

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAM GAME TOURNAMENTS* BERBASIS *DIRECT
INSTRUCTION* BERMUATAN BUDAYA LOKAL *MAJA LABO
DAHU* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
DAN SIKAP SOSIAL DALAM MATA PELAJARAN IPS**



**Disertasi ini Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan untuk
Mendapatkan Gelar Doktor**

**PROGRAM STUDI ILMU PENDIDIKAN
PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2022**

RINGKASAN

1. Pendahuluan

Motivasi belajar dan sikap sosial siswa merupakan dua hal yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran IPS. Motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran sangat diperlukan, sebab siswa yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan pembelajaran. Motivasi belajar juga membuat pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa. Motivasi belajar dalam diri siswa atau yang disebut motivasi intrinsik akan menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan pembelajaran dapat dicapai. Selain itu motivasi belajar yang berasal dari luar atau motivasi ekstrinsik juga sangat dibutuhkan dalam pembelajaran di kelas (Gage & Berliner, 1979).

Rendahnya motivasi belajar siswa menuntut guru untuk bisa menciptakan suasana belajar yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pemberian motivasi oleh guru dalam pembelajaran IPS sangat penting apalagi jika dihadapkan pada pemecahan masalah sosial-budaya sebagai upaya pembentukan sikap sosial siswa. Rendahnya motivasi belajar siswa termasuk juga dalam Pembelajaran IPS tentu akan berdampak pada pembentukan sikap sosial siswa yang menjadi tanggung jawab pembelajaran IPS. Sikap sosial merupakan kesadaran yang terdapat dalam diri individu yang menentukan perbuatannya untuk bertindak laku dengan cara tertentu terhadap orang lain dan perbuatannya tersebut lebih mementingkan tujuan-tujuan sosial daripada tujuan pribadi dalam kehidupan masyarakat (Vero, E., & Puko, E, 2017).

Sikap sosial sebagaimana yang dikemukakan dalam Permendikbud No. 21 tahun 2016 tentang Standar Isi, didefinisikan sebagai suatu sikap yang menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara. Sementara Chaplin 2009, mendefinisikan sikap sosial adalah 1). Predisposisi atau kecenderungan untuk bertindak laku dengan satu cara tertentu terhadap orang lain; 2). Pendapat umum; dan 3). Tingkah laku yang ada di bawah kontrol masyarakat. Kedua definisi tersebut mengandung arti bahwa sikap sosial merupakan konstelasi komponen kognitif, afektif, dan konatif yang saling berinteraksi dalam memahami, merasakan, dan berperilaku terhadap suatu objek di lingkungan sekitarnya pada suatu objek yang bersangkutan. Sikap sosial peserta didik dapat dikembangkan melalui Pendidikan di sekolah secara *direct instruction* dengan perbuatan yang dilakukan secara berulang-ulang terhadap objek sosial.

Proses pembelajaran akan sulit berhasil jika tidak disertai dengan bimbingan, karena untuk menghasilkan suatu pembelajaran yang efektif, peserta didik juga harus mempunyai perilaku yang baik. Untuk menghasilkan proses pembelajaran IPS seorang guru dituntut mempunyai berbagai kompetensi dalam memberi pemahaman kepada siswa, apalagi diiringi dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat, apabila guru tidak bisa mengikuti perkembangan tersebut maka dapat dipastikan dapat memberi dampak kepada dunia pendidikan kita. Guru memiliki tugas yang berat dalam mentransfer pengetahuan dan mendidik siswa. Tugas utama seorang guru di era revolusi bukan lagi mengajar melainkan mendidik. Hal ini dikarenakan kemajuan teknologi secara masif dapat mempengaruhi sikap dan kemampuan IPS siswa di kelas. Dalam perspektif global, guru IPS mendapat tantangan yang lebih besar lagi, yakni menyajikan dan menanamkan nilai-nilai budaya yang memiliki pemikiran-pemikiran global kepada siswa agar apa yang menjadi salah satu tujuan pengajaran IPS tercapai, yakni mendidik peserta didik dalam pembelajaran IPS dengan misi pembentukan sikap sosial siswa, pada hakikatnya adalah dalam rangka mempersiapkan siswa untuk dapat menyesuaikan diri dengan negara sebagai warga negara yang baik, internalisasi nilai-nilai budaya termasuk pelayanan satu sama lain dan bangsa,

keadilan, martabat dan harga diri, pentingnya hubungan manusia, integritas dan kompetensi.

Fenomena lain yang muncul di sekolah, banyak peserta didik yang menunjukkan motivasi belajar rendah. Hal tersebut membuktikan juga dengan tingkat penguasaan siswa terhadap bahan ajar IPS yang menjadi sangat kurang yang ditunjukkan dengan rendahnya nilai mata pelajaran IPS. Nilai rata-rata ujian IPS tingkat SMP se kabupaten bima berada pada urutan terakhir hanya mencapai 6,49 jauh lebih rendah dari mata pelajaran lainnya. Menyadari akan permasalahan dalam Pembelajaran IPS tersebut dan apa yang penyebab dari permasalahan tersebut, dibutuhkan suatu model pembelajaran yang interaktif, kontekstual dan menyenangkan, sehingga motivasi belajar siswa dapat dibangkitkan dalam mengembangkan sikap sosial siswa. Guru mempunyai peranan yang sangat menentukan dalam mengarahkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kualitas pembelajaran secara operasional dapat diartikan sebagai intensitas keterkaitan sistemik dan sinergis guru, siswa, kurikulum dan bahan belajar, media, fasilitas, dan model pembelajaran. Tingginya kualitas pembelajaran yang terimplementasikan memberikan sisi positif pada motivasi belajar siswa sehingga akan berimplikasi pada pengembangan sikap sosial siswa yang optimal sesuai dengan tuntutan masyarakat yang selalu berkembang dan berubah. Berkenaan dengan itu, guru IPS harus mampu menggunakan pendekatan serta model pembelajaran yang memotivasi siswa untuk belajar sehingga mampu mengembangkan sikap sosial siswa.

