

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT
(TGT) BERBANTUAN PERMAINAN GOBAK SODOR TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA DI SD NEGERI 1 CEMPAGA**

Oleh

Komang Rosiana Dewi, NIM 2011031212

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini Bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengaruh yang signifikan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila antara kelompok siswa yang dibelajarkan sebelum dengan sesudah dikenakan tindakan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Permainan Gobak Sodor Pada Siswa Kelas IV di SDN 1 Cempaga. Penelitian ini ialah penelitian eksperimen semu (quasi experiment) dengan rancangan Post-test Only Control Group Design. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas I-VI berjumlah 190 Siswa, kemudian dengan menggunakan purposive sampling sebagai penentuan untuk mendapatkan sampel kelas IV sebanyak 27 siswa. Data motivasi belajar siswa diperoleh menggunakan rubrik. Data skor motivasi belajar siswa dianalisis dengan menggunakan uji-t dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 6.813 > t_{tabel} = 2.059$ dan nilai Sig. $0,000 < 0,05$, akibatnya H_0 ditolak H_a diterima. Jadi terdapat pengaruh terhadap motivasi belajar siswa yang mengikuti proses pembelajaran dengan model TGT berbantuan permainan gobak sodor kelas IV pada mata pelajaran pendidikan pancasila di SDN 1 Cempaga. Hal ini didukung oleh data empiris bahwa siswa yang mengikuti proses pembelajaran TGT berbantuan permainan gobak sodor lebih aktif dalam proses pembelajaran, mampu mengingat dan memahami konsep dari materi yang telah dipelajari serta mampu bekerja sama dengan team untuk menyelesaikan masalah yang diberikan.

Kata-kata Kunci: Model Pembelajaran Team Games Tournament, Permainan Tradisional, Motivasi

**THE INFLUENCE OF THE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)
LEARNING MODEL USED BY THE GOBAK SODOR GAME ON THE
LEARNING MOTIVATION OF CLASS IV STUDENTS IN THE PANCASILA
EDUCATION SUBJECT AT SD NEGERI 1 CEMPAGA**

By

Komang Rosiana Dewi, NIM 2011031212

Department of Basic Education

ABSTRACT

This research aims to determine the significant differences in the influence of student learning motivation on the subject of Pancasila Education between groups of students who were taught before after being subjected to the Gobak Sodor Game-Assisted TGT Learning Model for Class IV Students at SDN 1 Cempaga. This research is a quasi-experimental research with a Post-test Only Control Group Design. The population in this study was all classes I-VI, totaling 190 students, then using purposive sampling as a determination to obtain a class IV sample of 27 students. Data on student learning motivation was obtained using a rubric. Student learning motivation score data was analyzed using the t-test with a significance level of 5% or 0.05. The results of the hypothesis test show that the value of $t_{count} = 6.813 > t_{table} = 2.059$ and the value of $Sig. 0.000 < 0.05$, as a result H_0 is rejected and H_a is accepted. So there is an influence on the learning motivation of students who take part in the learning process using the TGT model assisted by the class IV gobak sodor game in Pancasila education subjects at SDN 1 Cempaga. This is supported by empirical data that students who take part in the TGT learning process assisted by the Gobak Sodor game are more active in the learning process, are able to remember and understand the concepts of the material they have studied and are able to work together with a team to solve the problems given.

Keywords: Team Games Tournament Learning Model, Games Traditional, Motivational