Hasil Kuesioner <i>Pre-test</i> Motivasi Belajar Peserta Didik.....	51
Tabel 4.14 Hasil Kuesioner <i>Pre-test</i> Motivasi Belajar Peserta Didik.....	51
Tabel 4.15 Hasil Kuesioner <i>Pre-test</i> Motivasi Belajar Peserta Didik.....	52
Tabel 4.16 Hasil Kuesioner <i>Pre-test</i> Motivasi Belajar Peserta Didik.....	52
Tabel 4.17 Hasil Kuesioner <i>Pre-test</i> Motivasi Belajar Peserta Didik.....	53
Tabel 4.18 Hasil Kuesioner <i>Pre-test</i> Motivasi Belajar Peserta Didik.....	53
Tabel 4.19 Hasil Kuesioner <i>Pre-test</i> Motivasi Belajar Peserta Didik.....	54
Tabel 4.20 Hasil Kuesioner <i>Pre-test</i> Motivasi Belajar Peserta Didik.....	54
Tabel 4.21 Hasil Kuesioner <i>Pre-test</i> Motivasi Belajar Peserta Didik.....	55
Tabel 4.22 Hasil Kuesioner <i>Pre-test</i> Motivasi Belajar Peserta Didik.....	55

Tabel 4.23 Hasil Kuesioner <i>Pre-test</i> Motivasi Belajar Peserta Didik.....	56
Tabel 4.24 Hasil Kuesioner <i>Pre-test</i> Motivasi Belajar Peserta Didik.....	57
Tabel 4.25 Hasil <i>Pre-test</i> Nilai Rata-rata Setiap Item Pernyataan Penyebaran Kuesioner Motivasi Belajar Peserta Didik.....	57
Tabel 4.26 Distribusi Hasil Pernyataan Kuesioner <i>Pre-test</i> Motivasi Belajar Peserta Didik.....	61
Tabel 4.27 Distribusi Hasil Kuesioner <i>Pre-test</i> Motivasi Belajar Seluruh Peserta Didik.....	61
Tabel 4.28 Hasil Kuesioner <i>Post-test</i> Motivasi Belajar Peserta Didik	62
Tabel 4.29 Hasil Kuesioner <i>Post-test</i> Motivasi Belajar Peserta Didik	63
Tabel 4.30 Hasil Kuesioner <i>Post-test</i> Motivasi Belajar Peserta Didik	63
Tabel 4.31 Hasil Kuesioner <i>Post-test</i> Motivasi Belajar Peserta Didik	64
Tabel 4.32 Hasil Kuesioner <i>Post-test</i> Motivasi Belajar Peserta Didik	64
Tabel 4.33 Hasil Kuesioner <i>Post-test</i> Motivasi Belajar Peserta Didik	65
Tabel 4.34 Hasil Kuesioner <i>Post-test</i> Motivasi Belajar Peserta Didik	66
Tabel 4.35 Hasil Kuesioner <i>Post-test</i> Motivasi Belajar Peserta Didik	66
Tabel 4.36 Hasil Kuesioner <i>Post-test</i> Motivasi Belajar Peserta Didik	67
Tabel 4.37 Hasil Kuesioner <i>Post-test</i> Motivasi Belajar Peserta Didik	67
Tabel 4.38 Hasil Kuesioner <i>Post-test</i> Motivasi Belajar Peserta Didik	68
Tabel 4.39 Hasil Kuesioner <i>Post-test</i> Motivasi Belajar Peserta Didik	68
Tabel 4.40 Hasil Kuesioner <i>Post-test</i> Motivasi Belajar Peserta Didik	69
Tabel 4.41 Hasil Kuesioner <i>Post-test</i> Motivasi Belajar Peserta Didik	69
Tabel 4.42 Hasil Kuesioner <i>Post-test</i> Motivasi Belajar Peserta Didik	70
Tabel 4.43 Hasil Kuesioner <i>Post-test</i> Motivasi Belajar Peserta Didik	71
Tabel 4.44 Hasil Kuesioner <i>Post-test</i> Motivasi Belajar Peserta Didik	71
Tabel 4.45 Hasil Kuesioner <i>Post-test</i> Motivasi Belajar Peserta Didik	72

Tabel 4.46 Hasil Kuesioner <i>Post-test</i> Motivasi Belajar Peserta Didik	72
Tabel 4.47 Hasil Kuesioner <i>Post-test</i> Motivasi Belajar Peserta Didik	73
Tabel 4.48 Hasil <i>Post-test</i> Nilai Rata-rata Setiap Item Pernyataan Penyebaran Kuesioner Motivasi Belajar Peserta Didik.....	74
Tabel 4.49 Distribusi Hasil Pernyataan Kuesioner <i>Post-test</i> Motivasi Belajar Peserta Didik.....	77
Tabel 4.50 Distribusi Hasil Kuesioner <i>Post-test</i> Motivasi Belajar Seluruh Peserta Didik.....	78
Tabel 4.51 Uji Normalitas.....	79
Tabel 4.52 Paired Samples Statistic	80
Tabel 4.53 Paired Samples Test	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	30
Gambar 3.1 Desain Pre-test dan Post-test	32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	100
Lampiran 2 Lembar Kuesioner <i>Pre-test</i> Motivasi Belajar Peserta didik	105
Lampiran 3 Lembar Kuesioner Post-test Motivasi Belajar Peserta didik	108
Lampiran 4 RPP Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XII MA DDI Majene ..	111
Lampiran 5 Daftar Hadir Peserta Didik Kelas XII MA DDI Majene	126
Lampiran 6 Tabulasi Data Hasil Kuesioner <i>Pre-test</i> Motivasi Belajar Peserta didik	127
Lampiran 7 Tabulasi Data Hasil Kuesioner <i>Pre-test</i> Motivasi Belajar Peserta didik	128
Lampiran 8 Dokumentasi Penelitian	129

ABSTRAK

Nama : **Nursi**
Nim : 10156119190
Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul : Penerapan Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas XII MA DDI Majene.

Skripsi ini membahas tentang penerapana metode pembelajaran *team games tournament* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas XII MA DDI Majene. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) tingkat motivasi belajar peserta didik sebelum penerapan metode pembelajaran *team games tournament*, (2) tingkat motivasi belajar peserta didik setelah penerapan metode pembelajaran *team games tournament*, (3) apakah penerapan metode pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas XII MA DDI Majene.

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan eksperimen, yaitu desain *One-Group Pretest-Posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XII MA DDI Majene dengan jumlah populasi 18 peserta didik dan sampel penelitian juga seluruh peserta didik kelas XII MA DDI Majene. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling, yaitu seluruh populasi dijadikan sampel karena jumlah populasi kurang dari 30 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner dan instrumennya adalah lembar kuesioner *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan teknik analisis data, yaitu analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan menggunakan uji normalitas serta uji-t test (*paired samples test*).

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan: (1) tingkat motivasi belajar peserta didik sebelum penerapan metode pembelajaran *team games tournament* termasuk kategori tinggi. Hasil kuesioner *pretest* motivasi belajar peserta didik memperoleh nilai rata-rata sebesar 2,7861, yaitu dari 18 responden terdapat 0 peserta didik atau 0% memiliki motivasi belajar dalam kategori sangat rendah, 7 peserta didik atau 33.89% memiliki motivasi belajar rendah, 8 atau 44.4% peserta didik memiliki motivasi belajar kategori tinggi dan 3 peserta didik atau 16.67% memiliki motivasi kategori sangat tinggi; (2) tingkat motivasi belajar peserta didik setelah penerapan metode *team games tournament* juga termasuk kategori tinggi. Hasil kuesioner *Posttest* motivasi belajar peserta didik memperoleh nilai rata-rata sebesar 2,9833, yaitu dari 18 responden terdapat 0 peserta didik atau 0% memiliki motivasi belajar kategori sangat rendah, 3 peserta didik atau 16.67% memiliki motivasi belajar kategori kurang, 9 peserta didik atau 50% memiliki motivasi belajar kategori tinggi dan 6 peserta didik atau 33.3% memiliki motivasi belajar kategori sangat tinggi; dan (3) penerapan metode pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dengan hasil uji *paired samples test* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,007 kurang dari 0,05 atau $0,007 < 0,05$.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peningkatan kualitas pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk dilaksanakan. Hal tersebut berhubungan erat dengan proses peningkatan kualitas sumber daya manusia dan pengembangan program madrasah.¹ Dalam Permendikbud sangat jelas disebutkan bahwa:

Setiap pendidik pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.²

Guru harus bisa mengembangkan kreativitas dan mampu memberikan inovasi baru dalam proses belajar mengajar salah satunya dengan meningkatkan motivasi belajar peserta didik sesuai pada permendikbud di atas. Menurut Mulyaningsih dalam Anak Agung, motivasi belajar adalah suatu dorongan atau kemauan seseorang untuk melakukan aktivitas belajar, agar hasil belajar dapat dicapai secara optimal.³

Soekamto dalam Maryam mengemukakan bahwa motivasi sangat berpengaruh terhadap proses belajar mengajar.⁴ Penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa rata-rata motivasi belajar peserta didik di Indonesia

¹Shibu Zuharoul Mardiyah, "Motivasi Belajar Siswa melalui Pembelajaran Akidah Akhlak dengan Strategi Teams Games Tournament di Madrasah Ibtidaiyah", *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, Vol. 6, No. 2, 2020, h. 2.

²Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013*, h. 5.

³Anak Agung Ngurah Yuliawati, "Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar", *Indonesian Journal of Educational Development*, Vol. 2, No. 2, Agustus 2021, h. 358.

⁴Maryam Muhammad, "Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran", *Lantanida Journal*, Vol. 4, No. 2, 2017, h. 91.

khususnya semenjak Indonesia dilanda covid-19, motivasi belajar peserta didik mulai menurun dikarenakan pembelajaran daring.⁵ Pasca pandemi Covid-19 tahun ajaran 2022 pemerintah mulai mengaktifkan kembali proses pembelajaran di sekolah yakni secara tatap muka, yang juga memberikan dampak bagi para peserta didik salah satunya adalah mengenai motivasi belajar, yang menyimpulkan bahwa dampak dari pembelajaran luring sangatlah berpengaruh terhadap proses penurunan kemampuan akademik peserta didik. Selain itu, dari riset yang dilakukan Pratama, menemukan bahwa sebelum adanya pembelajaran daring motivasi belajar peserta didik rata-rata 80,8% dan setelah pembelajaran daring mengalami penurunan menjadi 64,01%, maka dapat diartikan bahwa ada penurunan terhadap motivasi belajar peserta didik yaitu 16,07%.⁶

Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Aldiyah bahwa pembelajaran daring juga memberikan dampak bagi perubahan gaya belajar peserta didik. Hasil penelitian tersebut memberikan gambaran pada peserta didik bahwa dampak pembelajaran daring sangat serius untuk diperhatikan. Dalam hal ini seorang guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mengemas pembelajaran agar mampu menumbuhkan kembali semangat belajar agar memiliki motivasi belajar di era sekarang.⁷

Slavin dalam Lidiya menyebutkan bahwa motivasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam belajar bersama adalah model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*. Metode pengajaran *team*

⁵An Nisa Puthree, "Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar selama Pembelajaran Daring", *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, No.5, 2021, h. 2.

⁶Im Imaroh, Dampak Pasca Pandemi Covid-19 Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Madrasah Aliyah Negeri 3 Kabupaten Cirebon, *Bachelor thesis*, IAIN Syekh Nurjati, 2023, h. 2.

⁷Evy Aldiyah, "Perubahan Gaya Belajar di Masa Pandemi Covid-19", *Cendekia : Jurnal Ilmu Pengetahuan*, Vol. 1, No. 1, 2021, h. 10.

games tournament dikembangkan oleh Robert Slavin yang membagi peserta didik menjadi kelompok-kelompok kecil. Teknik pembelajaran ini memadukan kelompok belajar dengan kompetensi tim dan merangsang aktivitas peserta didik karena mereka harus berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik.⁸

Penelitian dengan penerapan metode *team games tournament* juga pernah dilakukan oleh Zahrotul awaliyah, yang menyimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan keaktifan siswa. Namun mendapatkan beberapa kendala dalam penggunaan metode, yaitu terbatas dalam mengkondisikan waktu, adanya peserta didik yang tidak mengikuti diskusi kelompok dan adapula peserta didik yang belum terbiasa dalam diskusi kelompok.⁹ Penelitian yang sama juga pernah dilakukan oleh Syahrianti yang menerapkan metode *team games tournament* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa terkhusus pada materi akhlak terpuji. Penelitian tersebut menyarankan penelitian selanjutnya untuk menjadikan metode pembelajaran *team games tournament* sebagai suatu alternatif dalam pembelajaran untuk keaktifan belajar peserta didik.¹⁰

Adanya penelitian-penelitian sebelumnya, peneliti mencoba melakukan penelitian dengan sesuatu yang berbeda. Trend penelitian ini telah banyak diteliti dengan metode penelitian kualitatif dan penelitian tindakan kelas serta penelitian

⁸Lidiya Putri Handayani, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Lubuk Basung", *Journal of Education & Pedagogy*, Vol. 1, No.3, 2022, h. 364.

⁹Zahrotul Awaliyah, "Penggunaan Metode Pembelajaran Team Games Tournament dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IX di Mts An-Nur Tempursari Lumajang", *Skripsi UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*, 2023, h. 96.

¹⁰Syahrianti, "Penerapan Metode Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Mts Muhammadiyah Cabang Palloke Kec. Polut, Kab. Takalar", *Skripsi UIN Alauddin Makassar*, 2014, h.56.

kuantitatif namun tidak dalam bentuk eksperimen. Maka penelitian ini hadir dengan memakai metode penelitian eksperimen jenis *pre-eksperimental design* berbentuk *one group pretest-posttest design*. Penelitian ini juga diperkuat dengan trend penelitian terdahulu yang sudah pernah dan banyak diterapkan dicakupkan Pulau Jawa, Sumatra dan Sulawesi namun hanya di Sulawesi Selatan saja. Maka penelitian ini mencoba untuk diterapkan pada cakupan wilayah Sulawesi Barat khususnya di Kabupaten Majene yang sekolahnya terdapat permasalahan pembelajaran dalam kelas yang seharusnya untuk diberikan solusi demi terciptanya sumber daya manusia yang unggul.

Penerapan metode pembelajaran *team games tournament* pada penelitian ini, selain metode, lokasi dan subjek penelitian yang berbeda, peneliti juga mencoba menggunakan bantuan media yang berbeda dari penelitian sebelumnya. Peneliti akan menerapkan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik berupa *estafet quiz* atau media permainan kuis yang telah disiapkan oleh guru kemudian masing-masing kelompok menjawab secara bergiliran atau secara *estafet*. Tentunya dalam penerapan media ini prosedur dari *team games tournament* tetap dijalankan, mulai dari tahap penyajian kelas, belajar kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*) dan tak lupa penghargaan kelompok.

Alasan peneliti menggunakan *estafet quiz*, karena penelitian sebelumnya sudah banyak yang memakai *team games tournament* dan hasilnya juga sudah jelas. Sehingga peneliti mencoba menerapkan *team games tournament* tapi gamesnya dirubah dengan memakai *estafet quiz*. Sebelumnya sudah ada penelitian yang menerapkan media lain dalam *team games tournament* namun berbasis teka-teki silang terhadap hasil belajar peserta didik, media ludo, dan lain sebagainya.¹¹

¹¹Feronika Rosady, "Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbasis Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Sistem

Sehingga dari penelusuran tinjauan pustaka peneliti, belum ada satupun yang menggunakan *estafet quiz* dalam penerapan *metode pembelajaran team games tournament*. Maka dari itu butuh untuk didalami lebih jauh dan dieksplorasi lebih mendalam tentang penerapan metode *team games tournament* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan bantuan media *estafet quiz*.

Setelah peneliti mengkaji beberapa penelitian sebelumnya dan menemukan trend masalahnya, peneliti juga melakukan observasi awal di Madrasah Aliyah Darud Da'wah Wal Irsyad (MA DDI) Majene dan ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi di dalam kelas yaitu terdapat beberapa peserta didik yang kurang senang dalam mengerjakan tugas dengan mandiri termasuk mencontek pekerjaan teman ketika diberikan tugas oleh guru dan kurang suka dengan tugas individu, peserta didik lebih suka bekerja kelompok. Selain itu, terdapat pula peserta didik yang kurang tekun dan kurang semangat menghadapi tugas yang diberikan oleh guru. Peserta didik ketika diberi tugas, asal menjawab saja, tidak ada usaha untuk mencari tahu kebenarannya ataupun melihat contoh nyata dari jawaban yang benar. Permasalahan tersebut menurut Sardiman termasuk dalam indikator minat atau motivasi belajar peserta didik yang kurang sehingga menurut peneliti perlu untuk diteliti.

Peneliti juga wawancara dengan beberapa peserta didik yang peneliti sempat ajar pada saat melaksanakan praktek pengalaman lapangan, yang menjelaskan bahwa pembelajaran akan menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik ketika guru memberikan sesuatu yang baru dalam kelas, misalnya metode pembelajaran yang menarik dan belum pernah diaplikasikan dalam pembelajaran di madrasah tersebut.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan menerapkan metode pembelajaran *team games tournament* media *estafet quiz* untuk dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas XII MA DDI Majene khususnya pada mata pelajaran akidah akhlak. Akidah akhlak merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam kurikulum pendidikan agama Islam, sehingga diharapkan peserta didik mampu menerima dengan baik pengajarannya.¹² Peneliti memilih metode pembelajaran *team games tournament* juga didasari oleh beberapa strategi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang menyarankan adanya penerapan metode pembelajaran bervariasi, kompetisi atau persaingan untuk membuat peserta didik semangat untuk bersaing dengan peserta didik lainnya, penilaian dan penghargaan. Melihat dari strategi meningkatkan motivasi belajar tersebut, metode *team games tournament* mencakup semua itu sehingga membuat peneliti semakin yakin untuk menerapkan metode ini. Sehingga diharapkan adanya penerapan metode pembelajaran *team games tournament* pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas XI MA DDI Majene ini, mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana tingkat motivasi belajar peserta didik sebelum penerapan metode pembelajaran *team games tournament* pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas XII MA DDI Majene?

¹²Rubini, "Efektivitas Pembelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijaga Gunungkidul Yogyakarta", *Jurnal Humanika Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, Vol. 21, No. 1, 2021, h. 85.

2. Bagaimana tingkat motivasi belajar peserta didik setelah penerapan metode pembelajaran *team games tournament* pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas XII MA DDI Majene?
3. Apakah penerapan metode pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas XII MA DDI Majene?

C. Hipotesis

Para ahli mengartikan hipotesis sebagai pernyataan tentang hubungan antara dua variabel atau lebih. Dapat diartikan bahwa hipotesis adalah dugaan sementara yang harus dibuktikan kebenarannya.¹³

Berdasarkan pendapat di atas, maka rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H₀: Tidak ada perbedaan motivasi belajar peserta didik sebelum dan setelah menerapkan metode pembelajaran *team games tournament* pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas XII Madrasah Aliyah DDI Majene

H₁: Ada perbedaan motivasi belajar peserta didik sebelum dan setelah menerapkan metode pembelajaran *team games tournament* pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas XII Madrasah Aliyah DDI Majene

Adapun kriteria penerimaan hipotesis sebagai berikut:

- Apabila $t_{\text{tabel}} < t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka H₀ diterima dan H₁ ditolak
- Apabila $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ dan $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H₀ ditolak dan H₁ diterima

Berdasarkan bentuk hipotesis di atas maka hipotesis penelitian yang peneliti ajukan yaitu terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik sebelum

¹³Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS*, (Cet. 14; Jakarta: Rawamangun, 2018), h. 38.

dan setelah penerapan metode pembelajaran *team games tournament* pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas XII Madrasah Aliyah DDI Majene.

D. Defenisi Operasional dan Ruang Lingkup Pembahasan

1. Metode pembelajaran *team games tournament* adalah salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif, yang pembelajarannya dikemas dalam bentuk permainan dari pembagian kelompok-kelompok peserta didik secara heterogen yang melakukan turnamen atau kuis dan penghargaan kelompok. Penerapan metode Metode *pembelajaran team games tournament* ini menggunakan media permainan *estafet quiz* (kuis estafet) yakni setelah guru membagi kelompok, guru akan menempelkan kuis berupa soal-soal pertanyaan terkait materi pembelajaran dipapan tulis, kemudian semua kelompok akan menjawab kuis tersebut secara estafet atau bergiliran. Semua anggota kelompok diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya, melatih kerja sama yang baik, dengan batas waktu yang sudah ditentukan oleh guru. Kelompok yang paling banyak menjawab dengan benar, akan mendapatkan penghargaan atau hadiah dari guru.
2. Motivasi belajar adalah segala sesuatu yang dapat mendorong peserta didik atau individu untuk belajar, baik dari faktor internal maupun faktor eksternal untuk mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi belajar peserta didik diukur dengan membagikan kuesioner *pretest* dan *posttest*.

E. Kajian Pustaka

Berdasarkan kajian yang telah dilakukan, penelitian yang membahas upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menerapkan metode pembelajaran ditemukan beberapa penelitian yang relevan, yaitu sebagai berikut:

1. Skripsi Anne Nadila Putri (2023), “Pengaruh model kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil belajar siswa pada materi laju reaksi di SMA Negeri 9 Pekanbaru tahun ajaran 2022/2023”. Dalam penelitian ini disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team games-tournament* berpengaruh terhadap pembelajaran kimia materi pokok laju reaksi. Perbedaan penelitian dapat dilihat dari tempat dan mata pelajaran yang diteliti, Selain itu perbedaannya juga terletak pada hasil belajar siswa dimana peneliti meneliti motivasi belajar peserta didik dan metode penelitian yang digunakan juga berbeda dimana peneliti sebelumnya menggunakan metode quasi eksperimen sedangkan peneliti selanjutnya menggunakan metode penelitian kuantitatif bentuk *pre-experimental design* jenis *one group pretest-posttest design*. Adapun persamaannya adalah sama-sama menerapkan metode pembelajaran *team games tournament*.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Bakri yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Numbered Heads Together* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada mata Pelajaran PAI Kelas XI di SMA Negeri Palembang”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik dapat meningkat dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *numbered heads together*. Persamaan penelitiannya adalah sama-sama membahas peningkatan motivasi belajar peserta didik dan juga menggunakan pembelajaran kooperatif namun terdapat perbedaan pada tipe pembelajarannya. Adapun Perbedaan

penelitian ini adalah mata pelajaran, subjek penelitian serta metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif, sedangkan peneliti menggunakan penelitian kuantitatif tetapi dengan metode eksperimen.

3. Jurnal Nurul Anisa (2023) STAI Jam'iyah Mahmudiyah Langkat "upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui model pembelajaran *snowball throwing* pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII MTs Al-mu'min Dogang". Jurnal ini meneliti bagaimana kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui model pembelajaran *snowball throwing*. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa upaya peningkatan *snowball throwing* dalam motivasi Belajar siswa pada bidang studi akidah akhlak bagi siswa Kelas VIII MTs. Swasta Al-Mu'min Dogang dilaksanakan dengan baik dan perbaikan telah terjadi sejak awal pra-siklus. Adapun persamaan penelitian adalah sama-sama meneliti bagaimana upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik khususnya dalam mata pelajaran akidah akhlak. Sedangkan perbedaannya terletak pada subjek penelitian dan model pembelajaran yang diterapkan.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana tingkat motivasi belajar peserta didik sebelum penerapan metode pembelajaran *team games tournament* pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas XII MA DDI Majene.
2. Untuk mengetahui bagaimana tingkat motivasi belajar peserta didik setelah penerapan metode pembelajaran *team games tournament* pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas XII MA DDI Majene.

3. Untuk mengetahui apakah penerapan metode pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas XII MA DDI Majene.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi dunia pendidikan tentang penerapan metode pembelajaran, dalam usaha meningkatkan motivasi belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran akidah akhlak.
- b. Diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan, pembandingan dan pengembangan bagi penelitian selanjutnya khususnya dalam permasalahan yang sejenis.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peneliti

Selain berguna bagi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana S.1 di STAIN Majene, juga sebagai motivasi bagi penulis untuk memperdalam pengetahuan tentang akidah akhlak dan menerapkan berbagai metode atau strategi yang baik bagi peserta didik.

