

## PENGARUH METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DAN MOTIVASI SECARA BERSAMA-SAMA TERHADAP HASIL BELAJAR FIQH SISWA DI MTS NEGERI GOWA

**Andi Hardianti Maulinda, Junaidin**

Email : [junaidinmuhaimin@gmail.com](mailto:junaidinmuhaimin@gmail.com)

PPS UIN Alauddin Makassar

Submit	Received	Edited	Published
01 September 2020	31 September 2020	31 Desember 2020	31 Desember 2020

### ABSTRACT

This study aims to determine and describe the effect of the Teams Games Tournament Method and Motivation Together on Students' Fiqh Learning Outcomes at Mts Negeri Gowa. The approach used in this research is a quantitative approach. The results of this study indicate that there is an effect of the Teams Games Method Application ( $x_1$ ) and learning motivation ( $x_2$ ) on learning outcomes ( $y$ ) at Mts Negeri Gowa, Bontomarannu District, Gowa Regency.

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan pengaruh Pengaruh Metode *Teams Games Tournament* Dan Motivasi Secara Bersama-Sama Terhadap Hasil Belajar Fiqh Siswa Di Mts Negeri Gowa. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini ialah pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh Aplikasi Metode Teams Games ( $x_1$ ) dan motivasi belajar ( $x_2$ ) terhadap hasil belajar ( $y$ ) di Mts Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa.

**Katakunci:** *Teams Games Tournament, Motivasi, Hasil Belajar Fiqh*

### PENDAHULUAN

Strategi merupakan salah satu komponen yang berperang penting dalam sistem pembelajaran.<sup>1</sup> Salah satu upaya yang dilakukan yaitu menerapkan metode yang dapat mengimplementasikan rencana yang telah tersusun dan diterapkan dalam kehidupan nyata agar dapat tercapai secara maksimal apa yang diharapkan.<sup>2</sup> Beberapa komponen yang harus ada dalam sebuah metode pembelajaran yaitu perlu penyesuaian terhadap materi, tujuan, dan jenis pembelajaran yang digunakan. Jenis pembelajaran yang dimaksud mencakup media atau alat apa

<sup>1</sup>Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu* (Bandung PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 17.

<sup>2</sup>Muhammad Yaumi, *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran* (Cet. 4, PT Kharisma Putra Utama, Kencana 2016), h. 231.

Volume	Nomor	Edisi	P-ISSN	E-ISSN	DOI	Halaman
11	2	Juni 2020	2085-7365	2722-3027	10.47625	20-34

yang digunakan untuk menyampaikan materi dari guru. Selain itu, juga perlu memperhatikan waktu dalam hal ini jumlah waktu dalam menit yang diperlukan untuk menyelesaikan materi yang telah disediakan sebelumnya.

Keberhasilan pelajar dapat dilihat dari seberapa besar motivasi yang dimiliki untuk mendapatkan prestasi yang baik. Semakin tinggi motivasi yang dimiliki, maka prestasi yang diraih akan semakin tinggi pula begitupun dengan sebaliknya.<sup>3</sup> Sebagai contoh, seorang pelajar sangat menyukai mata pelajaran tertentu, maka ia akan bersemangat dan termotivasi untuk mempelajari pelajaran tersebut, dia selalu membaca buku yang berkaitan dengan pelajaran tersebut dan dengan senang hati dia belajar sungguh-sungguh. Fenomena pada anak tersebut terjadi karena dia mempunyai semangat belajar pada sebuah mata pelajaran tertentu. Akhirnya karena motivasi belajarnya tinggi terkait pelajaran tersebut, maka tak heran kalau dia mempunyai prestasi belajar yang memuaskan. Hal inilah yang mendasari bahwa motivasi belajar sangat erat kaitannya dengan prestasi belajar.

Berbicara masalah motivasi, hal ini sangat mencuri perhatian pada dunia pendidikan karena memiliki peran yang penting dalam menentukan tercapai atau tidaknya tujuan dari tenaga pendidik. Walaupun diakui bahwa kemampuan intelektual yang bersifat umum (*intelegensi*) dan kemampuan yang bersifat khusus (bakat) merupakan modal dasar utama dalam usaha mencapai prestasi pendidikan, namun keduanya tidak berarti apabila peserta didik sebagai individu tidak memiliki motivasi untuk berprestasi sebaik-baiknya.

