

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM
GAMES TOURNAMENT DAN MOTIVASI TERHADAP HASIL
BELAJAR IPS SISWA KELAS VIII DI SMPN 8
LEMBAH GUMANTI KAB UPATEN SOLOK**

TESIS



Oleh :

**SURIANI
NIM 20137**

*Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mendapatkan
Gelar Magister Pendidikan*

**KONSENTRASI PENDIDIKAN EKONOMI DAN GEOGRAFI
PROGRAM STUDI ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2016

ABSTRACT

Suriani. 2016/ 20137" The Effect of TGT type of Cooperative Learning Model and Motivation Study of Students Result Class VIII SMP N 8 Lembah Gumanti .ThesisGraduateProgram in Padang State University.

The aims of this study to reveal (1) the differences between student learning outcomes of social by given learning using TGT cooperative Learning Model type to students who are not given learning using by discussion method. (2) the difference between the results of studying Social students that have high motivation by using TGT cooperative Learning Model type than students that have high motivation by using conventional model. (3) the difference between the results of studying Social students that have low motivation by using TGT cooperative Learning Model type than students that have low motivation by using conventional model. (4) the interaction of using TGT cooperative Learning Model type and students' motivation towards learning outcomes in Social.

This research is quasi-experimental (Quasi-experimental), that conducted in SMP N 8 Lembah Gumanti. The population is taken from all class VIII student SMP N 8 Lembah Gumanti , 65 students.. The sample of this research amount 40 students consist of 18 students from VIII A and 22 from VIII B. The data collected by using questionnaires motivation and test results to learn Social. Data were analyzed by using analysis of variance (ANOVA).

Research results indicated that: (1) There were the differences in learning outcomes of students of who were taught social with the cooperative type TGT model than students of who were taught using the discussion method in class VIII SMP Negeri 8 Lembah Gumanti., (2) there was a differences in student learning outcomes of the students who high motivation are taught by using TGT cooperative Learning Model type is higher than students who taught by using conventional models, (3) Students who have low motivation are taught by using TGT cooperative Learning Model type is higher than students who taught by using conventional models, (4) there is no interaction between the use of the average score of the students who high motivation are taught by using TGT cooperative Learning Model type is higher than students who taught by using conventional models, and motivation on learning outcomes of students.

Based on the data analysis above it can be concluded that the learning using interactive media effectively to improve student learning outcomes in the learning social..

ABSTRAK

Suriani. 2016/20137 : “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas VIII Di SMP N 8 Lembah Gumanti”. Tesis. Program Studi Pendidikan Ilmu Sosial Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Padang.

Berdasarkan observasi di SMP N 8 Lembah Gumanti ditemui masih rendahnya hasil belajar IPS siswa, banyak siswa tidak serius dalam belajar IPS, dan dalam pembelajaran guru belum memberikan variasi metode pembelajaran. Untuk itu dicobakan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk dapat meningkatkan hasil belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang diberi pembelajaran model kooperatif tipe TGT dengan model pembelajaran konvensional. (2) Perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang memiliki motivasi tinggi yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan siswa dengan model konvensional, (3) Perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang memiliki motivasi rendah yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan siswa dengan model konvensional, (4). Interaksi penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar IPS.

Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*) yang dilaksanakan di SMP N 8 Lembah Gumanti. Populasi pada penelitian ini semua kelas VIII di SMP N 8 Lembah Gumanti sebanyak 65 siswa. Sampel pada penelitian ini berjumlah 40 orang siswa yang terdiri dari 18 orang siswa Kelas VIII A dan 22 orang siswa kelas VIII B SMPN 8 Lembah Gumanti. Pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar dan tes hasil belajar IPS Data dianalisis menggunakan analisis variansi (ANOVA).

Hasil analisis data menunjukkan bahwa : (1) Terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terbukti lebih tinggi dari siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional, (2) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi tinggi yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi dari siswa diajarkan dengan model pembelajaran konvensional, (3) Terdapat hasil belajar siswa yang memiliki motivasi rendah yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional, (4) Tidak terdapat interaksi antara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPS siswa di kelas VIII. B SMP Negeri 8 Lembah Gumanti.

Berdasarkan hasil analisis data diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