- b. Bagi pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman pendidik terhadap penerapan metode pembelajaran yang bervariasi untuk dijadikan tolak ukur dalam menciptakan pengalaman belajar yang baik, aktif dan menyenangkan serta mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.

c. Bagi peserta didik

- 1) Dengan adanya metode ini, peserta didik tidak lagi merasa bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran.
- 2) Diharapkan peserta didik mempunyai semangat yang tinggi khususnya dalam pembelajaran akidah akhlak, sehingga mampu meningkatkan motivasinya dalam belajar.

d. Bagi sekolah

- 1) Diharapkan mampu meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan agar dapat menciptakan sumber daya manusia yang unggul.
- 2) Sebagai pemberi informasi tentang hasil dari penelitian penerapan metode pembelajaran *team games tournament* khususnya pada mata pelajaran akidah akhlak.
- 3) Sebagai bahan pertimbangan bagi sekolah dalam menentukan kebijakan kepada guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang baik dalam kelas

BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. *Metode Pembelajaran Team Games Tournament*

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan cara mengajarkan suatu mata pelajaran atau menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik.¹ Metode pembelajaran adalah salah satu faktor pendukung keberhasilan peserta didik untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan. Dalam hal ini metode pembelajaran yang dimaksud adalah cara yang digunakan guru dalam membelajarkan peserta didik.² Dengan demikian, metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran.³

Gagne dalam Ridwan Abdullah Sani menjelaskan bahwa metode pembelajaran terdiri atas enam, yaitu: tutorial yang dicirikan oleh pertukaran informasi antara guru dan peserta didik, ceramah yang didominasi oleh penjelasan dari guru, resitasi yang dicirikan dengan guru mendengar peserta didik berbicara atau membaca, diskusi yang dicirikan dengan komunikasi antara guru dan peserta didik, kegiatan laboratorium ditandai dengan situasi ketika peserta didik dapat mempraktikkan hasil pembelajaran dalam

¹Muhammad Anwar H.M, *Menjadi Guru Profesional* (Cet.1; Jakarta: Reguler Prenada Media Grup, 2018), h. 126.

²Doni Priyanto, *Teams Games Tournament Sebuah Upaya Meningkatkan Hasil Matematika* (Cet. 1; Jatim: Penerbit NEM, 2021), h. 1.

³Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Cet. 13; Jakarta: Prenamedia Grup, 2020), h. 147.

kehidupan nyata, dan pekerjaan rumah, yang dapat berupa instruksi (misalnya membaca buku), latihan, misalnya menerapkan apa yang baru saja dipelajari, atau proyek, yang mengelola beberapa hasil praktik untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk.⁴

Penjelasan diatas, dapat kita lihat bahwa metode pembelajaran memiliki banyak manfaat bagi proses pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk bisa menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi peserta didik, proses belajar mengajar harus berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk dapat memotivasi peserta didik.

2. Gambaran Tentang *Team Games Tournament*

Team games tournament adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda.⁵ Model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*, atau perbandingan permainan tim, dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward. Pada metode pembelajaran ini, peserta didik memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin setiap kelompok.⁶

Penerapan dari metode pembelajaran *team games tournament* melibatkan semua peserta didik tanpa memandang status dan menjadikan peserta didik sebagai teman sebaya, menambah keaktifan peserta didik dalam belajar, menumbuhkan rasa tanggung jawab, menjalin kerjasama,

⁴Ridwan Abdullah Sani, *Strategi Belajar Mengajar* (Cet.1; Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2019), h. 166.

⁵Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Cet.2; Rawamangun Jakarta: Prenadamedia Grup, 2018), h. 315.

⁶Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual* (Cet. 3; Rawamangun Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama, 2017), h. 131.

kepemimpinan, kejujuran dan persaingan sehat. Selain itu, metode pembelajaran *team games tournament* mengandung unsur permainan dalam belajar, sehingga peserta didik dapat belajar lebih rileks dan menyenangkan.⁷

Team games tournament dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu sosial, maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar, hingga perguruan tinggi.⁸ Metode pembelajaran *team games tournament* juga dapat digunakan untuk memotivasi peserta didik, saling membantu dalam menguasai kompetensi yang dapat dipertandingkan, misalnya kemampuan membaca surah pendek dalam al-qur'an, dan lain-lain.⁹

a. Komponen Metode Pembelajaran *Team Games Tournament*

Slavin dalam Rusman, Pembelajaran Koopertif tipe *team games tournament* terdiri dari lima komponen utama atau tahapan dalam pelaksanaannya, yaitu: tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).¹⁰

b. Langkah-Langkah Pelaksanaan Metode Pembelajaran *Team Games Tournament*

Sesuai dengan penjelasan sebelumnya, bahwa penerapan metode pembelajaran *team games tournament* terdiri atas 5 komponen utama, yaitu: (1) presentasi guru (2) kelompok belajar; (3) *game* (permainan); (4)

⁷Musdalipa, *Buku Panduan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga* (Cet.1; Solok Sumatra Barat: Mitra Cendekia Media, 2022), h. 4.

⁸Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual* (Cet. 3; Rawamangun Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama, 2017), h. 132.

⁹Ridwan Abdullah Sani, *Strategi Belajar Mengajar* (Cet. 2; Depok: Rajawali Pers, 2019), h. 144.

¹⁰Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Cet. 2; Rawamangun Jakarta: Prenadamedia Grup, 2018), h. 315.

tournament (pertandingan); dan (5) penghargaan kelompok.¹¹ Berikut ini langkah-langkah penerapan metode pembelajaran *team games tournament*:

- 1) Guru menyajikan materi atau presentasi di depan kelas yang dapat menggunakan media pembelajaran berupa video presentasi, power point dan media lainnya yang dapat menunjang proses pembelajaran.
- 2) Untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik mengenai materi yang telah dijelaskan, guru membentuk kelompok secara heterogen sekitar 4-6 orang.
- 3) Guru menjelaskan aturan atau tata cara permainan.¹²
- 4) Guru memulai permainan (*games tournament*) dengan menempel kuis atau pertanyaan-pertanyaan di depan papan tulis dan membacakannya terlebih dahulu.
- 5) Masing-masing kelompok bersaing untuk menjawab pertanyaan yang sudah disediakan secara estafet atau bergiliran, sehingga semua anggota kelompok memiliki kesempatan untuk menjawab pertanyaan sampai batas waktu yang telah ditentukan.
- 6) Guru memberikan poin kepada kelompok yang menjawab dengan benar.
- 7) Guru mengevaluasi semua jawaban kelompok dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan pendapat ataupun sanggahan terkait jawaban kuis yang telah dibuat oleh guru.
- 8) Guru memberikan hadiah kepada kelompok yang memperoleh poin terbanyak.

¹¹Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Cet. 2; Rawamangun Jakarta: Prenadamedia Grup, 2018), h. 315.

¹²Hidayatus Sholihin, "Penerapan TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran SKI di MA Ma'arif Balong Ponorogo". *Skripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam IAIN Ponorogo*, 2022, h. 14.

c. Kelebihan dan Kelemahan Metode Pembelajaran *Team Games Tournament*

Kelebihan metode pembelajaran *team games tournament* yaitu: (1) peserta didik bebas berargumentasi dalam mengemukakan pendapat; (2) meningkatkan rasa percaya diri bagi peserta didik; (3) motivasi peserta didik untuk belajar bertambah; (4) memahami materi lebih dalam karena ditunaemknkan sehingga peserta didik harus memahami dengan baik terkait materi pelajaran untuk mendapatkan nilai dari guru (5) menciptakan hubungan yang hangat dan bersahabat antara guru dan peserta didik; (6) suasana kelas yang santai dan menyenangkan.

Adapun kelemahan metode pembelajaran *team games tournament* yaitu: (1) terkadang ada beberapa peserta didik yang tidak mengemukakan pendapat saat proses pembelajaran; (2) kekurangannya waktu dalam penerapan metode sehingga guru harus mampu mengatur waktu sebaik mungkin; dan (3) kemungkinan terjadi kekacauan dalam proses pembelajaran jika guru gagal mengelola kelas dengan baik.¹³

d. Estafet Quiz

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar, salah satunya adalah proses pengajaran yang baik dan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru.¹⁴ Dalam hal ini peneliti mencoba menerapkan metode pembelajaran *team games tournament* dengan media permainan *estafet quiz* agar mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Dari beberapa penelitin sebelumnya, sudah ada beberapa penelitian yang

¹³Is Meiliani, "Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa di Mts Islamiyah Ciputat", *Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarfi Hidayatullah*, Jakarta 2018, h. 37.

¹⁴Rini Harianti, Suci Amin "Pola Asuh Orang Tua dan Lingkungan Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa", *Jurnal Curricula*, Vol. 1, No. 2, 2016, h. 20.

menerapkan media *estafet* dalam pembelajaran. Salah satunya penelitian Risti Melia yang menggunakan media permainan *estafet puzzle* dalam pembelajaran. Menurut Zulfazari dalam Risti Melia menjelaskan bahwa dengan bermain *estafet puzzle* dapat meningkatkan belajar anak dan dapat mengembangkan aspek sosial emosional, motorik, kognitif, dan juga pengumpulan data dalam penelitian bahasa, bermain adalah hal yang menyenangkan bagi anak.¹⁵

Sunarsih dalam Uswatun Hasanah menjelaskan bahwa permainan *estafet* adalah permainan yang dimainkan secara beregu yang tiap regunya memiliki empat anggota yang masing-masing anggota mempunyai peran dalam permainan.¹⁶ Berbeda dari penelitian sebelumnya, peneliti menggunakan permainan *estafet* dengan bentuk *estafet quiz* (kuis estafet). *Estafet quiz* ini dilakukan dengan membagi beberapa kelompok secara heterogen kemudian guru menempelkan soal-soal atau kuis terkait materi pembelajaran di papan tulis, masing-masing kelompok menjawab kuis secara estafet atau bergiliran sesuai batas waktu yang telah ditentukan oleh guru, kelompok yang paling banyak menjawab dengan benar akan mendapatkan penghargaan dari guru. Penerapan metode pembelajaran *team games tournament* dengan media permainan *estafet quiz* diharapkan dapat melatih kerja sama siswa dalam kelompok, kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya, mengaktifkan peserta didik dalam belajar, memecahkan masalah, melatih kerja sama dan peserta didik dan diharapkan peserta didik lebih mudah mengingat dan memahami materi yang telah dijelaskan oleh guru.

¹⁵Risti Melia, "Pengaruh Permainan Estafet Puzzle Terhadap Kerja Sama Anak", *Jurnal Tumbuh Kembang*, Vol. 4, No.4, 2020, h. 3.

¹⁶Uswatun Hasanah, "Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 6, No.1, 2022, h. 11.

B. Konsep Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Asal kata motivasi dalam bahasa Indonesia adalah “motif”, yang artinya daya upaya dalam mendorong seseorang melakukan sesuatu. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu.¹⁷

Motivasi belajar adalah segala sesuatu yang dapat memotivasi peserta didik atau individu untuk belajar. Tanpa motivasi belajar, seorang peserta didik tidak akan belajar dan akhirnya tidak akan mencapai keberhasilan dalam belajar.¹⁸ Menurut Slavin dalam Lidia, motivasi mencerminkan karakteristik perilaku peserta didik, bagaimana mereka memiliki minat yang stabil ketika melaksanakan kegiatan belajar.¹⁹

Sardiman dalam Mohamad Sarif Sumantri, motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat nonintelektual dan berperan dalam hal penumbuh gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar.²⁰

Sardiman dalam Emda menjelaskan bahwa proses pembelajaran berhasil jika peserta didik mempunyai motivasi yang baik dalam belajar. Seorang guru selaku pembina dan penyemangat harus memotivasi peserta didik dalam belajar agar dapat mencapai tujuan yang ingin dicapai. dari

¹⁷Aditya Wardhana, dkk, *Pengantar Ilmu Administrasi dan Manajemen* (Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2022), h. 164.

¹⁸Ridwan Abdullah Sani, *Strategi Belajar Mengajar* (Cet. 2; Depok: Rajawali Pers, 2019), h. 74.

¹⁹Lidia Susanti, *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi*, (Cet. 1; Jakarta: Elex Media Komputindo, 2020) h. 3.

²⁰Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran* (Cet. 2; Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016), h. 378.

penjelasan tersebut, Sardiman merumuskan ciri-ciri peserta didik yang memiliki motivasi belajar, yaitu sebagai berikut:

- a. Tekun menghadapi tugas yaitu kemampuan bekerja dengan sungguh-sungguh atau terus menerus dan tidak akan berhenti sampai tugas selesai.
- b. Bertahan dalam menghadapi kesulitan. Dengan demikian peserta didik tidak mudah merasa putus asa ketika menghadapi kesulitan.
- c. Menunjukkan minat terhadap berbagai masalah.
- d. Senang mengerjakan tugas dengan mandiri.
- e. Cepat bosan dengan tugas yang rutin. Yakni hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif.
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya.²¹

Apabila peserta didik sudah memenuhi beberapa indikator motivasi belajar diatas, dapat diartikan bahwa peserta didik tersebut sudah mempunyai motivasi yang cukup tinggi dalam pembelajaran. Adanya motivasi yang baik dalam belajar, akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain, adanya usaha yang tekun dan didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar akan memperoleh prestasi yang baik.²²

²¹Ridwan Abdullah Sani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Cet. 2; Depok: PT. Rajagrafindo Persada, 2019), h. 74.

²²Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran* (Cet. 2; Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016), h. 377.

2. Jenis-jenis Motivasi Belajar

Motivasi dapat dikelompokkan menjadi dua, yakni motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

a. Motivasi intrinsik.

Motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari dalam diri seseorang karena adanya keinginan atau kemauan untuk mencapai tujuan dan prestasi. Motivasi intrinsik tidak memerlukan rangsangan dari luar.²³

b. Motivasi ekstrinsik

Motivasi jenis ini muncul karena adanya pengaruh dari luar seseorang, baik itu karena diajak, perintah dan dorongan orang lain, sehingga dalam kondisi tersebut peserta didik ingin melakukan sesuatu termasuk keinginan untuk belajar. Peserta didik yang tidak punya motivasi dalam diri, memerlukan pengaruh dari luar untuk dapat membangkitkan motivasi peserta didik agar mereka memiliki keinginan untuk melakukan kegiatan belajar, misalnya dorongan dari teman, guru dan sebagainya.²⁴

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Slameto dalam Amna Enda menyebutkan bahwa ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi motivasi peserta didik untuk belajar adalah faktor internal dan faktor eksternal.²⁵ Sedangkan menurut Syah dalam Arianti, menyebutkan bahwa selain dari faktor internal dan eksternal, keberhasilan proses belajar mengajar juga dipengaruhi oleh faktor pendekatan belajar.²⁶

²³Lidia Susanti, *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi*, (Cet. 1; Jakarta: Elex Media Komputindo, 2020), h. 5.

²⁴Muhammad Anwar H.M, *Menjadi Guru Profesional* (Cet. 1; Jakarta: Reguler Prenada Media Grup, 2018), h. 68.

²⁵Amna Enda, “Kedudukan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran”, *Lantanida Journal*, Vol. 5 No. 2, 2018, h. 7.

²⁶Arianti, “Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”, *Jurnal Kependidikan Fakultas Tarbiyah IAIN Bone*, Vol. 12, No. 2, 2018, h. 8.

a. Faktor internal

Faktor internal atau dari dalam meliputi faktor fisiologi dan psikologi. Faktor fisiologi berupa kondisi fisik dan panca indera, sedangkan faktor psikologi meliputi bakat, minat dan perhatian, motivasi serta kemampuan kognitif dan kecerdasan belajar.

b. Faktor eksternal

Faktor yang berasal dari luar peserta didik meliputi faktor sosial, non sosial dan metode pengajaran. Faktor sosial terdiri dari kondisi alam dan lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan masyarakat. Faktor non sosial terdiri dari kondisi alam, waktu belajar, sarana dan prasarana.²⁷

c. Faktor pendekatan belajar

Selain dari faktor internal dan eksternal peserta didik yang telah dijelaskan sebelumnya, keberhasilan pembelajaran juga dipengaruhi oleh faktor pendekatan belajar.²⁸ Segala pendekatan yang diterapkan oleh guru juga menjadi penunjang dalam efektifitas dan efisiensi pembelajaran.

4. Upaya/Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar

Guru dapat menggunakan beberapa strategi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, antara lain:

a. Memberikan metode pembelajaran yang bervariasi

Metode pembelajaran adalah strategi yang diterapkan oleh guru dalam melaksanakan rencana pelajaran yang sebenarnya dan efektif di lingkungan sekolah. Pemilihan metode pembelajaran yang bervariasi dan tepat sangatlah penting agar peserta didik lebih cepat dan mudah memahami apa yang

²⁷Wiwik Andeka, "Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa SDN 04 Sitiung", *Jurnal Pendidikan dan Konseling Universitas Dharmas Indonesia*, 2022, h.8.

²⁸Arianti, "Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa", *Jurnal Kependidikan Fakultas Tarbiyah IAIN Bone*, Vol. 12, No. 2, 2018, h. 8.

diajarkan oleh guru, sehingga motivasi peserta didik untuk belajarpun juga ikut meningkat.²⁹

b. Memberi pujian

Apabila terdapat peserta didik yang sukses menyelesaikan tugas, maka perlu diberikan pujian. Pujian ini adalah bentuk *reinforcement* yang positif sekaligus merupakan motivasi yang baik bagi peserta didik dengan pujian yang tepat³⁰

c. Memberikan nilai

Tujuan dari penilaian adalah untuk memotivasi peserta didik agar mendapatkan nilai yang lebih baik diantara peserta didik lainnya. Penilaian objektif dilakukan untuk memberikan rangsangan kepada peserta didik dalam meningkatkan serta mempertahankan prestasi belajarnya.

d. Mengadakan kompetisi/persaingan

Saingan atau kompetisi dapat dijadikan motivasi untuk mendorong peserta didik untuk aktif untuk belajar. Persaingan individual maupun kelompok dapat meningkatkan prestasi peserta didik.³¹

e. Memberikan penghargaan (hadiah)

Setiap anak ingin dihargai, maka berilah penghargaan kepada peserta didik yang berprestasi sebagai pemicu semangat untuk belajar lebih giat lagi. Selain itu, peserta didik yang belum berprestasi akan memiliki semangat pula untuk bisa seperti temannya yang berprestasi. hadiah tidak harus berupa

²⁹Rizky, "Peran Guru dan Orang Tua dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik", *Jurnal Universitas Jember FKIP-e Proceeding ISSN 257-5917*, 2023, h. 53.

³⁰Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran* (Cet 2; Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016), h. 384.

³¹Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran*, h. 384.

materi, tetapi bisa berupa pengakuan kepada peserta didik yang berhasil dalam kelas.³²

f. Memberikan hukuman

Pemberian hukuman merupakan salah satu alternatif yang bisa dilakukan guru untuk mengarahkan peserta didik ke arah yang benar. Pemberian hukuman bukan berupa siksaan. Hukuman yang dimaksud adalah hukuman yang bersifat mendidik yang diharapkan dapat menjadi alat untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.³³

C. Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi motivasi peserta didik dalam belajar adalah dengan menerapkan metode pembelajaran.³⁴ Salah satunya adalah penerapan metode pembelajaran *team games tournament* yang dapat mengaktifkan aktivitas peserta didik, mendorong adanya persaingan sehat, merancang situasi belajar yang menyenangkan karena sambil bermain, mudah diaplikasikan, berlaku untuk semua mata pelajaran dan semua kelas, serta mampu mempengaruhi prestasi belajar peserta didik.³⁵

Sejalan dengan kajian-kajian peneliti terdahulu mulai dari penelitian Salma Drayatu yang menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team game*

³²Muhammad Anwar H.M, *Menjadi Guru Profesional*, (Cet. 1; Jakarta: Reguler Prenada Media Grup, 2018), h. 69.

³³Amiruddin, “Pengaruh Pemberian Reward atau Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa”, *Jurnal Ilmiah Kependidikan Universitas Islam Negeri Sumatra Utara*, Vol. 2, No. 1, 2022, h. 217.

³⁴Jossapat Hendra Prijanto “Peran Guru dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dengan Menerapkan Metode Tanya Jawab pada Pembelajaran Online”, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* Vol. 11, No. 3, 2021, h. 241.

³⁵Zakiyatu Maulidina, Nuriman dan Fajar Surya Utama, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media TTS Terhadap Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, Vol. 4, No. 2, 2020, h. 142.

tournament mampu motivasi belajar dan aktivitas siswa khususnya pada pembelajaran IPA dengan menggunakan penelitian tindakan kelas.³⁶ Berbeda dengan penelitian Rizki Amalia yaitu hasil penelitiannya membuktikan bahwa ternyata metode *team games tournament* jika dipadukan dengan model pembelajaran lain salah satunya *problem based learning* juga dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan literasi siswa khususnya pada mata pelajaran matematika.³⁷ Penelitian Neni Anggraeni juga mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* Bantuan Ludo dalam pembelajaran matematika juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.³⁸ Berbeda dengan penelitian Lidiya Putri Handayani yang memakai model pembelajaran *team games tournament* dalam pembelajaran sosiologi membuat peserta didik tidak mudah bosan untuk belajar karena *team games tournament* memiliki permainan turnamen yang dapat membangkitkan semangat peserta didik untuk belajar sosiologi.³⁹ Hasil penelitian yang berbeda dilakukan oleh Imam Syafi'i yang mencoba menerapkan metode pembelajaran *team games tournament* dalam pembelajaran akidah akhlak. Dalam jurnal penelitian tersebut membuktikan bahwa Model pembelajaran kooperatif dapat menarik peserta didik untuk aktif,

³⁶Salma Drayatun, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Aktivitas dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Smp Negeri 1 Kokop", *Jurnal Pena Sains*, Vol. 4, No. 1, April 2017, h. 74.

³⁷Rizki Amalia, "Penerapan Problem Based Learning yang Dipadukan dengan Model Team Games Tournament untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Literasi Matematis Siswa SMP Negeri 1 Langsa", *Journal Of Basic Education Studies*, Vol. 1, No. 1, 2018, h. 15.

³⁸Neni Anggraeni, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Ludo terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa (Studi Eksperimen di Kelas VII Smp Negeri 1 Lemahabang Cirebon)", *Journal Of Mathematical Science and Mathematics Education*, Vol. 1, No. 1, 2019, h. 165.

³⁹Lidiya Putri Handayani, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Lubuk Basun", *Journal Of Education & Pedagogy*, Vol. 1, No. 3, 2022, h. 363.

melibatkan peserta didik secara aktif tanpa membedakan status dan menjadikan peserta didik seperti teman sebaya dalam kelompok, yang memasukkan unsur bermain dan penguatan.⁴⁰ Penelitian sebelumnya sejalan dengan Penelitian Kasmayanti, tapi perbedaannya adalah penelitian kasmayanti menggunakan media *flashcard* untuk mengukur kemampuan kognitif dan motivasi siswa dalam pembelajaran biologi. Penelitiannya disimpulkan bahwa model pembelajaran *team games tournament* dengan menggunakan media *flashcard* berpengaruh terhadap kemampuan kognitif Biologi siswa.⁴¹ Disisi yang berbeda, Selvia Elisa mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dalam mata pelajaran PJOK untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dari hasil penelitian ini disimpulkan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* pada pembelajaran PJOK khususnya pada materi bola voli dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.⁴²

Adanya penelitian terdahulu dapat dipahami bahwa penerapan metode pembelajaran *teams games tournament* cukup efektif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Namun yang membedakan penelitian ini adalah peneliti bereksperimen dengan mencoba menerapkan metode pembelajaran *team games tournament* pada mata pelajaran akidah akhlak dengan menggunakan bantuan media permainan *estafet quiz* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dari penelusuran tinjauan pustaka peneliti, ternyata belum

⁴⁰Imam Syafi'i, "Penerapan Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MA Darus Shibyan Balung", *Jurnal Pendidikan, Sosial dan Agama*, Vol. 8, No. 4, 2022, h. 89.

⁴¹Kismayanti, "Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Turnament (TGT) dengan Menggunakan Media Flashcard Terhadap Kemampuan Kognitif dan Motivasi Belajar Biologi Siswa Kelas VII", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan*, Vol. 3, No. 2, 2023, h. 38.

⁴²Selvia Elisa, "Model Pembelajaran Cooperative Teams Games Tournament (TGT) Secara Tatap Muka untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Passing Atas Kelas X IPS MA AL-Hidayah Sukamaju Singigi Hilir Kabup", *Journal on Education*, Vol. 5, No. 4, 2023, h. 16207.

ada penelitian yang menggunakan media *estafet quiz* dalam penerapan metode pembelajaran *team games tournament*.

Penelitian sebelumnya, sudah ada yang menggunakan media permainan *estafet* namun bukan dalam metode pembelajaran *team games tournament*. Salah satunya yaitu penelitian yang dilakukan Ismaniar yang menggunakan model permainan estafet bait lagu untuk meningkatkan pemusatan perhatian pada anak, yang menyimpulkan bahwa penggunaan media estafet bait lagu cukup signifikan dalam proses membantu anak-anak yang memiliki kemampuan pemusatan perhatian yang rendah.⁴³ Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Agung Nugroho yang menggunakan *estafet games* untuk siswa tunagrahita. Dalam penelitiannya menyebutkan bahwa *estafet games* adalah rangkaian kegiatan yang terdiri dari beberapa permainan yang memiliki unsur gerak dasar, gerak dasar tidak bergerak, dan gerak manipulatif.⁴⁴ Selain itu, penelitian yang menggunakan media estafet juga dilakukan oleh Kresna Oktafianto yang menggunakan media estafet kartu untuk pengembangan desain pembelajaran matematika. Estafet kartu dilakukan dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok, kemudian setiap siswa maju kedepan secara bergiliran untuk mengerjakan soal. Guru menyediakan 3 set kartu angka yang akan dijawab dan kartu angka disusun sesuai jawaban yang tepat. Kelompok yang paling banyak menjawab soal akan memenangkan permainan.⁴⁵ Dari beberapa penelitian sebelumnya yang menggunakan media estafet bait lagu, estafet game dan estafet kartu, semua hampir mirip dengan *estafet quiz*, dimana sama-sama berupa strategi

⁴³Ismaniar, Model Permainan Estafet Bait Lagu untuk Meningkatkan Kemampuan Pemusatan Perhatian pada Anak”, *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol. 12, No. 1, 2018, h. 78.