Penjelasan mengenai masalah motivasi selalu berpegang pada asumsi umum bahwa apabila faktor-faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar adalah sama individu yang memiliki motivasi lebih tinggi akan mencapai hasil belajar yang lebih tinggi pula. Setiap individu memiliki kondisi internal yang turut berperan dalam aktivitas dirinya sehari-hari. Salah satu kondisi internal tersebut adalah “motivasi”. Seorang pendidik dalam melaksanakan perannya sebagai implementator rencana dan desain pembelajaran tidak hanya berpegang sebagai metode atau teladan bagi peserta didik yang diajarnya, tetapi juga sebagai pengelola pembelajarannya (*manager of learning*). Dengan demikian, efektivitas proses pembelajaran terletak di pundak seorang pendidik. Oleh karena itu, keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas atau kemampuan seorang pendidik.<sup>4</sup>

Motivasi bukan saja penting karena menjadi faktor penyebab belajar, namun membuat proses pembelajaran berjalan lancar dan membuat hasil belajar peserta didik lebih optimal karena

<sup>3</sup>Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Cet. II; Jakarta: Kencana, 2009), h. 249.

<sup>4</sup>Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Cet. IV; Jakarta: Fajar Interpratama, 2011), h. 15.

Volume	Nomor	Edisi	P-ISSN	E-ISSN	DOI	Halaman
11	2	Juni 2020	2085-7365	2722-3027	10.47625	20-34

adanya motivasi dalam diri peserta didik berupa ingin menambah pengetahuan, ingin memperoleh kemampuan, ingin menguasai konsep terkait materi pelajaran, dan adanya motivasi dari luar peserta didik berupa *reward* (hadiah), serta mendapat penghargaan pada saat mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam, maka proses pembelajaran yang sedang berlangsung mampu membuat peserta didik termotivasi mengikuti pelajaran dengan baik sehingga hasil belajar peserta didik pun juga baik/optimal. Secara historik, guru harus mengikuti kapan peserta didik perlu diberikan motivasi selama proses pembelajaran sehingga aktivitas belajar berlangsung lebih menyenangkan, arus komunikasi lebih lancar, menurunkan kecemasan peserta didik, meningkatkan kreativitas, dan aktivitas belajar. Pembelajaran yang diikuti oleh peserta didik yang termotivasi akan benar-benar menyenangkan, terutama seorang pendidik.<sup>5</sup> Keterampilan mengajar termasuk faktor dari luar diri peserta didik yang ada di dalam lingkungan sekolah yang turut mempengaruhi motivasi belajar. Motivasi belajar peserta didik muncul atas dasar keterkaitan menjadi sangat penting, sebab seorang pendidik dalam meningkatkan keterkaitan belajar peserta didik.<sup>6</sup>

Proses pembelajaran yang dilaksanakan di MTs Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa terdapat berbagai macam metode pembelajaran seorang pendidik masih sering menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti metode ceramah dan diskusi, sehingga diharapkan untuk menerapkan metode lain seperti *teams games tournament* agar motivasi belajar peserta didik meningkat dan hasil belajar peserta didik pun menjadi lebih baik. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai “Pengaruh aplikasi metode *teams games tournament* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar fiqh Siswa Kelas VIII pada MTs Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa”.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian survei dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu penelitian yang penyajian datanya berupa angka dan menggunakan analisis statistik yang bertujuan untuk menunjukkan pengaruh antara variabel, menguji teori dan mencari generalisasi yang mempunyai nilai prediksi.<sup>7</sup> Penelitian survei yakni suatu penelitian yang mengambil sampel dari satu populasi dan menggunakan penggalan data berupa kuisioner,

---

<sup>5</sup>Masnur Muslich, *Sertifikasi Guru Menuju Profesionalisme Pendidikan* (Jakarta:Bumi Aksara, 2007), h. 14.

<sup>6</sup>Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Cet. XIV;Jkarta: Rajawali Pers,2007), h.76.

<sup>7</sup>Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif* (Ed. I-II, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2009), h. 26.

Volume	Nomor	Edisi	P-ISSN	E-ISSN	DOI	Halaman
11	2	Juni 2020	2085-7365	2722-3027	10.47625	20-34

wawancara, observasi, maupun data dokumen sebagai alat pengumpulan data pokok.<sup>8</sup> Variabel bebas (X) yang terdiri dari: pengaruh aplikasi metode *teams games tournament* (X<sub>1</sub>) dan motivasi belajar siswa (X<sub>2</sub>). Variabel terikat (Y) yang terdiri dari hasil belajara siswa di MTs Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa.

## KAJIAN TEORITIS

### 1. *Teams Games Tournament*

*Teams games tournament* adalah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menem siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan.<sup>9</sup> Charlton, Wiliams dan McLaughlin mengemukakan bahwa pembelajaran dengan *games* dapat membuat siswa lebih aktif dan merasa senang dalam belajar. Pembelajaran terlihat menarik ketika penjelasan guru dikombinasikan dengan *games* sehingga penyampaian materi menjadi lebih cepat tersampaikan dan tidak membosankan.<sup>10</sup>

Menurut Robert E. Salvin, pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terdiri dari 5 komponen utama, yaitu: persentasi di kelas, tim (kelompok), *game* (permainan), turnamen (pertandingan), dan rekognisi tim (pengarahan kelompok). Prosedur pelaksanaan *teams games tournament* dimulai dari aktivitas guru dalam menyampaikan pelajaran, kemudian siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya diadakan turnamen dan siswa memainkan *game* akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya.