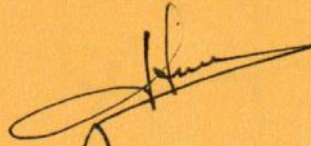
Mahasiswa : *Suriani*
NIM. : 20137

Nama

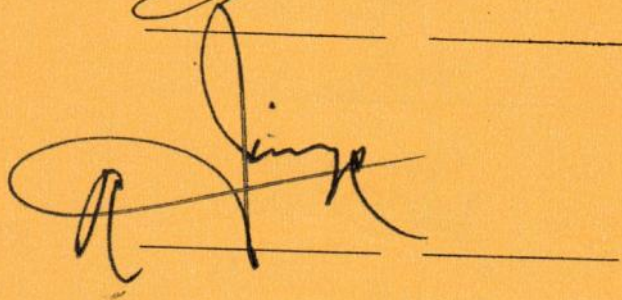
Tanda Tangan

Tanggal

Prof. Dr. H. Agus Irianto
Pembimbing I

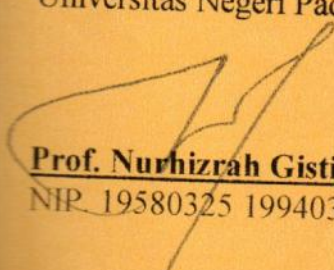


Dr. Idris, M.Si.
Pembimbing II

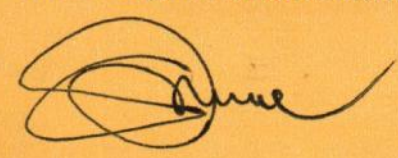


Direktur Program Pascasarjana
Universitas Negeri Padang

Ketua Program Studi/Konsentrasi

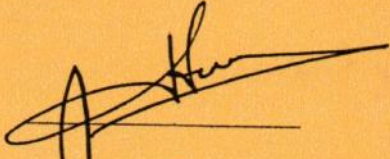
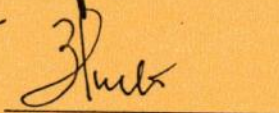
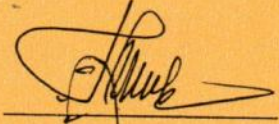


Prof. Nurhizrah Gistituati, M.Ed., Ed.D.
NIP. 19580325 199403 2 001



Prof. Dr. Agusti Efi, M.A.
NIP. 19570824 198110 2 001

**PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER KEPENDIDIKAN**

No.	Nama	Tanda Tangan
1	<u>Prof. Dr. H. Agus Irianto</u> (Ketua)	
2	<u>Dr. Idris, M.Si.</u> (Sekretaris)	
3	<u>Dr. Sri Ulfa Sentosa, M.S.</u> (Anggota)	
4	<u>Dr. Siti Fatimah, M.Pd., M.Hum.</u> (Anggota)	
5	<u>Prof. Dr. Rusdinal, M.Pd.</u> (Anggota)	

Mahasiswa

Mahasiswa : **Suriani**

NIM. : 20137

Tanggal Ujian : 23 - 3 - 2016

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya Tulis saya, Tesis dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament dan motivasi Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII Di SMPN 8 Lembah Gumanti Kabupaten Solok” adalah Asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya Tulis ini murni gagasan, pemikiran dan rumusan: saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan dari Tim Pembimbing.
3. Di dalam Karya Tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan pada daftar pustaka
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Mei 2016

Saya yang menyatakan




SURIANI
Nim. 20137

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis ini yang diberi judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dan Motivasi terhadap Hasil Belajar IPS Kelas VIIIdi SMP N 8 Lembah Gumanti”. Tesis ini merupakan tugas akhir pada Program Magister Ilmu Pendidikan Sosial Pasca Sarjana Universitas Negeri Padang dan sebagai salah satu persyaratan untuk mendapat gelar Magister Pendidikan.

Tesis ini dapat diselesaikan atas bimbingan dan bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang tidak terhingga dan mendoakan sambil bersyukur semoga apa-apa yang telah disumbangkan untuk terwujudnya tulisan ini menjadi amal saleh disisi Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa. Untuk itu penulis ucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr.H.Agus Irianto sebagai pembimbing I, dan Bapak Dr. Idris,M.Si sebagai pembimbing II .
2. Bapak Prof. Dr. Rusdinal, M.Pd, Ibu Prof. Dr. Siti Fatimah, M.Pd, M.Hum dan Ibu Dr. Sri Ulfa Sentosa, MS, sebagai Kontributor/penguji.
3. Ibu Prof. Dr. Agusti Efi, M.A, sebagai ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pendidikan Sosial pada program Pasca Sarjana
4. Direktur, Asisten Direktur I dan Asisten Direktur II Pascasarjana Universitas Negeri Padang.
5. Bapak/Ibu dosen Program Studi Pendidikan Ilmu Sosial serta karyawan/karyawati Pascasarjana Universitas Negeri Padang .

6. Bapak Alismizon, S.Pd sebagai Kepala Sekolah SMP Negeri 8 Lembah Gumanti yang telah mengizinkan peneliti dalam melaksanakan penelitian .
7. Ibu Halimaturrahmi, S.Pd dan Ibu Widiawati , S.Pd sebagai guru mata pelajaran IPS yang telah meluangkan waktu untuk penulis dalam melaksanakan penelitian.
8. Orang tua (Zaini Dahlan dan Nursiyah), suamiku (Irfan), anak-anakku tersayang (Ikhwan Muhammad Rifani dan Syifa Rahmafani), serta kakakku (Suryati, Z BA) yang selalu memberikan semangat, bantuan baik moril maupun material sehingga dapat menyelesaikan tesis ini.
9. Bapak Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Solok yang telah memberi izin kepada penulis untuk melanjutkan pendidikan penulis.
10. Rekan-rekan seperjuangan mahasiswa pendidikan Ekonomi Pascasarjana Universitas Negeri Padang angkatan 2010.

Mudah-mudahan hasil penelitian dalam bentuk Tesis ini dapat memberikan sumbangan bagi peningkatan kualitas pendidikan, khususnya dalam pemilihan metode pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Padang, Januari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAC.....	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN AKHIR TESIS	iii
PERSETUJUANKOMISI	iv
SURAT PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Pembatasan Masalah.....	11
D. Perumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	12
F. Manfaat Penelitian	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	14
1. Hasil Belajar IPS	14
a. Hasil belajar	14
b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar	17
2. Model Pembelajaran kooperatif.....	19

3. Model Pembelajaran kooperatif Tipe TGT	22
4. Pembelajaran IPS.....	30
5. Model Pembelajaran Konvensional.....	31
6. Motivasi Belajar	33
a. Pengertian Motivasi	33
b. Jenis-jenis Motivasi	36
c. Fungsi Motivasi Dalam Belajar	37
d. Cara Menggerakkan atau Membangkitkan Motivasi Belajar.....	39
B. Kajian yang Relevan.....	40
C. Kerangka Berfikir.....	41
D. Hipotesis Penelitian	44