⁴⁴Agung Nugroho, “Model Estafet Games untuk Siswa Tunagrahita”, *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, Vol. 9, No. 3, 2021, h. 145.

⁴⁵Kresna Oktafianto, “Pengembangan Desain Pembelajaran Basic Mathematic dengan Metode Estafet Kartu”, *Jurnal Abdimas Universal*, Vol. 1 No. 2, 2019, h. 25.

permainan bentuk estafet yang membedakan adalah aktifitas yang dilakukan. *Estafet quiz* (estafet kuis) dilakukan dengan membentuk beberapa kelompok heterogen, kemudian guru menempelkan kuis berupa soal-soal pertanyaan terkait materi pembelajaran dipapan tulis, semua kelompok akan menjawab kuis tersebut secara estafet atau bergiliran. Semua anggota kelompok diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya, melatih kerja sama yang baik, dengan batas waktu yang telah ditentukan oleh guru. Kelompok yang paling banyak menjawab dengan benar, akan mendapatkan penghargaan atau hadiah dari guru. dengan adanya penerapan metode *team games tournament* dengan media yang berbeda ini diharapkan guru mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak kelas XII MA DDI Majene serta menambah pengetahuan baru bagi peneliti dan memperbaiki penerapan metode *team games tournament* selanjutnya.

D. Pemahaman Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Setelah memahami metode pembelajaran *team games tournament* dan hakikat motivasi belajar, maka perlu juga dijelaskan tentang pelajaran akidah akhlak. Definisi akidah dan akhlak pada dasarnya saling melengkapi. Tujuan akidah akhlak adalah untuk mengetahui tujuan utama diutusny Nabi Muhammad Saw. Tujuan utama Nabi adalah menyempurnakan akhlak, sebagaimana hadis yang berbunyi “sesungguhnya aku diutus untuk menyempurnakan akhlak”.⁴⁶ Mengingat pentingnya kekuatan akidah akhlak untuk dimiliki setiap mukmin, diperlukan upaya atau cara-cara yang baik untuk meningkatkan keimanan dan memudahkan setiap mukmin untuk beribadah kepada Allah SWT salah satunya di lingkungan sekolah khususnya pada mata pelajaran akidah akhlak.

⁴⁶Shibi Zuharoul Mardiyah, “Motivasi Belajar Siswa melalui Pembelajaran Akidah Akhlak dengan Strategi Teams Games Tournament di Madrasah Ibtidaiyah”, *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, Vol. 6, No.2, 2020, h. 222

Adapun metode atau cara yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Melalui Pembiasaan dan Keteladanan.

Hal yang utama adalah dimulai dari pembiasaan dan pengajaran dari lingkungan keluarga keluarga. Peran orang tua dan keluarga sangat penting, agar keimanan bisa ditanamkan sejak dini. namun Keberhasilan penanaman akidah serta akhlak bukan hanya tanggung jawab orang tua saja, tetapi semua orang yang terlibat termasuk guru. Selain itu, pembiasaan hidup dengan kekuatan akidah dan akhlak harus dilakukan dengan *istiqamah* untuk menguatkan keimanan.

2. Melalui Pendidikan dan Pengajaran

Pendidikan dan pengajaran mampu dilakukan dalam lingkungan keluarga, masyarakat maupun di lembaga pendidikan formal. Pendidikan dan pengajaran merupakan salah satu cara yang tepat untuk menanamkan keimanan dan meningkatkan kualitas akidah kita kepada Allah. Islam mengajarkan manusia untuk menggunakan akidah serta akhlak pada semua tindakan dan perbuatan . Oleh karena itu, orang tua dan guru bertanggung jawab atas pendidikan Islam, untuk disampaikan kepada generasi berikutnya, dan harus dijalankan oleh semua guru dalam mendidik peserta didik.⁴⁷

E. Kerangka Berpikir

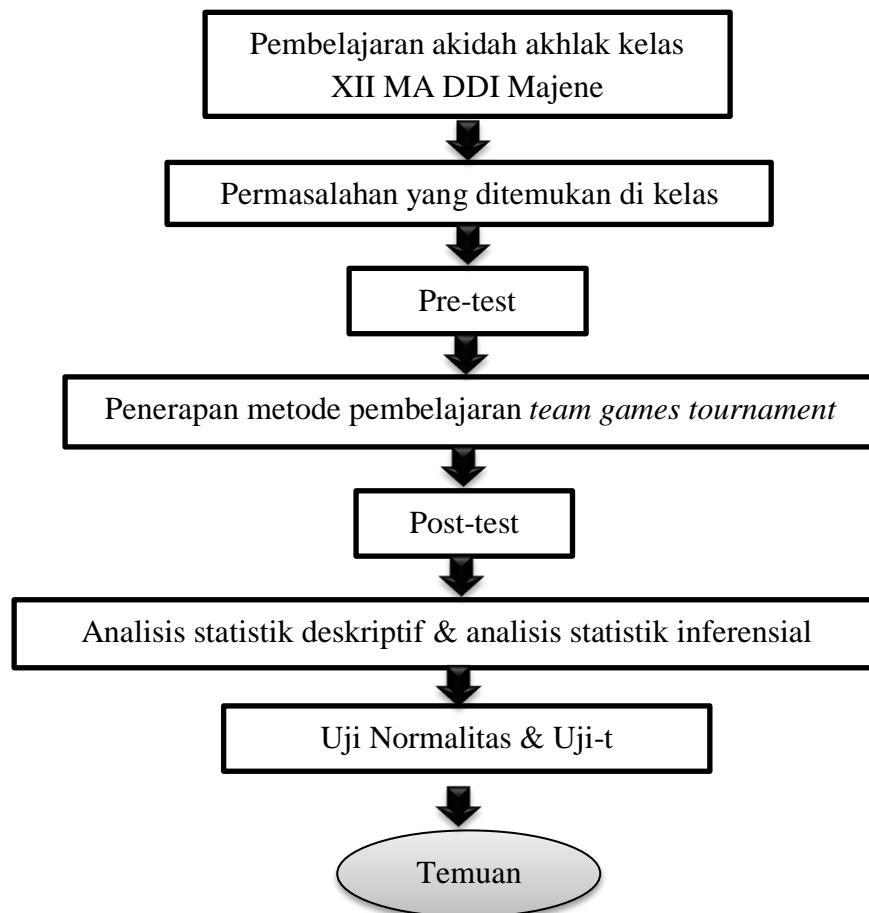
Berdasarkan observasi awal pada pembelajaran akidah akhlak di kelas XII MA DDI Majene, ditemukan beberapa permasalahan didalam kelas, yaitu minat atau motivasi peserta didik dalam belajar masih kurang atau belum tercapai. Setelah penemuan permasalahan, akan diberikan pre-test yakni evaluasi yang dilakukan sebelum memulai pembelajaran. Setelah itu, diterapkanlah metode

⁴⁷Abdurrohman, "*Akidah Akhlak Studi dan Pengajaran*" (Jakarta: Kementerian Agama 2014. untuk MA/ IPA, IPS, BAHASA Kelas X, 2014), h. 4.

pembelajaran *team games tournament* dalam pembelajaran akidah akhlak. Setelah penerapan metode dalam beberapa pertemuan, peserta didik diberikan post-tes atau evaluasi akhir setelah proses pembelajaran untuk mengetahui apakah penerapan metode pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak. Kemudian dilakukan analisis statistik data dan analisis statistik inferensial dengan uji-t, lalu ditemukanlah hasil penelitian.

Kerangka berpikir pada penelitian penerapan metode pembelajaran *team games tournament* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak ditunjukkan pada gambar dibawah ini:

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berfikir



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah bagian dari penelitian kuantitatif yang paling utama dalam mempelajari hubungan sebab akibat dari kondisi variabel yang diteliti.¹ Metode eksperimen merupakan metode yang paling banyak dipilih dan produktif dalam penelitian. Bila dilakukan dengan baik, penelitian eksperimen akan menghasilkan bukti yang paling benar berhubungan dengan sebab akibat.²

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di Madrasah Aliyah Darulda'wah Wal-Irsyad (MA DDI Majene). Sekolah tersebut beralamat di JL. KH. Muh. Shaleh No. 57, Labuang, Banggae Timur, Kab. Majene, Provinsi Sulawesi Barat.

B. Pendekatan Penelitian

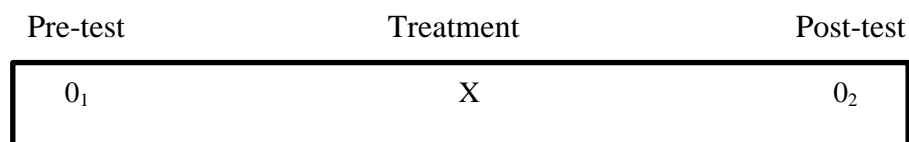
Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dengan bentuk *pre-experimental design* jenis *one group pretest-posttest design*. Menurut Sugiyono dalam Slamet Rianti, *pre-experimental design* ialah rancangan yang meliputi hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan pra dan pasca uji. Jenis *one group pretest and posttest design* ini dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya

¹Rifka Agustiandi, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Cet. 1; Makassar 2022), h. 43.

²Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan, kuantitatif dan kualitatif*, (Cet. 11; Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2019), h. 64.

kelompok kontrol atau pembanding. Desain ini dipilih dalam memberikan *pre-test* untuk mengetahui keadaan awal diterapkannya metode pembelajaran, kemudian memberikan *post-test* untuk mengetahui keadaan akhir peserta didik setelah diterapkannya metode pembelajaran *team games tournament*.³ Adapun pola penelitian *desain one grup pretest and posttest design* menurut sugiyono, sebagai berikut:

Gambar 3. 1 Desain Pre-test Post-test



Keterangan :

- O_1 = Pengukuran motivasi belajar peserta didik sebelum menerapkan metode pembelajaran *team games tournament* pada mata pelajaran akidah akhlak.
- X = Treatment / perlakuan yakni dengan menerapkan metode pembelajaran *team games tournament* pada mata pelajaran akidah akhlak pada peserta didik yang kurang motivasinya dalam belajar.
- O_2 = Pengukuran motivasi belajar peserta didik setelah penerapan metode pembelajaran *team games tournament* pada mata pelajaran akidah akhlak.⁴

C. Populasi dan Sampel

Sugiyono dalam Slamet Riyanto menjelaskan bahwa populasi merupakan wilayah umum yang terdiri dari objek dan subjek yang mempunyai ciri-ciri tertentu yang harus dipelajari dan dipetakan oleh peneliti.⁵ Populasi

³Slamet Riyanto, *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Ekperimen*, (Cet.1; Sleman: Yogyakarta, 2020), h.12.

⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 109-110.

⁵Slamet Riyanto, *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan, dan Ekperimen*. (Cet.1; Sleman: Yogyakarta, 2020), h.11.

penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XII DDI Majene yang berjumlah 18 orang.

Arikunto dalam Adul hamid menyebutkan bahwa populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.⁶ Berdasarkan jumlah populasi yang sebanyak 18 peserta didik yang kurang dari 30 responden, maka peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu total sampling dimana seluruh jumlah populasi dijadikan sampel penelitian,⁷ yakni seluruh peserta didik kelas XII MA DDI Majene yang berjumlah 18 orang.

Tabel 3.1 Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik		Jumlah		
		Laki-laki	Perempuan			
1.	XII	Amril	Indah			
		Muh Fauzan	Latifah Azzahra			
		Syaiful	Juni			
		Muh Saidul Gufran	Musdalifah			
		Hikari Ahmad Gibran	Nurfadilah			
		Rahmat	Nurliah			
			Nurmasita J			
			Rahmaniah			
			Sajrah			
			Salwa Alfira			
			Salwa Aulya			
			Sitti Mufidah			
		Total Peserta Didik		6	12	18

⁶Abdul hamid, "Minat Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Bolano Lambunu Parigi Moutong untuk Melanjutkan Studi Kejenjang Perguruan Tinggi", *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial, Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako*, Vol. 16, No. 1, 2019, h. 50.

⁷Feni Hikmawati, *Metodologi Penelitian*, (Cet.2 Depok: Rajawali Pers, 2018), h. 69.

D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Kuesioner adalah sekumpulan pertanyaan yang disusun secara logis dan sistematis dari konsep yang menjelaskan variabel-variabel yang diteliti.⁸ Tujuan penyebaran kuesioner kepada subjek adalah untuk mendapatkan informasi mengenai apakah motivasi belajar peserta didik meningkat sebelum dan setelah diterapkannya metode *team games tournament* dan bagaimana tingkat motivasi belajar peserta didik.

E. Instrument Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara mengolahnya agar menghasilkan penelitian yang berkualitas, data yang telah terkumpul dengan menggunakan instrumen akan dideskripsikan, dilampirkan atau digunakan untuk menguji hipotesis yang diajukan dalam suatu penelitian.⁹ Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket pre-test dan post-test.

Kuesioner diperlukan agar dapat mengetahui seberapa besar motivasi belajar peserta didik sebelum dan setelah diterapkannya metode pembelajaran *team games tournament*. Lembar kuesioner berbentuk *checklist* yang berisi beberapa pertanyaan dengan menggunakan skala likert. Peserta didik memberi tanda (√) pada jawaban yang dianggap tepat.¹⁰

⁸Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS*, (Cet. 14; Jakarta: Rawamangun, 2018), h. 19.

⁹M. Makbul, "Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian", *Jurnal Program Pasca Sarjana Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 2021. h. 18.

¹⁰Devi Nur'aini, "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Metode Eksperimen pada Pembelajaran IPA Kelas V B SD Negeri Tambakrejo Kabupaten Purworejo", *Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam*, Universitas Negeri Yogyakarta, 2018, h. 44.

Skala Likert digunakan untuk menilai pernyataan dalam kuesioner, yaitu. pernyataan yang dijawab oleh responden dievaluasi menurut alternatif jawaban. Menurut Sumarmo, jawaban tersebut disusun dalam model skala likert dengan empat kriteria pilihan jawaban, yaitu pernyataan positif Ss (Sangat sering) = 4, Sr (Sering) = 3, Jr (Jarang) = 2, Js (Jarang sekali) = 1¹¹

Berdasarkan indikator motivasi belajar yang dikemukakan oleh Sudirman, kisi-kisi lembar kuesioner ini disusun dengan mengadaptasi lembar kuesioner dari penelitian Nurjumhar. Adapun kisi-kisi lembar kuesioner motivasi belajar peserta didik kelas XII MA DDI Majene yaitu sebagai berikut:¹²

Tabel 3.2 Kisi-kisi Pernyataan Kuesioner Pre-test dan Post-test Motivasi Belajar Peserta Didik

No.	Indikator	No. Soal	Jumlah Soal
1.	Tekun menghadapi tugas	1,2,3,4	4
2.	Bertahan dalam menghadapi kesulitan	5,6,7,8	4
3.	Menunjukkan minat terhadap berbagai masalah	9,10,11,12	4
4.	Senang mengerjakan tugas dengan mandiri	13,14	2
5.	Cepat bosan dengan tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif)	15,16,17	3
6.	Dapat mempertahankan pendapatnya	18,19,20	3
Jumlah			20

¹¹Ari Maulana Fazrin, "Dampak Berita Hoax Terhadap Berkembangnya Sikap Degradasi Moral Peserta Didik (Studi Kasus di SMKN 4 Bandung)", *Skripsi(S1) Thesis, FKIP UNPAS*, 2020, h. 49.

¹²Nurjumhar, "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Santifik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V pada Materi Pecahan Di SDN 2 Buwun Sejati Tahun Pelajaran 2020/2021", *Skripsi Universitas Muhammadiyah Mataram*, 2021, h. 44.

F. Validasi dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas

Validitas instrument dapat diketahui dengan melakukan pengujian validitas terhadap instrument sebelum dibagikan kepada peserta didik yang menjadi sampel atau responden penelitian. Ketika instrument penelitian sudah valid, berarti instrument tersebut sudah dapat digunakan. Teknik yang digunakan untuk mengukut validitas data adalah *teknik korelasi pearson product moment* yaitu validasi langsung yang dilakukan oleh ahli untuk memeriksa keabsahan data. Adapun rumus *korelasi pearson product moment* yaitu sebagai berikut:

$$R_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

R_{xy} = Koefisien korelasi antar skor item pernyataan (X) dan total skor (Y)

N = Jumlah subjek

X = Skor item pernyataan

Y = Total skor¹³

Perhitungan validitas dapat dihitung dengan menggunakan bantuan komputer yaitu dengan menggunakan aplikasi SPSS. Adapun kriteria kevalidannya adalah, jika nilai sig. < 0,05 maka instrument dikatakan valid. Sedangkan apabila nilai sig. > 0,05 maka instrument tersebut tidak valid.

¹³Salim Haidir, *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan dan Jenis*, (Jakarta:Kencana, 2019), h. 90.

2. Reliabilitas

Reliabilitas berasal dari kata *reability* yaitu sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Untuk mengetahui reliabilitas instrument, maka pada penelitian ini dapat diketahui dengan melakukan pengujian menggunakan bantuan aplikasi SPSS.

Para ahli menentukan nilai indeks pengujian reliabilitas *Cronbach alpha* (α) adalah sebagai berikut:

- 0 : Tidak memiliki reliabilitas (*no reability*)
- >0.70 : Reliabilitas yang dapat diterima (*acceptable reability*)
- >0.80 : Reliabilitas yang baik (*good reability*)
- 0.90 : Reliabilitas yang sangat baik (*excellent reability*)
- 1 : Reliabilitas sempurna (*perfect reability*)¹⁴

Uji reliabilitas pada penelitian ini akan menggunakan aplikasi SPSS versi 25.

G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Teknik pengolahan data merupakan cara-cara mengolah data sehingga dapat menjawab permasalahan dan berguna dalam menguji hipotesis atau pertanyaan penelitian. Teknik analisis data merupakan metode dalam memproses data menjadi informasi.¹⁵ Langkah-langkah analisis data untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

¹⁴Dyah, Budiastuti dan Agustinus, Bandur. *Validitas and Reliabilitas Penelitian: Analisis dengan Nvivo, SPSS dan Amos*, (Jakarta: Mitrawacana Media, 2018), h. 211.

¹⁵Muhammad Ramdhan, *Metode Penelitian*, (Surabaya: 2021), h. 12.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif adalah suatu bentuk analisis data penelitian yang menguji generalisasi temuan penelitian berdasarkan satu sampel. Analisis deskriptif ini dilakukan dengan menggunakan pengujian hipotesis deskriptif. Hasil analisis adalah apakah hipotesis penelitian dapat digeneralisasikan atau tidak, jika hipotesis (H1) diterima, berarti hasil penelitian dapat digeneralisasikan. Analisis deskriptif ini menggunakan satu atau lebih variabel tetapi bersifat independen, jadi analisis ini tidak berupa perbandingan atau rasio.¹⁶

Teknik statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil skor nilai berdasarkan skala likert penyebaran kuesioner motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak. Penyajian data yang dilakukan adalah dengan mencari mean atau rata, frekuensi atau persentase dan pengkategorisasian, kemudian mendeskripsikan hasil nilai peserta didik sebelum dan setelah menerapkan metode pembelajaran *team games tournament*. Penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS 27. Rumus yang digunakan dalam analisis deskriptif penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Nilai rata-rata (*Mean*)

Menghitung nilai rata-rata dengan cara menjumlahkan semua data mean adalah sebagai berikut:

Rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

keterangan:

\bar{x} = Nilai rata-rata (mean)

$\sum x$ = Total skor (nilai peserta didik)

¹⁶Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS*, (Cet. 14; Jakarta: Rawamangun, 2018), h.100.

n = Jumlah data (banyaknya peserta didik)

b. Persentase

Persentase digunakan untuk menghitung seberapa besar persentase dari data penelitian. Adapun rumus mencari persentase data yaitu:

Rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

keterangan:

P = Persentase

F = Frekuensi

N = Jumlah frekuensi/banyaknya individu

c. Kategorisasi

Menurut Rensis Likert dalam Jonad, merumuskan rumus interval untuk 4 kategori kuesioner, yaitu sebagai berikut:

$$\text{Kategorisasi} = \frac{\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}}{\text{Jumlah Kategori}}$$

$$\text{Interval} = \frac{4-1}{4} = 0,75$$

$$1 + 0,75 = 1,75$$

$$1,75 + 0,75 = 2,50$$

$$2,5 + 0,75 = 3,25$$

$$3,25 + 0,75 = 4$$

1. Sangat rendah : 1 – 1,75

2. Rendah : 1,76 - 2,50

3. Tinggi : 2,51 – 3,25

4. Sangat tinggi : 3,26 – 4,0¹⁷

2. Analisis Statistik Inferensial

¹⁷Jonad L Pimentel, "A Note On The Uage Of Likert Scaling For Research Data Analysis", *Article*, Desember, 2010, h. 111

Statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Oleh karena itu, statistik ini sering juga disebut statistik induktif atau statistik probabilitas.¹⁸

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah pengujian yang dilakukan pada data untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak.¹⁹ Uji normalitas dilakukan terhadap data hasil *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh dari hasil kuesioner yang dibagikan pada saat proses pembelajaran mata pelajaran akidah akhlak.

Data dinyatakan berdistribusi normal apabila $D_{hitung} < D_{tabel}$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Selain itu, pengujian normalitas dapat dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS dengan analisis Shapiro-Wilk pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

- 1) Nilai sig. $\geq 0,05$; H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.
- 2) Nilai sig $\leq 0,05$; H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal.

Untuk pengujian tersebut digunakan rumus *Chi-kuadrat* yang dirumuskan sebagai berikut:

$$X^2_{hitung} = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

¹⁸Rukaesih A. Maolani, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Cet. 2; Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 155.

¹⁹Fenti Hikmawati, *Metodologi Penelitian*, (Cet; Depok: Rajawali Pers, 2018), h. 76.

X^2_{hitung}	: Nilai Chi-Square hitung
f_o	: Frekuensi hasil pengamatan
f_h	: Frekuensi harapan ²⁰

b. Uji-t

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan metode pembelajaran *team games tournament* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak. Uji hipotesis diuji dengan menggunakan statistik parametrik atau non-parametrik. Jika data sebelumnya yang diuji berdistribusi normal maka menggunakan *uji paired sampel t-tets* dan jika tidak berdistribusi normal maka menggunakan uji non-parametrik (*Rank Spearman*). Karena pada pengujian normalitas sebelumnya normal, maka peneliti menggunakan uji-t (*paired sample t-test*). Dalam pengujian ini, peneliti akan menggunakan aplikasi SPSS versi 25 untuk memudahkan dalam mencari hasil.

Kriteria penerimaan dalam penelitian ini akan menggunakan taraf signifikansi 5%. Hasil penelitian dikatakan signifikan atau dapat membuktikan hipotesis alternatif, jika t_{hitung} dengan $\text{sig}(2 \text{ tailed}) \leq 0,05$ ada perbedaan (pada taraf signifikansi 5%) atau $\text{sig}(2\text{-tailed}) \geq 0,05$ tidak ada (perbedaan pada taraf signifikansi 5%). Penarikan kesimpulan, jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hipotesis diterima dan jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka hipotesis ditolak.²¹

²⁰Suharismi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), h . 281.

²¹Siswoyo Haryono, *Metodologi Penelitian Bisnis dan Manajemen* (Jakarta: PT. Intermedia Personalia Utama, 2012), h. 178.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Sebelum peneliti melaksanakan penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas instrument sebelum dibagikan kepada peserta didik yang menjadi sampel atau responden penelitian. Adapun hasil uji validitas dan reabilitas instrument adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Uji Validitas Kuesioner Motivasi Belajar Peserta Didik

X	Nilai Signifikansi	Keterangan
X1	0,92	Valid
X2	0,68	Valid
X3	0,6	Valid
X4	0,88	Valid
X5	0,83	Valid
X6	0,81	Valid
X7	0,91	Valid
X8	0,84	Valid
X9	0,81	Valid
X10	0,79	Valid
X11	0,81	Valid
X12	0,85	Valid
X13	0,77	Valid
X14	0,84	Valid
X15	0,76	Valid
X16	0,84	Valid
X17	0,9	Valid
X18	0,84	Valid
X19	0,67	Valid
X20	0,89	Valid

Berdasarkan tabel di atas, hasil pengolahan data dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25 menunjukkan bahwa dari 20 item pernyataan

dinyatakan valid. Pernyataan valid itulah yang akan digunakan peneliti dalam mengumpulkan data penelitian. Adapun analisis uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Uji Reliabilitas Kuesioner Motivasi Belajar Peserta Didik

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.973	20

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa di peroleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,973. Artinya nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,6 dan item dinyatakan reliabel atau Reliabilitas yang sangat baik (*excellent reliability*).