Ada 5 (Lima) komponen utama dalam *teams games tournament* yaitu:

#### a. Penyajian Kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah. Pada saat penyajian kelas ini, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game*, karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

#### b. Kelompok (team)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya hetrogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan rasa tau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih

<sup>8</sup>Musfiqon, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012), h. 68.

<sup>9</sup>De. Rusman, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Kencana, Cet. 1, Januari 2017), h. 315.

<sup>10</sup>Charlton B., Williams, R. L dan McLaughlin, TF. 2005. Educational Games: A Technique to Accelerate the Acquisition of Reading Skills of Children with Learning Disabilities. *International Journal of Special Education*. Volume 20, Number 2, h.66-72,

Volume	Nomor	Edisi	P-ISSN	E-ISSN	DOI	Halaman
11	2	Juni 2020	2085-7365	2722-3027	10.47625	20-34

mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

c. *Game*

*Game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Pembelajaran memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Pembelajaran yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan pembelajaran untuk turnamen mingguan.

d. Turnamen

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah pembelajaran melakukan presetasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Pada turnamen pertama, pembelajar membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya.

e. *Team Recognize* (Penghargaan Kelompok)

Pembelajaran kemudian mengemukakan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Team mendapat julukan “*Super Team*” jika rata-rata skor 45 atau lebih, “*Great Team*” apabila rata-rata mencapai 40-45 dan “*Good Team*” apabila rata-ratanya 30-40.<sup>11</sup>

Metode pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) ini mempunyai kelebihan dan kekurangan yang merupakan kelebihan dari pembelajaran *teams games tournament* dari pembelajaran *teams games tournament* antara lain.

- a. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
- b. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
- c. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
- d. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.
- e. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
- f. Motivasi belajar lebih tinggi.
- g. Hasil belajar lebih baik.
- h. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Muh. Rapi, *Pengantar Strategi Pembelajaran: Pendekatan Standar Proses* (Makassar: Alauddin Universit Press, 2012), h. 154-156.

<sup>12</sup>M. Yusuf T, *Teori Belajar Dalam Praktek* (Samata: Alauddin University Press, 2013), h. 148.

Volume	Nomor	Edisi	P-ISSN	E-ISSN	DOI	Halaman
11	2	Juni 2020	2085-7365	2722-3027	10.47625	20-34

Sedangkan kelemahan teams games tournament dapat dibedakan antara guru dan siswa. Bagi Guru, sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat tersebuti jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok dan waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat tersebuti jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

Bagi siswa, masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada peserta didik yang lain.<sup>13</sup>

## 2. *Motivasi Belajar*

Motivasi adalah kata “motif” diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (ke-siapsiagaan) berawal dari kata “motif” itu, makna motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan atau mendesak.<sup>14</sup>

Menurut Mc. Donald, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan Mc. Donald ini mengandung tiga elemen penting, yaitu: (1) Bahwa motivasi itu megawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. (2) Motivasi ditandai dengan munculnya, rasa/ “feeling”, afektif seseorang. (3) Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan.<sup>15</sup>

Ketiga elemen tersebut, dapat dikatakan bahwa motivasi itu sebagai sesuatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua didorong komunikasi adanya tujuan, kebutuhan atau keinginan.

Selain dari definisi yang telah dipaparkan sebelumnya, juga motivasi dapat diartikan sebagai suatu pernyataan jiwa yang kompleks di dalam suatu organisme yang mengarahkan

<sup>13</sup>M. Yusuf T, *Teori Belajar Dalam Praktek*, h. 148.

<sup>14</sup>Sardiman A.M, *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), h. 73.

<sup>15</sup>Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, h. 74.

Volume	Nomor	Edisi	P-ISSN	E-ISSN	DOI	Halaman
11	2	Juni 2020	2085-7365	2722-3027	10.47625	20-34

tingkah laku atau perbuatan ke suatu tujuan atau perangsang. Motivasi pada eksistensinya sangat urgen khususnya dalam pengembangan atau pengaktualisasian diri seseorang individu.

Kaitannya dengan proses belajar siswa, motivasi muncul karena adanya dorongan dari luar. Dorongan ini muncul karena mendapatka rangsangan dari luar seperti adanya rangsangan dari situasi belajar, dari teman-teman, dari guru dan terutama dari orang tua. Prespektif ini menggambarkan bahwa jenis motivasi ini merupakan pengaruh dari luar individu, terutama karena adanya ajakan, suruhan dari guru, sehingga kondisi yang demikian akhirnya mau melakukan sesuatu atau belajar. Misalnya seorang peserta didik mau belajar di sekolah karena senantiasa didorong, dirangsang dan dimotivasi oleh orang tua untuk belajar agar mendapatkan prestasi belajar yang memuaskan. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki dari subjek belajar itu dapat tercapai.