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	46
B. Tempat dan Waktu Penelitian	48
C. Populasi dan Sampel	48
a. Populasi	48
b. Sampel	48
D. Prosedur Penelitian	50
E. Definisi Operasional	54
F. Pengembangan Instrumen	56
1. Instrumen Motivasi Belajar Siswa	56
a. Penyusunan Instrumen	56
b. Uji Coba Instrumen	57

1). Uji Kesahihan	57
2). Uji Keterandalan	59
2. Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa	60
a. Validitas Soal	61
1). Daya Beda Soal	61
2). Tingkat Kesukaran	62
b. Reliabilitas	63
G. Teknik Pengumpulan Data	64
H. Teknik Analisa Data	65
1. Analisis Deskriptif Data	65
2. Pengujian Persyaratan	67
a. Uji Normalitas	67
b. Uji Homogenitas	68
c. Uji Hipotesis	68

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran umum Tempat Penelitian	70
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian	71
1 Deskripsi Data Motivasi Belajar	71
a. Data Motivasi Belajar Siswa Kelompok Eksperimen	72
b..Data Motivasi Belajar Siswa Kelompok Kontrol	77
2 Distribusi Frekuensi Variabel Hasil Belajar Siswa	82
3 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Motivasi Belajar....	84

C. Uji Persyaratan Analisis	86
1. Uji Normalitas	87
2. Uji Homogenitas	88
D. Pengujian Hipotesis	89
1. Pengujian Hipotesis 1	89
2. Pengujian Hipotesis 2	90
3. Pengujian Hipotesis 3	91
4. Pengujian Hipotesis 4	92
E. Pembahasan.....	95

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	107
B. Implikasi	108
C. Saran.....	110

DAFTAR RUJUKAN	112
-----------------------------	------------

LAMPIRAN	116
-----------------------	------------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rata-Rata Nilai Ulangan Harian Siswa Semester 1 Mata Pelajaran IPS Tahun Ajaran 2013/2014 Kelas VIII SMPN 8 Lembah Gumanti.....	4
2. Hasil Pengamatan Awal Variabel Motivasi Belajar IPS (X2) di SMPN 8 Lembah Gumanti.....	7
3. Hasil Pengamatan Awal Diskusi Kelompok Siswa dalam pembelajaran IPS.....	8
4. Rancangan Penelitian	47
5. Populasi Siswa kelas VIII di SMPN 8 Lembah Gumanti.....	48
6. Nilai rata-rata Ujian Semester 1 Siswa Kelas VIII di SMPN 8 Lembah Gumanti.....	49
7. Sampel Penelitian Siswa Kelas VIII di SMPN 8 Lembah Gumanti	49
8. Pelaksanaan Pembelajaran di kelas Sampel.....	51
9. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	57
10. Rangkuman Hasil Uji Coba Instrument Penelitian	59
11. Rangkuman Hasil Reliabilitas	60
12. Klasifikasi Daya Beda.....	57
13. Analisis Daya Beda	62
14. Klasifikasi Indek Kesukaran Soal	63
15. Rangkuman Hasil Reliabilitas	64
16. Tingkat Rerata Distribusi Frekwensi dan TCR	66
17. Tabel Tingkat Pencapaian Responden.....	67
18. Total Pencapaian Responden Variabel Motivasi Belajar kelas	72

	Eksperimen	
19	Total Pencapaian Responden Variabel Motivasi belajar kelas Kontrol	77
20	Tabel Distribusi Frekuensi Perbandingan Hasil belajar siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol	82
21	Tabel Perbandingan Hasil Belajar IPS Berdasarkan Motivasi Belajar Tinggi	84
22	Tabel Perbandingan Hasil Belajar IPS Siswa motivasi rendah	85
23	Rangkuman Hasil Uji Normalitas Data Variabel Penelitian	87
24	Rangkuman Hasil Uji Homogenitas Motivasi dan Hasil Belajar . kelas Kontrol dan kelas Eksperimen	88
25	Tabel Analisis Perhitungan Uji Hipotesis 1	90
26	Ringkasan Perhitungan Uji Hipotesis 2	91
27.	Ringkasan Perhitungan Uji Hipotesis 3.....	92
28	Ringkasan Perhitungan Uji Hipotesis 4	93
29	Skor Rata-Rata Masing Masing Kelompok	94

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Angket Motivasi Belajar	102
2. Hasil Uji Coba Angket Motivasi	104
3. Hasil Reabilitas	105
4. Kisi – Kisi Soal	109
5. Lembar Soal	112
6. Hasil Tingkat Kesukaran Tes	115
7. Hasil Daya Beda Soal Kelompok Atas.....	116
8 Hasil Daya Beda Soal Kelompok Bawah.....	117
9. RPP 1 sampai dengan 4.....	118
10. Lembar Soal Penelitian.....	151
11. Angket Motivasi Penelitian	154
12. Data Motivasi Kelas Eksperimen..	156
13. Data Motivasi Kelas Kontrol.....	157
14. Data Frekuensi Motivasi	158
15. Data Tingkat Capaian Responden Kelas Kontrol.....	160
16. Data Tingkat Capaian Responden Kelas Eksperimen.....	162
17. Analisis Hasil Belajar Kelas Ekperimen.....	164
18. Analisis Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	165
19. Data Frekuensi hasil Belajar.....	166