Penelitian ini akan dibahas mengenai data penelitian yang telah diperoleh oleh peneliti di lapangan. Penelitian ini berlangsung selama tiga minggu yakni sejak tanggal 17 Juli 2023 - 03 Agustus 2023. Penelitian dimulai pada hari kamis, 20 Juli 2023 dengan melakukan proses pembelajaran serta melakukan *pre-test* motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak dengan menyebarkan kuesioener kepada seluruh peserta didik kelas XII MA DDI Majene sebelum menerapkan metode pembelajaran *team games tournament* yang berjumlah 18 orang. Saat Pertemuan ke-5 atau pertemuan terakhir, peneliti kembali membagikan kuesioner *post-test* motivasi belajar peserta didik, untuk melihat bagaimana hasil penelitian setelah diterapkannya metode pembelajaran *team games tournament* pada mata pelajaran akidah akhlak. Adapun yang hadir juga berjumlah 18 orang peserta didik. Deskripsi data yang disajikan pada bagian ini meliputi data variabel penerapan metode pembelajaran *team games tournament* (X) dan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak (Y). Hasil penelitian akan disajikan setelah diolah dari data mentah dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

1. Motivasi Belajar Peserta Didik Sebelum dan Setelah Penerapan Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas XII MA DDI Majene

- a. Motivasi Belajar Peserta Didik Sebelum Penerapan Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas XII MA DDI Majene

Berdasarkan kuesioner *pre-test* motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak yang telah disebar kepada responden dengan jumlah 18 peserta didik, maka peneliti memasukkan dalam bentuk angka dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Jawaban sangat sering (Ss) diberi skor 4
- b. Jawaban sering (Sr) diberi skor 3
- c. Jawaban jarang (Jr) diberi skor 2
- d. Jawaban jarang sekali (Js) diberi skor 1

Tabel 4.3 Hasil Kuesioner *Pre-test* Motivasi Belajar Peserta Didik

Skor data peserta didik sebelum penerapan metode <i>team games tournament</i>		
No. Responden	Nama Peserta didik	Sebelum Penerapan Metode (Pretest)
1	Amril	50
2	Indah	67
3	Juni	49
4	Muh. Fauzan	57
5	Musdalifah	55
6	Nurfadilah	55
7	Nurliah	47
8	Nurmasita J	69
9	Rahmaniah	52
10	Hajrah	61
11	Salwa Alfira	62
12	Salwa Auliya	49
13	Sitti Mufidah	68

14	Syaiful	60
15	Muh. Saidul Gufran	48
16	Hikari Ahmad Gibran	50
17	Rahmat	39
18	Latifah Azzahra	65

- b. Motivasi Belajar Peserta Didik Setelah Penerapan Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas XII MA DDI Majene

Berdasarkan kuesioner *post-test* motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak yang telah disebar kepada responden dengan jumlah 18 peserta didik, maka peneliti memasukkan dalam bentuk angka dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Jawaban sangat sering (Ss) diberi skor 4
- b. Jawaban sering (Sr) diberi skor 3
- c. Jawaban jarang (Jr) diberi skor 2
- d. Jawaban jarang sekali (Js) diberi skor 1

Tabel 4.4 Hasil Kuesioner *Post-test* Motivasi Belajar Peserta Didik

Skor data peserta didik setelah penerapan metode <i>team games tournament</i>		
No Responden	Nama Peserta didik	Setelah Penerapan Metode (Posttest)
1	Amril	50
2	Indah	74
3	Juni	56
4	Muh. Fauzan	55
5	Musdalifah	58
6	Nurfadilah	53
7	Nurliah	51
8	Nurmasita J	74
9	Rahmaniah	69
10	Hajrah	55
11	Salwa Alfira	67
12	Salwa Auliya	49
13	Sitti Mufidah	69

14	Syaiful	64
15	Muh. Saidul Gufran	61
16	Hikari Ahmad Gibran	53
17	Rahmat	47
18	Latifah Azzahra	69

2. Analisis Statistik Deskriptif Sebelum dan Setelah Penerapan Metode Pembelajaran *Team Games Tournament*

- a. Analisis statistik deskriptif motivasi belajar peserta didik sebelum penerapan metode pembelajaran *team games tournament*

Berikut ini adalah hasil pengolahan data kuesioner motivasi belajar peserta didik sebelum penerapan metode pembelajaran *team games tournament* pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas XII MA DDI Majene yang berjumlah 18 orang, dengan pengolahan data analisis statistik deskriptif menggunakan aplikasi SPSS versi 25.

Tabel 4.5 Hasil Kuesioner *Pre-test* Motivasi Belajar Peserta Didik

Saya akan menyelesaikan tugas akidah akhlak dengan tepat waktu					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jarang Sekali	0	0	0	0
	Jarang	4	22.2	22.2	22.2
	Sering	8	44.4	44.4	66.7
	Sangat Sering	6	33.3	33.3	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 18 peserta didik, sebesar 33,3% yang menjawab sangat sering (Ss), 44,4% yang menjawab sering (Sr), 22,2% menjawab jarang (Jr) dan 0% yang menjawab jarang sekali (Js). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban jarang sekali adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.6 Hasil Kuesioner *Pre-test* Motivasi Belajar Peserta Didik

Saya tidak akan mencontek pekerjaan teman dalam mengerjakan soal akidah akhlak					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jarang Sekali	2	11.1	11.1	11.1
	Jarang	14	77.8	77.8	88.9
	Sering	1	5.6	5.6	94.4
	Sangat Sering	1	5.6	5.6	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 18 peserta didik, sebesar 5,6% yang menjawab sangat sering (Ss), 5,6% yang menjawab sering (Sr), 77,8% menjawab jarang (Jr) dan 11,1% yang menjawab jarang sekali (Js). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban jarang adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban sering dan sering sekali adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.7 Hasil Kuesioner *Pre-test* Motivasi Belajar Peserta Didik

Ketika saya ragu untuk menyelesaikan pertanyaan dan tugas yang berkaitan dengan akidah akhlak, saya akan melihat contoh nyata dari jawaban yang benar					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jarang Sekali	5	27.8	27.8	27.8
	Jarang	5	27.8	27.8	55.6
	Sering	6	33.3	33.3	88.9
	Sangat Sering	2	11.1	11.1	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 18 peserta didik, sebesar 11,1% yang menjawab sangat sering (Ss), 33,3% yang menjawab sering (Sr), 27,8% menjawab jarang (Jr) dan 27,8% yang menjawab jarang sekali (Js). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan

bahwa jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban sangat sering adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.8 Hasil Kuesioner *Pre-test* Motivasi Belajar Peserta Didik

Saya akan mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan penuh tanggung Jawab					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jarang Sekali	0	0	0	0
	Jarang	3	16.7	16.7	16.7
	Sering	6	33.3	33.3	50.0
	Sangat Sering	9	50.0	50.0	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 18 peserta didik, sebesar 50,0% yang menjawab sangat sering (Ss), 33,3% yang menjawab sering (Sr), 16,7% menjawab jarang (Jr) dan 0% yang menjawab jarang sekali (Js). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sangat sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban jarang sekali adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik

Tabel 4.9 Hasil Kuesioner *Pre-test* Motivasi Belajar Peserta Didik

Saya akan senang ketika guru memberi saya kesempatan untuk menjelaskan materi yang sudah saya pahami sebelumnya di kelas kepada teman-teman yang lain					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jarang Sekali	2	11.1	11.1	11.1
	Jarang	9	50.0	50.0	61.1
	Sering	1	5.6	5.6	66.7
	Sangat Sering	6	33.3	33.3	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 18 peserta didik, sebesar 33,3% yang menjawab sangat sering (Ss), 5,6% yang menjawab sering (Sr), 50,0% menjawab jarang (Jr) dan 11,1% yang menjawab jarang sekali (Js). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban jarang adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.10 Hasil Kuesioner *Pre-test* Motivasi Belajar Peserta Didik

Saya akan terus belajar sehingga saya dapat menghadapi kesulitan di kelas akidah akhlak					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jarang Sekali	1	5.6	5.6	5.6
	Jarang	6	33.3	33.3	38.9
	Sering	5	27.8	27.8	66.7
	Sangat Sering	6	33.3	33.3	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 18 peserta didik, sebesar 33,3% yang menjawab sangat sering (Ss), 27,8% yang menjawab sering (Sr), 33,3% menjawab jarang (Jr) dan 5,6% yang menjawab jarang sekali (Js). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sangat sering dan jarang adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban jarang sekali adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.11 Hasil Kuesioner *Pre-test* Motivasi Belajar Peserta Didik

Kesulitan yang saya hadapi tidak akan menghilangkan semangat saya untuk belajar					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jarang Sekali	1	5.6	5.6	5.6
	Jarang	2	11.1	11.1	16.7

	Sering	8	44.4	44.4	61.1
	Sangat Sering	7	38.9	38.9	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 18 peserta didik, sebesar 38,9% yang menjawab sangat sering (Ss), 44,4% yang menjawab sering (Sr), 11,1% menjawab jarang (Jr) dan 5,6% yang menjawab jarang sekali (Js). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban jarang sekali adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.12 Hasil Kuesioner *Pre-test* Motivasi Belajar Peserta Didik

Saya akan belajar dengan giat tanpa diminta orang lain					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jarang Sekali	1	5.6	5.6	5.6
	Jarang	5	27.8	27.8	33.3
	Sering	8	44.4	44.4	77.8
	Sangat Sering	4	22.2	22.2	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 18 peserta didik, sebesar 22,2% yang menjawab sangat sering (Ss), 44,4% yang menjawab sering (Sr), 27,8% menjawab jarang (Jr) dan 5,6% yang menjawab jarang sekali (Js). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban jarang sekali adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.13 Hasil Kuesioner *Pre-test* Motivasi Belajar Peserta Didik

Saya akan tertarik dengan permasalahan yang berhubungan dengan mata pelajaran akidah akhlak					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jarang Sekali	1	5.6	5.6	5.6
	Jarang	7	38.9	38.9	44.4
	Sering	8	44.4	44.4	88.9
	Sangat Sering	2	11.1	11.1	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 18 peserta didik, sebesar 11,1% yang menjawab sangat sering (Ss), 44,4% yang menjawab sering (Sr), 38,9% menjawab jarang (Jr) dan 5,6% yang menjawab jarang sekali (Js). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban jarang sekali adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.14 Hasil Kuesioner *Pre-test* Motivasi Belajar Peserta Didik

Saya akan membaca berbagai sumber untuk menemukan masalah yang berkaitan dengan pelajaran akidah akhlak					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jarang Sekali	2	11.1	11.1	11.1
	Jarang	3	16.7	16.7	27.8
	Sering	9	50.0	50.0	77.8
	Sangat Sering	4	22.2	22.2	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 18 peserta didik, sebesar 22,2% yang menjawab sangat sering (Ss), 50,0% yang menjawab sering (Sr), 16,7% menjawab jarang (Jr) dan 11,1% yang menjawab jarang sekali (Js). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase

yang dijawab sedangkan jawaban jarang sekali adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.15 Hasil Kuesioner *Pre-test* Motivasi Belajar Peserta Didik

Saya akan membaca berbagai sumber untuk mencari solusi atas pertanyaan atau soal tentang akidah akhlak					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jarang Sekali	1	5.6	5.6	5.6
	Jarang	7	38.9	38.9	44.4
	Sering	5	27.8	27.8	72.2
	Sangat Sering	5	27.8	27.8	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 18 peserta didik, sebesar 27,8% yang menjawab sangat sering (Ss), 27,8% yang menjawab sering (Sr), 38,9% menjawab jarang (Jr) dan 5,6% yang menjawab jarang sekali (Js). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban jarang adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban jarang sekali adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.16 Hasil Kuesioner *Pre-test* Motivasi Belajar Peserta Didik

Saya tidak akan segan-segan untuk bertanya kepada guru jika saya memiliki masalah dalam menyelesaikan soal akidah akhlak					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jarang Sekali	1	5.6	5.6	5.6
	Jarang	6	33.3	33.3	38.9
	Sering	4	22.2	22.2	61.1
	Sangat Sering	7	38.9	38.9	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 18 peserta didik, sebesar 38,9% yang menjawab sangat sering (Ss), 22,2% yang

menjawab sering (Sr), 33,3% menjawab jarang (Jr) dan 5,6% yang menjawab jarang sekali (Js). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sangat sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban jarang sekali adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.17 Hasil Kuesioner *Pre-test* Motivasi Belajar Peserta Didik

Menyelesaikan soal sendirian lebih menyenangkan bagi saya dari pada bekerja kelompok					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jarang Sekali	3	16.7	16.7	16.7
	Jarang	7	38.9	38.9	55.6
	Sering	5	27.8	27.8	83.3
	Sangat Sering	3	16.7	16.7	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 18 peserta didik, sebesar 16,7% yang menjawab sangat sering (Ss), 27,8% yang menjawab sering (Sr), 38,9% menjawab jarang (Jr) dan 16,7% yang menjawab jarang sekali (Js). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban jarang adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban sangat sering dan jarang sekali adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.18 Hasil Kuesioner *Pre-test* Motivasi Belajar Peserta Didik

Melakukan tugas sendirian akan meningkatkan rasa ingin tahu saya					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jarang Sekali	1	5.6	5.6	5.6
	Jarang	7	38.9	38.9	44.4
	Sering	4	22.2	22.2	66.7
	Sangat Sering	6	33.3	33.3	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 18 peserta didik, sebesar 33,3% yang menjawab sangat sering (Ss), 22,2% yang menjawab sering (Sr), 38,9% menjawab jarang (Jr) dan 5,6% yang menjawab jarang sekali (Js). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban jarang adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban jarang sekali adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.19 Hasil Kuesioner *Pre-test* Motivasi Belajar Peserta Didik

Tugas yang beraneka ragam akan menjadi tantangan tersendiri bagi saya					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jarang Sekali	1	5.6	5.6	5.6
	Jarang	8	44.4	44.4	50.0
	Sering	6	33.3	33.3	83.3
	Sangat Sering	3	16.7	16.7	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 18 peserta didik, sebesar 16,7% yang menjawab sangat sering (Ss), 33,3% yang menjawab sering (Sr), 44,4% menjawab jarang (Jr) dan 5,6% yang menjawab jarang sekali (Js). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban jarang adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban jarang sekali adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.20 Hasil Kuesioner *Pre-test* Motivasi Belajar Peserta Didik

Saya akan senang mempelajari materi ajar baru yang belum pernah diajarkan oleh guru					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jarang Sekali	2	11.1	11.1	11.1
	Jarang	5	27.8	27.8	38.9
	Sering	7	38.9	38.9	77.8

	Sangat Sering	4	22.2	22.2	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 18 peserta didik, sebesar 22,2% yang menjawab sangat sering (Ss), 38,9% yang menjawab sering (Sr), 27,8% menjawab jarang (Jr) dan 11,1% yang menjawab jarang sekali (Js). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban jarang sekali adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.21 Hasil Kuesioner *Pre-test* Motivasi Belajar Peserta Didik

Saya akan senang belajar akidah akhlak, karena guru menggunakan permainan dalam pembelajaran					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jarang Sekali	3	16.7	16.7	16.7
	Jarang	0	0	0	0
	Sering	8	44.4	44.4	61.1
	Sangat Sering	7	38.9	38.9	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 18 peserta didik, sebesar 38,9% yang menjawab sangat sering (Ss), 44,4% yang menjawab sering (Sr), 0% menjawab jarang (Jr) dan 16,7% yang menjawab jarang sekali (Js). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban jarang adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.22 Hasil Kuesioner *Pre-test* Motivasi Belajar Peserta Didik

Saya akan mempertahankan jawaban yang menurut saya benar					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jarang Sekali	1	5.6	5.6	5.6

	Jarang	4	22.2	22.2	27.8
	Sering	7	38.9	38.9	66.7
	Sangat Sering	6	33.3	33.3	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 18 peserta didik, sebesar 33,3% yang menjawab sangat sering (Ss), 38,9% yang menjawab sering (Sr), 22,2% menjawab jarang (Jr) dan 5,6% yang menjawab jarang sekali (Js). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban jarang sekali adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.23 Hasil Kuesioner *Pre-test* Motivasi Belajar Peserta Didik

Sebelum saya mempertahankan pendapat, saya akan mencari tahu kebenarannya terlebih dahulu					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jarang Sekali	1	5.6	5.6	5.6
	Jarang	3	16.7	16.7	22.2
	Sering	7	38.9	38.9	61.1
	Sangat Sering	7	38.9	38.9	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 18 peserta didik, sebesar 38,9% yang menjawab sangat sering (Ss), 38,9% yang menjawab sering (Sr), 16,7% menjawab jarang (Jr) dan 5,6% yang menjawab jarang sekali (Js). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sangat sering dan sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban jarang sekali adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.24 Hasil Kuesioner *Pre-test* Motivasi Belajar Peserta Didik

Saya akan senang apabila saya menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jarang Sekali	3	16.7	16.7	16.7
	Jarang	7	38.9	38.9	55.6
	Sering	4	22.2	22.2	77.8
	Sangat Sering	4	22.2	22.2	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 18 peserta didik, sebesar 22,2% yang menjawab sangat sering (Ss), 22,2% yang menjawab sering (Sr), 38,9% menjawab jarang (Jr) dan 16,7% yang menjawab jarang sekali (Js). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban jarang adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban jarang sekali adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Berikut ini adalah tabel hasil analisis statistik deskriptif pre-test motivasi belajar peserta didik dengan nilai minimum, maximum, mean dan standar deviasi.

Tabel 4.25 Hasil *Pre-test* Nilai Rata-rata Setiap Item Pernyataan Penyebaran Kuesioner Motivasi Belajar Peserta Didik

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Saya akan menyelesaikan tugas akidah akhlak dengan tepat waktu	18	2.00	4.00	3.1111	.75840
Saya tidak akan mencontek pekerjaan teman dalam mengerjakan soal akidah akhlak	18	1.00	4.00	2.0556	.63914
Ketika saya ragu untuk menyelesaikan pertanyaan dan tugas yang berkaitan dengan akidah	18	1.00	4.00	2.2778	1.01782

akhlak, saya akan melihat contoh nyata dari jawaban yang benar					
Saya akan mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan penuh tanggung Jawab	18	2.00	4.00	3.3333	.76696
Saya akan senang ketika guru memberi saya kesempatan untuk menjelaskan materi yang sudah saya pahami sebelumnya di kelas kepada teman-teman yang lain	18	1.00	4.00	2.6111	1.09216
Saya akan terus belajar sehingga saya dapat menghadapi kesulitan di kelas akidah akhlak	18	1.00	4.00	2.8889	.96338
Kesulitan yang saya hadapi tidak akan menghilangkan semangat saya untuk belajar	18	1.00	4.00	3.1667	.85749
Saya akan belajar dengan giat tanpa diminta orang lain	18	1.00	4.00	2.8333	.85749
Saya akan tertarik dengan permasalahan yang berhubungan dengan mata pelajaran akidah akhlak	18	1.00	4.00	2.6111	.77754
Saya akan membaca berbagai sumber untuk menemukan masalah yang berkaitan dengan pelajaran akidah akhlak	18	1.00	4.00	2.8333	.92355
Saya akan membaca berbagai sumber untuk mencari solusi atas pertanyaan atau soal tentang akidah akhlak	18	1.00	4.00	2.7778	.94281
Saya tidak akan segan-segan untuk bertanya kepada guru jika saya memiliki masalah dalam menyelesaikan soal akidah akhlak	18	1.00	4.00	2.9444	.99836
Menyelesaikan soal sendirian lebih menyenangkan bagi saya dari pada bekerja kelompok	18	1.00	4.00	2.4444	.98352
Melakukan tugas sendirian akan meningkatkan rasa ingin tahu saya	18	1.00	4.00	2.8333	.98518

Tugas yang beraneka ragam akan menjadi tantangan tersendiri bagi saya	18	1.00	4.00	2.6111	.84984
Saya akan senang mempelajari materi ajar baru yang belum pernah diajarkan oleh guru	18	1.00	4.00	2.7222	.95828
Saya akan senang belajar akidah akhlak, karena guru menggunakan permainan dalam pembelajaran	18	1.00	4.00	3.0556	1.05564
Saya akan mempertahankan jawaban yang menurut saya benar	18	1.00	4.00	3.0000	.90749
Sebelum saya mempertahankan pendapat, saya akan mencari tahu kebenarannya terlebih dahulu	18	1.00	4.00	3.1111	.90025
Saya akan senang apabila saya menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran	18	1.00	4.00	2.5000	1.04319
Valid N (listwise)	18				
Jumlah	18	1.00	4.00	2.7861	

Berdasarkan tabel *pretest* di atas, dapat dilihat bahwa pernyataan yang paling rendah rata-rata jawaban kuesioner motivasi belajar peserta didik adalah pernyataan “saya tidak akan mencontek pekerjaan teman dalam mengerjakan soal akidah akhlak” dengan rata-rata 2,0556. Dari 18 peserta didik, sebanyak 2 responden motivasi belajarnya termasuk kategori tinggi dan 16 responden motivasi belajarnya termasuk kategori rendah. Pernyataan rendah ke dua adalah pada pernyataan “ketika saya ragu untuk mengerjakan tugas yang berkaitan dengan akidah akhlak, saya akan melihat contoh nyata dari jawaban yang benar.” Rata-rata jawaban responden sebesar 2.2778, yakni sebanyak 10 peserta didik motivasi belajarnya termasuk kategori rendah dan 8 peserta didik motivasi belajarnya termasuk kategori tinggi. Adapun pernyataan yang rendah ke tiga adalah pernyataan “menyelesaikan soal sendirian lebih menyenangkan bagi saya dari pada bekerja kelompok.” Rata-rata jawaban

responden sebesar 2,4444. Sebanyak 10 peserta didik motivasi belajarnya termasuk kategori rendah dan 8 peserta didik motivasi belajarnya termasuk kategori tinggi.

Sedangkan pernyataan yang paling tinggi rata-rata jawaban kuesioner motivasi belajar peserta didik adalah pernyataan “saya akan mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan penuh tanggung jawa.” Rata-rata jawaban responden sebesar 3,3333, yakni dari 18 peserta didik sebanyak 15 responden motivasi belajarnya termasuk kategori tinggi dan 3 responden motivasi belajarnya termasuk kategori rendah.

Untuk mengetahui frekuensi motivasi belajar peserta didik, maka terlebih dahulu menentukan hasil jawaban nilai rata-rata masing-masing peserta didik, nilai persentase, serta menentukan kelas intervalnya. Untuk mengetahui kelas interval dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Kategorisasi} = \frac{\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}}{\text{Jumlah Kategori}}$$

1. Sangat rendah : 1 – 1,75
2. Rendah : 1,76 - 2,50
3. Tinggi : 2,51 – 3,25
4. Sangat tinggi : 3,26 – 4,00¹

Adapun Rumus Persentase digunakan untuk menghitung seberapa besar persentase dari data penelitian yaitu sebagai berikut:

Rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

keterangan:

P = Persentase

¹Jonad L Pimentel, “A Note On The Uage Of Likert Scaling For Research Data Analysis”, *Article*, Desember, 2010, h. 111.

F = Frekuensi

N = Jumlah frekuensi

Tabel 4.26 Distribusi Hasil Pernyataan Kuesioner *Pre-test*
Motivasi Belajar Peserta Didik

Skala Likert	Interval	Persentase	Frekuensi	Kategori
1	1.00 - 1.75	0%	0	Sangat kurang
2	1.76 - 2.50	20%	4	Kurang
3	2.51 - 3.25	75%	15	Baik
4	3.26 - 4.00	5%	1	Sangat baik
Jumlah		100%	20	

Dari tabel di atas, dengan penyebaran kuesioner *pre-test* motivasi belajar pada 20 pernyataan, maka terdapat 0 pernyataan atau 0% motivasi belajar peserta didik berada dalam kategori sangat rendah, terdapat 4 pernyataan atau 20% yang dijawab oleh peserta didik motivasi belajarnya berada dalam kategori rendah, terdapat 15 pernyataan atau 75% yang dijawab oleh peserta didik motivasi belajarnya berada dalam kategori tinggi dan 1 atau 5% pernyataan, motivasi belajar peserta didik termasuk kategori sangat tinggi.

Tabel 4.27 Distribusi Hasil Kuesioner *Pre-test*
Motivasi Belajar Seluruh Peserta Didik

Skala Likert	Interval	Persentase	Frekuensi	Kategori
1	1.00 - 1.75	0%	0	Sangat kurang
2	1.76 - 2.50	38.89%	7	Kurang
3	2.51 - 3.25	44.4%	8	Baik
4	3.26 - 4.00	16.67%	3	Sangat baik
Jumlah		100%	18	

Sedangkan dari hasil penyebaran kuesioner *pre-test* motivasi belajar kepada 18 responden atau peserta didik, maka terdapat 0 peserta didik atau 0% motivasi belajarnya berada dalam kategori sangat rendah, terdapat 7 peserta didik atau 38.89% motivasi belajarnya berada dalam kategori rendah,

terdapat 8 atau 44.4% peserta didik memiliki motivasi belajar berada dalam kategori tinggi dan 3 peserta didik atau 16.67% motivasi belajarnya berada dalam kategori sangat tinggi.

