Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* Dengan Media *Going To SIF Website* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa MtsN 1 Ponorogo

Fahriany Islakhul Hamid[1], Dina Sopiyanti[2], Alya Marissa [3] Risma Dwi Arisona[4]

[1]Institut Agama Islam Negeri Ponorogo
fahrianyhamid@gmail.com
[2]Institut Agama Islam Negeri Ponorogo
shopiadina07@gmail.com
[3]Institut Agama Islam Negeri Ponorogo
alyamar1603@gmail.com
[4]Insitut Agama Islam Negeri Ponorogo
arisona@iainponorogo.ac.id

ABSTRAK

Motivasi merupakan salah satu faktor kunci yang mempengaruhi pembelajaran dan hasil belajar. Penelitian ini meneliti penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* dengan media *Going To SIF Website* pada pelajaran IPS di MTsN 1 Ponorogo untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini melibatkan siswa kelas VII A dan menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Team Game Tournament* dengan media *Going To SIF Website* memiliki efek positif pada motivasi belajar siswa. Penggunaan model ini membuat siswa lebih tertarik belajar IPS dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Implikasi penelitian ini adalah bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* dengan media *Going To SIF Website* dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS di MTsN 1 Ponorogo maupun sekolah-sekolah lainnya. Hal ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, memperkuat motivasi, dan meningkatkan minat belajar siswa.

Kata kunci ; Motivasi Belajar, *Team Game Tournamen, Going To SIF Website*

ABSTRACT

Motivation is one of the key factors that influences learning and learning outcomes. This research examines the use of the Team Game Tournament learning model with the Going To SIF Website media in social studies lessons at MTsN 1 Ponorogo to increase students' motivation in learning. This research involved class VIII A students and used classroom action research methods. Data was collected through observation, interviews and questionnaires. The research results show that the Team Game Tournament with the Going

To SIF Website media has a positive effect on students' motivation in learning. Using this model makes students more interested in learning social studies and increases learning effectiveness. The implication of this research is that the Team Game Tournament learning model using the Going To SIF Website media can be applied in social studies learning at MTsN 1 Ponorogo and other schools. This can increase learning effectiveness, strengthen motivation, and increase students' interest in learning.
Keyword :*Learning Motivation, Team Game Tournament, Going To SIF Website*

PENDAHULUAN

Belajar bermakna sebagai korelasi dari segala sesuatu yang bisa terjadi dalam kehidupan seseorang, serta sebagai proses seseorang untuk meraih suatu tujuan dalam bentuk pengalaman. Belajar juga disebut sebagai proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui pengalaman, pengajaran, atau penelitian. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor kunci yang mempengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa. Rendahnya motivasi belajar dapat menghambat pemahaman dan pencapaian prestasi siswa. Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan motivasi belajar perlu dilakukan secara berkelanjutan.[1]

Salah satu cara pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar adalah model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Team Game Tournament* memiliki ciri khas yaitu membagi siswa menjadi beberapa tim kecil, memberikan materi pembelajaran, dan melakukan permainan untuk mengevaluasi pemahaman siswa. Model Pembelajaran *Team Game Tournament* adalah salah satu pembelajaran kooperatif dimana mengandalkan kekompakan serta komunikasi yang baik antar tim hal ini adalah salah satu strategi pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Model ini menekankan pada keaktifan siswa, kerjasama tim, dan kompetisi yang sehat. manfaat menggunakan *Team Game Tournament* bukan hanya meningkatkan motivasi belajar saja tetapi juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial seperti kerjasama, komunikasi, dan kepemimpinan dan dapat membantu siswa membangun karakter seperti sportifitas, tanggung jawab, dan disiplin.

Selain model pembelajaran yang menjadi tolak ukur berhasilnya sebuah pembelajaran di kelas adalaha danya dukungan media yang menarik siswa. Media pembelajaran juga merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan.[2] Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk

[1] Ubabuddin, "Hasil belajar dan Pembelajran di Sekolah Dasar", *Journal Edukatif*, Vol. 5, No. 1 (2019). Hlm. 18-27.

