



## Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (Tgt) Dan Talking Stik (Ts) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ski Di Kelas X IPA 2 MAN 2 Karawang

Riska Puji Lestari<sup>1</sup>, Achmad Junaedi Sitika<sup>2</sup>, Nurhasan<sup>3</sup>

Universitas Singaperbangsa Karawang

### Abstract

Received: 27 Oktober 2023  
Revised: 03 November 2023  
Accepted: 10 November 2023

*The problem in this study is the lack of student learning motivation which is illustrated by the condition of students who are less active and less responsive when SKI learning takes place. The purpose of this study was to describe the application of the Teams Game Tournament (TGT) and Talking Stik (TS) cooperative learning models in SKI subjects in class X IPA 2 MAN 2 Karawang and to describe the effectiveness of implementing the Teams Game Tournament (TGT) and Talking cooperative learning models. Stick (TS) on SKI subjects in class X IPA 2 MAN 2 Karawang. This study uses experimental research with a mix method approach. The data collection techniques used were observation, interviews and tests while the data analysis techniques for observations and interviews used interactive analysis according to Miles and Huberman, for tests using the N-gain test with the help of the SPSS 18 application program. The results of this study indicate that the application of the Teams learning model Game Tournament (TGT) and Talking Stick (TS) in SKI subjects in class X IPA 2 are carried out with the following steps, first the teacher first conveys a learning material about Caliph Usman bin Affan and Caliph Ali bin Abi Thalib, then after the material is delivered the students are divided into several groups, the teacher has provided several questions (quizzes) and sticks for each group, then the sticks are played in each group while singing the song that has been agreed with the teacher, then the teacher dismisses the song and the student who last held the stick when stopped by the teacher is the one who has the right to answer the questions (quizzes) that have been provided and the use of the Teams Games Tournament (TGT) and Talking Stick (TS) methods is quite effective in increasing the learning motivation of class X students IPA 2 MAN 2 Karawang in SKI subjects, while the use of lecture and question and answer methods is not effective for increasing the learning motivation of class X IPA 1 MAN 2 Karawang students in SKI subjects*

**Keywords:** Cooperative learning model; Teams Game Tournament (TGT); Talking Stick (TS)

(\*) Corresponding Author: [1910631110151@student.unsika.ac.id](mailto:1910631110151@student.unsika.ac.id)

**How to Cite:** Lestari, R. P., Sitika, A. J., & Nurhasan, N. (2023). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (Tgt) Dan Talking Stik (Ts) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ski Di Kelas X IPA 2 MAN 2 Karawang. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10141034>.

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya secara sadar dan terencana untuk mencerdaskan dan mengembangkan potensi peserta didik. Dalam Undang – Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional SISDIKNAS (2003) menyatakan bahwa : “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menghidupkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian,

kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa, dan negara.”(Suriansyah et al., n.d., p. 3).

Dalam rangka guna meningkatkan kualitas pendidikan, maka setiap sekolah harus menyusun strategi pembelajaran yang sifatnya membangun motivasi untuk peserta didiknya. Dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik, seorang guru harus mampu menciptakan sesuatu yang baru atau inovatif dalam setiap pembelajaran dengan menggunakan strategi atau metode yang tepat. Menurut Dimiyati & Mujiono dalam bukunya yang berjudul Belajar dan Pembelajaran dikatakan bahwa motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan, juga emosi untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua ini dorong karena adanya tujuan kebutuhan atau keinginan (Student et al., 2021, p. 2)

Menurut studi pendahuluan yang dilakukan di MAN 2 Karawang, masih kurangnya keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), hal ini disebabkan proses pembelajaran yang masih berpusat pada pengajar yang sering menjelaskan materi melalui metode ceramah dan tanya jawab sehingga menyebabkan peserta didik merasa bosan dan mengantuk. Peserta didik yang fokus memperhatikan hanya sedikit, yang lainnya ada yang memainkan handphone, mengobrol, bahkan mabar. Motivasi belajar peserta didik nantinya akan terpengaruh oleh kondisi seperti ini.

