

Implementasi Metode *Teams Games Tournament* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Ayu Puspita Mayangsari^{1*}, Elis Trisnawati²

^{1,2}PAI, Universitas Islam Al-Ihya Kuningan, Jl. Mayasih No. 11, Kel. Cigugur, Kab. Kuningan, Jawa Barat
ayupuspitamayangsari@gmail.com

Abstract

This study aims to: (1) determine the application of the Teams Games Tournament (TGT) method in Islamic Religious Education learning at SMPN 4 Kuningan; (2) determine student learning motivation; and (3) analyze the effect of TGT application on student learning motivation. The study used a quantitative experimental method with a simple random sampling technique involving an experimental class and a control class. The experimental class used the TGT method, while the control class used the lecture method. The research instrument was a multiple-choice learning motivation test. The results of the study showed that: (1) the TGT method was effective in increasing student learning motivation with a significance value of 0.009; (2) TGT was more effective than the non-TGT method with a significance value of 0.004. The average learning motivation in the TGT class increased from 64.15 to 71.56, while the non-TGT class decreased from 67.90 to 63.78. (3) TGT and non-TGT do not differ significantly in improving learning achievement (sig. 0.315), but the average achievement of the TGT class is 4.19 points higher, with the highest score being 92 compared to 84 in the non-TGT class.

Keywords: Team Games Tournament, Learning Motivation

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 4 Kuningan; (2) mengetahui motivasi belajar siswa; dan (3) menganalisis pengaruh penerapan TGT terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan teknik sampling acak sederhana yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan metode TGT, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode ceramah. Instrumen penelitian berupa tes motivasi belajar berbentuk pilihan ganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) metode TGT efektif meningkatkan motivasi belajar siswa dengan nilai signifikansi 0,009; (2) TGT lebih efektif dibanding metode non-TGT dengan nilai signifikansi 0,004. Rata-rata motivasi belajar pada kelas TGT meningkat dari 64,15 menjadi 71,56, sedangkan kelas non-TGT menurun dari 67,90 menjadi 63,78. (3) TGT dan non-TGT tidak berbeda signifikan dalam meningkatkan prestasi belajar (sig. 0,315), namun rata-rata prestasi kelas TGT lebih tinggi 4,19 poin, dengan nilai tertinggi 92 dibanding 84 pada kelas non-TGT.

Kata kunci: Teams Games Tournament, Motivasi Belajar

Copyright (c) 2024 Ayu Puspita Mayangsari, Elis Trisnawati

✉ Corresponding author: Ayu Puspita Mayangsari

Email Address: ayupuspitamayangsari@gmail.com (Jl. Mayasih, Kel. Cigugur, Kab. Kuningan, Jawa Barat)

Received 08 Januari 2024, Accepted 18 Januari 2024, Published 28 Januari 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha membimbing dan membina serta bertanggung jawab untuk mengembangkan akhlak dan intelektual pribadi anak didik ke arah kedewasaan dan dapat menerapkan kedalam kehidupan sehari-hari. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Tujuan pendidikan nasional adalah sesuai dengan undang-undang tersebut yaitu, Pendidikan diupayakan dengan berawal dari manusia apa adanya (aktualisasi) dengan mempertimbangkan berbagai

kemungkinan yang apa adanya (potensialitas) dan diarahkan menuju terwujudnya manusia yang seharusnya atau manusia yang di cita-citakan (idealitas). Tujuan pendidikan itu tiada lain adalah manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, cerdas, berperasaan dan mampu berkarya, mampu mengendalikan hawa nafsunya, berkepribadian, bermasyarakat dan berbudaya. (I Wayan Cong Sujana, 2019 : 3)

Lebih lanjut Tafsir (2010 : 42) memaparkan bahwa pendidikan tidak pernah selesai dan tidak akan pernah selesai dibicarakan dengan alasan, yang pertama adalah fitrah setiap orang menginginkan yang lebih baik. Ia menginginkan pendidikan yang lebih baik sekalipun belum tentu ia tahu mana pendidikan yang lebih baik itu. Kemudian yang kedua, karena teori pendidikan dan teori pada umumnya selalu ketinggalan oleh kebutuhan masyarakat. Dan yang ketiga karena pengaruh pandangan hidup pada suatu waktu mungkin seseorang telah puas dengan keadaan pendidikan ditempatnya karena sudah sesuai dengan pandangan hidupnya suatu ketika terpengaruh oleh pandangan hidup yang lain. Akibatnya berubah pula pendapatnya tentang pendidikan yang tadinya sudah memuaskannya (menurut Hilda Ainissyifa, 2014: 3).