[2] Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Press, 2012).Hlm. 376.

meningkatkan motivasi belajar siswa adalah *Going To SIF Website*. *Going To SIF Website* adalah sebuah *website* yang menyediakan materi pembelajaran IPS dalam bentuk interaktif dan menarik. Website ini menyediakan berbagai sumber belajar yang interaktif dan menarik, seperti video pembelajaran, game edukasi, dan latihan soal. Salah satu keunggulan dari media *Going To SIF Website* ini adalah peseta didik dapat mengakses materi tentang potensi sumber daya alam yang ada di Indonesia dengan interaktif dan inovatif, di dalamnya terdapat video yang meningkatkan ketertarikan peserta didik untuk belajar materi potensi sumber daya alam dan pemanfaatannya. Media pembelajaran ini tidak hanya memperkaya pengetahuan siswa tetapi juga menginspirasi generasi muda untuk berkarir di bidang Ilmu pengetahhuan dan eksploarsi seluas luasnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berfokus pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas. PTK melibatkan guru dan siswa dalam interaksi belajar mengajar.[3] Melalui metode ini, guru dapat merefleksikan tindakannya secara kolaboratif dan partisipasif untuk meningkatkan kinerjanya dan kualitas pembelajaran siswa.

Penelitian dilakukan di madrasah tsanawiyah negeri 1 ponorogo, siklus pertama pada hari selasa,7 Mei 2023 dan siklus kedua pada hari selasa,14 mei 2023. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa VII A MTsN 1 Ponorogo dengan jumlah 28 siswa.

Tahapan Melakukan PTK dalam 2 Siklus

Pada Siklus 1

1. Perencanaan (*Planning*)
   Melakukan observasi kelas sehingga dapat identifikasi masalah (rendahnya motivasi belajar), analisis masalah (penyebab masalah pembelajaran, seperti metode pembelajaran yang tidak tepat atau media pembelajaran yang tidak menarik), merumuskan tujuan, mengembangkan rencana tindakan, memilih instrumen pengumpulan data (observasi, wawancara, dan angket).[4]
2. Pelaksanaan (*Action*)
   Melaksanakan rencana tindakan yang telah disusun dengan tepat dan mendokumentasikan pelaksanaan rencana tindakan, termasuk foto, video, atau catatan lapangan.

[3] Anisatul Azizah, "Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran," *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 1 (2021): 15–22, https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475.

[4] Abdurrahman Sudjana, Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), 104.

3. Pengamatan (*Observation*) mengumpulkan data menggunakan instrumen yang telah dipilih kemudian menganalisis data yang telah dikumpulkan untuk tindakan perbaikan.
4. Refleksi (*Reflection*) mengevaluasi hasil tindakan dengan membandingkan hasil yang dicapai dengan tujuan yang telah dirumuskan, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari tindakan perbaikan yang telah dilakukan, membuat rencana tindakan berikutnya berdasarkan hasil refleksi, dengan fokus pada peningkatan efektivitas tindakan perbaikan.

Pada Siklus 2

1. Perencanaan (*Planning)*
   Melaukan perbaikan rencana tindakan berdasarkan hasil refleksi siklus 1. Dan memperkuat instrumen pengumpulan data.
2. Pelaksanaan (*Action)*
   Melaksanakan rencana tindakan yang telah diperbaiki dengan tepat dan konsisten dan mendokumentasikan pelaksanaan rencana tindakan, termasuk foto, video, atau catatan lapangan.
3. Pengamatan (*Observation*)
   Melakukan pengumpulkan data menggunakan instrumen berupa anget dan menganalisis data yang telah dikumpulkan untuk melihat tindakan perbaikan dari penerapam metode *Team Game Taournamen* dengan media *Going To SIF Website.*
4. Refleksi (*Reflection*)
   Mengevaluasi hasil tindakan dengan membandingkan hasil dari siklus 1 dan siklus 2 kemudian menarik kesimpulan tentang penelitian tindakan kelas secara keseluruhan. Jika belum sesuai dengan indikator dan hasil yang diinginkan, maka peneliti melanjutkan siklus berikutnya sehingga dapat mencapai hasil optimal dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa.[5]

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum memulai observasi di kelas IPS MTsN 1 Ponorogo, peneliti terlebih dahulu melakukan wawancara mendalam dengan guru IPS, tujuannya adalah untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang berbagai permasalahan yang dihadapi di dalam kelas. Dari hasil wawancara, terungkap bahwa terdapat beberapa faktor utama yang berkontribusi terhadap rendahnya efektivitas pembelajaran. Seperti Motivasi belajar dan fokus siswa yang rendah menyebabkan kelas sering mengalami keributan dan proses belajar menjadi tidak efektif. Selain itu juga penggunaan metode ceramah, pengerjaan tugas di buku LKS, dan papan tulis sebagai media utama dianggap kurang efisien dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

[5] Syafrida Hafni Sahir, Metodologi Penelitian, (Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2021), 13-14.