Berkenaan dengan itu, guru IPS harus mampu menggunakan pendekatan serta model pembelajaran yang memotivasi siswa untuk belajar sehingga mampu mengembangkan sikap sosial siswa. Salah satu model pembelajaran dinilai relevan sebagai solusi untuk mengembangkan motivasi dan sikap sosial siswa dalam pembelajaran IPS adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournaments* (TGT) berbasis *Direct Instruction* bermuatan Budaya Lokal. Model Pembelajaran ini menjadikan Pembelajaran IPS interaktif dan menyenangkan, motivasi belajar siswa dapat ditumbuhkan sehingga pengembangan sikap sosial siswa menjadi lebih mudah.

Mengingat pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournaments* (TGT) dan *Direct Instruction* akan dapat menimbulkan perubahan perasaan, sikap dan nilai yang membentuk pemikiran dan perilaku termasuk pengembangan pribadi dan estetika, serta *meta-learning* dalam domain afektif siswa, sehingga menciptakan keinginan untuk belajar seumur hidup dan penghargaan untuk kebenaran, keindahan dan pengetahuan. Sedangkan Nilai-nilai MLD tersebut menjadi landasan dalam bersikap, yang menjadi bagian yang tak terpisahkan dari pengajaran, pendidikan dan kebudayaan. *Maja labo Dahu* dapat memotivasi individu siswa untuk belajar dengan menanamkan sikap rasa *Su'u sawa'u sia sawale* (Bagaimanapun beratnya tugas yang diemban, harus dijalankan dengan sabar dan tabah. Sehingga tidak ada usaha untuk lari dari tanggung jawab), kerja keras, dan ketekunan. Rasa takut kepada Tuhan dan rasa malu terhadap sesama manusia dapat memotivasi setiap individu siswa untuk bersikap *nuntu marombo* (berkata jujur), hormat, dan mengendalikan diri untuk berbuat kebaikan dengan *kapoda ade* (sungguh-sungguh) mengikuti proses pembelajaran sedangkan *kacoi angi* (menghormati diri sendiri dan orang lain) dapat memotivasi individu atau kelompok siswa untuk bersikap toleran dan empati terhadap sesama.

2. Tujuan Penelitian

Mengacu pada masalah yang telah dirumuskan, dapat dikemukakan tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut. 1) Menganalisis efektifitas pengimplementasian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournaments* (TGT) berbasis *Direct Instruction* bermuatan Budaya Lokal *Maja labo Dahu* (MLD) dalam meningkatkan motivasi belajar dan sikap sosial dalam pembelajaran IPS. 2) Menganalisis motivasi Belajar Siswa sebelum dan sesudah pengimplementasian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournaments* (TGT) berbasis *Direct Instruction* bermuatan Budaya Lokal *Maja labo Dahu*

(MID) dalam pembelajaran IPS. 3) Menganalisis Sikap Sosial Siswa sebelum dan sesudah pengimplementasian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournaments* (TGT) berbasis *Direct Instruction* bermuatan Budaya Lokal *Maja labo Dahu* (MID) dalam pembelajaran IPS. 4) Menganalisis pengaruh simultan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournaments* (TGT) berbasis *Direct Instruction* bermuatan Budaya Lokal *Maja labo Dahu* (MID) terhadap Motivasi Belajar dan Sikap Sosial Siswa dalam Pembelajaran IPS.

3. Signifikansi Penelitian

Memperhatikan tujuan penelitian yang telah dikemukakan, dapat di kronologiskan manfaat dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan sumbangan empirik bagi pembelajaran IPS, khususnya berkenaan dengan penerapan strategi model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournaments* (TGT) berbasis *direct instruction* bermuatan budaya lokal *Maja labo Dahu* (MID) dalam meningkatkan motivasi belajar dan sikap sosial siswa dalam pembelajaran IPS pada tingkat SMP.
- b. Penelitian pendidikan IPS, agar melakukan penelitian lebih luas terkait dengan efektifitas pengimplementasian model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournaments* (TGT) berbasis *direct instruction* bermuatan budaya lokal *Maja labo Dahu* (MID) sehingga pembelajaran IPS menjadi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sehingga tujuan pembelajaran IPS dapat tercapai.
- c. Penelitian ini dapat dijadikan bahan acuan, kajian, maupun referensi dikemudian hari bagi peneliti lain yang melakukan penelitian sejenis.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah, menambah koleksi penerapan model Pembelajaran inovatif yang memberdayakan budaya lokal yang dalam hal ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournaments* (TGT) berbasis *direct instruction* bermuatan budaya lokal *Maja labo Dahu* (MID) dalam pembelajaran IPS.
- b. Bagi Guru IPS, pengimplementasian model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournaments* (TGT) berbasis *direct instruction* bermuatan budaya lokal *Maja labo Dahu* (MID) untuk dapat dilaksanakan dalam pembelajaran IPS dan dijadikan acuan baik didalam maupun diluar kelas dalam meningkatkan motivasi belajar dan sikap sosial siswa dalam pembelajaran IPS.
- c. Bagi Siswa, dengan pengimplementasian model pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournaments* (TGT) berbasis *direct instruction* bermuatan budaya lokal *Maja labo Dahu* (MID) siswa dapat menemukan pengetahuan baru, mengembangkan wawasan untuk dapat meningkatkan motivasi belajar dengan berpedoman pada rasa malu (*maja*) apabila melanggar ketentuan-ketentuan adat dan agama yang dipandang sebagai sumber nilai keutamaan hidup dan rasa takut (*dahu*) dalam bersikap dan bertutur yang tidak sesuai dengan norma-norma kemasyarakatan maupun dilingkungan sekolah. Pengimplementasian model pembelajaran model pembelajaran kooperatif *team games tournaments* (TGT) berbasis *direct instruction* bermuatan budaya lokal *Maja labo Dahu* (MID) tidak hanya spesifik untuk mata pelajaran IPS melainkan pada semua mata pelajaran.
- d. Pengambil kebijakan, khususnya di bidang pengajaran IPS pada tingkat SMP, dapat mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *team games*