Untuk memunculkan motivasi, ketertarikan dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran maka dibutuhkan metode yang sesuai dengan keadaan peserta didik. Karena metode merupakan salah satu upaya yang diperlukan guna menyelesaikan permasalahan di kelas. Berkaca pada permasalahan ini, peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT) dan Talking Stik (TS)* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Salah satu alternatif yang memungkinkan untuk menjadikan peserta didik aktif dan lebih tertarik pada materi yang disampaikan dengan metode *Teams Game Tournament (TGT) dan Talking Stik (TS)*, yaitu model pembelajaran dengan adanya turnamen. Hal ini diharapkan agar dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik untuk berusaha lebih baik lagi bagi dirinya maupun peserta didik yang lain.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT) dan Talking Stik (TS)* sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) seperti yang telah didefinisikan di atas. Alasan peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT) dan Talking Stik (TS)* karena guru belum pernah menggunakannya sebelumnya. Selain itu, peserta didik diharapkan untuk belajar dengan teman sebayanya, yang menghasilkan kolaborasi dan peningkatan motivasi belajar.

Berdasarkan dari permasalahan di atas, peneliti tertarik melakukan sebuah penelitian dengan judul: “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT) dan Talking Stik (TS)* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran SKI di Kelas X IPA 2 MAN 2 Karawang”.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dan menggunakan pendekatan mix method (penelitian kombinasi). Menurut (Parjaman & Akhmad, 2019) penelitian kombinasi adalah bentuk penelitian yang dilakukan secara sistematis dengan mengkombinasikan atau menggabungkan teknik metode, cara pandang, konsep, maupun bahasa pendekatan penelitian kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian (Waruwu et al., 2023, p. 2905). Pendekatan ini dilakukan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan tentang bagaimana penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan *Talking Stik (TS)* di kelas X IPA 2 pada mata pelajaran SKI dan juga digunakan untuk mengukur tingkat efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* dan *Talking Stik (TS)* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI di Kelas X IPA 2 MAN 2 Karawang yang dikembangkan melalui angka atau presentasi hasil penelitian.

Penelitian ini termasuk ke dalam bentuk penelitian *quasi experimental design*. *Quasi experimental design* yaitu desain ini memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel – variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Di dalam penelitian ini terdapat dua kelas yaitu kelas eksperimen (kelas X IPA 2) yang menerapkan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan *Talking Stik (TS)* dan kelas kontrol (kelas X IPA 1) menggunakan metode ceramah dalam pembelajarannya. Sebelum diberi perlakuan pada kelas yang akan dibandingkan, langkah pertama untuk mengetahui keadaan awal yaitu diberikan *pretest* guna mengetahui adakah perbedaan pada kedua kelas tersebut. Selanjutnya, setelah diberi perlakuan diberikan *posttest* untuk melihat perbedaan diantara keduanya.

Tabel 1. Desain Penelitian Eksperimental

Kelas	Tes Awal	Perlakuan	Tes Akhir
Eksperimen (X IPA 2)	T <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	T <sub>2</sub>
Kontrol (X IPA 1)	T <sub>1</sub>	X <sub>2</sub>	T <sub>2</sub>

Keterangan :

1. T<sub>1</sub> : Tes awal (*pretest*) soal Khalifah Usman bin Affan dan Ali bin Abi Thalib
2. T<sub>2</sub> : Tes akhir (*posttest*) soal Khalifah Usman bin Affan dan Ali bin Abi Thalib
3. X<sub>1</sub> : Menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan *Talking Stik (TS)*
4. X<sub>2</sub> : Menggunakan metode ceramah