Hanya saja untuk mengikuti Pendidikan dalam aturan yang berlaku tidaklah mudah. Terkhusus untuk siswa, dibutuhkan daya penggerak atau motivasi supaya bisa mengikuti sistem pendidikan dengan baik, sehingga peserta didik bisa mencapai tujuan pendidikan sebagaimana yang ada dalam amanat undang-undang.

Koeswara mengatakan bahwa motivasi merupakan konsep yang digunakan untuk menerangkan kekuatan-kekuatan yang ada dan bekerja pada diri organisme atau individu yang menjadi penggerak dan pengaruh tingkah laku individu tersebut (Maryam Muhammad, 2017 : 4).

Motivasi dapat diperoleh siswa dari berbagai arah antara lain yaitu dari orangtua, masyarakat, guru dan media, baik itu media cetak maupun media elektronik. Sebagai orangtua, guru, masyarakat bahkan semuanya merasa terpanggil untuk ikut membangun dan membina anak-anak dengan cara memberi motivasi yaitu dorongan, semangat, pemahaman, pengertian (Warti, E, 2016 : 2).

Proses pembelajaran ada satu bagian hal penting dari sumber ajar yaitu motivasi atau pesan pembelajaran baik yang bersifat khusus maupun umum dapat kita manfaatkan untuk kepentingan belajar adalah bahan ajar. Suatu bahan ajar dapat ditulis dengan kaidah intruksional karena akan digunakan oleh guru untuk membantu proses pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar (Magdalena et al. 2020, 235).

Metode Teams Games Tournament adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif metode TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Pemberian nilai didasarkan pada jumlah peningkatan skor total hasil tim. Skor yang diperoleh dari setiap individu dalam

tim pada dasarnya merupakan skor tim, dengan demikian para siswa akan termotivasi meningkatkan skor individu dalam timnya. Keberhasilan model ini banyak dipengaruhi heterogenitasnya anggota dalam satu kelompok baik dilihat dari level keterampilan, pengalaman, etnik, gender skill, komunikasi, leadership, dan keinginan berjuang untuk timnya (Nugroho, D.R. 2013: 162)

Menurut (Mulyani, R. Djumhana, N dan Syarifudin, T. 2018: 1) model Team Games Tournament dapat meningkatkan kemampuan kerjasama siswa kelas IV SDN PR. Menurut (Najmi, N., Rofiq, M. H., & Maarif, M. A. 2021) model Team Games Tournament berpengaruh terhadap prestasi belajar fiqih siswa. Menurut (Fauzi, M.F, Buhun, M.F & Purwadi, A. 2019) Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap minat belajar bahasa Arab di MTs. Negeri Banggai Kepulauan, Sulawesi Tengah. Hal ini dibuktikan dengan nilai t_{hitung} 0,771 sedangkan t_{tabel} 0,404. Artinya nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5%.

Pembelajaran metode Teams Games Tournament yaitu proses pembelajaran bermuara pada peserta didik. Sementara guru berperan sebagai fasilitator. Guru memberikan penjelasan mengenai materi yang akan digunakan dalam kegiatan Teams Games Tournament. Kegiatan ini merupakan pengajaran langsung secara ceramah atau klasikal yang diiringi dengan diskusi pelajaran untuk memperdalam, mengulas, dan mempelajari materi secara kooperatif. Pembelajaran ini juga dilakukan bersama tim untuk mempersiapkan diri agar bisa mengikuti games akademik, kelompok yang terbentuk terdiri dari berbagai kemampuan akademik (heterogen). Dan games yang terdapat pada model pembelajaran ini yaitu terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan dan dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan tugas kerja tim, setelah membentuk tim, anak-anak mulai berkompetensi dalam turnamen.