tournaments (TGT) berbasis *direct instruction* bermuatan budaya lokal *Maja labo Dahu* (MID) sebagai alternatif untuk diterapkan pada pembelajaran IPS tingkat SMP.

4. Novelty

Penelitian terdahulu mengenai penerapan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournaments* Berbasis *Direct Instruction* sudah banyak dilakukan. Namun, penelitian mengenai Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournaments* lebih banyak memadupadankan dengan model *direct instruction* saja, tetapi tidak melibatkan indikator lain seperti *local wisdom*. Keterbaruan atau *novelty* dari penelitian ini yaitu pada muatan budaya lokal *Maja labo Dahu* yang dikemas melalui model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* berbasis *direct instruction*.

Penelitian terdahulu seperti salah satunya yang dilakukan oleh Fidiyah Nuraini (2018) dengan judul “Model Direct Instruction Dan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Game Tournament (TGT) Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Dan Penguasaan Konsep Fisika Kelas X MIPA 1 Dan Kelas X MIPA 2 SMA Negeri 1 Turi”, juga lebih banyak mengarahkan Model Direct Instruction dan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* pada motivasi belajar siswa, hasil belajar siswa, prestasi belajar siswa, partisipasi, dan penguatan konsep. Disamping itu, masih jarang penelitian yang memadukan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Game Tournament* dengan *Direct Instruction*. Kebanyakan penelitian terdahulu mengkaji dan meneliti pengimplementasian model pembelajaran Kooperatif ini secara mandiri, tanpa memadupadankan dengan model lain. Hal ini juga menjadi keterbaruan akan penelitian ini, dimana peneliti akan melakukan penelitian dengan mengkolaborasikan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Game Tournament* yang berbasis *Direct Instruction* bermuatan lokal yakni *Maja labo Dahu* yang diharapkan dapat meningkatkan 2 (dua) aspek penting yakni pada motivasi belajar dan sikap sosial dalam mata pelajaran IPS.

5. Desain Penelitian

Disertasi dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournaments* (TGT) berbasis *Direct Instruction* bermuatan Budaya Lokal *Maja labo Dahu* (MID) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Sikap Sosial Pada Pelajaran IPS” dirancang sebagai penelitian ‘Kuasi Eksperimen’. Creswell (2012) mengemukakan “*explains that experimental researchers test and idea (or practice or procedure) to determine its effect on an outcome. There are three designs included in pre-experimental*”. Eksperimen semu dianggap paling sesuai digunakan dalam penelitian di bidang pendidikan karena melibatkan sampel berupa siswa yang partisipannya tidak dimungkinkan untuk diambil secara acak mengingat siswa-siswa telah berada dalam satu kelas tertentu. Selain itu, karena ketidakmampuan mengikat variabel-variabel yang berpengaruh untuk dikontrol dengan ketat seperti halnya eksperimen murni di laboratorium dan praktikumnya. Penelitian eksperimen semu bertujuan memperoleh informasi dalam mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan melibatkan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen untuk mengontrol semua variabel yang relevan. Rancangan penelitian yang digunakan adalah rancangan penelitian eksperimen dalam bentuk *Non-Equivalent Post-Test Only Control Group Design*. Rancangan penelitian ini tampak pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1
Rancangan Penelitian *Non-Equivalent Post-Test Only Control Group Design*

KE	X	Q ₁	Y ₁ Y ₂
KK	-	Q ₂	Y ₁ Y ₂

Sumber: dimodifikasi dari Sugiyono, 2014

Keterangan.

KE : Kelompok eksperimen

KK : Kelompok kontrol

X : Diberikan perlakuan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournaments* (TGT) berbasis *Direct Instruction* bermuatan Budaya Lokal Maja labo Dahu.

- : Diberikan perlakuan model pembelajaran Konvensional dan Tidak diberikan perlakuan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournaments* (TGT) berbasis *Direct Instruction* bermuatan Budaya Lokal Maja labo Dahu

Q₁ : *Post-test* untuk kelompok eksperimen.

Q₂ : *Post-test* untuk kelompok kontrol.

Y₁ : Motivasi Belajar Siswa.

Y₂ : Sikap Sosial Siswa.

Berdasarkan rancangan penelitian *Non-Equivalent Post-Test Only Control Group Design* ini, kelompok eksperimen (KE) dalam penelitian ini adalah kelompok yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournaments* (TGT) berbasis *Direct Instruction* bermuatan Budaya Lokal Maja labo Dahu (X) dan diberikan tes akhir (Q₁). Kelompok kontrol (KK) merupakan kelompok yang tidak diberikan perlakuan dan diberikan tes akhir (Q₂). Hasil tes kedua kelompok dianalisis untuk mengetahui tingkat keberhasilan perlakuan (X).