Berdasarkan tabel di atas, setelah dirata-ratakan dari hasil *pre-test* setiap item pernyataan dan jawaban seluruh peserta didik, maka diperoleh nilai rata-rata sebesar **2,7861**. Hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar peserta didik sebelum diterapkan metode pembelajaran *team games tournament* pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas XII MA DDI Majene termasuk dalam kategori tinggi.

- b. Analisis statistik deskriptif motivasi belajar peserta didik setelah penerapan metode pembelajaran *team games tournament*

Berikut ini adalah hasil pengolahan data kuesioner motivasi belajar peserta didik setelah penerapan metode pembelajaran *team games tournament* pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas XII MA DDI Majene yang berjumlah 18 orang, dengan pengolahan data analisis statistik deskriptif menggunakan aplikasi SPSS versi 25.

Tabel 4.28 Hasil Kuesioner *Post-test* Motivasi Belajar Peserta Didik

Saya menyelesaikan tugas akidah akhlak dengan tepat waktu					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jarang Sekali	0	0	0	0
	Jarang	4	22.2	22.2	22.2
	Sering	9	50.0	50.0	72.2
	Sangat Sering	5	27.8	27.8	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 18 peserta didik, sebesar 27,8% yang menjawab sangat sering (Ss), 50,0% yang menjawab sering (Sr), 22,2% menjawab jarang (Jr) dan 0% yang menjawab

jarang sekali (Js). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban jarang sekali adalah pilihan jawaban persentase paling rendah yang dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.29 Hasil Kuesioner *Post-test* Motivasi Belajar Peserta Didik

Saya tidak mencontek pekerjaan teman dalam mengerjakan soal akidah akhlak					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jarang Sekali	1	5.6	5.6	5.6
	Jarang	6	33.3	33.3	38.9
	Sering	8	44.4	44.4	83.3
	Sangat Sering	3	16.7	16.7	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 18 peserta didik, sebesar 16,7% yang menjawab sangat sering (Ss), 44,4% yang menjawab sering (Sr), 33,3% menjawab jarang (Jr) dan 5,6% yang menjawab jarang sekali (Js). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban jarang sekali adalah pilihan jawaban persentase paling rendah yang dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.30 Hasil Kuesioner *Post-test* Motivasi Belajar Peserta Didik

Ketika saya ragu untuk menyelesaikan pertanyaan dan tugas yang berkaitan dengan akidah akhlak, saya melihat contoh nyata dari jawaban yang benar.					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jarang	0	0	0	0
	Jarang	6	33.3	33.3	33.3
	Sering	8	44.4	44.4	77.8
	Sangat Sering	4	22.2	22.2	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 18 peserta didik, sebesar 22,2% yang menjawab sangat sering (Ss), 44,4% yang menjawab sering (Sr), 33,3% menjawab jarang (Jr) dan 0% yang menjawab jarang sekali (Js). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban jarang sekali adalah pilihan jawaban persentase paling rendah yang dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.31 Hasil Kuesioner *Post-test* Motivasi Belajar Peserta Didik

Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan penuh tanggung jawab					
Jawab					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jarang Sekali	1	5.6	5.6	5.6
	Jarang	1	5.6	5.6	11.1
	Sering	6	33.3	33.3	44.4
	Sangat Sering	10	55.6	55.6	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 18 peserta didik, sebesar 55,6% yang menjawab sangat sering (Ss), 33,3% yang menjawab sering (Sr), 5,6% menjawab jarang (Jr) dan 5,6% yang menjawab jarang sekali (Js). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sangat sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban jarang dan jarang sekali adalah pilihan jawaban persentase paling rendah yang dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.32 Hasil Kuesioner *Post-test* Motivasi Belajar Peserta Didik

Saya senang ketika guru memberi saya kesempatan untuk menjelaskan materi yang sudah saya pahami sebelumnya di kelas kepada teman-teman yang lain.					
Jawab					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jarang Sekali	1	5.6	5.6	5.6

	Jarang	5	27.8	27.8	33.3
	Sering	3	16.7	16.7	50.0
	Sangat Sering	9	50.0	50.0	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 18 peserta didik, sebesar 50,0% yang menjawab sangat sering (Ss), 16,7% yang menjawab sering (Sr), 27,8% menjawab jarang (Jr) dan 5,6% yang menjawab jarang sekali (Js). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sangat sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban jarang sekali adalah pilihan jawaban persentase paling rendah yang dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.33 Hasil Kuesioner *Post-test* Motivasi Belajar Peserta Didik

Saya berusaha untuk terus belajar sehingga dapat menghadapi kesulitan di kelas akidah akhlak					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jarang sekali	0	0	0	0
	Jarang	3	16.7	16.7	16.7
	Sering	7	38.9	38.9	55.6
	Sangat Sering	8	44.4	44.4	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 18 peserta didik, sebesar 44,4% yang menjawab sangat sering (Ss), 38,9% yang menjawab sering (Sr), 16,7% menjawab jarang (Jr) dan 0% yang menjawab jarang sekali (Js). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sangat sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban jarang sekali adalah pilihan jawaban persentase paling rendah yang dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.34 Hasil Kuesioner *Post-test* Motivasi Belajar Peserta Didik

Kesulitan yang saya hadapi tidak membuat semangat belajar saya hilang					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jarang Sekali	0	0	0	0
	Jarang	3	16.7	16.7	16.7
	Sering	8	44.4	44.4	61.1
	Sangat Sering	7	38.9	38.9	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 18 peserta didik, sebesar 38,9% yang menjawab sangat sering (Ss), 44,4% yang menjawab sering (Sr), 16,7% menjawab jarang (Jr) dan 0% yang menjawab jarang sekali (Js). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban jarang sekali adalah pilihan jawaban persentase paling rendah yang dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.35 Hasil Kuesioner *Post-test* Motivasi Belajar Peserta Didik

Saya belajar dengan giat tanpa diminta orang lain					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jarang Sekali	1	5.6	5.6	5.6
	Jarang	5	27.8	27.8	33.3
	Sering	7	38.9	38.9	72.2
	Sangat Sering	5	27.8	27.8	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 18 peserta didik, sebesar 27,8% yang menjawab sangat sering (Ss), 38,9% yang menjawab sering (Sr), 27,8% menjawab jarang (Jr) dan 5,6% yang menjawab jarang sekali (Js). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab

sedangkan jawaban jarang sekali adalah pilihan jawaban persentase paling rendah yang dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.36 Hasil Kuesioner *Post-test* Motivasi Belajar Peserta Didik

saya tertarik dengan permasalahan yang berhubungan dengan mata pelajaran akidah akhlak					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jarang Sekali	1	5.6	5.6	5.6
	Jarang	4	22.2	22.2	27.8
	Sering	9	50.0	50.0	77.8
	Sangat Sering	4	22.2	22.2	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 18 peserta didik, sebesar 22,2% yang menjawab sangat sering (Ss), 50,0% yang menjawab sering (Sr), 22,2% menjawab jarang (Jr) dan 5,6% yang menjawab jarang sekali (Js). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban jarang sekali adalah pilihan jawaban persentase paling rendah yang dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.37 Hasil Kuesioner *Post-test* Motivasi Belajar Peserta Didik

Saya membaca berbagai sumber untuk menemukan masalah yang berkaitan dengan pelajaran akidah akhlak					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jarang Sekali	0	0	0	0
	Jarang	4	22.2	22.2	22.2
	Sering	9	50.0	50.0	72.2
	Sangat Sering	5	27.8	27.8	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 18 peserta didik, sebesar 27,8% yang menjawab sangat sering (Ss), 50,0% yang

menjawab sering (Sr), 22,2% menjawab jarang (Jr) dan 0% yang menjawab jarang sekali (Js). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban jarang sekali adalah pilihan jawaban persentase paling rendah yang dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.38 Hasil Kuesioner *Post-test* Motivasi Belajar Peserta Didik

Saya membaca berbagai sumber untuk mencari solusi atas pertanyaan atau soal tentang akidah akhlak					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jarang Sekali	1	5.6	5.6	5.6
	Jarang	5	27.8	27.8	33.3
	Sering	6	33.3	33.3	66.7
	Sangat Sering	6	33.3	33.3	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 18 peserta didik, sebesar 33,3% yang menjawab sangat sering (Ss), 33,3% yang menjawab sering (Sr), 27,8% menjawab jarang (Jr) dan 5,6% yang menjawab jarang sekali (Js). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering dan sangat sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban jarang sekali adalah pilihan jawaban persentase paling rendah yang dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.39 Hasil Kuesioner *Post-test* Motivasi Belajar Peserta Didik

Saya tidak segan-segan untuk bertanya kepada guru jika saya memiliki masalah dalam menyelesaikan soal akidah akhlak					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jarang Sekali	1	5.6	5.6	5.6
	Jarang	4	22.2	22.2	27.8
	Sering	5	27.8	27.8	55.6
	Sangat Sering	8	44.4	44.4	100.0

	Total	18	100.0	100.0	
--	-------	----	-------	-------	--

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 18 peserta didik, sebesar 44,4% yang menjawab sangat sering (Ss), 27,8% yang menjawab sering (Sr), 22,2% menjawab jarang (Jr) dan 5,6% yang menjawab jarang sekali (Js). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sangat sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban jarang sekali adalah pilihan jawaban persentase paling rendah yang dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.40 Hasil Kuesioner *Post-test* Motivasi Belajar Peserta Didik

Menyelesaikan soal sendirian lebih menyenangkan bagi saya dari pada bekerja kelompok					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jarang Sekali	1	5.6	5.6	5.6
	Jarang	10	55.6	55.6	61.1
	Sering	3	16.7	16.7	77.8
	Sangat Sering	4	22.2	22.2	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 18 peserta didik, sebesar 22,2% yang menjawab sangat sering (Ss), 16,7% yang menjawab sering (Sr), 55,6% menjawab jarang (Jr) dan 5,6% yang menjawab jarang sekali (Js). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban jarang adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban jarang sekali adalah pilihan jawaban persentase paling rendah yang dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.41 Hasil Kuesioner *Post-test* Motivasi Belajar Peserta Didik

Melakukan tugas sendirian meningkatkan rasa ingin tahu saya					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jarang Sekali	1	5.6	5.6	5.6
	Jarang	3	16.7	16.7	22.2

	Sering	8	44.4	44.4	66.7
	Sangat Sering	6	33.3	33.3	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 18 peserta didik, sebesar 33,3% yang menjawab sangat sering (Ss), 44,4% yang menjawab sering (Sr), 16,7% menjawab jarang (Jr) dan 5,6% yang menjawab jarang sekali (Js). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban jarang sekali adalah pilihan jawaban persentase paling rendah yang dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.42 Hasil Kuesioner *Post-test* Motivasi Belajar Peserta Didik

Tugas yang beraneka ragam akan menjadi tantangan tersendiri bagi saya					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jarang Sekali	1	5.6	5.6	5.6
	Jarang	8	44.4	44.4	50.0
	Sering	5	27.8	27.8	77.8
	Sangat Sering	4	22.2	22.2	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 18 peserta didik, sebesar 22,2% yang menjawab sangat sering (Ss), 27,8% yang menjawab sering (Sr), 44,4% menjawab jarang (Jr) dan 5,6% yang menjawab jarang sekali (Js). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban jarang sekali adalah pilihan jawaban persentase paling rendah yang dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.43 Hasil Kuesioner *Post-test* Motivasi Belajar Peserta Didik

Saya senang mempelajari materi ajar baru yang belum pernah diajarkan oleh guru					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jarang Sekali	0	0	0	0
	Jarang	3	16.7	16.7	16.7
	Sering	9	50.0	50.0	66.7
	Sangat Sering	6	33.3	33.3	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 21 peserta didik, sebesar 33,3% yang menjawab sangat sering (Ss), 50,0% yang menjawab sering (Sr), 16,7% menjawab jarang (Jr) dan 0% yang menjawab jarang sekali (Js). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sangat sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab dan jawaban jarang sekali adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.44 Hasil Kuesioner *Post-test* Motivasi Belajar Peserta Didik

Saya senang belajar akidah akhlak, karena guru menggunakan permainan dalam pembelajaran					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jarang Sekali	2	11.1	11.1	11.1
	Jarang	3	16.7	16.7	27.8
	Sering	5	27.8	27.8	55.6
	Sangat Sering	8	44.4	44.4	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 18 peserta didik, sebesar 44,4% yang menjawab sangat sering (Ss), 27,8% yang menjawab sering (Sr), 16,7% menjawab jarang (Jr) dan 11,1% yang menjawab jarang sekali (Js). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sangat sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi

persentase yang dijawab sedangkan jawaban jarang sekali adalah pilihan jawaban persentase paling rendah yang dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.45 Hasil Kuesioner *Post-test* Motivasi Belajar Peserta Didik

Saya mempertahankan jawaban yang menurut saya benar					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jarang Sekali	1	5.6	5.6	5.6
	Jarang	5	27.8	27.8	33.3
	Sering	6	33.3	33.3	66.7
	Sangat Sering	6	33.3	33.3	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 18 peserta didik, sebesar 33,3% yang menjawab sangat sering (Ss), 33,3% yang menjawab sering (Sr), 27,8% menjawab jarang (Jr) dan 5,6% yang menjawab jarang sekali (Js). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering dan sering sekali adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban jarang sekali adalah pilihan jawaban persentase paling rendah yang dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.46 Hasil Kuesioner *Post-test* Motivasi Belajar Peserta Didik

Sebelum saya mempertahankan pendapat, saya mencari tahu kebenarannya terlebih dahulu					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jarang Sekali	1	5.6	5.6	5.6
	Jarang	2	11.1	11.1	16.7
	Sering	7	38.9	38.9	55.6
	Sangat Sering	8	44.4	44.4	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 18 peserta didik, sebesar 44,4% yang menjawab sangat sering (Ss), 38,9% yang menjawab sering (Sr), 11,1% menjawab jarang (Jr) dan 5,6% yang menjawab

jarang sekali (Js). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban sangat sering adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban jarang sekali adalah pilihan jawaban persentase paling rendah yang dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.47 Hasil Kuesioner *Post-test* Motivasi Belajar Peserta Didik

Saya senang menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jarang Sekali	2	11.1	11.1	11.1
	Jarang	9	50.0	50.0	61.1
	Sering	4	22.2	22.2	83.3
	Sangat Sering	3	16.7	16.7	100.0
	Total	18	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 18 peserta didik, sebesar 16,7% yang menjawab sangat sering (Ss), 22,2% yang menjawab sering (Sr), 50,0% menjawab jarang (Jr) dan 11,1% yang menjawab jarang sekali (Js). Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa jawaban jarang adalah pilihan jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban jarang sekali adalah pilihan jawaban persentase paling rendah yang dijawab oleh peserta didik.

Berikut ini adalah tabel hasil analisis statistik deskriptif *post-test* motivasi belajar peserta didik dengan nilai minimum, maximum, mean dan standar deviasi:

Tabel 4.48 Hasil *Post-test* Nilai Rata-rata Setiap Item Pernyataan Penyebaran Kuesioner Motivasi Belajar Peserta Didik

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Saya menyelesaikan tugas akidah akhlak dengan tepat waktu	18	2.00	4.00	3.0556	.72536
Saya tidak mencontek pekerjaan teman dalam mengerjakan soal akidah akhlak	18	1.00	4.00	2.7222	.82644
Ketika saya ragu untuk menyelesaikan pertanyaan dan tugas yang berkaitan dengan akidah akhlak, saya melihat contoh nyata dari jawaban yang benar.	18	2.00	4.00	2.8889	.75840
Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan penuh tanggung Jawab	18	1.00	4.00	3.3889	.84984
Saya senang ketika guru memberi saya kesempatan untuk menjelaskan materi yang sudah saya pahami sebelumnya di kelas kepada teman-teman yang lain.	18	1.00	4.00	3.1111	1.02262
Saya berusaha untuk terus belajar sehingga dapat menghadapi kesulitan di kelas akidah akhlak	18	2.00	4.00	3.2778	.75190
Kesulitan yang saya hadapi tidak membuat semangat belajar saya hilang	18	2.00	4.00	3.2222	.73208
Saya belajar dengan giat tanpa diminta orang lain	18	1.00	4.00	2.8889	.90025
saya tertarik dengan permasalahan yang berhubungan dengan mata pelajaran akidah akhlak	18	1.00	4.00	2.8889	.83235
Saya membaca berbagai sumber untuk menemukan masalah yang berkaitan dengan pelajaran akidah akhlak	18	2.00	4.00	3.0556	.72536
Saya membaca berbagai sumber untuk mencari solusi atas pertanyaan atau soal tentang akidah akhlak	18	1.00	4.00	2.9444	.93760
Saya tidak segan-segan untuk bertanya kepada guru jika saya memiliki masalah dalam menyelesaikan soal	18	1.00	4.00	3.1111	.96338

akidah akhlak					
Menyelesaikan soal sendirian lebih menyenangkan bagi saya dari pada bekerja kelompok	18	1.00	4.00	2.5556	.92178
Melakukan tugas sendirian meningkatkan rasa ingin tahu saya	18	1.00	4.00	3.0556	.87260
Tugas yang beraneka ragam akan menjadi tantangan tersendiri bagi saya	18	1.00	4.00	2.6667	.90749
Saya senang mempelajari materi ajar baru yang belum pernah diajarkan oleh guru	18	2.00	4.00	3.1667	.70711
Saya senang belajar akidah akhlak, karena guru menggunakan permainan dalam pembelajaran	18	1.00	4.00	3.0556	1.05564
Saya mempertahankan jawaban yang menurut saya benar	18	1.00	4.00	2.9444	.93760
Sebelum saya mempertahankan pendapat, saya mencari tahu kebenarannya terlebih dahulu	18	1.00	4.00	3.2222	.87820
Saya senang menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran	18	1.00	4.00	2.4444	.92178
Valid N (listwise)	18				
Jumlah	18	1.00	4.00	2.9833	

Berdasarkan tabel *posttest* di atas, dapat dilihat bahwa terdapat pernyataan yang mengalami penurunan, yaitu pada pernyataan saya menyelesaikan tugas akidah akhlak dengan tepat waktu, rata-rata jawaban responden sebelumnya sebesar 3,1111 yaitu dari 18 peserta didik, 6 responden yang termasuk kategori sangat tinggi, 8 responden kategori baik dan 4 responden termasuk kategori tinggi motivasi belajarnya, setelah melakukan *posttest* menurun menjadi 3,0556 . yakni dari 18 peserta didik sebanyak 5 responden termasuk kategori sangat tinggi, 9 responden kategori tinggidan 4 responden yang termasuk kategori rendah motivasi belajarnya.

Terdapat pula pernyataan yang mengalami banyak peningkatan, yaitu pada pernyataan “saya tidak mencotek pekerjaan teman dalam mengerjakan soal akidah akhlak.” Rata-rata jawaban responden sebelumnya sebesar 2,0556 yaitu dari 18 peserta didik, 1 responden motivasi belajarnya termasuk kategori sangat tinggi, 1 responden motivasi belajarnya dalam kategori tinggi dan 16 responden motivasi belajarnya termasuk kategori rendah motivasi belajarnya. Setelah melaukan *posttest* meningkat menjadi 2,7222, yakni dari 18 peserta didik sebanyak 3 responden motivasi belajarnya termasuk kategori sangat tinggi, 8 responden motivasi belajarnya termasuk kategori tinggi dan 7 responden motivasi belajarnya termasuk kategori rendah motivasi belajarnya.

Adapun pernyataan yang sedikit peningkatan, yaitu pada pernyataan “saya mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan penuh tanggung jawab.” Rata-rata jawaban responden sebelumnya sebesar 3,3333 yaitu dari 18 peserta didik, 9 responden motivasi belajarnya termasuk kategori sangat tinggi, 6 responden motivasi belajarnya termasuk kategori tinggi dan 3 responden motivasi belajarnya termasuk kategori rendah. Setelah melaukan *posttest* meningkat menjadi 3,3889, yakni dari 18 peserta didik sebanyak 10 responden motivasi belajarnya termasuk kategori sangat tinggi, 6 responden motivasi belajarnya termasuk kategori tinggi dan 2 responden yang termasuk kategori rendah motivasi belajarnya.

Selain pernyataan yang menurun, banyak peningkatan dan sedikit peningkatan, terdapat pula pernyataan kuesioner motivasi belajar peserta didik yang tidak ada peningkatan maupun penurunan, yaitu pada pernyataan “saya senang belajar akidah akhlak karena guru menggunakan permainan dalam pembelajaran.” Rata-rata jawaban peserta didik adalah sebesar 3,0556 atau termasuk kategori tinggi, yaitu dari 18 peserta didik terdapat 8 responden

motivasi belajarnya termasuk kategori sangat tinggi, 5 responden motivasi belajarnya berada dalam kategori tinggi dan 5 responden termasuk kategori rendah motivasi belajarnya.

Untuk mengetahui frekuensi motivasi belajar tersebut, maka terlebih dahulu menentukan hasil jawaban nilai rata-rata masing-masing peserta didik, nilai persentase, serta menentukan kelas intervalnya. Untuk mengetahui kelas interval dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Kategorisasi} = \frac{\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}}{\text{Jumlah Kategori}}$$

1. Sangat rendah : 1 – 1,75
2. Rendah : 1,76 - 2,50
3. Tinggi : 2,51 – 3,25
4. Sangat tinggi : 3,26 – 4,00²

Adapun Rumus Persentase digunakan untuk menghitung seberapa besar persentase dari data penelitian yaitu sebagai berikut:

Rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

keterangan:

P = Persentase

F = Frekuensi

N = Jumlah frekuensi

Tabel 4.49 Distribusi Pernyataan Hasil Kuesioner *Post-test* Motivasi Belajar Peserta Didik

Skala Likert	Interval	Persentase	Frekuensi	Kategori
1	1.00 - 1.75	0%	0	Sangat kurang
2	1.76 - 2.50	5%	1	Kurang

²Jonad L Pimentel, "A Note On The Uage Of Likert Scaling For Research Data Analysis", *Article*, Desember, 2010, h. 111.

3	2.51 - 3.25	85%	17	Baik
4	3.26 - 4.00	10%	2	Sangat baik
Jumlah		100%	20	

Dari tabel di atas, dengan penyebaran kuesioner post-test motivasi belajar pada 20 pernyataan, maka terdapat 0 pernyataan atau 0% peserta didik motivasi beajarnya berada dalam kategori sangat rendah yang dijawab oleh peserta didik, terdapat 1 pernyataan atau 5% yang dijawab oleh peserta didik motivasi belajarnya berada dalam kategori rendah, terdapat 17 pernyataan atau 85% yang dijawab oleh peserta didik motivasi belajarnya berada dalam kategori tinggi dan 2 atau 2% pernyataan, motivasi belajarnya termasuk kategori sangat tinggi yang dijawab oleh peserta didik.

Tabel 4.50 Distribusi Pernyataan Hasil Kuesioner *Post-test* Motivasi Belajar Peserta Didik

Skala Likert	Interval	Persentase	Frekuensi	Kategori
1	1.00 - 1.75	0%	0	Sangat kurang
2	1.76 - 2.50	16.67%	3	Kurang
3	2.51 - 3.25	50%	9	Baik
4	3.26 - 4.00	33.33%	6	Sangat baik
Jumlah		100%	18	

Dari tabel di atas, berdasarkan penyebaran kuesioner *post-test* motivasi belajar kepada 18 responden atau peserta didik, maka terdapat 0 peserta didik atau 0% motivasi belajarnya berada dalam kategori sangat rendah, terdapat 3 peserta didik atau 16.67% motivasi belajarnya berada dalam kategori rendah, terdapat 9 peserta didik atau 50% motivasi belajarnya berada dalam kategori tinggi dan 6 peserta didik atau 33.3% motivasi belajarnya berada dalam kategori sangat tinggi.

Berdasarkan tabel di atas, setelah dirata-ratakan dari hasil *post-test* setiap item pernyataan dan jawaban seluruh peserta didik, maka diperoleh nilai rata-rata sebesar **2,9833**. Hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat

motivasi belajar peserta didik setelah diterapkan metode pembelajaran *team games tournament* pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas XII MA DDI Majene juga termasuk dalam kategori tinggi dan mengalami peningkatan.