20.	Hasil Belajar Motivasi Tinggi Dan Rendah Kelas Kontrol.....	167
21.	Hasil Belajar Motivasi Tinggi Dan Rendah Kelas Eksperimen....	168
22.	Ringkasan Hasil Uji Normalitas Motivasi dan Hasil Belajar	169
23.	Ringkasan Hasil Uji Homogenitas Motivasi dan Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Ekperimen	170
24.	Hasil Uji Hipotesis 1	171
25.	Hasil Uji Hipotesis 2	172
26.	Hasil Uji Hipotesis 3	173
27.	Lembar Kegiatan Siswa	174
28.	Skrip Media Pembelajaran	182
29.	Foto-foto penelitian	202
30.	Surat Izin Penelitian	203
31.	Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian	204

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Penempatan Siswa Dalam Meja Turnamen	27
2. Aturan Permainan Games Tournament.....	28
3. Skema Kerangka Berfikir.	94
4. Grafik Interaksi Model Pembelajaran Dengan Motivasi Belajar.....	80

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dan tidak bisa dipisahkan dari kehidupan seseorang, baik dalam keluarga, masyarakat dan bangsa. Kemajuan suatu bangsa bukanlah ditentukan oleh jumlah penduduk yang banyak, tetapi ditentukan oleh tingkat keberhasilan pendidikan. Wajar, apabila pemerintah mengerahkan dana lebih besar dalam bidang pendidikan dan menaruh perhatian yang serius dalam bidang pendidikan guna meningkatkan mutu dan kualitas sumber daya manusia Indonesia seutuhnya.

Salah satu upaya pemerintah untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di Indonesia adalah dikeluarkannya Peraturan Pemerintah No.19 Tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan, yang meliputi standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, dan standar penilaian kependidikan. Standar proses yang ditetapkan dalam peraturan pemerintah di atas, yakni proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif, serta memberi ruang lingkup yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Ini berarti bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menggunakan model pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat berpartisipasi aktif dalam

belajarnya. Kenyataannya, guru-guru yang mengajar IPS di SMPN 8 Lembah Gumanti lebih cenderung menggunakan model yang sama setiap kali pertemuan sehingga menimbulkan rasa bosan bagi peserta didik dan berakibat buruk yakni rendahnya hasil belajar IPS siswa.

Salah satu sebab lemahnya pendidikan dewasa ini pada proses pembelajaran, yakni anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya. Guru hendaknya mengajar untuk membelajarkan siswa dalam konteks belajar bagaimana belajar mencari, menemukan, dan meresapkan pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu cabang Ilmu yang membahas tentang peristiwa alam dan kehidupan manusia sehari –hari adalah IPS. Ilmu pengetahuan sosial merupakan mata pelajaran yang mempelajari ilmu-ilmu sosial (geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan budaya) yang berhubungan dengan kehidupan manusia. Seperti yang diuraikan Admin dalam Trianto (2008: 1), IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti geografi, sejarah, ekonomi, politik, hukum dan budaya sehingga sangat penting diajarkan di sekolah, karena IPS menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat serta berhubungan erat dengan aspek kehidupan sosial dan lebih mengarahkan siswa untuk menjadi Warga Negara Indonesia yang demokratis, bermatahat dan mengembangkan sikap mental peserta didik yang positif dan terampil mengatasi masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun masyarakat.

Menyadari betapa pentingnya peranan IPS bagi kehidupan umat manusia, maka sangat perlu bagi siswa untuk memahami nilai-nilai IPS. Ilmu Pengetahuan

Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah sosial. Menarik tidaknya pelajaran IPS itu tergantung pada cara guru menyampaikan materi pelajaran tersebut. Pembelajaran yang pasif akan menghambat kreatifitas pola pikir siswa dalam memahami suatu konsep. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran IPS siswa dituntut untuk benar-benar aktif, sehingga daya ingat siswa terhadap apa yang dipelajari akan lebih baik. Hal ini menuntut kreativitas seorang guru dalam mengajar IPS. Agar mata pelajaran IPS menjadi pelajaran yang menarik dan bermakna oleh siswa, maka guru harus menggunakan berbagai model, metode, atau media pembelajaran, agar tujuan pembelajaran tercapai.

Pembelajaran IPS yang selama ini diterapkan di SMPN 8 Lembah Gumanti berorientasi pada proses menghafal materi pelajaran saja, sehingga proses pembelajarannya membosankan, tidak menantang berpikir kritis dan pencapaian hasil belajar hanya berkisar pada ranah kognitif tingkat rendah. Hal ini terjadi karena guru memandang siswa sebagai objek yang harus diisi dengan berbagai informasi, namun siswa kurang dibimbing dalam, menemukan, mengolah informasi, memecahkan masalah, mengembangkan alternative pengambilan keputusan sebagai karakteristik pembelajaran IPS. Proses pembelajaran IPS di SMPN 8 Lembah Gumanti belum dapat menghasilkan nilai yang baik dalam artian masih banyak siswa yang belum memenuhi standar ketuntasan minimal (KKM) IPS yaitu 75. Banyak faktor penyebab rendahnya hasil belajar IPS siswa di SMPN 8 Lembah Gumanti, diduga dapat disebabkan dari dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang menyebabkan rendahnya hasil belajar