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MAN 2 Karawang yang berjumlah 147 siswa. Adapun yang menjadi sampel pada penelitian ini, yaitu 60 siswa kelas X IPA 1 sebagai kelas kontrol dan X IPA 2 sebagai kelas eksperimen.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan tes sedangkan teknik analisis datanya untuk observasi dan wawancara menggunakan analisis interaktif menurut Miles dan Huberman, untuk tes menggunakan uji N-gain dengan bantuan program aplikasi SPSS 18.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### **Penerapan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* dan *Talking Stik (TS)* pada Mata Pelajaran SKI di Kelas X IPA 2 MAN 2 Karawang**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, didapatkan sebuah hasil berupa langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* dan *Talking Stik (TS)* pada mata pelajaran SKI yang dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Pertama-tama guru terlebih dahulu menyampaikan sebuah materi pembelajaran tentang Khalifah Usman bin Affan dan Khalifah Ali bin Abi Thalib, kemudian setelah materi tersampaikan peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok, guru telah menyediakan beberapa pertanyaan (kuis) dan tongkat untuk masing-masing kelompok, kemudian tongkat tersebut diputar di masing-masing kelompok sambil bernyanyi dengan lagu yang telah disepakati bersama guru, lalu guru memberhentikan lagu dan peserta didik yang terakhir kali memegang tongkat saat diberhentikan oleh guru maka dialah yang berhak menjawab pertanyaan (kuis) yang telah disediakan.

Dalam proses pembelajaran, pada umumnya tidak akan jauh berbeda antara yang satu dengan yang lainnya, dimana dalam proses pembelajaran pasti di dalamnya terdapat pembukaan, pelaksanaan dan penutup. Begitu juga dengan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* dan *Talking Stik (TS)* dimana seorang guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, mempersilahkan peserta didik membaca doa, menyapa peserta didik, memeriksa kehadiran, memeriksa kerapian berpakaian, memberikan apersepsi, memberikan motivasi, dan menyampaikan tujuan belajar.

Selanjutnya memasuki proses pembelajaran, guru menyampaikan materi kemudian peserta didik memperhatikan dan mencatat bagian yang penting dari materi yang disampaikan oleh guru. Kemudian setelah materi tersampaikan, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok, guru telah menyediakan beberapa pertanyaan (kuis) dan tongkat untuk masing-masing kelompok, kemudian tongkat tersebut diputar di masing-masing kelompok sambil bernyanyi dengan lagu yang telah disepakati bersama guru, lalu guru memberhentikan lagu dan peserta didik yang terakhir kali memegang tongkat saat diberhentikan oleh guru maka dialah yang berhak menjawab pertanyaan (kuis) yang telah disediakan.

Setelah proses pembelajaran selesai, guru menutup pembelajaran dengan memberikan apresiasi untuk hasil belajar yang telah dicapai dengan menggunakan metode *Teams Game Tournament (TGT)* dan *Talking Stik (TS)* tersebut dan mempersilahkan peserta didik untuk membaca doa guna mengakhiri pembelajaran.

### **Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* dan *Talking Stik (TS)* pada Mata Pelajaran SKI di Kelas X IPA 2 MAN 2 Karawang.**

Untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* dan *Talking Stik (TS)*, peneliti memberikan sebuah tes, tes tersebut dilaksanakan sebanyak dua kali yaitu pre-test (sebelum diberi perlakuan) dan post-test (sesudah diberi perlakuan).