Pada hakikatnya motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku.<sup>16</sup> Motivasi dapat dirangsang atau bersumber dari faktor luar tetapi motivasi itu tumbuh didalam diri seseorang.<sup>17</sup>

Dilihat dari penyebab timbulnya motivasi, maka motivasi terbagi menjadi dua yaitu motivasi yang berasal dari dalam diri yang diistilahkan dengan motivasi intrinsik dan motivasi yang berasal dari luar diri yang diistilahkan dengan motivasi ekstrinsik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut.

Sardiman menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yaitu dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Ada beberapa kompone motivasi belajar yang diungkapkan oleh Sardiman, yaitu:

- a. Minat untuk belajar
- b. Mandiri dalam belajar
- c. Tekun dalam belajar
- d. Ulet dalam menghadapi kesulitan
- e. Memiliki harapan dan cita-cita masa depan.<sup>18</sup>

Peserta didik yang memiliki motivasi kuat akan mempunyai banyak energi untuk belajar. Syah menyebutkan bahwa kekurangan atau ketidakadaan motivasi belajar, baik yang bersifat

<sup>16</sup>Hamzah B Uno, *Teori Motivasi dan Pengukuranya*, h. 23.

<sup>17</sup>Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (Cet. 21, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), h. 73.

<sup>18</sup>Sardiman A.M, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, h. 102.

Volume	Nomor	Edisi	P-ISSN	E-ISSN	DOI	Halaman
11	2	Juni 2020	2085-7365	2722-3027	10.47625	20-34

internal maupun eksternal akan menyebabkan kurang bersemangatnya peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran materi-materi pelajaran baik di sekolah maupun di rumah.<sup>19</sup> Sardiman membagi motivasi belajar menjadi dua yaitu:

- a. Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar. Contohnya minat, kesehatan, bakat, disiplin dan intelegensi.
- b. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Contohnya keluarga, fasilitas, jadwal, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat.<sup>20</sup>

Pertama, motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif dan fungsinya tidak terlalu dirangsang dari luar karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. *“Intrinsic motivation are inherent the learning situation and meet pupils need and purposes.”* Maksudnya, motivasi intrinsik tidak dipisahkan dari situasi belajar dan dapat memenuhi kebutuhan dan maksud-maksud peserta didik.<sup>21</sup> Maksud yang sama juga dikemukakan oleh Thombutgh bahwa motivasi intrinsik adalah keinginan bertindak yang disebabkan oleh faktor pendorong dari dalam diri (intrinsik) individu.<sup>22</sup> Misalnya peserta didik belajar bahasa arab, tujuanya agar mampu memahami bahasa arab baik lisan maupun tulisan, bukan hanya sekedar mendapatkan ijazah, atau hanya ingin dipuji oleh orang lain.

Peserta didik yang bermotivasi intrinsik dapat dilihat dari kegiatan, tekun dalam mengerjakan tugas-tugas karena butuh, dan ingin mencapai tujuan belajar bukan karena ingin dipuji. Dalam hal ini, peserta didik yang termotivasi secara intrinsik akan mewujudkan aktivitas yang lebih tinggi dalam belajar. Peserta didik seperti ini baru akan mencapai kepuasan kalau ia dapat memecahkan masalah pelajaran dengan baik dan benar.

Kedua, motivasi belajar ekstrinsik. Sardiman mengemukakan bahwa motif-motif yang aktif dan fungsinya disebabkan oleh rangsangan dari luar. Motivasi ekstrinsik adalah bentuk motivasi dimana aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar.<sup>23</sup> Misalnya peserta didik belajar karena tahu besok pagi akan ujian akan mendapatkan nilai baik, sehingga dipuji oleh teman-temannya.

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik-peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam

<sup>19</sup>Muhibin Syah, *Psikologi Belajar*, h. 152.

<sup>20</sup>Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar*, h. 89-91.

<sup>21</sup>Engkoswara, Aan Komariah, *Asministrasi Pendidikan* (Cet. I; IKAPI: Bandung, 2010), h. 210.

<sup>22</sup>Thombung II, *Introductio to Educational Psikologi* (Mc Hill: Compani: ew York, 1984), h. 267.

<sup>23</sup>Sardiman, *Interaksi da Motivasi Pembelajaran* (Cet. I; PT Raja Grafindo Persada: Jakarta, 2001), h. 45.

Volume	Nomor	Edisi	P-ISSN	E-ISSN	DOI	Halaman
11	2	Juni 2020	2085-7365	2722-3027	10.47625	20-34

keberhasilan seseorang dalam belajar. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Ada hasrat dan keinginan berhasil
- b. Ada dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- c. Ada harapan dan cita-cita masa depan
- d. Ada penghargaan dalam belajar
- e. Lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang peserta didik dapat belajar dengan baik.<sup>24</sup>

Ditinjau dari kegiatan belajar mengajar, peranan motivasi instrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan. Motivasi bagi pelajar dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar. Dengan motivasi orang akan terdorong untuk bekerja mencapai sasaran dan tujuannya karena yakin dan sadar akan kebaikan, kepentingan dan manfaatnya. Bagi peserta didik motivasi ini sangat penting karena dapat menggerakkan perilaku peserta didik ke arah yang positif sehingga mampu menghadapi segala tuntutan, kesulitan serta menanggung resiko dalam belajar.