IPS siswa antara lain : **Pertama**, model pembelajaran yang digunakan guru tidak bervariasi masih cara tradisional dimana kegiatan pembelajaran lebih didominasi oleh guru. Akibat seringnya guru memakai model yang sama setiap proses pembelajaran membuat siswa merasa bosan dan jemu mengikuti pelajaran, sehingga siswa terlihat tidak serius mengikuti pelajaran dan bermain *video games* sewaktu proses pembelajaran berlangsung. Tidak fokusnya siswa mengikuti pelajaran berakibat rendahnya hasil belajar siswa. Berikut ini dapat digambarkan hasil belajar IPS siswa di SMPN 8 Lembah Gumanti pada semester 1 periode 0213/2014 yang lalu. Data nilai hasil belajar ini dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Nilai Rata-Rata Ulangan Harian Siswa Mata Pelajaran IPS Semester I Tahun Pelajaran 2013/2014 di SMPN 8 Lembah Gumanti

No	Kelas	Jumlah Siswa	Rata- rata Ulangan Harian	Siswa yang Tuntas	Siswa Tidak tuntas	% Ketuntasan	
						Tuntas	Tidak Tuntas
1	VII. A	26	68,24	18	8	69,23	30,77
2	VII. B	27	65,32	17	10	62,96	37,04
3	VII.C	24	74,08	19	8	79,17	33,34
4	VIII.A	18	65,19	8	10	44,44	55,56
5	VIII.B	22	65,23	10	12	45,45	54,55
6	VIII.C	30	69,52	24	6	80,00	20,00
7	IX.A	25	82,21	22	3	88,00	12,00
8	IX.B	26	80,40	21	5	80,77	19,23

Sumber: Arsip guru IPS SMP N 8 Lembah Gumanti 2014

Dari tabel 1 rata-rata hasil ulangan harian mata pelajaran IPS semester 1 diatas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kelas pada mata pelajaran IPS belum semua kelas mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 75. Dari delapan kelas, ada dua kelas yang rata-ratanya telah mencapai KKM yaitu kelas IXA dan kelas IX B, dan enam kelas

lainnya rata-ratanya di bawah KKM. Rendahnya hasil belajar IPS siswa di SMPN 8 Lembah Gumanti tersebut disebabkan siswa yang belum menguasai materi pelajaran, hal ini terkait dengan model pembelajaran yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar yang cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional setiap pertemuan sehingga menimbulkan kejenuhan bagi siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 12 Februari 2014 dengan beberapa orang guru IPS di SMPN 8 Lembah Gumanti, guru dalam proses pembelajaran IPS cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional atau ceramah. Alasannya menggunakan model pembelajaran konvensional karena materi IPS terlalu banyak dan luas, dan guru kurang menguasai model-model pembelajaran yang lain. Disamping itu model pembelajaran konvensional membuat guru lebih leluasa untuk menyampaikan materi pelajaran.

Permasalahan ini perlu ditanggulangi dengan mengadakan berbagai pembaharuan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*. Model pembelajaran *team games tournament* dipilih karena model pembelajaran ini dapat membangkitkan semangat siswa untuk belajar, dalam proses pembelajarannya dilengkapi dengan permainan berbentuk pertanyaan (*games*) dan siswa akan bersaing dalam *tournament* dan pada akhir pembelajaran ini diberikan penghargaan berupa hadiah bagi kelompok siswa yang berhasil memperoleh skor tertinggi.

Kedua, Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa diduga disebabkan karena motivasi belajar dan minat belajar siswa masih kurang, Ngalim (2003; 184) menjelaskan pentingnya motivasi siswa dalam belajar, karena motivasi dapat merangsang para siswa agar timbul keinginannya untuk meningkatkan prestasi dalam belajar, sehingga tercapai tujuan pendidikan sesuai dengan yang diharapkan. Disamping itu, motivasi penting dimiliki oleh setiap siswa, karena motivasi belajar bertujuan untuk menggerakkan atau menggugah siswa agar timbul keinginan dan kemauannya untuk belajar, sehingga dapat memperoleh hasil yang baik.

Permasalahan yang peneliti temukan di lapangan dengan melakukan pengamatan di SMPN 8 Lembah Gumanti menunjukkan bahwa masih ada sebagian siswa yang kurang memiliki minat dan motivasi dalam belajar. Hal ini bisa dilihat dari sikap siswa dalam belajar yang mengindikasikan rendahnya motivasi belajar siswa. Siswa belum memahami bahwa belajar adalah kebutuhan, sehingga kegiatan belajar seakan-akan bukan merupakan suatu yang penting yang harus mereka ikuti dengan sebaik-baiknya. Kenyataan ini ditunjukkan dalam sikap dan tindakannya seperti tidak masuk kelas sebelum guru datang walaupun bel telah dibunyikan, meribut di kelas ketika guru menjelaskan pelajaran, melalaikan tugas yang diberikan guru, sering meminta izin keluar ketika guru memberikan pelajaran, sering bermain *video games* ketika diskusi berlangsung, malas menanyakan materi pelajaran yang sulit dimengerti dan sering membolos pada saat pelajaran IPS berlangsung yang kesemuanya itu mencerminkan kurangnya minat dan motivasi belajar siswa. Dari 28 siswa yang di

observasi pada tanggal 12 Februari 2014 hanya sebagian kecil yang terlihat sungguh-sungguh dalam belajar. Berikut gambaran awal dari motivasi belajar siswa SMPN 8 Lembah Gumanti

Tabel 2. Hasil Pengamatan Awal Variabel Motivasi Belajar IPS (X2) di SMPN 8 Lembah Gumanti

No	Instrumen Motivasi Belajar IPS Siswa	Rata-rata Jawaban Instrumen
1	Ketekunan menghadapi tugas yang diberikan	1,90
2	Keuletan dalam menjalani kesulitan	1,20
3	Menunjukkan minat terhadap masalah	2,40
4	Kemandirian belajar IPS	2,37
5	Cepat bosan pada tugas rutin	2,45
6	Dapat mempertahankan pendapat	2,74
7	Tidak mudah melepaskan yang diyakini	1,78
8	Senang mencari pemecahan masalah	2,13

Dari tabel di atas diperoleh informasi bahwa motivasi belajar siswa masih tergolong rendah karena rata-rata jawaban berada angka 2 dengan tingkat persentase $\pm 59\%$ berdasarkan skala Likert, terutama dalam ketekunan dalam mengerjakan tugas yang diberikan dan mempertahankan pendapat.