Berikut ini hasil yang didapat dari pre-test dan post-test kelas eksperiment dan kelas kontrol :

Tabel 2.  
*Nilai Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol*

No	kelas eksperiment (TGT-TS)		kelas kontrol (Ceramah)	
	pre-test	post-test	pre-test	post-tes
1	60	88	60	60
2	60	84	60	60
3	60	92	60	60
4	56	84	56	64
5	48	88	48	64
6	48	80	48	64
7	56	84	56	56
8	53	80	52	52
9	52	84	52	52
10	60	76	60	60
11	64	92	64	64
12	64	88	64	64
13	72	84	72	72
14	64	92	64	64
15	64	92	64	64
16	68	80	68	68
17	68	88	68	68
18	68	84	68	68
19	64	92	64	64
20	60	88	60	60
21	68	80	68	68
22	68	88	68	68
23	60	88	60	60
24	72	80	72	72
25	76	92	76	76
26	60	88	60	60
27	60	84	60	60
28	72	80	72	72
29	64	80	64	64
30	70	92	70	70

Dari hasil tersebut selanjutnya peneliti melakukan analisis deskriptif untuk mempermudah mencari nilai tertinggi, terendah dan nilai rata-rata.

Tabel 3. *Descriptive Statistics*

Descriptive Statistics					
		Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperiment	0	48	76	62.63	7.020
Post-Test Eksperiment	0	76	92	85.73	4.777
Pre-Test Kontrol	0	48	76	62.60	7.069
Post-Test Kontrol	0	52	76	63.93	5.669
Valid N (listwise)	0				

Dari data di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai terendah dari kelas eksperiment (X IPA 2) pada saat pre-test (sebelum diberi perlakuan) yaitu 48 dan nilai tertinggi 76 dengan rata-rata 63,63. Sedangkan setelah diberi perlakuan (post-test) dengan diterapkannya model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT) dan Talking Stik (TS)* nilai yang dihasilkan dari kelas eksperiment yaitu nilai terendah 78 dan nilai tertinggi 92 dengan rata-rata 85,73.

Adapun nilai yang didapat oleh kelas kontrol (X IPA 1) pada saat pre-test (sebelum diberi perlakuan) yaitu nilai terendah 48 dan nilai tertinggi 76 dengan rata-rata 62,60. Sedangkan setelah diberikan perlakuan (post-test) dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab nilai yang dihasilkan dari kelas kontrol yaitu nilai terendah 52 dan nilai tertinggi 76 dengan rata-rata 63,93.

Setelah melakukan analisis deskriptif, selanjutnya peneliti melakukan uji normalitas. Uji normalitas dilaksanakan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Berikut ini tabel dari uji normalitas:

Tabel 4. Uji Normalitas

## Tests of Normality

Kelas		Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre-Test Eksperiment (TGTG-TS)	154	30	.068	.959	30	.288

Post-Test Eksperimen (TGT-TS)	182	30	.012	.896	30	.007
Pre-Test Kontrol (Ceramah dan Tanya Jawab)	157	30	.059	.956	30	.251
Post-Test Kontrol (Ceramah dan Tanya Jawab)	162	30	.043	.950	30	.170

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas, diketahui nilai signifikansi (Sig.) untuk semua data baik pada uji kolmogorov-smirnov maupun uji shapiro-wilk > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Karena data penelitian berdistribusi normal, maka kita dapat menggunakan uji paired sample t test dan uji independent sample t test untuk melakukan analisis data penelitian.

Uji paired sample t test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sample yang berpasangan. Persyaratan dalam uji paired sample t test adalah data berdistribusi normal. Berikut ini data hasil dari uji paired sample t test :

Tabel 5. Uji Paired Sample t Test

**Paired Samples Test**

	Paired Differences				f	Sig. (2-tailed)	
	Mean	td. Deviation	td. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
				Lower			Upper

air 1	P	Pr	-							.000
		e-Test	23.10	.94	.45	26.0	20.1	15.	9	
		Ekспери	0	1	0	65	35	93		
		ment -						3		
		Post-								
		Test								
		Ekспери								
		ment								
air 2	P	Pr	-							.096
		e-Test	1.333	.24	.77	2.91	252	1.7	9	
		Kontrol		5	5	9		20		
		- Post-								
		Test								
		Kontrol								

Berdasarkan output pair 1 diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik untuk pre-test kelas eksperiment dengan post-test kelas eksperiment (model pembelajaran TGT-TS).