6. Hasil

Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah distribusi data mengikuti atau mendekati distribusi normal. Uji normalitas dilakukan pada kelompok model kooperatif tipe *Team games tournaments* (TGT) Berbasis *Direct instruction* (DI) Bermuatan Budaya Lokal Maja labo Dahu (MID) dan kelompok kelas konvensional untuk meningkatkan motivasi belajar dan sikap sosial. Hasil normalitas kelompok model kooperatif tipe *Team games tournaments* (TGT) Berbasis *Direct instruction* (DI) Bermuatan Budaya Lokal Maja labo Dahu (MID) dan kelompok kelas konvensional untuk motivasi belajar dan sikap sosial disajikan pada tabel berikut:

Tabel. 4.12
Tests of Normality

	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Penggunaan Model Kooperatif Tipe TGT Berbasis DI Bermuatan Budaya Lokal MID	Kelompok Eksperimen	,125	60	,021	,967	60	,108
	Kelompok Kontrol	,114	60	,050	,957	60	,035

Motivasi Belajar	Kelompok Eksperimen	,097	60	,200*	,959	60	,040
	Kelompok Kontrol	,162	60	,000	,929	60	,002
Sikap Sosial	Kelompok Eksperimen	,108	60	,079	,967	60	,104
	Kelompok Kontrol	,125	60	,021	,962	60	,060

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 4.12 di atas menunjukkan hasil uji normalitas dari sampel data yang digunakan dalam penelitian yang menggunakan kriteria Kolmogorov-Smirnov karena data yang digunakan lebih dari 50 dengan kriteria signifikan $> 0,05$ yang menunjukkan bahwa data sudah berdistribusi secara normal dari kelompok sampel eksperimen dan kontrol. Pemenuhan kriteria ini menunjukkan bahwa analisis lanjutan dapat dilakukan yaitu analisis homogenitas yang menjadi prasyarat MANOVA yang akan dilakukan.

Homogenitas Varians

MANOVA mempersyaratkan bahwa matriks varian/covarian dari variable dependen sama. homogenitas matriks varian/covarian dilihat dari hasil uji box sebagai berikut:

Tabel 4.13
Levene's Test of Equality of Error Variances

	F	df1	df2	Sig.
Penggunaan Model Kooperatif Tipe TGT Berbasis DI Bermuatan Budaya Lokal MID	,115	1	118	,000
Motivasi Belajar	,144	1	118	,000
Sikap Sosial	,565	1	118	,000

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Design: Intercept + KE.KK

Uji homogenitas dilakukan untuk memastikan bahwa kelompok sampel berasal dari populasi yang homogen sehingga perbedaan yang terjadi dalam kelompok benar-benar dampak dari perbedaan perlakuan yang dilakukan. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi berada pada nilai, Penggunaan Model Kooperatif Tipe TGT Berbasis DI Bermuatan Budaya Lokal MID 0,000, Motivasi Belajar 0,000 dan Sikap Sosial 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 sehingga hipotesis nol dapat ditolak.

Homogenitas Matriks Varian

MANOVA mempersyaratkan bahwa matriks varian/covarian dari variable dependen sama. homogenitas matriks varian/covarian dilihat dari hasil uji box sebagai berikut:

Tabel 4.14
Box's Test of Equality of Covariance Matrices^a

Box's M	168,110
F	27,245
df1	6
df2	100883,321
Sig.	,000

Tests the null hypothesis that the observed covariance matrices of the dependent variables are equal across groups.

a. Design: Intercept + KE.KK

Berdasarkan uji homogenitas matrik varian dilakukan memastikan bahwa varian variabel yang digunakan sama dengan uji Box's M. Ternyata uji Box's M = 168,110, df1 = 6 dan df2 = 100883,32, serta nilai F sebesar 27,245 dengan nilai Sig. Sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis nol ditolak artinya terdapat perbedaan yang signifikan pada matriks kovariansi di antara kelompok-kelompok yang dibandingkan.

Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas dilakukan untuk memastikan bahwa variabel tidak terikat atau memiliki korelasi yang tinggi satu sama untuk memastikan analisis MANOVA yang dilakukan bisa digunakan secara optimal. Oleh sebab itu, nilai korelasi diharapkan memiliki nilai signifikansi > 0,05 untuk memastikan bahwa dua variabel tidak memiliki korelasi yang signifikan.

Uji Hipotesis

Karena kedua prasyarat hipotesis di atas telah dipenuhi, maka dapat dilanjutkan pada uji MANOVA. Hasil keputusan uji MANOVA diambil dari analisis Pillai Trace, Wilks Lambda, Hotelling's Trace, dan Roy's Largest Root. Analisis ini dilakukan dengan bantuan SPSS 23.0 yaitu dengan General Linear Model-Multivariate. Adapun hasilnya sebagai berikut.

Tabel 4.15
Multivariate Tests^b

Effect	Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	
Intercept	Pillai's Trace	,994	6789,208 ^b	3,000	116,000	,000
	Wilks' Lambda	,006	6789,208 ^b	3,000	116,000	,000
	Hotelling's Trace	175,583	6789,208 ^b	3,000	116,000	,000
	Roy's Largest Root	175,583	6789,208 ^b	3,000	116,000	,000
KE.KK	Pillai's Trace	,607	59,739 ^b	3,000	116,000	,000
	Wilks' Lambda	,393	59,739 ^b	3,000	116,000	,000
	Hotelling's Trace	1,545	59,739 ^b	3,000	116,000	,000
	Roy's Largest Root	1,545	59,739 ^b	3,000	116,000	,000

a. Design: Intercept + KE.KK

b. Exact statistic

Tabel 4.15 di atas menunjukkan hasil uji signifikansi Multivariate. Hasil analisis ini menunjukkan hasil uji $F = 59,739^b$ pada kelompok model dan Pillai Trace Value memperoleh skor 0,607, Wilks Lambda 0,393, Hotelling's Trace 1,545, nilai yang diperoleh berada pada taraf signifikan $0,000 < 0,05$. Sehingga hal ini menjelaskan bahwa terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournaments berbasis direct instruction bermuatan budaya lokal Maja labo Dahu pada motivasi belajar dan sikap

sosial siswa, sehingga dapat disimpulkan bahwa perlakuan terhadap kontrol dan eksperimen pada penelitian ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar dan sikap sosial siswa.