Motivasi ini merupakan sesuatu yang sangat penting bagi seorang siswa. Karena tanpa motivasi belajar akan sia-sialah seorang siswa pergi ke sekolah, sebab motivasi merupakan penggerak yang mendorong siswa untuk melakukan aktivitas belajar karena motivasi sangat menentukan hasil belajar siswa. Apabila siswa tidak termotivasi dalam belajar maka hasilnya tidak akan memuaskan.

Ketiga : rasa percaya diri siswa masih rendah. Rendahnya rasa percaya diri siswa disebabkan karena penguasaan terhadap materi pelajaran yang belum maksimal sehingga siswa kesulitan untuk mengemukakan pendapat sewaktu diskusi berlangsung. Hanya sebagian kecil siswa yang berani mengemukakan pendapat

sewaktu diskusi berlangsung dan sebagian besar lebih banyak diam. Begitu pula saat guru memberikan pertanyaan, hanya sebagian kecil yang mau menjawab pertanyaan guru meskipun guru sudah memberi rangsangan agar siswa mau bertanya dan mengemukakan pendapat. Dari pengamatan awal untuk melihat tinggi rendahnya rasa percaya diri siswa selama diskusi berlangsung yang dilaksanakan tanggal 15 Januari 2014 pada kelas VIII B berjumlah 22 orang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Pengamatan Diskusi kelompok siswa dalam Pembelajaran IPS

Aktivitas	Jumlah Siswa
Siswa yang aktif bertanya dan banyak mengemukakan pendapatnya sewaktu diskusi kelompok	6
Siswa yang pasif dan pasrah saja pada temannya yang kreatif	16

Berdasarkan pada tabel 2.1 diatas terlihat bahwa siswa yang aktif mengemukakan pendapatnya sewaktu diskusi lebih sedikit yaitu 6% dibandingkan siswa yang pasif dan pasrah pada saat diskusi kelompok berlangsung sebesar 16%. Hasil ini menunjukkan rasa percaya diri siswa tergolong rendah karena lebih tinggi persentase siswa yang tidak aktif dan tidak mau bertanya dan mengemukakan pendapat dibandingkan dengan siswa yang aktif bertanya dan mengemukakan pendapatnya. Untuk menumbuhkan rasa percaya diri siswa agar siswa mau bertanya dan mengemukakan pendapat langkah yang harus dilakukan guru adalah dengan merubah model pembelajaran yang selama ini diterapkan dengan model yang dapat membangkitkan motivasi dan rasa percaya diri siswa. Salah satu model pembelajaran yang dipercaya dapat membangkitkan motivasi

dan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*, karena model pembelajaran *teams games tournament* ini dilengkapi dengan permainan (*tournament*) dan siswa bersaing secara sehat untuk mendapatkan predikat terbaik dan diakhir pertandingan siswa akan memperoleh penghargaan berupa hadiah. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang membuat kelompok belajar atau melibatkan siswa dalam diskusi kelompok. Pembelajaran kooperatif ini bertujuan untuk membantu siswa dalam mengembangkan ide, gagasan/ pendapat serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Keempat : faktor eksternal penyebab rendahnya hasil belajar siswa diduga disebabkan lingkungan masyarakat sekitar sekolah yang kurang kondusif yang banyak menyediakan warnet tempat bermain *videogames*, sehingga siswa ketagihan untuk bermain *videogames* dan malas mengikuti pelajaran disekolah. Banyaknya siswa yang tertangkap basah sedang bermain *videogames* baik diwarnet ataupun melalui *handphone* menunjukkan rendahnya minat belajar siswa mengikuti pelajaran. IPS. Kalau kondisi ini dibiarkan berlarut-larut tanpa ada solusi dari guru untuk memperbaiki cara mengajar guru tentulah mutu dan kualitas pendidikan disekolah akan merosot. **Kelima**: aktivitas belajar siswa belum berkembang secara optimal. Belum berkembangnya aktivitas belajar siswa secara optimal dapat dilihat dari sikap dan kesungguhan siswa untuk menguasai pelajaran, dimana siswa banyak mengabaikan tugas-tugas yang diberikan guru sehingga berdampak terhadap hasil belajarnya. Siswa dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru lebih banyak menyalin tugas temannya daripada

mengerjakan sendiri dan tugas yang dikerjakan dibuat asal-asalan saja tanpa ada keinginan untuk mendalami materi lebih lanjut. **Keenam:** kurangnya minat siswa untuk membaca buku dan memperdalam materi dapat disebabkan karena ruangan perpustakaan sekolah yang belum tersedia, dimana ruang perpustakaan sekolah masih bergabung dengan kantor majelis guru, sehingga siswa merasa tidak nyaman untuk mengunjungi perpustakaan sekolah. Disamping itu buku-buku bacaan di perpustakaan sekolah masih terbatas jumlahnya dan masih memanfaatkan sumbangan buku-buku paket dari SMPN 2 Lembah Gumanti, diduga faktor penyebab rendahnya minat baca siswa karena terbatasnya buku-buku yang sangat dibutuhkan siswa.