Adapun output pair 2 diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,096 < 0,05$  maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik untuk pre-test kelas kontrol dengan post-test kelas kontrol (metode ceramah).

Berdasarkan pembahasan output pair 1 dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* dan *Talking Stik (TS)* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI. Untuk melihat seberapa besar pengaruhnya bisa kita lihat dari tabel di bawah ini :

Tabel 6. *Paired Samples Statistics*

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
1	Pair				
	Pre-Test Eksperiment	62.63	30	7.020	1.282
2	Post-Test Eksperiment	85.73	30	4.777	.872
	Pair				
2	Pre-Test Kontrol	62.60	30	7.069	1.291
	Post-Test Kontrol	63.93	30	5.669	1.035

Dari tabel tersebut, dapat kita lihat bahwasannya nilai rata-rata dari kelas eksperiment pada saat pre-test sebesar 62,63 dan setelah diberi perlakuan (post-test), nilai rata-ratanya meningkat menjadi 85,73.

Setelah melakukan uji paired sample t test, selanjutnya peneliti melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah suatu varians (keberagaman) data dari dua atau lebih kelompok bersifat homogen (sama) atau heterogen (tidak sama). Dalam penelitian ini, uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians data post-test kelas eksperimen (TGT-TS) dan data post-test kelas kontrol (ceramah & tanya jawab) bersifat homogen atau tidak. Berikut ini data hasil uji homogenitas :

*Tabel 7. Uji Homogenitas*  
**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	f1	f2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.011		8	.916
	Based on Median	.007		8	.934
	Based on Median and with adjusted df	.007		8.108	.934
	Based on trimmed mean	.007		8	.934

Berdasarkan output di atas, diketahui nilai Signifikansi (Sig.) Based on Mean adalah sebesar  $0.011 > 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data post-test kelas eksperimen dan data post-test kelas kontrol adalah sama atau homogen. Dengan demikian, maka salah satu syarat (tidak mutlak) dari uji independent sample t test sudah terpenuhi.

Setelah melakukan uji homogenitas, peneliti melakukan uji independent sample t test. Uji independent sample t test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan. Persyaratan pokok dalam uji independent sample t test adalah data berdistribusi normal dan homogen (tidak mutlak), dari hasil data analisis di atas maka kesimpulan yang diperoleh adalah data berdistribusi normal dan homogen. Di bawah ini merupakan hasil uji independent sample t tes :

*Tabel 8. Uji Independent Sample t Test*  
**Independent Samples Test**

	Levene's Test for	t-test for Equality of Means

	Equality of Variances									
			ig.	f	ig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	101	916	6.107	8	0.000	1.800	.353	9.091	24.509
	Equal variances not assumed			6.107	6.382	0.000	1.800	.353	9.089	24.511

Berdasarkan output di atas diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik antara model pembelajaran TGT-TS dengan ceramah dan tanya jawab.

Selanjutnya tahap yang terakhir untuk mengetahui efektivitas, peneliti melakukan uji N-Gain Score. *Normalized gain* (N-Gain Score) bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode dalam penelitian. Gain score merupakan selisih antara nilai posttest dan pretest. Dalam penelitian eksperimen, uji N-gain score dapat digunakan ketika ada perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata pretest dengan posttest melalui uji paired sample t test. Sementara dalam penelitian menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, uji N-gain score dapat digunakan ketika ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen dengan nilai posttest kelompok kontrol melalui uji independent sample t tes. Di bawah ini merupakan hasil perhitungan uji N-Gain Score :