3. Analisis statistik inferensial motivasi belajar peserta didik sebelum dan setelah penerapan metode pembelajaran *team games tournament*

a. Uji Normalitas

Dalam menguji hipotesis maka terlebih dahulu yang dilakukan adalah pengujian normalitas. Pengujian normalitas dilakukan terhadap data *pre-test* dan *post-test* yang menggunakan aplikasi SPSS Versi 25 dengan analisis *Shapiro-wilk*. Analisis *Shapiro-wilk* digunakan ketika jumlah responden kurang dari 30. Uji normalitas tersebut digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Adapun kriteria pengujiannya, yaitu sebagai berikut:

Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data tersebut berdistribusi normal. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka data tersebut berdistribusi tidak normal. Dan jika salah satu kedua data $< 0,05$, maka data tersebut juga berdistribusi tidak normal. Adapun uji normalitas data *pre-test* dan *post-test* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.51 Uji Normalitas

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	Motivasi Belajar Peserta Didik	.140	18	.200*	.955	18	.510
Posttest	Motivasi Belajar Peserta Didik	.160	18	.200*	.922	18	.140
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Berdasarkan tabel pengujian normalitas, dapat dilihat nilai hasil *pre-test* dan *post-test* dengan berfokus pada *Shapiro-wilk*. Pengolahan data dengan menggunakan SPSS versi 25 memperoleh nilai hasil signifikansi *pretest* sebesar 0.51 dan *post-test* 0.14. Nilai signifikansi *pre-test* data tersebut lebih besar dari taraf signifikansi nilai alpha (α) dengan kata lain $0.51 > 0.05$. sedangkan pada *post-test* juga memperoleh nilai hasil signifikansi sebesar 0.14. Nilai signifikansi *post-test* data tersebut lebih besar dari taraf signifikansi nilai alpha (α) dengan kata lain $0.14 > 0.05$. oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji-T test

Dalam menguji kebenaran atas hipotesis yang diajukan peneliti pada analisis statistik inferensial, peneliti menggunakan pengujian uji-t tes dikarenakan uji normalitas berdistribusi normal. Berikut adalah hasil uji-t tes menggunakan aplikasi SPSS versi 25.

Tabel 4.52 Paired Samples Statistic

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Motivasi Belajar Peserta Didik	2.79	18	8.449	1.991
	Posttest Motivasi Belajar Peserta Didik	2.98	18	8.872	2.091

Pada tabel diatas, kolom mean menunjukkan skor rata-rata motivasi belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan yaitu 2,79 kemudian setelah diberikan perlakuan memiliki rata-rata 2,98. Dalam mengetahui apakah metode pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sebelum dan setelah diterapkan pada mata

pelajaran akidah akhlak di kelas XII MA DDI Majene, Berikut adalah tabel paired samples test:

Tabel 4.53 Paired Samples Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-3.944	5.428	1.279	-6.644	-1.245	-3.083	17	.007

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,007 kurang dari 0,05. Maka dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan penerapan metode pembelajaran yang diberikan pada masing-masing variabel yaitu sebelum dan setelah penerapan metode pembelajaran (*pre-test* dan *post-test*). Jadi dapat disimpulkan bahwasanya H1 diterima dan H0 ditolak, artinya penerapan metode pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas XII MA DDI Majene.

B. Pembahasan

Berdasarkan pada penelitian yang dilakukan, telah diperoleh data tentang motivasi belajar peserta didik sebelum dan setelah penerapan metode pembelajaran *team games tournament* pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas XII MA DDI Majene. Peneliti melakukan penelitian selama 5 kali pertemuan yakni mulai dari tanggal 17 Juli 2023 sampai dengan 03 Agustus 2023. Untuk mendapatkan hasil penelitian, peneliti membagikan kuesioner

pre-test dan *post-test* motivasi belajar kepada seluruh peserta didik di kelas XII MA DDI Majene yang berjumlah 18 orang, dengan menggunakan metode penelitian eksperimen jenis *one-group pretest-postest*.

Hasil penyebaran kuesioner *pre-test* motivasi belajar, peserta didik memperoleh nilai rata-rata pada setiap pernyataan kuesioner *pre-test* yaitu 2,7861 dan hasil nilai rata-rata jawaban seluruh peserta didik juga sebesar 2,7861. Sedangkan dari hasil penyebaran kuesioner *post-test* motivasi belajar, peserta didik memperoleh nilai rata-rata pada setiap pernyataan kuesioner *pre-test* yaitu 2,9833 dan hasil nilai rata-rata jawaban seluruh peserta didik juga sebesar 2,9833.

Hasil dari kuesioner *pre-test* motivasi belajar pada 20 pernyataan, terdapat 0 pernyataan atau 0% motivasi belajarnya berada dalam kategori sangat rendah yang dijawab oleh peserta didik, terdapat 4 pernyataan atau 20% yang dijawab oleh peserta didik motivasi belajarnya berada dalam kategori rendah, terdapat 15 pernyataan atau 75% yang dijawab oleh peserta didik motivasi belajarnya berada dalam kategori tinggi dan 1 atau 5% pernyataan yang dijawab peserta didik motivasi belajarnya termasuk kategori sangat tinggi. Sedangkan pada hasil penyebaran kuesioner *pre-test* motivasi belajar kepada 18 responden atau peserta didik, maka terdapat 0 peserta didik atau 0% motivasi belajarnya berada dalam kategori sangat rendah, terdapat 7 peserta didik atau 33.89% motivasi belajarnya berada dalam kategori rendah, terdapat 8 atau 44.4% peserta didik memiliki motivasi belajar berada dalam kategori tinggi dan 3 peserta didik atau 16.67% motivasi belajarnya berada dalam kategori sangat tinggi. Berdasarkan hasil *pre-test* setiap item pernyataan dan jawaban seluruh peserta didik, maka diperoleh nilai rata-rata sebesar **2,7861**. Hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar

peserta didik sebelum diterapkan metode pembelajaran *team games tournament* pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas XII MA DDI Majene termasuk dalam kategori tinggi, namun terdapat item pernyataan masih kategori sangat kurang yang dijawab oleh peserta didik, sehingga hal tersebut ingin diteliti apakah terdapat peningkatan ataupun penurunan.

Adapun hasil dari kuesioner *post-test* motivasi belajar peserta didik pada 20 pernyataan, terdapat 0 pernyataan atau 0% motivasi belajarnya berada dalam kategori sangat rendah yang dijawab oleh peserta didik, terdapat 1 pernyataan atau 5% yang dijawab oleh peserta didik motivasi belajarnya berada dalam kategori rendah, terdapat 17 pernyataan atau 85% yang dijawab oleh peserta didik motivasi belajarnya berada dalam kategori tinggi dan 2 atau 2% pernyataan yang dijawab oleh peserta didik motivasinya berada dalam kategori sangat tinggi. Sedangkan pada hasil penyebaran kuesioner *post-test* motivasi belajar kepada 18 responden atau peserta didik, maka terdapat 0 peserta didik atau 0% motivasi belajarnya berada dalam kategori sangat rendah, terdapat 3 peserta didik atau 16.67% motivasi belajarnya berada dalam kategori rendah, terdapat 9 peserta didik atau 50% motivasi belajarnya berada dalam kategori tinggi dan 6 peserta didik atau 33.3% motivasi belajarnya berada dalam kategori sangat tinggi. Berdasarkan tabel diatas, setelah dirata-ratakan dari hasil *post-test* setiap item pernyataan dan jawaban seluruh peserta didik, maka diperoleh nilai rata-rata sebesar **2,9833**. Hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar peserta didik setelah diterapkan metode pembelajaran *team games tournament* pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas XII MA DDI Majene juga termasuk dalam kategori tinggi dan mengalami peningkatan.

Adanya hasil yang didapatkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik sebelum penerapan metode pembelajaran *team games tournament* pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas XII MA DDI Majene berada dalam kategori tinggi namun ada beberapa pernyataan kuesioner yang menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik termasuk kategori rendah. Pernyataan yang paling rendah rata-rata jawaban kuesioner *pretest* motivasi belajar peserta didik adalah pernyataan “saya tidak akan mencontek pekerjaan teman dalam mengerjakan soal akidah akhlak” dengan rata-rata 2,0556, yakni dari 18 peserta didik sebanyak 2 responden termasuk kategori baik dan 16 responden yang termasuk kategori rendah motivasi belajarnya. Hasil tersebut sejalan dengan teori Sardiman bahwa indikator motivasi belajar dikatakan masih kurang jika peserta didik tidak bertahan dalam meghadapi kesulitan dan merasa putus asa serta kurang senang mengerjakan tugas dengan mandiri,³ termasuk mencontek pekerjaan teman.

Kemudian pernyataan kuesioner *pretest* paling rendah dilanjutkan pada pernyataan “ketika saya ragu untuk menyelesaikan pertanyaan dan tugas yang berkaitan dengan akidah akhlak, saya akan melihat contoh nyata dari jawaban yang benar.” Pernyataan tersebut saling berkesinambungan yang sama-sama menunjukkan bahwa peserta didik masih kurang semangat dan mudah putus asa dalam menerima tugas dari guru dan peserta didik menunjukkan kurang bertahan dalam menghadapi kesulitan, dengan demikian peserta didik tidak berusaha untuk memecahkan soal yang diberikan dengan menjawab pertanyaan apa adanya, tidak ada usaha untuk mencari kebenarannya.

Selanjutnya pernyataan paling rendah diikuti pada pernyataan “menyelesaikan soal sendirian lebih menyenangkan bagi saya dari pada

³Ridwan Abdullah Sani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Cet. 2; Depok: PT. Rajagrafindo Persada, 2019), h. 74.

bekerja kelompok” dengan rata-rata jawaban 2,4444. Temuan tersebut saling berkesinambungan dari pernyataan rendah sebelumnya dimana membuktikan bahwa peserta didik sangat kurang dalam mengerjakan tugas dengan mandiri dari guru dan terdapat peserta didik yang lebih suka kerja kelompok. Sehingga menurut peneliti temuan tersebut sangat sejalan dengan *team games tournament* yang termasuk dalam tipe pembelajaran kooperatif atau berkelompok.

Selain itu, dari hasil *posttest* yakni setelah *metode team games tournament* diterapkan, telah didapatkan jawaban pernyataan kuesioner peserta didik yang mengalami penurunan, yaitu pada pernyataan “saya menyelesaikan tugas akidah akhlak dengan tepat waktu”, rata-rata jawaban responden yang sebelumnya sebesar 3,1111 menurun menjadi 3,0556. Hasil temuan tersebut sesuai dengan salah satu indikator kelemahan *team games tournament* yang memang penerapannya membutuhkan banyak waktu,⁴ sehingga pada saat penerapan *team games tournament* pernyataan tersebut bertentangan dengan hasil penelitian yakni peserta didik mengalami penurunan dalam hal kecepatan ketika menyelesaikan tugas akidah akhlak yang diberikan oleh guru.

Selain temuan pernyataan kuesioner motivasi belajar peserta didik yang menurun, terdapat pula pernyataan yang mengalami banyak peningkatan, yaitu pada pernyataan “saya tidak mencotek pekerjaan teman dalam mengerjakan soal akidah akhlak.” Rata-rata jawaban responden yang sebelumnya sebesar 2,0556 setelah metode *team games tournament* diterapkan, meningkat menjadi 2,7222. Hasil temuan tersebut membuktikan

⁴Iis Meiliani, “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa di Mts Islamiyah Ciputat”, *Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarfi Hidayatullah*, Jakarta 2018, h. 37.

bahwa peserta didik telah memiliki motivasi belajar sesuai dengan indikator motivasi belajar menurut Sardiman yaitu peserta didik dikatakan memiliki motivasi belajar ketika senang mengerjakan tugas dengan mandiri⁵ salah satunya tidak mencontek pekerjaan teman.

Selain itu, terdapat pula pernyataan kuesioner motivasi belajar peserta didik yang sedikit peningkatan, yaitu pernyataan “saya mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan penuh tanggung jawab”. Rata-rata jawaban responden sebelumnya sebesar 3,3333 setelah melakukan *posttest* meningkat menjadi 3,3889. Hasil penelitian tersebut terbukti bahwa sebelum dan setelah penerapan, peserta didik kelas XII telah memiliki rasa tanggung jawab yang baik dan tidak mengalami penurunan. Dalam indikator motivasi belajar juga disebutkan bahwa apabila peserta didik memiliki rasa tanggung jawab yang baik, bertahan menghadapi kesulitan dan dapat mempertahankan pendapatnya, maka peserta didik tersebut sudah memiliki motivasi yang cukup baik dalam belajar.⁶

Selain pernyataan yang menurun, banyak peningkatan dan sedikit peningkatan, terdapat pula pernyataan kuesioner motivasi belajar peserta didik yang tidak ada peningkatan maupun penurunan, yaitu pada “pernyataan saya senang belajar akidah akhlak karena guru menggunakan permainan dalam pembelajaran”. Rata-rata jawaban peserta didik adalah sebesar 3,0556 atau termasuk kategori baik. Sesuai pada teori David De Vries dan Keath Edward sebagai penemu metode *team games tournament* yang menyebutkan bahwa metode pembelajaran *team games tournament* mengandung unsur permainan

⁵Ridwan Abdullah Sani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Cet. 2; Depok: PT. Rajagrafindo Persada, 2019), h. 74.

⁶Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran* (Cet. 2; Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016), h. 377.

dalam belajar, sehingga peserta didik dapat belajar lebih rileks dan menyenangkan.⁷

Penelitian dilanjutkan dengan uji prasyarat (uji asumsi dasar) yaitu uji normalitas. Pengujian tersebut menggunakan aplikasi SPSS versi 25 untuk mempermudah dalam mendapatkan hasil pengujian. Adapun uji normalitas data tersebut memperoleh hasil data berdistribusi normal dengan memperoleh nilai hasil signifikansi *pretest* sebesar 0.51 dan *post-test* 0.14. Nilai signifikansi *pre-test* data tersebut lebih besar dari taraf signifikansi nilai alpha (α) dengan kata lain $0.51 > 0.05$ sedangkan pada *post-test* juga memperoleh nilai hasil signifikansi sebesar 0.14. Nilai signifikansi *post-test* data tersebut lebih besar dari taraf signifikansi nilai alpha (α) dengan kata lain $0.14 > 0.05$. oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan uji-t test (*paired samples test*) dengan memperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,007 kurang dari 0,05 atau $0,007 \leq 0,05$. Hasil tersebut dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan penerapan metode pembelajaran yang diberikan pada masing-masing variabel yaitu sebelum dan setelah penerapan (*pre-test* dan *post-test*) metode pembelajaran *team games tournament*. Jadi dapat disimpulkan bahwasanya H1 diterima dan H0 ditolak, artinya penerapan metode pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas XII MA DDI Majene.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian-penelitian sebelumnya bahwa upaya dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik

⁷Musdalipa, *Buku Panduan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga* (Cet.1; Solok Sumatra Barat: Mitra Cendekia Media, 2022), h. 4.

dengan menerapkan metode pembelajaran *team games tournament* berhasil diterapkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Hidayatus Sholihin dalam skripsinya menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. penelitian tersebut membuktikan bahwa motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan yang cukup baik yaitu kategori tinggi yang semula menunjukkan presentase sebesar 12% meningkat menjadi 34%. *Team games tournament* juga mengasah kemampuan peserta didik dalam berkompetisi dan menjadi lebih aktif dalam berpartisipasi serta berkompetisi untuk mengemukakan jawabannya.⁸ Adapun yang membedakan pada penelitian ini adalah penelitian sebelumnya meneliti *team games tournament* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam dengan menggunakan penelitian tindakan kelas. Sedangkan penelitian ini mencoba meneliti *team games tournament* pada mata pelajaran akidah akhlak dengan menggunakan penelitian kuantitatif jenis eksperimen dengan 5 kali pertemuan, dan menunjukkan bahwa penelitian ini sama-sama mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Imam Syafi'i yang menyimpulkan bahwa metode pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran akidah akhlak, seperti pada mata pelajaran dipenelitian ini. Pada hasil penelitiannya menyebutkan bahwa pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang seringkali mudah dipahami oleh peserta didiknya yang

⁸Ponorogo", *Skripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Ilmu dan Keguruan Institut Agama negeri Ponorogo*, 2020, h. 2.

dapat menarik perhatiannya, salah satunya yaitu *team games tournament*.⁹ Adapun yang membedakan pada penelitian ini adalah metode penelitian yang digunakan, yakni penelitian Imam Syafi'i menggunakan metode penelitian kualitatif jenis deskriptif dengan teknik pengambilan data secara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen jenis *one grup pretest-postest* dengan membagikan kuesioner kepada responden. Meskipun menggunakan metode penelitian dan jenis permainan yang berbeda, namun penelitian ini juga berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Dhiya Octariani dalam jurnalnya juga tidak jauh berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian tersebut mencoba menerapkan metode *team games tournament* dengan menggunakan metode penelitian *mix method* atau penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan minat belajar matematika siswa kelas VII SMP menggunakan model *team games tournament* dalam pembelajaran.¹⁰ Berbeda dengan penelitian ini, yang meneliti peserta didik ditingkatan madrasah aliyah kelas XII, dan mata pelajaran yang berbeda.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Zahrotul Awaliyah dalam pelaksanaan metode pembelajaran *team games tournament* menyimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan siswa, namun mendapatkan

⁹Imam Syafi'i, "Penerapan Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MA Darus Shibyan Balung", *Jurnal Pendidikan, Sosial dan Agama*, Vol. 8, No. 4, 2022, h. 97.

¹⁰Dhia Octariani, "Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Matematika Siswa", *Jurnal l Pendidikan Matematika dan Sains*, VOL 1 (2), 2020, h. 48.

beberapa kendala dalam penggunaan metode, yaitu terbatas dalam mengkondisikan waktu, adanya peserta didik yang tidak mengikuti diskusi kelompok dan adapula peserta didik yang belum terbiasa dalam diskusi kelompok,¹¹ sehingga disarankan kepada penelitian selanjutnya untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengelola kelas khususnya dalam menerapkan metode *team games tournament* dalam proses pembelajaran.

Adanya penelitian-penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *team games tournament* terbukti lebih banyak berhasil, namun rata-rata yang berhasil adalah menggunakan media permainan meja tournament dan mata pelajaran yang berbeda, serta variabel penelitian seperti motivasi belajar dan hasil belajar, sehingga peneliti mencoba sesuatu yang berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya yakni peneliti bereksperimen dengan mencoba menerapkan metode pembelajaran *team games tournament* pada mata pelajaran akidah akhlak dengan menggunakan bantuan media permainan *estafet quiz* ditingkatkan madrasah aliyah kelas XII dengan metode penelitian eksperimen jenis *one grup ptest-postest* dikarenakan dari penelusuran tinjauan pustaka peneliti, ternyata belum ada penelitian yang menggunakan media *estafet quiz* dalam penerapan metode pembelajaran *team games tournament*. Selain itu, penelitian sebelumnya telah banyak meneliti metode *team games tournament* dalam bentuk penelitian tindakan kelas, kuantitatif dan eksperimen jenis *quasi eksperimen*. Penelitian ini juga diperkuat dengan trend penelitian terdahulu yang sudah pernah dan banyak diterapkan dicakupan Pulau Jawa, Sumatra dan Sulawesi namun hanya di Sulawesi Selatan saja. Maka penelitian ini

¹¹Zahrotul Awaliyah, "Penggunaan Metode Pembelajaran Team Games Tournament dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IX di Mts An-Nur Tempursari Lumajang", *Skripsi UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*, 2023, h. 96.

mencoba untuk diterapkan pada cakupan wilayah Sulawesi Barat khususnya di Kabupaten Majene yang sekolahnya terdapat permasalahan pembelajaran dalam kelas.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat dipahami bahwa dalam menerapkan metode pembelajaran *team games tournament* terbukti berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik namun terdapat beberapa kendala. Dari kendala itulah yang menjadi catatan penting bagi peneliti selanjutnya untuk lebih kreatif serta inovatif dalam menerapkan metode *team games tournament* dalam proses pembelajaran, misalnya menggunakan media permainan yang berbeda, tingkatan sekolah yang berbeda, mata pelajaran, atau bisa juga melakukan mix atau kolaborasi dengan berbagai metode pelajaran lainnya. Peneliti selanjutnya juga disarankan untuk mencoba meneliti variabel lain agar ada kebaruan dalam penelitian sebelumnya.

Menurut peneliti, penelitian ini sangat menarik untuk dikaji serta dieksplor lebih dalam khususnya upaya mengurangi permasalahan yang terjadi dalam kelas ataupun pada proses pembelajaran, dikarenakan terbukti memberikan kontribusi yang baik dalam proses belajar mengajar khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Tingkat motivasi belajar peserta didik sebelum penerapan metode pembelajaran *team games tournament* termasuk kategori tinggi. Hasil penyebaran kuesioner *pretest* motivasi belajar peserta didik memperoleh nilai rata-rata jawaban responden sebesar 2,7861, yaitu dari 18 responden terdapat 0 peserta didik atau 0% memiliki motivasi belajar dalam kategori sangat rendah, 7 peserta didik atau 33.89% memiliki motivasi belajar rendah, 8 atau 44.4% peserta didik memiliki motivasi belajar kategori tinggi dan 3 peserta didik atau 16.67% memiliki motivasi kategori sangat tinggi. Ditemukan pula 3 pernyataan paling rendah dijawab oleh peserta didik yang menunjukkan bahwa pernyataan tersebut termasuk dalam kategori motivasi belajar yang masih rendah atau belum memenuhi nilai interval, yakni dengan rata-rata jawaban sebesar 2.0556, 2.2778 dan 2.4444.
2. Tingkat motivasi belajar peserta didik setelah penerapan metode *team games tournament* juga masih termasuk kategori tinggi. Hasil penyebaran kuesioner *posttest* motivasi belajar peserta didik memperoleh nilai rata-rata jawaban responden sebesar 2,9833, yaitu dari 18 responden terdapat 0 peserta didik atau 0% memiliki motivasi belajar kategori sangat rendah, 3 peserta didik atau 16.67% memiliki motivasi belajar kategori kurang, 9 peserta didik atau 50% memiliki motivasi belajar kategori tinggi dan 6 peserta didik atau 33.3% motivasi belajarnya berada dalam kategori sangat tinggi.

3. Penerapan metode pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas XII MA DDI Majene. Hasil uji normalitas menunjukkan hasil data berdistribusi normal dengan memperoleh nilai hasil signifikansi *pretest* sebesar 0.51 dan *post-test* 0.14. Nilai signifikansi *pre-test* data tersebut lebih besar dari taraf signifikansi nilai alpha (α) dengan kata lain $0.51 > 0.05$. sedangkan pada *post-test* juga memperoleh nilai hasil signifikansi sebesar 0.14. Nilai signifikansi *post-test* data tersebut lebih besar dari taraf signifikansi nilai alpha (α) dengan kata lain $0.14 > 0.05$. Adapun hasil uji t-test (*paired samples test*) memperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,007 kurang dari 0,05 atau $0,007 < 0,05$. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwasanya H1 diterima dan H0 ditolak, artinya penerapan metode pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas XII MA DDI Majene.

B. Saran

Setelah peneliti melakukan penelitian dengan eksperimen, menguji, sampai pada tahap pengambilan keputusan dari hasil penelitian, maka peneliti merumuskan saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Diharapkan kepada MA DDI Majene agar dapat mengembangkan penggunaan media dan metode pembelajaran dalam proses belajar mengajar, untuk mengurangi permasalahan pembelajaran yang terjadi di kelas, khususnya dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Termasuk penerapan metode pembelajaran *team games tournament* yang belum pernah diterapkan oleh guru di sekolah tersebut.

2. Bagi Guru

Diharapkan metode pembelajaran *team games tournament* ini dapat digunakan guru dalam proses belajar mengajar, khususnya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hasil penelitian ini terbukti bahwa metode pembelajaran *team games tournament* berhasil meningkatkan motivasi belajar meskipun peningkatannya belum signifikan. Guru juga diharapkan mampu melakukan mix atau kolaborasi dengan berbagai metode pelajaran lainnya, agar tercipta suasana kelas yang menyenangkan dan menerapkan metode pembelajaran yang kreatif serta inovatif yang mampu mengurangi permasalahan yang terjadi dalam kelas.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dalam penelitian ini, masih terdapat kekurangan yang perlu diperbaiki dan ditingkatkan, oleh sebab itu diharapkan untuk peneliti selanjutnya agar bisa melengkapi dan menyempurnakan hasil penelitian ini. Diharapkan pula untuk lebih kreatif dalam memilih permainan saat penerapan metode pembelajaran *team games tournament*, agar tercipta kebaruan penelitian dari peneliti sebelumnya, terutama untuk meminimalisir kekurangan dari metode *team games tournament*, khususnya penggunaan waktu atau efisiensi dalam penerapan metode pembelajaran ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrohim, Usman. *“Akidah Akhlak, Studi dan pengajaran”* Jakarta : Kementerian Agama 2014. Untuk MA/ IPA, IPS, BAHASA Kelas X, 2014.
- Agustiandi, Rifka. *Metode Penelitian Kuantitatif dann Kualitatif*, Cet: 1. Tohar Media Makassar, 2022.
- Aldiyah, Evy. “Perubahan Gaya Belajar di Masa Pandemi Covid-19”, *Cendekia: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, Vol. 1 No 1, 2021.
- Amalia, Rizki. “Penerapan Problem Based Learning yang Dipadukan dengan Model Team Games Tournament untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Literasi Matematis Siswa SMP Negeri 1 Langsa”, *Journal Of Basic Education Studies*, Vol. 1 No. 1, 2018.
- Amiruddin. “Pengaruh Pemberian Reward atau Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa”, *Jurnal Ilmiah Kependidikan Universitas Islam Negeri Sumatra Utara*, Vol. 2, No. 1, 2022.
- Anggraeni, Neni. “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Ludo Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa (Studi Eksperimen di Kelas VII SMP Negeri 1 Lemahabang Cirebon)”, *Pediamatika: Journal Of Mathematical Science And Mathematics Education*, Vol.01 No. 01, 2019.
- Andeka, Wiwik. “Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa SDN 04 Sitiung”, *Jurnal Pendidikan dan Konseling, Universitas Dharmas Indonesia*, 2022.
- Anwar Muhammad. *Menjadi Guru Profesional*, Jakarta: Reguler Prenada Media Grup, 2018.
- Arianti. Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, *Jurnal Kependidikan, Fakultas Tarbiyah IAIN Bone*, Vol.12, No.2, Thn. 2018.
- Awaliyah, Zahrotul. “Penggunaan Metode Pembelajaran Team Games Tournament dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IX di Mts An-Nur Tempursari Lumajang”, *Skripsi Universitas Negeri Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*, 2023.
- Drayatun, Salma. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Aktivitas dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kokop”, *Jurnal Pena Sains*, Vol. 4, No. 1, 2017.
- Elisa Selvia, “Model Pembelajaran Cooperative Teams Games Tournament (TGT) Secara Tatap Muka untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Passing Atas Kelas X IPS MA AL-Hidayah Sukamaju Singigi Hilir Kabup”, *Journal on Education*, Vol.05, No. 04, 2023.
- Emzir. *Metodologi Penelitian Pendidikan, kuantitatif dan kualitatif*, Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2019.
- Enda, Amna. “Kedudukan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran”, *Lantanida Journal*, Vol. 5 No. 2, 2018.