Selanjutnya untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar dan sikap sosial antara kelompok eksperimen dan kontrol dapat menggunakan analisis *Tests of Between Subjects Effects* yang diperoleh melalui perhitungan menggunakan bantuan SPSS dengan General Linear Model-Multivariate. Adapun hasilnya sebagai berikut.

Tabel 4.16
Tests of Between-Subjects Effects

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	X	1435,208 ^a	1	1435,208	31,895	,000
	Y1	23018,700 ^b	1	23018,700	117,663	,000
	Y2	11940,075 ^c	1	11940,075	62,079	,000
Intercept	X	729924,008	1	729924,008	16221,195	,000
	Y1	650918,700	1	650918,700	3327,257	,000
	Y2	716571,075	1	716571,075	3725,588	,000
KE.KK	X	1435,208	1	1435,208	31,895	,000
	Y1	23018,700	1	23018,700	117,663	,000
	Y2	11940,075	1	11940,075	62,079	,000
Error	X	5309,783	118	44,998		
	Y1	23084,600	118	195,632		
	Y2	22695,850	118	192,338		
Total	X	736669,000	120			
	Y1	697022,000	120			
	Y2	751207,000	120			
Corrected Total	X	6744,992	119			
	Y1	46103,300	119			
	Y2	34635,925	119			

a. R Squared = ,213 (Adjusted R Squared = ,206)

b. R Squared = ,499 (Adjusted R Squared = ,495)

c. R Squared = ,345 (Adjusted R Squared = ,339)

Tabel 4.16 di atas menunjukkan hasil uji perbedaan motivasi belajar dan sikap sosial antara kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan penerapan kooperatif tipe *Team games tournaments* (TGT) Berbasis *Direct instruction* (DI) Bermuatan Budaya Lokal *Maja labo Dahu* (MID) dengan motivasi belajar yang dilihat dengan nilai *sig.* $0,000 < 0,05$ pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu juga terdapat hubungan antara penerapan kooperatif tipe *Team games tournaments* (TGT) Berbasis *Direct instruction* (DI) Bermuatan Budaya Lokal *Maja labo Dahu* (MID) dengan sikap sosial siswa yang ditunjukkan dengan nilai *sig.* $0,000 < 0,05$ pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**PERSETUJUAN PROMOTOR/CO-PROMOTOR UNTUK UJIAN
TERBUKA DISERTASI**

Promotor



Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd.

NIP 196702211993031002

Tanggal, Juli, 2023

Co- Promotor I



Prof. Dr. Drs. I Putu Sriartha, M.S.

NIP 196110201988031002

Tanggal, Juli, 2023

Co- Promotor II



Prof. Dr. I Wayan Kertih, M.Pd.

NIP 196411081990031002

Tanggal, Juli, 2023

Mengetahui,
Koorprodi S3 Ilmu Pendidikan
Pascasarjana
Universitas Pendidikan Ganesha



Prof. Dr. Putu Kerti Nitiasih, M.A.

NIP 196202261986032002

Tanggal, Juli, 2023





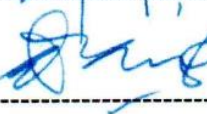
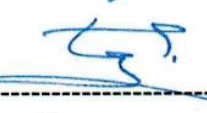
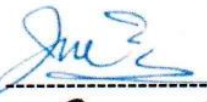



Nama : Yorman
No. Registrasi : 20211417
Tanggal Lulus : 09 Agustus 2023

LEMBAR PENGESAHAN

Disertasi oleh Yorman dipertahankan di depan tim penguji dan dinyatakan diterima serta sah sebagai persyaratan guna memperoleh gelar Doktor Program Studi Ilmu Pendidikan Konsentrasi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha.

Disahkan pada tanggal: 09 Agustus 2023

Oleh Tim Penguji

 -----	: Ketua	Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd NIP. 196702211993031002
 -----	: Sekretaris	Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd. NIP. 195910101986031003
 -----	: Koorprodi	Prof. Dr. Putu Kerti Nitiasih, M.A. NIP. 196206261986032002
 -----	: Promotor	Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd NIP. 196702211993031002
 -----	: Co-Promotor I	Prof. Dr. Drs. I Putu Sriartha, M.S. NIP. 196110201988031002
 -----	: Co-Promotor II	Prof. Dr. Drs. I Wayan Kertih, M.Pd. NIP. 196411081990031002
 -----	: Penguji Internal I	Prof. Dr. Sukadi, M.Pd, M.Ed. NIP. 196303101988031003
 -----	: Penguji Internal II	Prof. Dr. Ida Bagus Made Astawa, M.Si. NIP. 195808191986011001
 -----	: Penguji Internal III	Prof. Dr. I Made Pageh, M.Hum. NIP. 196212311988031018
 -----	: Penguji Internal IV	Prof. Dr. I Nengah Suastika, S.Pd., M.Pd. NIP. 198007202006041001

Mengesahkan,

Direktur Program Pascasarjana
Universitas Pendidikan Ganesha



Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd.
NIP. 195910101986031003

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Disertasi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Doktor dari Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Disertasi yang saya kutip dan hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian Disertasi ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Singaraja, Agustus 2023

A 1000 Rupiah postage stamp with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'SEPULUH RIBU RUPIAH', '1000', 'METERAI TEMPEL', and 'CA22EAKX498325957'. The signature is written in black ink over the stamp.