Tabel 9. Hasil Perhitungan Uji N-Gain Score

Hasil Perhitungan Uji N-Gain Score			
No	Kelas Eksperimen	No	Kelas Kontrol

	N-Gain Score (%)		N-Gain Score (%)
1.	70,00	1.	.0
2.	60,00	2.	.0
3.	80,00	3.	.0
4.	63,64	4.	18.18
5.	76,92	5.	30.77
6.	61,54	6.	30.77
7.	63,64	7.	.0
8.	57,45	8.	.0
9.	66,67	9.	.0
10.	40,00	10.	.0
11.	77,78	11.	.0
12.	66,67	12.	.0
13.	42,86	13.	.0
14.	77,78	14.	.0
15.	77,78	15.	.0
16.	37,50	16.	.0
17.	62,50	17.	.0
18.	50,00	18.	.0
19.	77,78	19.	.0
20.	70,00	20.	.0
21.	37,50	21.	.0
22.	62,50	22.	.0
23.	70,00	23.	.0
24.	28,57	24.	.0
25.	66,67	25.	.0
26.	70,00	26.	.0
27.	60,00	27.	.0
28.	28,57	28.	.0
29.	44,44	29.	.0
30.	73,33	30.	.0
Rata-rata	60,7357	Rata-rata	2,6573
Minimal	28,57	Minimal	0,00
Maksimal	80,00	Maksimal	30,77

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain score tersebut, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-gain score untuk kelas eksperimen (TGT-TS) adalah sebesar 60,7357 atau 60,8% termasuk dalam kategori cukup efektif dengan nilai N-gain score minimal 28,57% dan maksimal 80%. Sementara untuk rata-rata N-gain score untuk kelas kontrol (ceramah dan tanya jawab) adalah sebesar 2,6573 atau 2,7% termasuk dalam kategori tidak efektif dengan nilai N-gain score minimal 0,00% dan maksimal 30,77%.

Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Teams Game Tournament (TGT)* dan *Talking Stik (TS)* cukup efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas X IPA 2 MAN 2 Karawang pada mata pelajaran SKI. Sementara penggunaan metode ceramah dan tanya jawab tidak efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas X IPA 1 MAN 2 Karawang pada mata pelajaran SKI.

## KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* dan *Talking Stik (TS)* pada mata pelajaran SKI di kelas X IPA 2 dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut, pertama-tama guru terlebih dahulu menyampaikan sebuah materi pembelajaran tentang Khalifah Usman bin Affan dan Khalifah Ali bin Abi Thalib, kemudian setelah materi tersampaikan peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok, guru telah menyediakan beberapa pertanyaan (kuis) dan tongkat untuk masing-masing kelompok, kemudian tongkat tersebut diputar di masing-masing kelompok sambil bernyanyi dengan lagu yang telah disepakati bersama guru, lalu guru memberhentikan lagu dan peserta didik yang terakhir kali memegang tongkat saat diberhentikan oleh guru maka dialah yang berhak menjawab pertanyaan (kuis) yang telah disediakan.

Penggunaan metode *Teams Games Tournament (TGT)* dan *Talking Stik (TS)* cukup efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas X IPA 2 MAN 2 Karawang pada mata pelajaran SKI, sementara penggunaan metode ceramah dan Tanya jawab tidak efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas X IPA 1 MAN 2 Karawang pada mata pelajaran SKI. Hal ini didasarkan dari hasil perhitungan uji N-gain score yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-gain score untuk kelas eksperimen (TGT-TS) adalah sebesar 60,7357 atau 60,8% termasuk dalam kategori cukup efektif dengan nilai N-gain score minimal 28,57% dan maksimal 80%, sementara untuk rata-rata N-gain score kelas control (ceramah dan tanya jawab) adalah sebesar 2,6573 atau 2,7% termasuk dalam kategori tidak efektif dengan nilai N-gain score minimal 0,00% dan maksimal 30,77%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aslan. (2018). PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MADRASAH IBTIDAIYAH Aslan Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas Email: aslan@iaisambas.ac.id. *Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara*, 1(1), 76–94.
- Deshpande, S. (2013). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Journal of the American Chemical Society*, 123(10), 2176–2181. <https://shodhganga.inflibnet.ac.in/jspui/handle/10603/7385>
- Fanani, A. (2014). Mengurai Kerancuan Istilah Strategi dan Metode Pembelajaran. *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 171–192. <https://doi.org/10.21580/nw.2014.8.2.576>