Perlu diketahui bahwa cara dan jenis menumbuhkan motivasi bermacam-macam, tetapi untuk motivasi ekstrinsik kadang-kadang tepat, kadang-kadang juga bisa kurang sesuai. Dalam ini guru harus hati-hati dalam menumbuhkan dan memberi motivasi bagi kegiatan belajar para anak didik, sebab mungkin maksudnya memberikan motivasi tetapi justru tidak menguntungkan belajar peserta didik.

Beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a. Memberi angka.
- b. Memberi hadiah.
- c. Saingan/kompetisi
- d. *Ego-Involvement*
- e. Memberi Ulangan
- f. Mengetahui hasil
- g. Pujian
- h. Hukuman atau sanksi.<sup>25</sup>

Seseorang dikatakan berhasil dalam belajar apabila di dalam dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar, sebab tanpa mengerti apa yang akan dipelajari dan tidak memahami

<sup>24</sup>Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*, h. 23.

<sup>25</sup>Abin Syamsuddin Makmun, *Psikologi Kependidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002). h. 164.

Volume	Nomor	Edisi	P-ISSN	E-ISSN	DOI	Halaman
11	2	Juni 2020	2085-7365	2722-3027	10.47625	20-34

mengapa hal tersebut perlu dipelajari, maka kegiatan belajar mengajar sulit untuk mencapai keberhasilan. Keinginan atau dorongan inilah yang disebut sebagai motivasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang saksama tentang upaya yang mendorong motivasi belajar siswa, khususnya pada sekolah yang menganut pandangan demokrasi pendidikan dan yang mengacu pada pengembangan *self motivation*. Kenneth H. Hoover, mengemukakan prinsip-prinsip motivasi belajar, yaitu sebagai berikut:

- a. Pujian lebih efektif daripada hukuman.
- b. Para siswa mempunyai kebutuhan psikologis
- c. Motivasi yang bersumber dari dalam diri individu lebih efektif daripada motivasi yang berasal dari luar.
- d. Tingkah laku (perbuatan) yang serasi (sesuai dengan keinginan) perlu dilakukan penguatan (*reinforcement*).
- e. Motivasi mudah menular kepada orang lain
- f. Pemahaman yang jelas terhadap tujuan-tujuan akan merangsang motivasi belajar.

## HASIL PENELITIAN

Dalam penelitian pengaruh aplikasi metode *teams games tournament* ( $x_1$ ) dan motivasi belajar ( $x_2$ ) Terhadap hasil belajar siswa di Mts Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa di gunakan Statistik inferensial untuk menguji hipotesis. Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh aplikasi metode *teams games tournament* ( $x_1$ ) dan motivasi belajar ( $x_2$ ) terhadap hasil belajar ( $y$ ). Pengolahan data digunakan untuk melihat besar kecilnya sumbangan (kontribusi) variabel ( $x_1$ ) dan ( $x_2$ ) terhadap variabel ( $y$ ) tersebut. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruhnya dapat diketahui dengan menggunakan analisis regresi linear berganda menggunakan aplikasi SPSS 20 yang diperoleh nilai perhitungan yang di sajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 5.11.a: Hasil Analisis regresi

Nilai Linear	Nilai Statistik Parametrik	Keterangan
R	,346 <sup>a</sup>	Positif
R square	,138	
F	2,329	Pengaruh
Sig. F	0,115	
T	1,685	Signifikansi
Sig. T	0,103	

Berdasarkan perhitungan tersebut, diketahui perolehan data koefisien korelasi dengan analisis produk momen Nilai  $R = 0,372$  dan  $R^2 = 0,138$  memberikan arti bahwa pengaruh aplikasi metode *teams games tournament* ( $x_1$ ) dan motivasi belajar ( $x_2$ ) terhadap hasil belajar ( $y$ ) di Mts Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa terdapat hubungan positif dan berdasarkan pedoman nilai koefisien korelasi serta kekuatan hubungan tergolong *rendah* atau *tidak kuat*. Arah hubungan antar variabel di ketahui bernilai positif artinya, jika pengaruh aplikasi metode *teams games tournament* ( $x_1$ ) dan motivasi belajar ( $x_2$ ) juga ikut naik tetapi tingkat pengaruh antar variabel rendah dan tidak kuat.