B. Identifikasi Masalah

Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar IPS di SMP Negeri 8 Lembah Gumanti. Diantaranya; model pembelajaran yang digunakan guru, motivasi belajar siswa, minat belajar siswa, rasa percaya diri siswa, lingkungan sekolah, lingkungan belajar siswa, dan minat membaca siswa. Dengan demikian masalah penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Apakah model dan pendekatan mengajar guru dapat mempengaruhi hasil belajar IPS?
2. Apakah motivasi belajar dapat mempengaruhi hasil belajar IPS ?
3. Apakah rasa percaya diri dapat mempengaruhi hasil belajar IPS ?
4. Apakah minat belajar dapat mempengaruhi hasil belajar IPS ?
5. Apakah aktifitas belajar mempengaruhi hasil belajar IPS ?
6. Apakah lingkungan sekolah mempengaruhi hasil belajar IPS ?

7. Apakah minat membaca buku mempengaruhi hasil belajar IPS ?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah penelitian ini hanya pada dua faktor saja yang diduga sangat mempengaruhi rendahnya hasil belajar IPS siswa yaitu pengaruh penerapan model pembelajaran *team games tournament* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Lembah Gumanti. Pemilihan kedua faktor tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dan motivasi belajar siswa sama-sama berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS di SMP Negeri 8 Lembah Gumanti.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah hasil belajar IPS siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran Kooperatif tipe *team games tournament* lebih tinggi daripada siswa yang diajarkan dengan model konvensional di kelas VIII SMPN 8 Lembah Gumanti?
2. Apakah hasil belajar IPS siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* lebih tinggi daripada siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah yang diajar dengan model konvensional pada SMPN 8 Lembah Gumanti?

3. Apakah hasil belajar IPS siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi dan diajar dengan model pembelajaran kooperatif *tipe team games tournament* lebih tinggi daripada siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi dan diajar dengan model konvensional pada SMPN 8 Lembah Gumanti ?
4. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPS siswa di kelas VIII SMPN 8 Lembah Gumanti

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Hasil belajar IPS siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *kooperatif tipe team games tournament* lebih tinggi daripada siswa yang diajarkan dengan model konvensional di kelas VIII SMPN 8 Lembah Gumanti.
2. Hasil belajar IPS siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* lebih tinggi daripada siswa yang diajarkan dengan model konvensional.
3. Hasil belajar IPS siswa yang memiliki motivasi rendah yang diajar dengan model pembelajaran tipe *team games tournament* lebih tinggi daripada siswa yang diajarkan dengan model konvensional.
4. Interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar secara terhadap hasil belajar IPS siswa di kelas VIII SMPN 8 Lembah Gumanti.

F. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian di atas, maka diharapkan dapat diperoleh manfaat dari hasil penelitian ini. Penelitian ini diharapkan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis, yaitu

1. Manfaat Teoritis:

Sebagai wahana tambahan referensi dan bahan kajian dalam menambah khasanah ilmu pengetahuan dan untuk penelitian lanjutan mengenai model pembelajaran *team games tournament* dan motivasi yang mempengaruhi hasil belajar mata pelajaran yang belum dikaji dalam penelitian ini.

2. .Manfaat Praktis

- a. Setelah mengetahui model pembelajaran yang mempengaruhi hasil belajar diharapkan baik lembaga (sekolah), maupun guru dapat meningkatkan kualitas proses pembelajarannya.
- b. Sebagai bahan rujukan bagi peneliti lain yang tertarik dengan topik model pembelajaran dan motivasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran, dengan permasalahan dan kajian yang berbeda dan lebih dalam dari yang telah ada

c. Bagi peneliti

Untuk memenuhi salah satu syarat guna mendapatkan gelar Master Pendidikan pada Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Padang.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menerapkan model Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan motivasi belajar siswa diperoleh kesimpulan bahwa :

1. Hasil belajar IPS kelompok siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ternyata lebih tinggi dari hasil belajar IPS siswa yang diajarkan dengan model konvensional. Hal ini berarti bahwa keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Hasil belajar siswa yang memiliki motivasi tinggi yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ternyata lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar IPS siswa yang memiliki motivasi tinggi yang diajarkan dengan model konvensional dalam mata pelajaran IPS
3. Hasil belajar siswa yang memiliki motivasi rendah yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ternyata lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar IPS siswa yang diajarkan dengan model konvensional dalam mata pelajaran IPS. Jadi disini model pembelajaran lebih berpengaruh terhadap hasil belajar IPS.
4. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa tidak terdapat interaksi antara metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan motivasi belajar dalam mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hasil belajar yang diperoleh pada penelitian ini secara keseluruhan didapat gambaran bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang digunakan guru efektif dalam pembelajaran, baik untuk siswa yang memiliki motivasi tinggi.