Hasil Observasi pada tanggal 17 Mei 2023 di SMPN 4 Kuningan adalah kurangnya semangat dan motivasi belajar khususnya pada siswa kelas VII dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ini, dikarenakan ada beberapa kelas yang memang jadwal pelajaran Pendidikan Agama Islam nya terdapat pada jam siang. Oleh karena itu, banyak siswa yang kurang semangat bahkan tidak punya motivasi belajar pada jam-jam terakhir menjelang pulang sekolah.

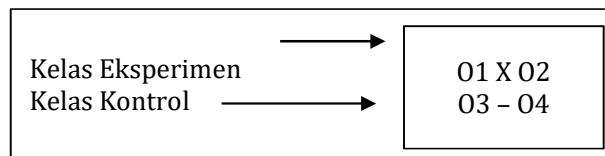
Berdasarkan uraian di atas yang telah dikemukakan terlihat bahwa metode Teams Games Tournament dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Oleh karena itu peneliti sangat tertarik akan melakukan penelitian tentang “Implementasi Metode Teams Games Tournament dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 4 Kuningan”

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif yang bersifat komparatif. Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis data bersifat kuantitatif atau menggunakan statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah

ditetapkan (Sugiyono, 2018). Data kuantitatif yang digunakan meliputi data yang didapatkan dari responden.

Dalam penelitian ini peneliti dilakukan penelitian Desain Quasi Eksperimen dengan satu faktor dan dua sampel. Satu faktor yang dimaksud adalah metode pembelajaran dengan TGT. Dua sampel adalah kelas experiment yang menggunakan metode TGT dan kelas control yang menggunakan metode ceramah. Berikut merupakan table format desain penelitian.



Tabel 1. Format Desain Penelitian

Keterangan:

- O1 : Kemampuan Awal/Pre-test Kelompok Eksperimen
 O2 : Kemampuan Akhir/Post-test Kelompok Eksperimen
 O3 : Kemampuan Awal/Pre-test Kelompok Kontrol
 O4 : Kemampuan Akhir/Post-test Kelompok Kontrol
 X : Perlakuan pada kelas eksperimen dengan penggunaan metode *Teams Game Tournament (TGT)*
 - : Perlakuan pada kelas kontrol dengan penggunaan metode ceramah
 Objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 7 SMP N 4 Kuningan kelas VII.

HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis perbedaan motivasi belajar siswa dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas 7 SMP N 4 Kuningan. Dimana perbedaan ini menggunakan kelas experiment dengan metode pembelajaran TGT sedangkan kelas control menggunakan metode pembelajaran selain TGT. Terdapat perbedaan cara mengajar dari metode TGT dan selain TGT. Dimana metode TGT menjadikan siswa lebih aktif dan berkontribusi di kelas disbanding metode selain TGT yang dimana siswa hanya mendengar materi yang disampaikan oleh guru. Berikut merupakan penjelasan hasil penelitian:

Perbedaan Motivasi Belajar Masing-Masing Kelas Experimen dan Kelas Kontrol

Hasil analisis pada hipotesis pertama menunjukkan bahwa metode TGT efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Sedangkan kelas dengan metode selain TGT tidak efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kelas experiment yaitu 0,009, dimana nilai ini kurang dari 0,05. Maka dapat dikatakan bahwa metode TGT efektif meningkatkan motivasi belajar siswa. Sedangkan kelas kontrol memiliki signifikansi 0,118. Dimana nilai signifikansi $< 0,05$, sehingga dapat dikatakan bahwa metode selain TGT tidak efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas 7 SMP N 4 Kuningan.

Metode TGT efektif dibandingkan metode yang tidak menggunakan TGT. Metode TGT meningkatkan motivasi belajar siswa dikarenakan dalam metode TGT siswa melaksanakan pembelajaran yang tidak monoton dan meningkatkan keaktifan siswa. Sehingga dengan keaktifan siswa

ini materi yang disampaikan akan lebih terserap dan siswa akan merasa nyaman serta termotivasi untuk belajar lebih giat lagi.