Berdasarkan nilai  $R^2 = 0,138$  diperoleh indeks sumbangan pengaruh aplikasi metode *teams games tournament* ( $x_1$ ) dan motivasi belajar ( $x_2$ ) terhadap hasil belajar ( $y$ ) sebesar 13,8 selebihnya sebanyak 86,2 dipengaruhi oleh faktor lain. Sehingga dari data tersebut memiliki pola positif artinya terdapat hubungan antara variabel ( $x_1$ ) dan motivasi belajar ( $x_2$ ) terhadap hasil belajar ( $y$ ) searah. Maksud searah disini, semakin tinggi pengaruh aplikasi metode *teams games tournament* ( $x_1$ ) dan motivasi belajar ( $x_2$ ) terhadap hasil belajar ( $y$ ). Begitu juga sebaliknya, semakin kecil Aplikasi Metode Teams Games ( $x_1$ ) dan motivasi belajar ( $x_2$ ) terhadap hasil belajar ( $y$ ).

Berdasarkan tabel anova sebelumnya, dapat dianalisis kaidah pengujian berdasarkan perbandingan antara  $F_{hitung}$  dan  $F_{tabel}$ , Nilai  $F_{hitung}$  dari table anova sebesar= 2,329 nilai  $F_{tabel}$  dari table  $F = 2,04$  Sehingga diketahui bahwa pengaruh antara aplikasi metode *teams games tournament* ( $x_1$ ) dan motivasi belajar ( $x_2$ ) terhadap hasil belajar ( $y$ ) di MTs Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa diperoleh probabilitas ( $sig >$ ) Dari tabel anova nilai probabilitas ( $sig$ ) = 0,115 dan nilai taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Sehingga keputusan data hasil penelitian model regresi linier sederhana dapat digunakan untuk memprediksi pengaruh aplikasi metode *teams games tournament* ( $x_1$ ) dan motivasi belajar ( $x_2$ ) terhadap hasil belajar ( $y$ ) di Mts Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa.

Berdasarkan uji  $-t$  untuk membuat hipotesis dalam bentuk kalimat tentang ada atau tidaknya pengaruh aplikasi metode *teams games tournament* ( $x_1$ ) dan motivasi belajar ( $x_2$ ) terhadap hasil belajar ( $y$ ) di Mts Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa. Kaidah Pengujian Jika,  $t_{tabel} < t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima. Jika,  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak. Berdasarkan tabel *coeficiens* ( $\alpha$ ) diperoleh nilai  $t_{hitung} = 1,685$  Nilai  $t_{tabel}$  dapat dicari diperoleh 2,04 sehingga membandingkan  $t_{tabel}$  dan  $t_{hitung}$  ternyata  $t_{hitung} = 1,685 < t_{tabel} = 2,04$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima sehingga terdapat pengaruh Aplikasi Metode Teams Games ( $x_1$ ) dan motivasi belajar ( $x_2$ ) terhadap hasil belajar ( $y$ ) di Mts Negeri Gowa Kecamatan

Bontomarannu Kabupaten Gowa. Pengujian signifikansi penentuan kriteria pengujian diperoleh koefisien ( $\alpha$ ) diperoleh nilai  $sig = 0,00$  Nilai  $\alpha$ , karena uji dua sisi maka nilai  $\alpha$ -nya dibagi 2, sehingga nilai  $\alpha = 0,05/2 = 0,025$ . Sehingga diketahui bahwa terdapat pengaruh aplikasi metode *teams games tournament* ( $x_1$ ) dan motivasi belajar ( $x_2$ ) terhadap hasil belajar ( $y$ ) di Mts Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa.

## PEMBAHASAN

Banyak faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar menurut Muhibbin Syah keberhasilan proses dan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh tiga faktor, yaitu faktor internal, faktor eksternal dan pendekatan belajar. Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa, faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan disekitar siswa, kegiatan setelah siswa pulang sekolah itu mempengaruhi faktor eksternal siswa dalam belajar dan pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan dalam mempelajari materi pembelajaran.

Keterampilan mengajar guru adalah suatu bentuk tindakan dalam pendidikan sebagai wujud akumulasi dari pengetahuan (*knowledge*) yang diperoleh para guru pada saat menempuh pendidikan, baik pendidikan formal (universitas) maupun informal (pelatihan guru). Secara umum, terdapat beberapa keterampilan dalam mengajar, di antaranya keterampilan bertanya, keterampilan memberi penguatan, keterampilan mengadakan variasi, keterampilan menjelaskan, keterampilan membuka dan menutup pelajaran, keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, keterampilan mengelola kelas, keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan.

Terdapat berbagai macam model pembelajaran yang dapat digunakan guru di kelas dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Pemilihan model pembelajaran yang tepat selain dapat mengatur siswa di dalam kelas, juga dapat memberikan motivasi serta dapat mengembangkan kemampuan intelektual siswa secara optimal, dengan demikian siswa tidak hanya menyerap informasi dari guru. Akan tetapi, juga dapat memahami konsep materi secara utuh karena adanya interaksi antara siswa dengan guru maupun dengan siswa lainnya. *teams games tournament* merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif. *teams games tournament* adalah pembelajaran kooperatif yang melibatkan kelompok, di antaranya terdapat diskusi kelompok dan diakhiri suatu *games*/turnamen. Dalam *teams games tournament*, peserta didik dibagi menjadi beberapa tim belajar yang terdiri atas empat sampai enam orang yang berbeda-beda tingkat

kemampuannya, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Selain model pembelajaran yang terpenting juga adalah pemberian motivasi.