Yorman

KATA PENGANTAR

Syukur dan pujian penulis ucapkan kepada Tuhan Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat-Nya, masih memberikan ruang dan waktu kepada penulis sehingga disertasi ini dapat diselesaikan. Disertasi yang berjudul, “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournaments Berbasis Direct Instruction Bermuatan Budaya Lokal Maja Labo Dahu Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Sikap Sosial Dalam Mata Pelajaran IPS” ini, disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mendapat gelar Doktor dalam bidang Ilmu Pendidikan.

Disertasi ini dapat diselesaikan berkat keterlibatan berbagai pihak berupa arahan, dorongan, bantuan finansial, moril maupun spirituil selama penulis menyusun disertasi ini. Oleh karena itu, sepantasnyalah penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M. Pd., Rektor Universitas Pendidikan Ganesha, atas berkenannya memberikan kesempatan untuk mengikuti pendidikan program doktor di Undiksha dan juga sebagai Promotor, atas segala bentuk perhatian, motivasi, petunjuk, koreksi, bimbingannya,
2. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M. Pd., Direktur Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha dan juga sebagai penguji, atas segala bentuk arahan, koreksi, dan bimbingannya.
3. Prof. Dr. Ida Bagus Putrayasa, M. Pd., Wakil Direktur I Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha dan juga sebagai penguji, atas segala arahan, koreksi, dan bimbingannya.
4. Prof. Dr. Putu Kerti Nitiasih, MA, Ketua Program Studi Ilmu Pendidikan Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha dan juga sebagai penguji senat atas segala bentuk arahan, koreksi, motivasi, dan bimbingannya.

5. Prof. Dr. Drs. I Putu Sriartha, M.S, Co-Promotor I atas segala bentuk perhatian, motivasi, petunjuk, koreksi, bimbingan, dan arahnya.
6. Prof. Dr. I Wayan Kertih, M. Pd, Co-Promotor II atas segala bentuk motivasi, saran, koreksi, arahan, dan bimbingannya.
7. Prof. Dr. Sukadi, M. Ed., Prof. Dr. Ida Bagus Made Astawa, M.Si., Prof. Dr. Made Pageh, M. Hum., dan Prof. Dr. I Nengah Suastika, S.Pd., M.Pd., selaku penguji internal Universitas Pendidikan Ganesha, perhatian, motivasi, petunjuk, koreksi, bimbingan, dan arahnya.
8. Prof. Dr. Nana Supriatna, M. Ed., selaku penguji luar dari Universitas Pendidikan Indonesia, atas segala bentuk arahan, motivasi, dan bimbingannya.
9. Dr. Ni Ketut Widiartini, M.Pd., dan Dr. I Nyoman Yasa, S.Pd.,MA., atas kesediannya memvalidasi dan memberikan koreksi untuk perbaikan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini.
10. Seluruh Bapak/Ibu Dosen dan Civitas Akademik Program Doktor Program Studi Ilmu Pendidikan Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha atas segala bantuan, kerjasama, dan kebersamaannya selama ini.
11. Dr. TGH. Lalu Abdul Muhyi Abidin, MA, Rektor dan Bapak/Ibu Dosen Universitas Nahdlatul Wathan Mataram, yang telah memberikan dukungannya selama ini.
12. Teman-teman mahasiswa/i Pascasarjana Program Doktor pada Program Studi Ilmu Pendidikan angkatan tahun 2020, atas segala bantuan, kerjasama, dan kebersamaannya selama ini.
13. Bapak Marwan, S.Pd.,Ina, Kepala Sekolah dan Seluruh Dewan Guru SMPN 1 Bolo, yang telah memberikan dukungannya dan kepercayaan kepada saya selama melakukan penelitian ini.
14. Yang terhormat dan tercinta kedua orang tuaku Bapak Kasman H. Umar dan Ibunda ST.

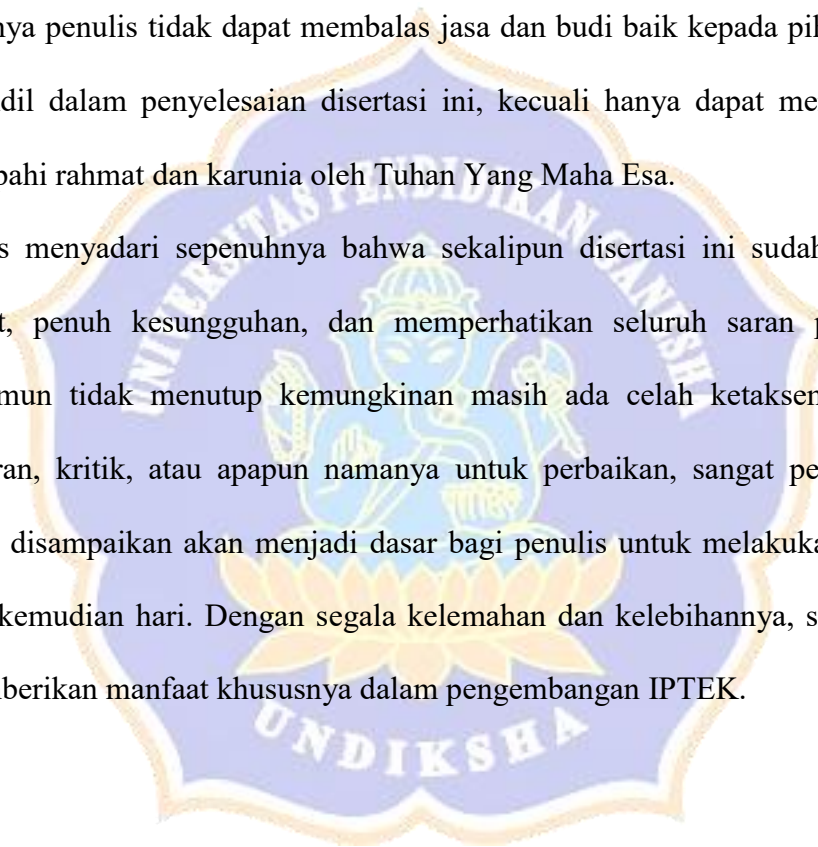
Nursah, Bapak Mertua Salahudin dan Mama Sarfiah atas segala dukungan finansial dan doa tulus bagi keberhasilan studiku ini.