Sedangkan pada kelas control metode selain TGT tidak efektif untuk meningkatkan motivasi belajar PAI siswa. Hal ini karena metode selain TGT merupakan cara mengajar yang pasif dimana guru menjelaskan dan murid hanya mendengar. Hal ini akan memberikan rasa bosan kepada siswa sehingga motivasi belajar siswa tidak akan mengalami peningkatan.

Perbedaan Prestasi Belajar Masing-Masing Kelas Experimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil analisis menunjukan bahwa kelas experiment dengan metode TGT dan kelas control dengan metode selain TGT sama-sama meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini ditunjukan dengan nilai signifikansi dari hasil analisis yaitu 0,000 dimana nilai ini $<0,05$ pada masing-masing kelas. Sehingga dapat dikatakan bahwa metode TGT maupun metode selain TGT dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Nilai prestasi belajar siswa diukur dengan peningkatan nilai pre-test terhadap post-test. Hasil analisis menunjukan bahwa kelas experiment mengalami peningkatan rata-rata nilai dari pre-test terhadap post-test yaitu 11,57 point. Sedangkan kelas control dengan metode selain TGT memiliki peningkatan rata-rata nilai dari nilai pre-test terhadap post-test yaitu 8,91 point. Kedua kelas menunjukan peningkatan rata-rata nilai sebagai ukuran dari prestasi belajar. Namun jika dibandingkan kelas dengan metode TGT memiliki peningkatan nilai rata-rata lebih tinggi disbanding kelas dengan metode selain TGT.

Perbedaan Motivasi Belajar Kelas Experimen dengan Kelas Kontrol

Hasil analisis untuk mengukur perbedaan motivasi belajar siswa dengan metode TGT dan metode selain TGT menunjukan nilai signifikansi 0,004. Dimana nilai ini kurang dari 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa metode TGT efektif dibandingkan metode yang bukan TGT untuk meningkatkan motivasi belajar siswa disbanding dengan metode selain TGT pada kelas 7 SMP N 4 Kuingan.

Metode TGT memiliki keunggulan disbanding metode selain TGT. Dimana metode TGT akan memberikan ruang kepada siswa untuk lebih aktif dikelas. Selain itu metode TGT ini merangsang siswa untuk saling berlomba sehingga motivasi siswa dalam belajar akan terus meningkat. Metode TGT yang diterapkan di kelas memberikan rasa nyaman kepada siswa dikarenakan metode TGT merupakan metode dengan aplikasi game atau permainan sehingga siswa tidak bosan dikelas. Dengan adanya hal tersebut maka motivasi belajar siswa dikelas metode TGT akan jauh lebih tinggi disbanding dengan kelas metode selain TGT.

Perbedaan Prestasi Belajar Kelas Experimen dengan Kelas Kontrol

Hasil analisis untuk menganalisis perbedaan prestasi belajar pada kelas TGT dan kelas metode selain TGT memiliki nilai signifikansi yaitu 0,315. Dimana nilai ini lebih dari 0,05 sehingga secara statistic menunjukan bahwa tidak ada perbedaan prestasi belajar siswa di kelas TGT dan kelas control. Namun dapat dilihat nilai rata-rata dari masing-masing kelas. Dimana kelas dengan metode TGT memiliki peningkatan rata-rata nilai pre-test terhadap posttest 11,57 point. Sedangkan kelas control

dengan metode selain TGT memiliki peningkatan nilai rata-rata lebih kecil dibanding kelas TGT yaitu hanya 8,91 point. Selain itu nilai tertinggi pada kedua kelas juga menunjukkan hal yang sama yaitu metode TGT memiliki nilai tertinggi pos-test di kelas experiment yaitu 92 point sedangkan nilai tertinggi di kelas selain TGT yaitu hanya 84 point.