Setelah mengetahui satu titik permasalahan dalam pembelajaran IPS di MTsN 1 Ponorogo peneliti memberikan pelaksanaan tindakan kelas dengan menerapkan metode *team game taournamen* dengan media *Going To SIF website* dengan memanfaatkan teknologi saat ini sehingga dapat *mengupgread skill* dan pengetahuan yang lebih canggih sehingga dirasa dapat mengatasi permasalah yang ada.[6] Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang melibatkan siswa kelas VII A sebagai sampel penelitian. Tahap awal melakukan pembelajaran sesuai dengan rencana tindakan yang telah disusun dengan tepat menggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* dengan media *Going To SIF Website*. Setelah pemebejaran selesai melakukan pembagian angket sebagai instrument penilaian untuk mengetahui seberapa tinggi motivasi belajar siswa kelas VII A dalam mengikuti pembelajaran khusunya IPS.

Melihat dari pembelajaran pada siklus 1 peneliti perlu membuat rencana tindakan yang lebih matang dan terarah, melaksanakan rencana tindakan dengan lebih efektif dan konsisten, memperkuat instrumen pengumpulan data sehingga data yang diperoleh lebih akurat dan *reliable* dan melakukan refleksi yang dilakukan lebih mendalam dan bermanfaat pada siklus ke 2. Setelah melakukan tahapan siklus 2 dapat ditarik kesimpualan bahwa hasil yang diperoleh dari angket yang diberikan pada siswa kelas VII A menunjukan bahwa masih banyak siswa yang memiliki motivasi mengikuti kegiatan belajar rendah, yang mana hal ini akan menjadikan kurang daya serap siswa pada materi yang sedang di pelajarinya khususnya mata materi pada mata pelajaran IPS. Data hasil angket siswa dapat dilihat dari tabel berikut :

No	Score	Frekuensi pada siklus 1	Frekuensi pada siklus 2	Kategori
1	40 >	4	10	Sangat Baik
2	33-40	10	14	Baik
3	26-32	9	6	Cukup
4	20-25	5	-	Kurang
5	< 20	-	-	Sangat Kurang

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* dengan media *Going To SIF Website* memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan skor motivasi belajar siswa dari siklus 1 ke siklus 2. Peningkatan ini juga didukung oleh data observasi dan wawancara dan pengisian angket dimana kategori baik

[6] Wahyu Astuti, Firosalia Kristin, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA", *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 1 No. 3 (2017). Hlm. 155.

mengalami peningkatan 6 frekuensi selain itu juga didalam kelas siswa menunjukkan lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan model *Team Game Tournament* dengan media *Going To SIF Website*.

Pembelajaran menggunakan media yang didukung dengan kecanggihan teknologi saat ini sangat mempengaruhi motivasi untuk mau belajar dengan serius, bukan hanya sekedar mesuk telinga kanan keluar telingan kiri tapi juga masuk otak sebagai pengetahuan. Penggunaan *Google Sites* dan *platform e-learning* lainnya dalam pembelajaran di kelas dapat memberikan banyak manfaat bagi guru dan siswa, meningkatkan keterlibatan, komunikasi, efisiensi, dan efektivitas pembelajaran, serta mendukung pembelajaran jarak jauh. Seperti *Google Sites* dan *Platform e-learning* banyak yang menawarkan fitur interaktif seperti kuis, video, dan forum diskusi, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar.[7]

Model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah strategi pembelajaran *kooperatif* yang berpusat pada siswa untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Model ini melibatkan siswa dalam kelompok belajar heterogen, di mana mereka bekerja sama untuk mempelajari materi pelajaran dan bersaing dalam turnamen akademik. Siswa dalam kelompok belajar bersama untuk memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Siswa dalam setiap kelompok mengikuti turnamen akademik untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi pelajaran dan kelompok dengan performa terbaik dalam turnamen menerima penghargaan dan pengakuan. Manfaat menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* adalah dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam belajar, mendorong kerjasama, komunikasi, dan saling membantu antar siswa, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan problem solving, membangun rasa percaya diri dan sportivitas siswa.