- Fazrin, Ari Maulana. "Dampak Berita Hoax Terhadap Berkembangnya Sikap Degradasi Moral Peserta Didik (Studi Kasus di SMKN 4 Bandung)". *Skripsi(S1) Thesis, FKIP UNPAS*. 2020.
- Hamid, Abdul. "Minat Siswa Kelas Xii Sma Negeri 1 Bolano Lambunu Parigi Moutong untuk Melanjutkan Studi Kejenjang Perguruan Tinggi", *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial, Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako*, Vol.16, No. 1, 2019.
- Handayani, Lidiya Putri. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Lubuk Basung", *Journal of Education & Pedagogy*, Vol. 1 No. 3, 2022.
- Harianti Rini, Suci Amin. "Pola Asuh Orang Tua dan Lingkungan Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa", *Jurnal Curricula*, Vol. 1, No. 2, 2016.
- Hasanah, Uswatun. "Permainan Estafet untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 6, No.1, thn, 2022.
- Imaroh, Iim. "Dampak Pasca Pandemi Covid-19 Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Madrasah Alivah Negeri (Man) 3 Kabupaten Cirebon". *Bachelor Thesis, IAIN Syekh Nurjati*. 2023.
- Ismaniar. "Model Permainan Estafet Bait Lagu untuk Meningkatkan Kemampuan Pemusatan Perhatian Pada Anak", *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol. 12 edisi 1, thn. 2018.
- Kismayant. "Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Turnament (TGT) dengan Menggunakan Media Flashcard Terhadap Kemampuan Kognitif dan Motivasi Belajar Biologi Siswa Kelas VII", *Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan*, Vol. 3, No. 2, 2023.
- Makbul. "Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian", *Makassar: Program Pasca sarjana, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 2021.
- Maolani, Rukaesih. "*Metodologi Penelitian Pendidikan*", Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Mardliyah, Shibu Zuharoul. "Motivasi Belajar Siswa melalui Pembelajaran Akidah Akhlak dengan Strategi Teams Games Tournament di Madrasah Ibtidaiyah", *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, Vol. 6, No.2, 2020.
- Maulidina, Zakiyatu. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media TTS Terhadap Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Jpsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, Vol. 4, No. 2
- Meiliani, Iis. "Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa di MTs Islamiyah Ciputat", *Juurnal Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarfi Hidayatullah*, Jakarta 2018.
- Melia, Risti. "Pengaruh Permainan Estafet Puzzle terhadap Kerja Sama Anak", *Jurnal Tumbuh Kembang*, Vol.4, No.4, 2020.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun*, 2013.

- Muhammad, Maryam. "Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran" , *Lantanida Journal*, Vol. 4 No. 2, 2017.
- Musdalipa. "Buku Panduan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga", *Solok Sumatra Barat: Mitra Cendekia Media*, 2022.
- Ngurah, Anak Agung. "Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar", *Indonesian Journal of Educational Development* Volume 2 Nomor 2, Agustus 2021.
- Nugroho, Agung. "Model Estafet Games untuk Siswa Tunagrahita", *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, Vol. 9, No. 3, thn. 2021.
- Nur'aini, Devi. "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Metode Eksperimen pada Pembelajaran IPA Kelas V B SD Negeri Tambakrejo Kabupaten Purworejo", *Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Negeri Yogyakarta*, Thn. 2018.
- Nurjumhar. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Santifik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Pecahan di SDN 2 Buwun Sejati Tahun Pelajaran 2020/2021", *Skripsi Universitas Muhammadiyah Mataram*, thn. 2021.
- Oktafianto, Kresna. "Pengembangan Desain Pembelajaran Basic Mathematic dengan Metode Estafet Kartu", *Jurnal Abdimas Universal*, Vol.1 No. 2, thn 2019.
- Prijanto, Jossapat Hendra. "Peran Guru dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dengan Menerapkan Metode Tanya Jawab pada Pembelajaran Online", *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan 11*, No. 3, 2021.
- Priyanto, Doni. "*Teams Games Tournament Sebuah Upaya Meningkatkan Hasil Matematika*", Jawa timur: Penerbit NEM, 2021.
- Puthree, An Nisa. "Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar selama Pembelajaran Daring", *Jurnal Basicedu* Volume 5 No.5, thn. 2021.
- Ramadhani, Diana Ayu. "Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Peserta Didik di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, Vol.6 No.3, thn. 2022.
- Ramadhan, Muhammad. *Metode Penelitian*, Surabaya: 2021.
- Riyanto, Slamet. "*Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Tehnik, Pendidikan, dan Ekperimen*", Sleman:Yogyakarta, 2020.
- Rizky. "Peran Guru dan Orang Tua dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik", *Jurnal Universitas Jember*, FKIP-e Proceiding, ISSN 257-5917, thn. 2023.
- Rosady, Feronika. "Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament Berbasis Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa di kelas VIII SMP Negeri 2 Permai", *Jurnal Pendidikan Biologi*, Vol.2 No.1, thn 2017.
- Rubini. "Efektivitas Pembelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijaga Gunungkidul Yogyakarta", *Jurnal Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, Vol. 21. No. 1, thn 2021.

- Rusman. *“Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan”*, Rawamangun Jakarta: Prenadamedia Grup, 2018.
- Sani, Ridwan Abdullah. *“Strategi Belajar Mengajar”*, Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2019.
- Sani, Ridwan Abdullah. *“Strategi Belajar Mengajar”*, Depok: Rajawali Pers, 2019.
- Sanjaya, Wina. *“Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan”*, Jakarta: Prenamedia Grup, 2020.
- Sholihin, Hidayatus. “Penerapan TGT (Team games tournament) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran SKI Di MA Maarif Balong Ponorogo”. *Skripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam IAIN Ponorogo*, thn 2022.
- Siregar, Syofian. *“Metode Penelitian Kuantitatif dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS”*, Jakarta: Rawamangun, 2018.
- Sugiyono. *“Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)”*, Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sumantri, Mohamad Syarif. *“Strategi Pembelajaran”*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016.
- Susanti, Lidia. *“Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi”*, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2020.
- Syafi’I, Imam. *“Penerapan Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MA Darus Shibyan Balung”*, *Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama* ISSN: 2442-8418; Vol. 8 No. 4 September 2022.
- Syah, Muhibbin. *“Psikologi Belajar”*, PT. Rajagrafindo Persada, 2020.
- Syahrianti. “Penerapan Metode Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs Muhammadiyah Cabang Palloke Kec. Polut, Kab. Takalar”, *Skripsi Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Alauddin Makassar*, thn. 2014.
- Triwiyanto, Teguh. *“Pengantar Pendidikan”*, Cet. 1; PT Bumi Aksara, 2014.
- Wardhana, Aditya. *“Pengantar Ilmu Administrasi dan Manajemen”*, CV. Media Sains Indonesia, 2022.

LAMPIRAN

Lampiran 1

GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

A. Gambaran Umum MA DDI Majene

MA DDI Majene berdiri sekitar tahun 1979 yang awalnya berdiri atas dasar inisiatif dari masyarakat sekitar. MA DDI Majene ini berdiri atas dasar permasalahan pendidikan yang terjadi saat itu, di mana anak-anak atau generasi sulit melanjutkan pendidikan karena pada masa itu sekolah-sekolah masih sedikit dan khusus madrasah masih sangat sulit dijangkau untuk menempuh jalur pendidikan agama. Akhirnya saat itulah muncul inisiatif masyarakat untuk mendirikan sebuah madrasah dibawah naungan oraganisasi Darud Da'wah Wal Irsyad.

Berdirinya MA DDI Majene menjadi awal perkembangan pendidikan Agama di tingkat madrasah. Orang tua mengatarkan anak-anaknya untuk menimba ilmu di madrasah ini dengan harapan anaknya bisa menjadi lulusan sekolah yang memiliki nilai-nilai keagamaan dan dapat menerapkan ilmunya di kehidupan sehari-hari terutama ilmu agama.

Seiring berjalannya waktu, pendidik di sekolah ini bertambah, peserta didiknya pun bertambah, dan sekolah ini berhasil meraih prestasi tungkat madrasah. Sampai sekarang pun masih berkembang dan bisa bersaing di tingkat MA meski peserta didik mulai berkurang.¹

¹Ashari, dkk, Laporan Akhir Praktik Pengalaman Lapangan MA DDI Majene, Sejarah MA DDI Majene, 2022, h.1.

1. Visi dan Misi

Visi dan misi di MA DDI Majene, yaitu sebagai berikut:

a. Visi Sekolah

“Terwujudnya Peserta Didik yang Santun, Cerdas, Kompetitif dan Berakhlak Mulia.”

b. Misi Sekolah

1. Mewujudkan pembentukan karakter islami yang mampu mengaktualisasikan diri baik di lingkungan Madrasah maupun di Masyarakat.
2. Menyelenggarakan pendidikan dengan memberi kesempatan yang luas kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan, bakat dan minat.
3. Mewujudkan budaya disiplin secara intensif kepada seluruh warga Madrasah.
4. Mewujudkan tata kelola lingkungan Madrasah yang bersih, nyaman, indah dan rapih.²

c. Identitas Sekolah

a) Data Umum

Nama Sekolah	: MAS DDI MAJENE
NPSN	: 40605956
NSS	: 131276050003
Kode Pos	: 91411
Yayasan Penyelenggara Sekolah	: Darul Da'wah Wal-Irsyad (DDI)
Daerah	: Perkotaan (Majene)
Akreditasi	: B
Status	: Swasta

²Wawancara dengan Ahmad Zulkifli, tanggal 14 Desember 2022 di MA DDI Majene.

Jenjang : SMA
 Waktu Belajar : Pagi-Sore
 Tahun Berdiri : 1979
 Email : maddimajene57@gmail.com

b) Lokasi Sekolah

Provinsi : Sulawesi Barat
 Kabupaten : Majene
 Kecamatan : Banggae Timur
 Kelurahan : Labuang
 Jalan : KH. Muh. Shaleh No. 57³

c) Struktur Organisasi MA DDI Majene Tahun Pelajaran 2021/2022

Adapun struktur organisasi MA DDI Majene sebagai berikut:

NO	NAMA GURU	NIP	JABATAN/TUGAS
1	Muhammad Idham AR, S.Sos.I	197906242007011011	Kepala Madrasah
2	Sainuddin, S.Pd	198310082009121003	Wakamad Kurikulum
3	Masnah, S.Pd.I	197910022007102001	Wakamad Kesiswaan
4	Askiah, S.Pd		Kepala Perpustakaan
5	Ahmad Zaki,S.H		Kepala Tata Usaha
6	Khairul Bariya, S.Pd.I		Bendahara Bos
7	Sukrianti Idrus, S.Pd		Pembina OSIS
8	Syahrudin, S.Pd.I		Pembina Pramuka
9	Nurbaya, S.Hum		Pembina PMR
10	Fitriani, S.Pd		Wali Kelas X IPS

³Ashari dkk, Laporan Akhir Praktik Pengalaman Lapangan MA DDI Majene, Sejarah MA DDI Majene, 2022, h.4.

11	Nikmah, S.Pd	198111152007102001	Wali Kelas XI IPS
12	Sitti Aman, S.Pd.I	198212312009012018	Wali Kelas XII IPS
13	Zulhajiah, S.Pd	198309302019032013	Wali kelas XII BHS
14	Ahmad Zulkifli, S.Pd.I		Operator
15	M. Guntur Priade Utama, Amd.Kom		Kepala Lab. Komputer
16	Sittih Fatimah, S.Pd.I		Wali Kelas XI IPS

d) Daftar Pendidik dan Tenaga Pendidik

NO	NAMA GURU	NIP	MATA PELAJARAN
1	Muhammad Idham AR, S. Sos. I	NIP.19790624 200701 1 011	Sosiologi dan Sosiologi (LM)
2	Sainuddin, SPd.I	NIP. 19831008 200912 1 003	Ekonomi dan Lintas Minat
3	Masnah, S.Pd.I	NIP. 19791002 200710 2 001	Fikih, SKI, Mulok, dan BTQ
4	Nikmah, S.Pd.	NIP. 19811115 200710 2 002	Bahasa Indonesia, Sastar Indonesia dan Sastra Indonesia (LM)
5	Sitti Aman, S.Pd.I	NIP. 19821231 200901 2 018	Bahasa Inggris, Sastra Inggris, dan Sastra Inggris (LM)
6	Zulhajiah, S.Pd	NIP. 19830930 201411 2 005	Matematika
7	Suharni, SE	NIP. 19820325 201411 2 003	Geografi
8	Sukainah, S.Ag	NIP. 19781025 200701 2 018	Sejarah
9	Fitriani, S. Pd		Seni Budaya dan Prakarya

10	Syahrudin, S.Pd.I		Qur'an Hadis, Antropologi, dan Mulok BTQ
11	Ahmad Zulkifli, S.Pd.I		SKI, Prakarya, Mulok
12	Khairul Bariya, S.Pd.I		Aqidah Akhlak dan Prakarya
13	Fachruddin, S. Pd.I		Prakarya
14	Sukrianti Idrus, S.Pd		Penjaskes
15	Askiah, S.Pd		Sejarah Indonesia, Sejarah, PKN
16	Nurbaya, S.Hum		Bahasa Arab dan Bahasa Asing
17	M. Guntur Priade Utama, A.Md.Kom		
18	Ahmad Zaky, SH		
19	Afriani, S.Pd		
20	Abd. Azis		

e) Sarana dan Prasarana

MA DDI Majene memiliki 4 bangunan yang terdiri dari kantor, perpustakaan, LAB Komputer, dan Ruang Kelas. Salah satu bangunannya yaitu bangunan kantor berlantai 2, di mana lantai pertama kantor dan lantai ke dua merupakan mushollah yang di dalamnya juga terdapat 2 kamar untuk asrama (tempat tinggal peserta didik). Selain bangunan tersebut, sekolah ini juga dilengkapi dengan WC dan tempat berwudhu yang sangat memadai.

Terkait fasilitasnya sendiri, juga sangat memadai. Hal ini karena sekolah tersebut sudah tersedia komputer, jaringan WI-FI, LCD/proyektor, dan buku-buku pelajaran di perpustakaan. Sehingga apabila peserta didik ingin mencari sumber belajar yang lebih luas, maka sangat memungkinkan. Guru-guru juga jika ingin mengembangkan cara, metode, strategi, dan model pembelajarannya sudah dapat memanfaatkan komputer dan LCD/ proyektor sebagai media/alat bantunya.⁴

⁴Wawancara dengan Ahmad Zulkifli, tanggal 14 Desember 2022 di MA DDI Majene.

Lampiran 2

**LEMBAR KUESIONER *PRE-TEST* MOTIVASI BELAJAR
PESERTA DIDIK**

A. Petunjuk pengisian

1. Identitas peserta didik

Nama :

Kelas/No. Absen :

2. Mohon anda menjawab dengan sejujurnya.

3. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom jawaban. Pilihlah salah satu yang dianggap paling sesuai dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan.

4. Ada empat pilihan jawaban yang masing-masing maknanya sebagai berikut:

a. Ss : Pernyataan *sangat sering* jika jawaban benar-benar sesuai dengan apa yang dirasakan = 4 skor

b. Sr : Pernyataan *sering* jika pernyataan cenderung sesuai tetapi belum sepenuhnya setuju dengan apa yang dirasakan = 3 skor

c. Jr : Pernyataan *jarang* jika pernyataan benar namun tidak sering dikerjakan atau dirasakan. = 2 skor

d. Js : Pernyataan *jarang sekali* jika pernyataan benar-benar tidak sesuai dan sepenuhnya belum pernah dirasakan. = 1 skor

B. Pernyataan kuesioner

No.	Pernyataan	Jawaban			
		Ss	Sr	Jr	Js
1.	Saya akan menyelesaikan tugas akidah akhlak dengan tepat waktu				
2.	Saya tidak akan mencontek pekerjaan teman dalam mengerjakan soal akidah akhlak				
3.	Ketika saya ragu untuk menyelesaikan pertanyaan dan tugas yang berkaitan dengan akidah akhlak, saya akan melihat contoh nyata dari jawaban yang benar				

4.	Saya akan mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan penuh tanggung Jawab				
5.	Saya akan senang ketika guru memberi saya kesempatan untuk menjelaskan materi yang sudah saya pahami sebelumnya di kelas kepada teman-teman yang lain				
6.	Saya akan terus belajar sehingga saya dapat menghadapi kesulitan di kelas akidah akhlak				
7.	Kesulitan yang saya hadapi tidak akan menghilangkan semangat saya untuk belajar				
8.	Saya akan belajar dengan giat tanpa diminta orang lain				
9.	Saya akan tertarik dengan permasalahan yang berhubungan dengan mata pelajaran akidah akhlak				
10.	Saya akan membaca berbagai sumber untuk menemukan masalah yang berkaitan dengan pelajaran akidah akhlak				
11.	Saya akan membaca berbagai sumber untuk mencari solusi atas pertanyaan atau soal tentang akidah akhlak				
12.	Saya tidak akan segan-segan untuk bertanya kepada guru jika saya memiliki masalah dalam menyelesaikan soal akidah akhlak				
13.	Menyelesaikan soal sendirian lebih menyenangkan bagi saya dari pada bekerja kelompok				
14.	Melakukan tugas sendirian akan meningkatkan rasa ingin tahu saya				
15.	Tugas yang beraneka ragam akan menjadi tantangan tersendiri bagi saya				
16.	Saya akan senang mempelajari materi ajar baru yang belum pernah diajarkan oleh guru				
17.	Saya akan senang belajar akidah akhlak, karena guru menggunakan permainan dalam pembelajaran				

18.	Saya akan mempertahankan jawaban yang menurut saya benar				
19.	Sebelum saya mempertahankan pendapat, saya akan mencari tahu kebenarannya terlebih dahulu				
20.	Saya akan senang apabila saya menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran				

Mohon di cek kembali agar tidak ada jawaban yang terlewatkan. Diharapkan anda mengisi semua pernyataan yang ada. Terimakasih atas kehadiran anda untuk mengisi semua pernyataan di atas. ☺

Keterangan:

Adaptasi kuesioner penelitian Nurjumhar, *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Santifik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V pada Materi Pecahan di SDN 2 Buwun Sejati Tahun Pelajaran 2020/2021*, Skripsi Universitas Muhammadiyah Mataram, thn. 2021

Lampiran 3

**LEMBAR KUESIONER *POST-TEST* MOTIVASI BELAJAR
PESERTA DIDIK**

A. Petunjuk pengisian

1. Identitas peserta didik
 - Nama :
 - Kelas/No. Absen :
2. Mohon anda menjawab dengan sejujurnya.
3. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom jawaban. Pilihlah salah satu yang dianggap paling sesuai dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan.
4. Ada empat pilihan jawaban yang masing-masing maknanya sebagai berikut:
 - a. Ss : Pernyataan *sangat sering* jika jawaban benar-benar sesuai dengan apa yang dirasakan = skor 4
 - b. Sr : Pernyataan *sering* jika pernyataan cenderung sesuai tetapi belum sepenuhnya setuju dengan apa yang dirasakan = skor 3
 - c. Jr : Pernyataan *jarang* jika pernyataan benar namun tidak sering dikerjakan atau dirasakan = skor 2
 - d. Js : Pernyataan *jarang sekali* jika pernyataan benar-benar tidak sesuai dan sepenuhnya belum pernah dirasakan = skor 1

B. Pernyataan kuesioner

No.	Pernyataan	Jawaban			
		Ss	Sr	Jr	Js
1.	Saya menyelesaikan tugas akidah akhlak dengan tepat waktu				
2.	Saya tidak mencontek pekerjaan teman dalam mengerjakan soal akidah akhlak				
3.	Ketika saya ragu untuk menyelesaikan pertanyaan dan tugas yang berkaitan dengan akidah akhlak, saya melihat contoh nyata dari jawaban yang benar.				

4.	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan penuh tanggung Jawab				
5.	Saya senang ketika guru memberi saya kesempatan untuk menjelaskan materi yang sudah saya pahami sebelumnya di kelas kepada teman-teman yang lain.				
6.	Saya berusaha untuk terus belajar sehingga dapat menghadapi kesulitan di kelas akidah akhlak				
7.	Kesulitan yang saya hadapi tidak membuat semangat belajar saya hilang				
8.	Saya belajar dengan giat tanpa diminta orang lain				
9.	Saya tertarik dengan permasalahan yang berhubungan dengan mata pelajaran akidah akhlak				
10.	Saya membaca berbagai sumber untuk menemukan masalah yang berkaitan dengan pelajaran akidah akhlak				
11.	Saya membaca berbagai sumber untuk mencari solusi atas pertanyaan atau soal tentang akidah akhlak				
12.	Saya tidak segan-segan untuk bertanya kepada guru jika saya memiliki masalah dalam menyelesaikan soal akidah akhlak				
13.	Menyelesaikan soal sendirian lebih menyenangkan bagi saya dari pada bekerja kelompok				
14.	Melakukan tugas sendirian meningkatkan rasa ingin tahu saya				
15.	Tugas yang beraneka ragam akan menjadi tantangan tersendiri bagi saya				
16.	Saya senang mempelajari materi ajar baru yang belum pernah diajarkan oleh guru				
17.	Saya senang belajar akidah akhlak, karena guru menggunakan permainan dalam pembelajaran				
18.	Saya mempertahankan jawaban yang menurut saya benar				

19.	Sebelum saya mempertahankan pendapat, saya mencari tahu kebenarannya terlebih dahulu				
20.	Saya senang menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran				

Mohon di cek kembali agar tidak ada jawaban yang terlewatkan. Diharapkan anda mengisi semua pernyataan yang ada. Terimakasih atas kehadiran anda untuk mengisi semua pernyataan di atas. 😊

Keterangan:

Adaptasi kuesioner penelitian Nurjumhar, *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Santifik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V pada Materi Pecahan di SDN 2 Buwun Sejati Tahun Pelajaran 2020/2021*, Skripsi Universitas Muhammadiyah Mataram, thn. 2021

Lampiran 4

RPP MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DARI PERTEMUAN KE-1 SAMPAI KE-5 DI KELAS XII MA DDI MAJENE

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	:	MA DDI Majene
Mata Pelajaran	:	Akidah Akhlak
Kelas/Semester	:	XII /Ganjil
Materi	:	Nilai-nilai Mulia Asmaul Husna
Materi Pokok	:	Al-Gaffar, Al-Razzaq, Al-Malik
Alokasi Waktu	:	2 X 45 Menit (Pertemuan 1)
Hari & Tanggal	:	

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran Konfensional (metode ceramah) yakni belum menerapkan metode pembelajaran yang ingin diteliti, diharapkan:

No	TUJUAN
1.	Peserta didik dapat meyakini sifat-sifat Allah yang terkandung dalam tujuh Asmaul Husna: Al-Gaffar, al-Razzaq, al-Malik, al-Hasib, al-Hadi, al-Khaliq dan al-Hakim
2.	Peserta didik terbiasa menerapkan nilai-nilai positif yang terkandung dalam tujuh asmaul usna: : Al-Gaffar, al-Razzaq, al-Malik, al-Hasib, al-Hadi, al-Khaliq dan al-Hakim
3.	Peserta didik memahami makna tujuh asmaul usna: : Al-Gaffar, al-Razzaq, al-Malik, al-Hasib, al-Hadi, al-Khaliq dan al-Hakim
4.	Melafalkan dan menghafal asmaul husna dengan baik

B. MEDIA PEMBELAJARAN, ALAT DAN SUMBER BELAJAR

Media : ➤ <i>Worksheet atau lembar kerja (siswa)</i> ➤ <i>Lembar penilaian</i>	Alat/Bahan : ➤ Spidol, papan tulis, penghapus	Sumber Belajar : ➤ Buku paket akidah akhlak kelas XII, Kemenag tahun 2016
---	---	---

C. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)	
<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama, dipimpin oleh salah seorang peserta didik dengan penuh khidmat. • Guru dan peserta didik perkenalan diri pada pertemuan pertama • Guru memeriksa kesiapan peserta didik dengan memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, tempat duduk dan melakukan ice breaking untuk pemanasan sebelum pembelajaran. • Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran. • Guru menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan 	
Kegiatan Inti (60 Menit)	
Kegiatan Literasi	Guru menjelaskan materi pembelajaran menggunakan metode konvensional (metode ceramah) yang biasanya digunakan oleh guru pamong akidah akhlak
Critical Thinking	Peserta didik mengamati terkait materi yang dijelaskan beserta media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran
Collaboration	Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab terkait materi yang sudah dijelaskan
Communication	Peserta didik diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat ataupun menyanggah terkait materi pembelajaran
Creativity	Guru melakukan membagikan kuesioner pretest kepada peserta didik untuk mengevaluasi proses pembelajaran
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama menyimpulkan materi pelajaran serta menyampaikan pesan moral kepada peserta didik mengenai materi hari ini. • Guru melakukan refleksi dengan mengajukan pertanyaan terkait materi hari ini apakah sudah dipahami atau belum • Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya • Penutup dan salam • Doa pulang 	

D. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

<ul style="list-style-type: none"> - Penilaian pengetahuan (Kognitif) : tugas, tes uraian, menyampaikan argumen - Penilaian sikap (Afektif) : Kedisiplinan, ketepatan menjawab - Penilaian keterampilan (Psikomotorik) : Presentase
--

Mengetahui

Guru Pamong Akidah Akhlak

Majene, ...,, 2023
Mahasiswa STAIN Majene

(.....)
NIP.