- Hasan, S., Rakhman, M., & Ardiana, H. (2017). Model Cooperative Learning Tipe Group Investigation Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Perawatan Dan Perbaikan Sistem Refrigerasi. *Innovation of Vocational Technology Education*, 7(2), 175–182. <https://doi.org/10.17509/invotec.v7i2.6293>
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Lidia, W., Hairunisya, N., & Sujai, I. S. (2018). *Ayuni.Pdf*. 3(2), 81–87.
- Masni, H. (2015). Strategi meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Dikdaya*, 5(1), 34–45.
- Matovani, D. S., Istiningsih, S., & Khair, B. N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Sole (Self Organized Learning Environment) Menggunakan Media Quiziz terhadap Pemahaman Konsep. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4), 139–145. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i4.2231>
- Nurbianti. (2019). Efektivitas Pembelajaran SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM Berbasis Debat Aktif (STUDI Pada Kelas XII MAN PANGKEP KAB. PANGKEP) Skripsi. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, 1–99.
- Nurhayati, H., Robandi, B., & Mulyasari, E. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 1–12.
- Penelitian, J., Ilmu, P., Siswa, K. B., Pour, A. N., Herayanti, L., & Sukroyanti, B. A. (2018). LITPAM, Nusa Tenggara Barat, Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 2(1), 36.
- Saptono, Y. J. (2016). Motivasi dan Keberhasilan Belajar Siswa. *REGULA FIDEI: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), 189–212.
- Sholihah, H. (2022). *Penerapan TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XII A Pada Mata Pelajaran SKI Di MA Ma'arif Balong Ponorogo*. [http://etheses.iainponorogo.ac.id/19884/%0Ahttp://etheses.iainponorogo.ac.id/19884/1/201180097\\_Hidayatus Sholihah\\_PAI.pdf](http://etheses.iainponorogo.ac.id/19884/%0Ahttp://etheses.iainponorogo.ac.id/19884/1/201180097_Hidayatus%20Sholihah_PAI.pdf)
- Student, M. T., Kumar, R. R., Ommments, R. E. C., Prajapati, A., Blockchain, T.-A., MI, A. I., Randive, P. S. N., Chaudhari, S., Barde, S., Devices, E., Mittal, S., Schmidt, M. W. M., Id, S. N. A., PREISER, W. F. E., OSTROFF, E., Choudhary, R., Bit-cell, M., In, S. S., Fullfillment, P., ... Fellowship, W. (2021). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Frontiers in Neuroscience*, 14(1), 1–13.
- Suhartono. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamen (Tgt) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teori Pemesinan Di Smk Pembaharuan Purworejo. *Skripsi*. <http://ojs.unm.ac.id/chemica/article/download/6647/3785>
- Suriansyah, D. A., Pd, M., & Ph, D. (n.d.). *Landasan Pendiffir < an*.

- Tabroni, I., & Qutbiyah, S. M. (2022). Strategi Pembelajaran PAI Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Di Masa Pandemi COVID-19 Di SMP Plus Al-Hidayah Purwakarta. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, Vol.1, No., 353–360.
- Triputranto, A. (2020). Pengaruh Harga Terhadap Keputusan Pembelian Transaksi E-Pulsa (Studi kasus Di Indomaret Sudirman Tangerang). *Jurnal Disrupsi Bisnis : Jurnal Ilmiah Prodi Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Pamulang*, 3(2), 1. <https://doi.org/10.32493/drj.v3i2.6292>
- Waruwu, M., Pendidikan, M. A., Kristen, U., & Wacana, S. (2023). *Pendekatan Penelitian Pendidikan : Metode Penelitian Kualitatif , Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi ( Mixed Method )*. 7, 2896–2910.