Motivasi yang diberikan oleh guru kepada peserta didik bertujuan agar peserta didik dapat terdorong untuk belajar di sekolah adalah dengan memberi angka kepada peserta didik sebagai simbol atau nilai kegiatan di dalam belajar. Hadiah yang diberikan sebagai penghargaan yang membuat peserta didik termotivasi, saingan/kompetisi di dalam proses belajar mengajar mengarahkan anak didik untuk lebih meningkatkan prestasi, *ego involvement* (harga diri) yang dimiliki peserta didik hendaknya dapat digunakan guru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang akan dicapai dengan memberi ulangan sebagai evaluasi di dalam mencapai hasil belajar yang dilakukan oleh guru agar dapat mendorong peserta didik untuk termotivasi dan bisa menjawab ulangan yang diberikan sehingga mengetahui hasil belajar seseorang anak. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan khususnya pada pembelajaran fiqih peserta didik di MTs Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa diperoleh data bahwa:

Pengaruh aplikasi metode *teams games tournament* pada Pembelajaran fiqih Peserta Didik Di MTs Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa berada pada rata-rata 41-44 sebanyak 11 orang peserta didik (sampel) atau sekitar 34,38 % dari jumlah peserta didik di Di Di MTs Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa. Hal ini berarti rata-rata pengaruh aplikasi metode *teams games tournament* pada pembelajaran fiqih peserta didik Di MTs Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa berada pada kualifikasi *Tinggi* artinya bahwa pengaruh aplikasi metode *teams games tournament* pada pembelajaran fiqih peserta didik di MTs Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa sudah dilaksanakan dengan baik.

Motivasi belajar siswa Di MTs Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa berada pada rata-rata 40-41 sebanyak 11 orang peserta didik (sampel) atau sekitar 33,38 % dari jumlah peserta didik di MTs Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa. Hal ini berarti rata-rata Motivasi belajar siswa di MTs Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa berada pada kualifikasi *Rendah*, artinya bahwa peserta didik di MTs Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa memiliki motivasi yang *Rendah* dan perlu untuk ditingkatkan.

Hasil belajar siswa Di MTs Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa berada pada rata-rata 74-80 sebanyak 21 orang siswa (sampel) atau sekitar 65,625% dari jumlah siswa Di MTs Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa. Hal ini berarti rata-rata hasil belajar siswa di MTs Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa

Volume 11	Nomor 2	Edisi Juni 2020	P-ISSN 2085-7365	E-ISSN 2722-3027	DOI 10.47625	Halaman 20-34
--------------	------------	--------------------	---------------------	---------------------	-----------------	------------------

berada pada kualifikasi *Rendah* , artinya bahwa peserta didik di MTs Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa memiliki hasil belajar yang *Rendah*. Sehingga membutuhkan metode yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan tabel *coeficiens* ( $\alpha$ ) diperoleh nilai  $t_{hitung} = 8,891$  Nilai  $t_{tabel}$  dapat dicari diperoleh 2,04 sehingga membandingkan  $t_{tabel}$  dan  $t_{hitung}$  ternyata  $t_{hitung} = 8,891 > t_{tabel} = 2,04$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima sehingga terdapat pengaruh aplikasi metode *teams games tournament* ( $x_1$ ) terhadap hasil belajar ( $y$ ) di MTs Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa. Pengujian signivikan penentuan kriteria pengujian diperoleh *coefficients* ( $\alpha$ ) diperoleh nilai *sig* = 0,00 Nilai  $\alpha$ , karena uji dua sisi maka nilai  $\alpha$ -nya dibagi 2, sehingga nilai  $\alpha = 0,05/2 = 0,025$ . Sehingga diketahui bahwa terdapat Aplikasi metode *teams games tournament* ( $x_1$ ) terhadap hasil belajar ( $y$ ) di Mts Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa.

Berdasarkan tabel *coeficiens* ( $\alpha$ ) diperoleh nilai  $t_{hitung} = 2,85$ . Nilai  $t_{tabel}$  dapat dicari diperoleh 2,04 sehingga membandingkan  $t_{tabel}$  dan  $t_{hitung}$  ternyata  $t_{hitung} = 2,85 > t_{tabel} = 2,04$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima sehingga terdapat pengaruh motivasi belajar ( $x_2$ ) terhadap hasil belajar ( $y$ ) di Mts Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa. Pengujian signivikan penentuan kriteria pengujian diperoleh *coefficients* ( $\alpha$ ) diperoleh nilai *sig* = 0,00 Nilai  $\alpha$ , karena uji dua sisi maka nilai  $\alpha$ -nya dibagi 2, sehingga nilai  $\alpha = 0,05/2 = 0,025$ . Sehingga diketahui bahwa terdapat motivasi belajar ( $x_2$ ) terhadap hasil belajar ( $y$ ) di Mts Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa.