Nursi
NIM. 10156119190

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: MA DDI Majene
Mata Pelajaran	: Akidah Akhlak
Kelas/Semester	: XII /Ganjil
Materi	: Nilai-nilai Mulia Asmaul Husna
Materi Pokok	: Al-Hasib, Al-Hadi, Al-Khaliq & Al-Hakim
Alokasi Waktu	: 2 X 45 Menit (Pertemuan 2)
Hari & Tanggal	:

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* terdiri dari 4 tahapan yaitu penyajian kelas (class prentation), belajar dalam kelompok (teams), permainan (games) atau pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition) (Slavin, 2008) dengan media estafet quiz. diharapkan:

No	TUJUAN
1.	Peserta didik dapat meyakini sifat-sifat Allah yang terkandung dalam tujuh Asmaul Husna: Al-Gaffar, al-Razzaq, al-Malik, al-Hasib, al-Hadi, al-Khaliq dan al-Hakim
2.	Peserta didik terbiasa menerapkan nilai-nilai positif yang terkandung dalam tujuh asmaul usna: : Al-Gaffar, al-Razzaq, al-Malik, al-Hasib, al-Hadi, al-Khaliq dan al-Hakim
3.	Peserta didik memahami makna tujuh asmaul usna: : Al-Gaffar, al-Razzaq, al-Malik, al-Hasib, al-Hadi, al-Khaliq dan al-Hakim
4.	Melafalkan dan menghafal asmaul husna dengan baik

B. MEDIA PEMBELAJARAN, ALAT DAN SUMBER BELAJAR

Media : ➤ <i>Worksheet atau lembar kerja (siswa)</i> ➤ <i>Lembar penilaian</i>	Alat/Bahan : ➤ Spidol, papan tulis, penghapus ➤ Laptop ➤ LCD	Sumber Belajar : ➤ Buku paket akidah akhlak kelas XII, Kemenag tahun 2016
---	--	---

C. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)	
<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama, dipimpin oleh salah seorang peserta didik dengan penuh khidmat. • Pendidik memeriksa kesiapan peserta didik dengan memeriksa kehadiran, kelengkapan pembelajaran dan melakukan ice breaking & motivasi sebelum pembelajan. • Pendidik meriview materi minggu lalu • Pendidik menyampaikan kegiatan yang akan dilaksakana dalam pembelajaran/tujuan pembelajaran 	
Kegiatan Inti (60 Menit)	
Kegiatan Literasi	Pendidik menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan power point dan peserta didik mencatat materi yang dijelaskam oleh pendidik terkait materi nilai-nilai mulia asmaul husna
Critical Thinking	pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya ataupun memberikan tanggapan mengenai materi nilai-nilai mulia asmaul husna
Collaboration	Pendidik menerapkan metode <i>Team games tournament</i> setelah materi dijelaskan untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman peserta didik mengenai materi nilai-nilai mulia asmaul husna dengan memberikan pertanyaan dikertas soal yang sudah ditempel dipapan tulis (estafet quiz)
Communication	-tiap kelompok menjawab pertanyaan dikertas karton yang sudah ditempel oleh pendidik dipapan tulis dengan batas waktu yang telah ditentukan. -kelompok yang paling cepat dan paling banyak menjawab benar adalah pemenang dari team games tournament ini, tanda bahwa peserta didik betul-betul paham dengan materi yang sudah dijelaskan oleh pendidik sebelumnya.
Creativity	-Pendidik memberikan kesempatan kepada tiap kelompok untuk bertanya ataupun memberikan sanggahan terkait jawaban yang sudah dijawab kertas karton yang berisi soal kemudian pendidik menjelaskan kembali perihal soal dan jawaban yang telah diberikan oleh peserta didik

Kegiatan Penutup (15 Menit)

- Pendidik menyimpulkan materi pembelajaran
- Pendidik menyampaikan sub materi yang akan dipelajari dipertemuan berikutnya
- Berdoa sebelum pulang
- Salam/penutup

D. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

- Penilaian pengetahuan (Kognitif) : tugas, tes uraian, menyampaikan argumen
- Penilaian sikap (Afektif) : Kedisiplinan, ketepatan menjawab
- Penilaian keterampilan (Psikomotorik) : Presentase & diskusi

Mengetahui

Guru Pamong Akidah Akhlak

Majene, ...,, 2023
Mahasiswa STAIN Majene

(.....)
NIP.

Kepala Madrasah MA DDI Majene

Nursi
NIM. 10156119190

Muhammad Idham AR. S.Sos I

NIP. 19790624 200701 1 011

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: MA DDI Majene
Mata Pelajaran	: Akidah Akhlak
Kelas/Semester	: XII IPS/Ganjil
Materi	: Membiasakan Akhlak Terpuji
Materi Pokok	: Amal Shalih
Alokasi Waktu	: 2 X 45 Menit (Pertemuan 3)
Hari & Tanggal	:

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* terdiri dari 4 tahapan yaitu penyajian kelas (class prentation), belajar dalam kelompok (teams), permainan (games) atau pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition) (Slavin, 2008) dengan media estafet quiz. diharapkan:

No	TUJUAN
1.	Peserta didik dapat meyakini sifat-sifat Allah yang terkandung dalam tujuh Siswa dapat menjelaskan amal shalih, toleransi, musawah dan ukhuwah
2.	Peserta didik dapat meyebutkan ciri-ciri orang yang beramal shalih, toleransi, musawah dan ukhuwah
3.	Peserta didik dapat membiasakan berperilaku amal shalih, toleransi, musawah dan ukhuwah
4.	Peserta didik dapat menyebutkan pentingnya amal shalih, toleransi, musawah dan ukhuwah

B. MEDIA PEMBELAJARAN, ALAT DAN SUMBER BELAJAR

Media : ➤ <i>Worksheet atau lembar kerja (siswa)</i> ➤ <i>Lembar penilaian</i>	Alat/Bahan : ➤ Spidol, papan tulis, penghapus ➤ Laptop ➤ LCD	Sumber Belajar : ➤ Buku paket akidah akhlak kelas XII, Kemenag tahun 2016
---	--	---

C. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)

<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama, dipimpin oleh salah seorang peserta didik dengan penuh khidmat. • Pendidik memeriksa kesiapan peserta didik dengan memeriksa kehadiran, kelengkapan pembelajaran dan melakukan ice breaking & motivasi sebelum pembelajaran. • Pendidik meriview materi minggu lalu • Pendidik menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran/tujuan pembelajaran 	
Kegiatan Inti (60 Menit)	
Kegiatan Literasi	Pendidik menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan power point dan peserta didik mencatat materi yang dijelaskan oleh pendidik terkait materi akhlak terpuji (amal shalih)
Critical Thinking	pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya ataupun memberikan tanggapan mengenai materi akhlak terpuji (amal shalih)
Collaboration	Pendidik menerapkan metode <i>Team games tournament</i> setelah materi dijelaskan untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman peserta didik mengenai materi akhlak terpuji (amal shalih) dengan memberikan pertanyaan dikertas soal yang sudah ditempel dipapan tulis
Communication	-tiap kelompok menjawab pertanyaan dikertas karton yang sudah ditempel oleh pendidik dipapan tulis dengan batas waktu yang telah ditentukan. -kelompok yang paling cepat dan paling banyak menjawab benar adalah pemenang dari <i>team games tournament</i> ini, tanda bahwa peserta didik betul-betul paham dengan materi yang sudah dijelaskan oleh pendidik sebelumnya.
Creativity	-Pendidik memberikan kesempatan kepada tiap kelompok untuk bertanya ataupun memberikan sanggahan terkait jawaban yang sudah dijawab kertas karton yang berisi soal kemudian pendidik menjelaskan kembali perihal soal dan jawaban yang telah diberikan oleh peserta didik
Kegitana Penutup (15 Menit)	

- Pendidik menyimpulkan materi pembelajaran
- Pendidik menyampaikan sub materi yang akan dipelajari dipertemuan berikutnya
- Berdoa sebelum pulang
- Salam/penutup

D. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

- Penilaian pengetahuan(Kognitif): tugas, menyampaikan argumen, ketepatan menjawab
- Penilaian sikap (Afektif) : Kedisiplinan, kesopanan
- Penilaian keterampilan (Psikomotorik) : Presentase didepan kelas

Mengetahui

Guru Pamong Akidah Akhlak

Majene,, 2023
Mahasiswa STAIN Majene

(.....)
NIP.

Nursi
NIM. 10156119190

Kepala Madrasah MA DDI Majene

Muhammad Idham AR. S.Sos I

NIP. 19790624 200701 1 011

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: MA DDI Majene
Mata Pelajaran	: Akidah Akhlak
Kelas/Semester	: XII /Ganjil
Materi	: Akhlak Terpuji
Materi Pokok	: Ukhuwah
Alokasi Waktu	: 2 X 45 Menit (Pertemuan 4)
Hari & Tanggal	:

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran snowball throwing diharapkan:

No	TUJUAN
1.	Peserta didik dapat meyakini sifat-sifat Allah yang terkandung dalam tujuh Siswa dapat menjelaskan amal shalih, toleransi, musawah dan ukhuwah
2.	Peserta didik dapat menyebutkan ciri-ciri orang yang beramal shalih, toleransi, musawah dan ukhuwah
3.	Peserta didik dapat membiasakan berperilaku amal shalih, toleransi, musawah dan ukhuwah
4.	Peserta didik dapat menyebutkan pentingnya amal shalih, toleransi, musawah dan ukhuwah

B. MEDIA PEMBELAJARAN, ALAT DAN SUMBER BELAJAR

Media : ➤ <i>Worksheet atau lembar kerja (siswa)</i> ➤ <i>Lembar penilaian</i>	Alat/Bahan : ➤ Spidol, papan tulis, penghapus ➤ Laptop ➤ LCD	Sumber Belajar : ➤ Buku paket akidah akhlak kelas XII, Kemenag tahun 2016
---	--	---

C. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama, dipimpin oleh salah seorang peserta didik dengan penuh khidmat.

<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memeriksa kesiapan peserta didik dengan memeriksa kehadiran, kelengkapan pembelajaran dan melakukan ice breaking & motivasi sebelum pembelajaran. • Pendidik meriview materi minggu lalu • Pendidik menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran/tujuan pembelajaran 	
Kegiatan Inti (60 Menit)	
Kegiatan Literasi	Pendidik menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan power point dan peserta didik mencatat point-point penting yang dijelaskan oleh pendidik terkait materi akhlak terpuji (ukhuwah)
Critical Thinking	pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya ataupun memberikan tanggapan mengenai materi yang telah dijelaskan oleh pendidik
Collaboration	Pendidik menerapkan metode snowball throwing setelah materi dijelaskan untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman peserta didik mengenai materi akhlak terpuji (ukhuwah)
Communication	-peserta didik membuat pertanyaan di kertas masing-masing kemudian disatukan dalam bola kertas yang berisi semua pertanyaan yang dibuat oleh peserta didik. -pendidik memulai metode pembelajaran snowbal throwing
Creativity	-Peserta didik memberikan arguman atau menjawab pertanyaan yang ada didalam bola kertas yang berisi pertanyaan yang telah dibuat oleh peserta didik didepan kelas dan teman-teman yang lain bertanya atau menanggapi jawabannya -Pendidik memperjelas terkait materi yang sudah dijawab oleh peserta didik
Kegitana Penutup (15 Menit)	
<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menyimpulkan materi pembelajaran • Pendidik menyampaikan sub materi yang akan dipelajari dipertemuan berikutnya • Berdoa sebelum pulang • Salam/penutup 	

D. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

- Penilaian pengetahuan(Kognitif): tugas, menyampaikan argumen, bertanya, menjawab pertanyaan
- Penilaian sikap (Afektif) : Kedisiplinan, kesopanan, kerapian
- Penilaian keterampilan (Psikomotorik) : Presentase didepan kelas, diskusi

Mengetahui

Guru Pamong Akidah Akhlak

Majene,Oktober 2022
Mahasiswa PPL STAIN Majene

(.....)
NIP.

Nursi
NIM. 10156119190

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: MA DDI Majene
Mata Pelajaran	: Akidah Akhlak
Kelas/Semester	: XII /Ganjil
Materi	: Membiasakan Akhlak Terpuji
Materi Pokok	: Toleransi
Alokasi Waktu	: 2 X 45 Menit (Pertemuan 5)
Hari & Tanggal	:

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament terdiri dari 4 tahapan yaitu penyajian kelas (class presentation), belajar dalam kelompok (teams), permainan (games) atau pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition) (Slavin, 2008). diharapkan:

No	TUJUAN
1.	Peserta didik dapat meyakini sifat-sifat Allah yang terkandung dalam tujuh Siswa dapat menjelaskan amal shalih, toleransi, musawah dan ukhuwah
2.	Peserta didik dapat meyebutkan ciri-ciri orang yang beramal shalih, toleransi, musawah dan ukhuwah
3.	Peserta didik dapat membiasakan berperilaku amal shalih, toleransi, musawah dan ukhuwah
4.	Peserta didik dapat menyebutkan pentingnya amal shalih, toleransi, musawah dan ukhuwah

B. MEDIA PEMBELAJARAN, ALAT DAN SUMBER BELAJAR

Media : ➤ <i>Worksheet atau lembar kerja (siswa)</i> ➤ <i>Lembar penilaian</i> ➤ <i>Kertas soal</i>	Alat/Bahan : ➤ Spidol, papan tulis, penghapus ➤ Laptop ➤ LCD	Sumber Belajar : ➤ Buku paket akidah akhlak kelas XII, Kemenag tahun 2016
---	--	---

C. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)	
<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama, dipimpin oleh salah seorang peserta didik dengan penuh khidmat. • Pendidik memeriksa kesiapan peserta didik dengan memeriksa kehadiran, kelengkapan pembelajaran dan melakukan ice breaking & motivasi sebelum pembelajaran. • Pendidik meriview materi minggu lalu • Pendidik menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran/tujuan pembelajaran 	
Kegiatan Inti (60 Menit)	
Kegiatan Literasi	Pendidik menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan power point dan peserta didik mencatat materi yang dijelaskan oleh pendidik terkait materi membiasakan akhlak terpuji (toleransi)
Critical Thinking	pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya ataupun memberikan tanggapan mengenai materi yang telah dijelaskan oleh pendidik
Collaboration	Pendidik menerapkan metode Team games tournament setelah materi dijelaskan untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman peserta didik mengenai materi membiasakan akhlak terpuji (toleransi)dengan memberikan pertanyaan dikertas soal yang sudah ditempel dipapan tulis
Communication	<p>-tiap kelompok menjawab pertanyaan dikertas karton yang sudah ditempel oleh pendidik dipapan tulis dengan batas waktu yang telah ditentukan.</p> <p>-kelompok yang paling cepat dan paling banyak menjawab benar adalah pemenang dari team games tournament ini, tanda bahwa peserta didik betul-betul paham dengan materi yang sudah dijelaskan oleh pendidik sebelumnya.</p>
Creativity	-Pendidik memberikan kesempatan kepada tiap kelompok untuk beranta ataupun memberikan sanggahan terkait jawaban yang sudah dijawab kertas karton yang berisi soal kemudian pendidik menjelaskan kembali perihal soal dan

	<p>jawaban yang telah diberikan oleh peserta didik</p> <p>-pendidik mengevaluasi proses pembelajaran khususnya penerapan metode pembelajaran <i>team games tournament</i> pada mata pelajaran akidah akhlak dengan membagikan kuesioner postest kepada peserta didik</p>
Kegiatan Penutup (15 Menit)	
<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menyimpulkan materi pembelajaran • Pendidik menyampaikan sub materi yang akan dipelajari dipertemuan berikutnya • Berdoa sebelum pulang • Salam/penutup 	

D. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Penilaian pengetahuan(Kognitif): tugas, menyampaikan argumen, bertanya, menjawab pertanyaan - Penilaian sikap (Afektif) : Kedisiplinan, kesopanan, kerapian, kekompakan kelompok - Penilaian keterampilan (Psikomotorik) : Presentase didepan kelas, diskusi |
|--|

Mengetahui

Guru Pamong Akidah Akhlak

Majene,,, 2023
Mahasiswa PPL STAIN Majene

(.....)
NIP.

Nursi
NIM. 10156119190

Kepala Madrasah MA DDI Majene

Muhammad Idham AR, S.Sos I

NIP. 19790624 200701 1 011

		√	√	√	√	√			
13	Sitti Mufidah	√	√	√	√	√			
14	Syaiful	√	√	√	√	√			
15	Muh. Saidul Gufran	√	√	√	√	√			
16	Hikari Ahmad Gibran	√	√	√	√	√			
17	Rahmat	√	√	√	√	√			
18	Latifah Azzahra	√	√	√	√	√			

Mengetahui

Majene,....Juli 2023

Guru Pamong

Mahasiswa Penelitian

STAIN Majene

(Ahmad Zulkifli, S.Pd)

(Nursi)

Lampiran 6

TABULASI DATA HASIL KUESIONER *PRETEST* MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK

No Responden	Kuesioner Pre-test Motivasi Belajar Peserta didik																				Total Pre-test	Mean
	Pre-t.1	Pre-t.2	Pre-t.3	Pre-t.4	Pre-t.5	Pre-t.6	Pre-t.7	Pre-t.8	Pre-t.9	Pre-t.10	Pre-t.11	Pre-t.12	Pre-t.13	Pre-t.14	Pre-t.15	Pre-t.16	Pre-t.17	Pre-t.18	Pre-t.19	Pre-t.20		
1	2	4	4	4	4	4	3	1	1	4	1	2	4	2	1	3	1	2	1	2	50	2,5
2	3	1	1	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	1	4	3	4	67	3,35
3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	49	2,45
4	3	2	2	4	2	4	3	3	2	1	2	4	2	2	3	3	4	3	4	4	57	2,85
5	2	2	2	3	2	4	4	4	4	4	4	2	2	1	3	3	4	4	2	2	55	2,75
6	4	2	2	4	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	55	2,75
7	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	47	2,35
8	4	2	1	4	4	3	4	3	2	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	69	3,45
9	3	2	4	3	2	3	1	2	3	3	4	4	1	1	2	1	4	4	4	1	52	2,6
10	4	2	3	2	2	2	4	4	3	3	2	2	2	4	4	4	3	4	3	4	61	3,05
11	3	1	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	4	3	62	3,1
12	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	49	2,45
13	4	2	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	2	4	4	4	1	4	4	3	68	3,4
14	4	2	1	2	4	1	4	3	2	4	3	4	3	4	3	3	4	2	4	3	60	3
15	2	2	1	3	2	3	2	3	3	1	4	4	3	2	2	1	3	3	2	2	48	2,4
16	3	2	2	4	1	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	4	3	4	2	50	2,5
17	2	2	1	2	1	2	2	2	2	3	3	1	1	3	2	2	3	1	3	1	39	1,95
18	4	3	3	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	65	3,25
	Total rata-rata jawaban peserta didik																					2,78611

Lampiran 7

TABULASI DATA HASIL KUESIONER *POSTTEST* MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK

No Resp.	Kuesioner Post-test Motivasi Belajar Peserta didik																				Total Post-test	Mean
	Post-t.1	Post-t.2	Post-t.3	Post-t.4	Post-t.5	Post-t.6	Post-t.7	Post-t.8	Post-t.9	Post-t.10	Post-t.11	Post-t.12	Post-t.13	Post-t.14	Post-t.15	Post-t.16	Post-t.17	Post-t.18	Post-t.19	Post-t.20		
1	2	4	4	4	4	4	3	1	1	4	1	2	4	2	1	3	1	2	1	2	50	2,5
2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	74	3,7
3	3	2	3	4	3	4	2	3	4	3	2	2	4	3	3	2	2	3	2	2	56	2,8
4	3	2	3	4	4	3	2	3	3	2	2	4	2	3	2	2	4	1	4	2	55	2,75
5	3	3	2	3	2	4	4	4	4	4	2	2	2	3	3	4	4	2	2	1	58	2,9
6	4	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	53	2,65
7	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	51	2,55
8	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	2	74	3,7
9	2	3	4	4	4	4	4	2	3	4	4	3	1	4	3	4	4	4	4	4	69	3,45
10	3	3	2	1	2	4	4	4	4	4	4	4	2	1	2	2	1	4	3	1	55	2,75
11	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	67	3,35
12	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	49	2,45
13	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	2	4	4	4	3	4	4	3	69	3,45
14	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	2	4	2	3	4	3	4	2	4	3	64	3,2
15	2	2	2	4	4	3	4	2	3	3	4	4	2	3	2	3	3	3	4	4	61	3,05
16	3	1	2	4	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	4	4	3	3	2	53	2,65
17	2	2	3	2	1	2	2	2	2	3	3	1	3	3	2	3	4	2	3	2	47	2,35
18	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	69	3,45
	Total rata-rata jawaban peserta didik																					2,9833

Lampiran 8

DOKUMENTASI PENELITIAN

Dokumentasi proses pembelajaran akidah akhlak sebelum metode *team games tournament* diterapkan dengan membagikan kuesioner *pretest* motivasi belajar peserta didik



Dokumentasi proses pembelajaran akidah akhlak saat metode *team games tournament* diterapkan



Dokumentasi setelah metode *team games tournament* diterapkan, dengan memberikan penghargaan (hadiah) kepada masing-masing kelompok yang mendapat poin tertinggi dan dilanjutkan dengan membagikan kuesioner *posttest* motivasi belajar peserta didik



(Juara 1)



(Juara 2)





DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nursi, lahir di Majene pada tanggal 18 Maret 1999. Peneliti merupakan anak ke-enam dari sembilan bersaudara, anak dari pasangan Bapak Abdul Rahim dan Ibu Nur Asia. Peneliti memulai pendidikannya di SDN No. 52 Palipi pada tahun 2005 dan selesai pada tahun 2011. Kemudian peneliti melanjutkan pendidikannya di MTs Negeri 2 Majene pada tahun 2011 dan selesai pada tahun 2014. Pada tahun yang sama, peneliti melanjutkan pendidikannya di SMK Negeri 2 Majene dengan mengambil jurusan akuntansi dan selesai pada tahun 2017. Tahun 2018, peneliti lulus dan bekerja sebagai recap kasir di Koperasi Simpan Pinjam (KSP) Panca Sejahtera Ugi Baru, Kec. Wonomulyo dari Maret 2019 sampai September 2019. Tahun yang sama, peneliti melanjutkan pendidikan (S1) dengan mendaftar di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene melalui jalur mandiri dan diterima sebagai mahasiswa Tarbiyah dan Keguruan dengan Program Studi Pendidikan Agama Islam.

Pengalaman Organisasi Antara Lain: Kordinator Bidang Pendidikan dan Keagamaan Dewan Eksekutif Mahasiswa (DEMA) STAIN Majene 2020-2021, Kordinator Divisi Informasi dan Komunikasi Senat Mahasiswa (SEMA) STAIN Majene 2021-2022, Bendahara Umum Persatuan Pemuda Penggerak (P3D) Desa Palipi Soreang 2019-2021, Bendahara Sekolah Budaya Desa Palipi Soreang 2021, Anggota Pengurus Cabang Fatayat NU Kab. Majene 2021-2026. Anggota Pegawai Perpustakaan Kata Kita Pustaka Desa Palipi Soreang 2021-2023.