Secara perhitungan menunjukkan bahwa kelas dengan metode TGT lebih baik meningkatkan prestasi belajar siswa dengan dibuktikan oleh peningkatan rata-rata nilai dan nilai tertinggi pada kelas metode TGT lebih baik dibandingkan dengan kelas metode selain TGT. Hal ini diakrenakan bahwa metode TGT lebih efektif untuk menyerap materi dikarenakan siswa terlibat langsung dalam pembelajar dengan berbasis game atau permainan ini. Dengan melaksanakan pembelajaran yang aktif maka materi yang disampaikan akan lebih dipahami sehingga prestasi belajar akan mengalami peningkatan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis berikut merupakan kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan analisis bab sebelumnya: 1) Metode pembelajaran TGT efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di masing-masing kelas pada mata pelajaran PAI di kelas 7 SMP N 4 Kuningan. Karena hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi adalah 0,009. 2) Metode pembelajaran TGT efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa yang diukur dengan pre-test dan pos-test di masing-masing kelas pada mata pelajaran PAI di kelas 7 SMP N 4 Kuningan. Karena hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,000. 3) Metode pembelajaran TGT efektif dibandingkan metode yang bukan TGT untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas 7 SMP N 4 Kuningan. Karena hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi adalah 0,004. Motivasi belajar siswa yang diangkakan menunjukkan rata-rata peningkatan sebelum dan sesudah menggunakan metode TGT yaitu dari 64,15 menjadi 71,56 point. Sedangkan kelas dengan metode selain TGT malah mengalami penurunan rata-rata motivasi belajar siswa yaitu dari 67,90 menjadi 63,78 point. 4) Metode pembelajaran TGT dan selain TGT tidak memiliki perbedaan yang signifikan untuk meningkatkan prestasi belajar. Karena hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi 0,315. Namun kelas TGT secara rata-rata lebih efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dibanding metode selain TGT. Nilai rata-rata kelas yang menggunakan metode TGT lebih unggul 4,19 point dibanding kelas yang menggunakan metode selain TGT. Selain itu nilai tertinggi di kelas TGT juga lebih tinggi dibanding kelas selain TGT yaitu kelas TGT dengan nilai tertinggi 92 dan kelas selain TGT dengan nilai tertinggi 84.

REFERENSI

- Ainissyifa, H. (2017). Pendidikan karakter dalam perspektif pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 8(1), 1-26.
- Ainissyifa, H. (2017). Pendidikan karakter dalam perspektif pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 8(1), 1-26.

- Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif (Cooperative learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Muftadiin*, 7(01), 247-264.
- Alpian, Y., Anggraeni, S. W. , Wiharti, U. , & Soleha, N. M dalam *Jurnal Buana Pengabdian*, 2019 : 68
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80-86.
- Apriana, R. (2020). Faktor-faktor yang Berpengaruh Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Kedokteran. *Jurnal Medika Utama*, 2(01 Oktober), 382-389.
- Arianti, A. (2019). Peranan Guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117-134.
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Cleopatra, M. (2015). Pengaruh gaya hidup dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(2).
- Djamaluddin, A. (2014). Filsafat Pendidikan. *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 1(2).
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 11.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Haq, A. (2018). Motivasi belajar dalam meraih prestasi. *Jurnal vicratina*, 3(1), 193-214.
- Harbeng Masni, dalam *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 2017 : 3.
- Hilda Ainissyifa dalam *Jurnal Pendidikan Karakter dalam Perspektif Pendidikan Islam*, 2014 : 3
- Huda, N. (2020). Penerapan metode tanya jawab sebagai upaya meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran fiqih kelas X IPA 3 MA Darussalam Krempyang Tanjunganom Nganjuk. *Jurnal El-Barqie: Jurnal MA Darussalam*, 1(1), 141-162.
- I Wayan Cong Sujana, dalam *Jurnal Fungsi dan Tujuan Pendidikan*, 2019 : 3
- Irawana, T. J., & Taufina, T. (2020). Penggunaan Metode Problem Solving untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Penilaian Pendidikan Kewarganegaraan Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 434-442.
- Jumrah, J., & Anggriani, S. (2022). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika melalui Penerapan Metode Problem Solving. *Al-Irsyad Journal of Mathematics Education*, 1(1), 39-50.
- Kurniawan, A. W., & Puspitaningtyas, Z. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif. In *Philosophy of Science* (1st ed., Vol. 4, Issue 4). Pandiva Buku.
- Latifah, A. Z., Hidayat, H., Mulyani, H., Fatimah, A. S., & Sholihat, A. (2020). Penerapan metode mind mapping untuk meningkatkan kreativitas pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan*, 21(1), 38-50.
- Latifah, Ana Zulfia, et al. "Penerapan metode mind mapping untuk meningkatkan kreativitas pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan." *Jurnal Pendidikan* 21.1 (2020): 38-50.
- LATIFAH, Ana Zulfia, et al. Penerapan metode mind mapping untuk meningkatkan kreativitas pada

- pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan*, 2020, 21.1: 38-50.
- Maftuhah, M., Chotibuddin, M., & Arsae, A. (2021). Pengaruh Metode Tanya Jawab Terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlaq Kelas Iv Di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 06 Brondong Lamongan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 219-230.
- (Magdalena et al. 2020)
- Maryam Muhammad, dalam Lantanida Jurnal , 2017 : 4
- Masni, H. (2017). Strategi meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 5(1), 34-45.
- Merpati, T., Lonto, A. L., & Biringan, J. (2018). Kreativitas guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa Di smp katolik Santa Rosa siau Timur kabupaten sitaro. *Jurnal Civic Education: Media Kajian Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 2(2), 55-61.
- Muhammad, M. (2017). Pengaruh motivasi dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 87-97.
- Nasrah, N., & Muafiah, A. M. A. (2020). Analisis motivasi belajar dan hasil belajar daring mahasiswa pada masa pandemik Covid-19. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 3(2), 207-213.
- Palittin, I. D., Wolo, W., & Purwanty, R. (2019). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa. *Magistra: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 101-109.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Putri, D. A., Suwatno, S., & Sobandi, A. (2018). Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa melalui metode pembelajaran team games tournaments dan team assisted individualization. *Jurnal Manajerial*, 17(1), 1-16.
- Putri, D. A., Suwatno, S., & Sobandi, A. (2018). Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa melalui metode pembelajaran team games tournaments dan team assisted individualization. *Jurnal Manajerial*, 17(1), 1-16.
- Putri, D. A., Suwatno, S., & Sobandi, A. (2018). Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa melalui metode pembelajaran team games tournaments dan team assisted individualization. *Jurnal Manajerial*, 17(1), 1-16.
- Rahman, S. (2022, January). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Rahman, S. (2022, January). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Rahmat, F. L. A., Suwatno, R., & Rasto, R. (2018). Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Teams Games Tournament. *Sosio DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 5(1), 15-23.
- Ritonga, N., Mone, J. L. T., Yunip, M., & Zega, Y. K. (2021). Implementasi Metode Problem Solving Dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Di Sekolah. *Jurnal Shanan*, 5(1), 29-42.

- Rosad, A. M. (2019). Implementasi pendidikan karakter melalui manajemen sekolah. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 5(02), 173-190.
- Rubiana, E. P., & Dadi, D. (2020). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar ipa siswa smp berbasis pesantren. *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(2), 12-17.
- Saputra, M. R., & Riyadi, S. (2019). Sistem informasi populasi dan historikal unit alat-alat berat pada pt. daya kobelco construction machineryindonesia. *Jurnal Penelitian Dosen FIKOM (UNDA)*, 6(2).
- Sinambela, L. P. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Supriyati, I. (2020). Penerapan metode diskusi dalam pembelajaran keterampilan berbicara pada siswa kelas viii mtsn 4 palu. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 5(1), 104-116.
- Warti, E. (2016). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar matematika siswa di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 177-185.
- Wirabumi, R. (2020, October). Metode Pembelajaran Ceramah. In *Annual Conference on Islamic Education and Thought (ACIET)* (Vol. 1, No. 1, pp. 105-113).
- Yuliah, E. (2020). Implementasi Kebijakan Pendidikan. *Jurnal At-Tadbir: Media Hukum dan Pendidikan*, 30(2), 129-153.