Berdasarkan tabel *coeficiens* ( $\alpha$ ) diperoleh nilai  $t_{hitung} = 1,685$  Nilai  $t_{tabel}$  dapat dicari diperoleh 2,04 sehingga membandingkan  $t_{tabel}$  dan  $t_{hitung}$  ternyata  $t_{hitung} = 1,685 < t_{tabel} = 2,04$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima sehingga terdapat pengaruh Aplikasi Metode Teams Games ( $x_1$ ) dan motivasi belajar ( $x_2$ ) terhadap hasil belajar ( $y$ ) di Mts Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa. Pengujian signivikan penentuan kriteria pengujian diperoleh *coefficients* ( $\alpha$ ) diperoleh nilai *sig* = 0,00 Nilai  $\alpha$ , karena uji dua sisi maka nilai  $\alpha$ -nya dibagi 2, sehingga nilai  $\alpha = 0,05/2 = 0,025$ . Sehingga diketahui bahwa terdapat Aplikasi Metode Teams Games ( $x_1$ ) dan motivasi belajar ( $x_2$ ) terhadap hasil belajar ( $y$ ) di Mts Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan tabel *coeficiens* ( $\alpha$ ) diperoleh nilai  $t_{hitung} = 1,685$  Nilai  $t_{tabel}$  dapat dicari diperoleh 2,04 sehingga membandingkan  $t_{tabel}$  dan  $t_{hitung}$  ternyata  $t_{hitung} = 1,685 < t_{tabel} = 2,04$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima sehingga terdapat pengaruh Aplikasi Metode Teams Games

Volume 11	Nomor 2	Edisi Juni 2020	P-ISSN 2085-7365	E-ISSN 2722-3027	DOI 10.47625	Halaman 20-34
--------------	------------	--------------------	---------------------	---------------------	-----------------	------------------

( $x_1$ ) dan motivasi belajar ( $x_2$ ) terhadap hasil belajar ( $y$ ) di Mts Negeri Gowa Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa. Sehubungan dengan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, maka penulis mengajukan beberapa saran bagi peneliti selanjutnya yaitu hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan dan rujukan untuk mencari metode pembelajaran lain yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

Volume 11	Nomor 2	Edisi Juni 2020	P-ISSN 2085-7365	E-ISSN 2722-3027	DOI 10.47625	Halaman 20-34
--------------	------------	--------------------	---------------------	---------------------	-----------------	------------------

**DAFTAR PUSTAKA**

- Abdul Majid. *Pembelajaran Tematik Terpadu* .Bandung PT Remaja Rosdakarya. 2014.
- Abin Syamsuddin Makmun. *Psikologi Kependidikan* .Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2002.
- Charlton B., Williams. R. L dan McLAughlin. TF. 2005. Educational Games: A Technique to Accelerate the Acquisition of Reading Skills of Children with Learning Disabilities. *International Journal of Special Education*. Volume 20. Number 2.
- De. Rusman. *Belajar dan Pembelajaran* .Bandung: Kencana. Cet. 1. Januari 2017.
- Emzir. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif* .Ed. I-II. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 2009.
- Engkoswara. Aan Komariah. *Asministrasi Pendidikan* .Cet. I; IKAPI: Bandung. 2010.
- Hamzah B. Uno. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*.
- M. Yusuf T. *Teori Belajar Dalam Praktek* .Samata: Alauddin University Press. 2013.
- Masnur Muslich. *Sertifikasi Guru Menuju Profesionalisme Pendidikan* .Jakarta:Bumi Aksara. 2007.
- Muh. Rapi. *Pengantar Strategi Pembelajaran: Pendekatan Standar Proses* .Makassar: Alauddin Universit Press. 2012.
- Muhammad Yaumi. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran* .Cet. 4. PT Kharisma Putra Utama . Kencana 2016.
- Musfiqon. *Metode Penelitian Pendidikan* .Jakarta: Prestasi Pustaka. 2012.
- Sardiman A.M. *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar* .Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2007.
- Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Megajar* .Cet. XIV;Jkarta: Rajawali Pers.2007.
- Thombung II. *Introductio to Educational Psikologi* .Mc Hiil: Compani: ew York. 1984.
- Wina Sanjaya. *Kurikulum dan Pembelajaran* .Cet. II; Jakarta: Kencana. 2009.
- Wina Sanjaya. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* .Cet. IV; Jakarta: Fajar Interpratama. 2011.

Volume	Nomor	Edisi	P-ISSN	E-ISSN	DOI	Halaman
11	2	Juni 2020	2085-7365	2722-3027	10.47625	20-34