15. Teristimewa isteri tercinta Raodatul Putri, S.Pt dan buah hatiku Nazeeya Shanum Belvania yang selalu bersabar menanti penyelesaian studiku ini.

16. Kakak Tersayang Adisan, S.Pd., Nuranita, S.Pd., Nursinta, S.Sos., Kakak Iparku Nurbaity, Amd.,Keb dan Adikku Haryanto, S.Par atas segala dukungan dan do'a tulus bagi keberhasilan studiku ini.

Akhirnya penulis tidak dapat membalas jasa dan budi baik kepada pihak- pihak yang telah turut andil dalam penyelesaian disertasi ini, kecuali hanya dapat memanjatkan do'a semoga dilimpahi rahmat dan karunia oleh Tuhan Yang Maha Esa.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa sekalipun disertasi ini sudah penulis susun secara cermat, penuh kesungguhan, dan memperhatikan seluruh saran perbaikan yang diberikan, namun tidak menutup kemungkinan masih ada celah ketaksempurnaan. Oleh karenanya saran, kritik, atau apapun namanya untuk perbaikan, sangat penulis harapkan. Kritikan yang disampaikan akan menjadi dasar bagi penulis untuk melakukan sesuatu yang lebih baik di kemudian hari. Dengan segala kelemahan dan kelebihan, semoga disertasi ini dapat memberikan manfaat khususnya dalam pengembangan IPTEK.



DAFTAR ISI

HALAMAN

COVER	i
ABSTRAK	ii
RINGKASAN	xi
LEMBAR PERSETUJUAN.....	xii
LEMBAR PERNYATAAN	xiii
KATA PENGANTAR.....	xiv
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR	xxii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah Penelitian	15
1.3 Pembatasan Masalah Penelitian	16
1.4 Rumusan Masalah Penelitian	16
1.5 Tujuan Penelitian.....	17
1.6 Signifikansi Penelitian.....	18
1.7 Penjelasan Istilah	20
1.8 Novelty	21
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Pustaka.....	23
2.1.1 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	23
2.1.2 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Turnaments Berbasis Direct Instruction Bermuatan Budaya Lokal Maja labo Dahu (MID).....	33
2.1.2.1 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT	33

2.1.2.2 Direct Instruction	46
2.1.2.3 Budaya Lokal Maja labo Dahu	56
2.1.2.4 Motivasi Belajar IPS	66
2.1.2.5 Sikap Sosial	80
2.2 Kajian Penelitian Relevan	92
2.3 Kerangka Teoritis	94
2.4 Hipotesis.....	96
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian.....	98
3.2 Objek Dan Subjek Penelitian	104
3.3 Teknik Pengumpulan Data	108
3.4 Instrumen Penelitian.....	110
3.5 Metode Analisis Data	130
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil	137
4.2 Pembahasan.....	168
4.3 Implikasi Penelitian.....	184
BAB V PENUTUP	
5.1 Simpulan.....	187
5.2 Saran.....	189
DAFTAR RUJUKAN	191
LAMPIRAN - LAMPIRAN.....	202

DAFTAR TABEL

2.1	Skor Kriteria Penghargaan.....	37
2.2	Sintaks Model Pembelajaran TGT.....	38
2.3	Fase Model Pembelajaran TGT.....	39
2.4	Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT.....	40
2.5	Perhitungan Poin Permainan untuk Lima Pemain.....	42
2.6	Perhitungan Poin Permainan untuk Empat Pemain.....	42
2.7	Kriteria Penghargaan Kelompok.....	43
2.8	Tahapan Model Pembelajaran Langsung (<i>Direct Intruction</i>).....	51
2.9	Kekurang dan Kelebihan Model Pembelajaran Langsung (<i>Direct Instruction</i>).....	52
2.10	Sintaks Model Pembelajaran Langsung (<i>Direct Instruction</i>).....	54
2.11	Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbasis Direct Instruction Bermuatan Budaya Lokal MID.....	64
2.12	Skema Klasifikasi Faktor Penentu Perilaku Berprestasi.....	71
3.1	Rancangan Penelitian <i>Non-Equivalent Post-Test Only Control Group Design</i>	99
3.2	Tahapan Pengaplikasian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournaments</i> (TGT) berbasis <i>Direct Instruction</i> bermuatan Budaya Lokal <i>Maja labo Dahu</i>	101
3.3	Jadwal Waktu Penelitian.....	104
3.4	Subjek Penelitian.....	105
3.5	Populasi Penelitian.....	106
3.6	Hasil uji kesetaraan antara kelas.....	107
3.7	Variabel, Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Pengumpulan Data Penelitian, dan Metode Analisis Data.....	109
3.8	Kisi-kisi Instrumen untuk Mengumpulkan Data Pengaplikasian Model	

Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournaments</i> (TGT) berbasis <i>Direct Instruction</i> bermuatan Budaya Lokal Maja labo Dahu.....	110
3.9 Kriteria Pengaplikasian model <i>Team Games Tournaments</i> (TGT) berbasis <i>Direct Intruction</i> bermuatan Budaya lokal MID dalam pembelajaran IPS	112
3.10 Kisi-kisi Instrumen untuk Mengumpulkan Data Motivasi Belajar Siswa	112
3.11 Kriteria Motivasi Belajar Siswa dalam pembelajaran IPS.....	113
3.12 Kisi-kisi Instrumen untuk Mengumpulkan Data Sikap Sosial Siswa	114
3.13 Kriteria Sikap Sosial Siswa dalam pembelajaran IPS.....	115
3.14 Kriteria Penilaian Validitas Isi	116
3.15 Lembar Observasi Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournaments</i> (TGT) Berbasis <i>Direct Instruction</i> (DI) Bermuatan Budaya Lokal Maja labo Dahu (MID)	119
3.16 Hasil Validitas Butir Instrumen Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournaments</i> Berbasis <i>Direct Instruction</i> Bermuatan Budaya Lokal Maja labo Dahu	121
3.17 Instrumen angket motivasi belajar	123
3.18 Hasil validitas butir instrumen motivasi belajar	125
3.19 Instrumen angket sikap sosial siswa	126
3.20 Hasil validitas butir instrumen sikap sosial	128
3.21 Hasil analisis uji reliabilitas	129
4.1 Tahap/Langkah Pengeimplementasian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbasis <i>Direct Instruction</i> Bermuatan MID.....	39
4.2 Tahap/Langkah Pengeimplementasian Model Pembelajaran Konvensional.....	39
4.3 Nilai Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen yang Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team games tournaments</i> (TGT) Berbasis <i>Direct instruction</i> (DI) Bermuatan Budaya Lokal Maja labo	

<i>Dahu (MID)</i>	134
4.4 Nilai Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol yang Menerapkan Model Pembelajaran Konvensional	139
4.5 Nilai Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen yang Menerapkan dan Kelas Kontrol yang Tidak Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team games tournaments</i> (TGT) Berbasis <i>Direct instruction</i> (DI) Bermuatan Budaya Lokal Maja labo Dahu (MID)	141
4.6 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah Perlakuan Pada Kelompok Eksperimen	148
4.7 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah Perlakuan Pada Kelompok Kontrol.....	150
4.8 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Sesudah Pembelajaran Dilaksanakan.....	151
4.9 Distribusi Frekuensi Sikap Sosial Siswa Sebelum dan Sesudah Perlakuan Pada Kelompok Eksperimen	154
4.10 Distribusi Frekuensi Sikap Sosial Siswa Sebelum dan Sesudah Perlakuan Pada Kelompok Kontrol.....	155
4.11 Distribusi Frekuensi Sikap Sosial Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Sesudah Pembelajaran Dilaksanakan.....	157
4.12 Tests of Normality	160
4.13 Levene's Test of Equality of Error Variances	161
4.14 Box's Test of Equality of Covariance Matrices ^a	162
4.15 Multivariate Tests ^b	163
4.16 Tests of Between-Subjects Effects.....	164

DAFTAR GAMBAR

1.1 Nilai Rata-rata Ujian Tingkat SMP di Kabupaten Bima Tahun 2018-2020 (Sumber: Dikpora Kabupaten Bima, 2020)	7
2. 1 Penempatan Meja Tournament	37
2.2 Perbandingan Teori Motivasi (Ivancevich, 2011:123)	74
2.3 Kerangka Berpikir Penelitian.....	96
4.1 Histogram Skor Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah Diberikan Perlakuan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team games tournaments (TGT) Berbasis Direct instruction (DI) Bermuatan Budaya Lokal Maja labo Dahu (MID)	149
4.2 Histogram Skor Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah Diberikan Perlakuan Model Pembelajaran Konvensional	151
4.3 Histogram Skor Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Dan Kontrol Sesudah Pembelajaran Dilaksanakan.....	153
4.4 Histogram Skor Sikap Sosial Siswa Sebelum dan Sesudah Diberikan Perlakuan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team games tournaments (TGT) Berbasis Direct instruction (DI) Bermuatan Budaya Lokal Maja labo Dahu (MID)	155
4.5 Histogram Skor Sikap Sosial Siswa Sebelum dan Sesudah Diberikan Perlakuan Model Pembelajaran Konvensional.....	157
4.6 Histogram Skor Sikap Sosial Siswa Kelas Eksperimen Dan Kontrol Sesudah Pembelajaran Dilaksanakan.....	159

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	203
Lampiran 2	Lembar Observasi	204
Lampiran 3	Lembar Validasi Implementasi Penggunaan Model.....	208
Lampiran 4	Lembar Validasi Tes Motivasi Belajar.....	210
Lampiran 5	Instrumen Angket Motivasi Belajar.....	212
Lampiran 6	Lembar Validasi Tes Sikap Sosial Siswa.....	216
Lampiran 7	Instrumen Angket Sikap Sosial Siswa.....	218
Lampiran 8	Hasil Uji Kesetaraan Antara Kelas.....	222
Lampiran 9	Data Hasil Penelitian.....	222
Lampiran 10	Hasil Validitas Butir Instrumen Penerapan Model.....	229
Lampiran 11	Hasil Validitas Butir Instrumen Motivasi Belajar.....	230
Lampiran 12	Hasil Validitas Butir Instrumen Sikap Sosial.....	231
Lampiran 13	Hasil Analisis Uji Reliabilitas Dari Instrumen Motivasi Belajar Dan Sikap Sosial.....	232
Lampiran 14	Tahap/Langkah Pengeimplementasian Model.....	233
Lampiran 15	Tahap/Langkah Pengeimplementasian Model Pembelajaran Konvensional	233
Lampiran 16	Nilai Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen yang Menerapkan dan Kelas Kontrol yang Tidak Model.....	240
Lampiran 17	Pengujian Hipotesis.....	247