B. Implikasi Penelitian

Implikasi dalam penelitian ini peningkatan dari hasil belajar IPS memberikan pengaruh terhadap perbaikan proses pembelajaran yang dilalui siswa. Berdasarkan kesimpulan, diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran IPS cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa terutama bagi siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa meningkatkan penguasaan mereka terhadap mata pelajaran IPS, terutama untuk materi Proses Terbentuknya Harga Pasar, jika kita bandingkan dengan hasil belajar siswa yang diberi pembelajaran menggunakan metode konvensional. Jadi metode pembelajaran kooperatif ini diperlukan guna mengubah kebiasaan lama yang hanya terfokus pada guru. Dengan adanya pembelajaran kooperatif ini hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

Adanya perbedaan hasil belajar IPS yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dan model pembelajaran konvensional berimplikasi bahwa guru mesti berusaha merancang strategi pembelajaran dengan memaksimalkan penggunaan model pembelajaran yang baik dan cocok dengan

materi yang dibahas sehingga guru tidak saja sebagai pengajar tapi juga sebagai pembimbing, dan fasilitator.

Implikasi penelitian ini juga menunjukkan bahwa faktor diri siswa juga merupakan faktor pendukung dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Faktor siswa disini salah satunya adalah motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari temuan penelitian hipotesis ke empat yang menyatakan bahwa tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT dan motivasi belajar mempunyai pengaruh secara langsung terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan tidak adanya interaksi antara model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan motivasi terhadap hasil belajar memberikan informasi bahwa guru dapat menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa yang berbeda tingkatan motivasinya.

Selain siswa, guru juga bisa meningkatkan dan merangsang motivasi siswa dalam belajar. Upaya ini dapat dilakukan guru dengan memberikan pujian, memberikan penghargaan dan hadiah kepada siswa yang berprestasi, membantu dan membimbing siswa yang mempunyai tingkatan kemampuan yang rendah dalam belajar, memberi angka/nilai, meningkatkan kompetisi antar siswa secara kelompok maupun secara individu, menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan belajar adalah kewajiban, memberikan ulangan agar siswa giat belajar, memberikan hukuman kepada siswa yang tidak patuh dalam belajar, dan menjelaskan tujuan belajar dengan jelas dan rinci kepada siswa.

Hasil temuan ini memberikan masukan kepada guru, terutama guru IPS SMP, untuk materi yang berhubungan dengan Permintaan, penawaran dan proses Terbentuknya harga pasar, dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT guru dapat menghadirkan proses pembelajaran yang menyenangkan. Siswa terdorong untuk aktif dan bersaing secara sehat untuk meningkatkan hasil belajarnya.

C. Saran-saran

Berdasarkan temuan penelitian ini, peneliti mengemukakan atau mengajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Guru IPS tingkat SMP

- a. Dengan melihat temuan di atas maka pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *team games tournament* dapat diterapkan untuk berbagai macam mata pelajaran di SMP Negeri 8 Lembah Gumanti terutama mata pelajaran IPS, karena terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar IPS siswa.
- b. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP N8 Lembah Gumanti terutama untuk pemahaman konsep permintaan dan penawaran, untuk itu disarankan kepada rekan guru untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dalam pembelajaran IPS untuk materi-materi yang berhubungan dengan pemahaman konsep permintaan dan penawaran dalam ekonomi tersebut.

- d Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini bisa digunakan oleh guru walaupun siswa memiliki motivasi yang berbeda-beda. Jadi model ini dapat digunakan guru sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan motivasi siswa.
- e. Sebaiknya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa memberikan point reward, baik berupa pujian, nilai, tanda bintang, dan bisa juga berupa hadiah walaupun hadiahnya kecil, akan memotivasi siswa untuk memperoleh nilai sehingga dapat meningkatkan motivasinya.

2. Kepala Sekolah

- 1 Diharapkan kepada Kepala Sekolah SMP agar menyarankan rekan guru yang mengajar mata pelajaran IPS untuk merubah pola mengajar lama dengan mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa.
- 2 .Disarankan pihak Kepala Sekolah SMP agar memberikan pelatihan dan binaan kepada guru terkait pengembangan kemampuan guru dalam penerapan model-model pembelajaran yang lebih bervariasi dan dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa .

3. Peneliti

Disarankan kepada rekan –rekan peneliti lainnya agar melakukan penelitian lebih lanjut terutama yang berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* karena model ini sangat menarik sekali dan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Aziz, 2008. *.Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Mandah Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau.(Tesis). Tidak Diterbitkan.*
- Ahmadi, Abu., Widodo Supriono. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- , 2004. *Ilmu Sosial Dasar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Abdul Syukur, Imam., Muhardjito, & Markus Diantoro. 2014. *The Influence of Teams Games Tournament Learning Model of Modified Outbound Based On Physics Learning Achievement According to Student' Learning Motivation* . PPs Universitas Negeri Malang, Semarang Nomor 5 Malang e-mail: syk_8@yahoo.co.id. International Journal for Physics Teaching and Learning. Diakses tanggal 10 Mei 2016. Diakses tanggal 10 Mei 2016
- A. Muri Yusuf. 2005. *Metodologi Penelitian*. Padang: UNP Pres
- Anita Lie. 2002. *Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-ruang kelas*. Jakarta: PT. Gramedia
- Arikunto, Suharmi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Benny. A . 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: PT. Dian Rakyat
- Budiningsih. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Bloom, Benjamin, S. 2001. *A Taxonomy for learning, Teaching, and Assessing. A Revision of Bloom is Taxonomy of Educational Objectives*. New York longman (Edisi Revisi).
- Bukunola, B. J. & Idowu, O. D. 2012. *Effectiveness of cooperative learning strategies on Nigerian junior secondary students' academic achievement in basic science*. British Journal of Education, Society & Behavioural Science 2(3): 307-325. Tersedia pada International Journal of Mathematics Trends and Technology- Volume 3 Issue 1- 2012. ISSN: 2231-5373 <http://www.internationaljournalssrg.org> Page 7. Diakses pada 12 Februari 2016