Penerapan team game taournmaen ini didukungan adanya media pembelajaran berupa *Going To Sif Website* menggunakan *platform google sites* dimana bisa diakses dengan mudah. Dalam menggunakan media *Going To Sif Website* dapat menghadirkan konten edukasi yang interaktif dan menarik bagi peserta didik. Media ini dapat berupa video, audio, gambar, teks, dan animasi yang dikemas dalam format yang menarik dan mudah dipahami

Di era digital, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menawarkan berbagai peluang baru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.[8] Salah satu contohnya adalah *website Going To SIF*, Media yang menawarkan beragam manfaat sebagai media pembelajaran yang efektif. *Going To SIF Website* menyediakan segudang informasi bahan pelajaran yang lengkap dan terkini. Meliputi presentasi *PowerPoint*, ringkasan materi, dan video pembelajaran yang diselaraskan dengan

[7] Arifin, M., & Abduh, M. "Peningkatan Motivasi Belajar Model Pembelajaran Blended Learning". *Jurnal Basicedu*, vol. *5*, no. 4, (2021). 2339–2347. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1201

[8] Rahmasari, R. dkk. Pengembangan Media Pembelajaran Informatika Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Google Sites SMK Islamiyah Ciputat. *Indo Green Journal* , vol. *1,* no. 4, (2023). 190–197. https://doi.org/10.31004/green.v1i4.34

materi kursus. Keberagaman informasi ini memungkinkan siswa mempelajari materi secara mendalam dari berbagai sudut pandang. Selain itu, *Going To Sif Website* dapat dibuat interaktif dengan menambahkan kuis, pertanyaan, dan aktivitas lain yang meningkatkan keterlibatan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Interaktivitas ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan memperoleh pemahaman materi yang lebih mendalam.[9]

Keunggulan lain dari *Going To Sif Website* adalah aksesnya yang mudah dan nyaman. Siswa dapat mengakses media tersebut kapan saja dan dimana saja selama memiliki akses internet.[10] Hal ini memberikan keleluasaan bagi siswa untuk belajar di luar jam pelajaran dan beradaptasi dengan waktu dan lokasi pilihan siswa dalam belajar di rumah. Menggunakan *Going To Sif Website* akan menghemat waktu dan uang karena siswa dapat dengan mudah mengakses materi pembelajaran secara individu. *Going To Sif Website* memiliki berbagai manfaat dan merupakan cara yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta memungkinkan siswa belajar mandiri dan membantu guru mengoptimalkan proses pembelajaran di kelas.[11]

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* melalui media *Going To Sif Website* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII A MTsN 1 Ponorogo pada mata pelajaran IPS. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan motivasi dan keaktifan siswa di kelas**.** Pada setiap tindakan yang dilakukan, terdapat perubahan yang signifikan dalam antusiasme siswa saat belajar di kelas. Hal ini dapat dilihat dengan membandingkan dari siklus 1 dan juga siklus 2.

PENUTUP

Media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam memberikan penjelasan materi pembelajaran yang akan disampaikan dengan lebih mudah dan dapat tersampaikan dengan baik. Motivasi belajar menjadi salah satu tolak ukur tindakan penelitian kelas yang dilakukan di MTsN 1 Ponorogo yang menerapkan media pembelajaran IPS materi potensi sumber daya alam berbantuan *Going To SIF Website* dan matode *Team Game Tournament* yang dikembangkan sudah diuji cobakan terhadap siswa kelas VII.

Sebuah penelitian tindakan kelas di MTsN 1 Ponorogo menguji media pembelajaran *Going To SIF Website* dengan model *Team Game Tournament* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 7 pada mata pelajaran IPS Terpadu. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa

---

[9] Nur, M. "Pembelajaran Ips Berbasis Literasi Digital". *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal*, vol. *2,* no. 6, (2023). 331–346. Retrieved from http://jipkl.com/index.php/JIPKL/article/view/49

[10] Sarah Lilihata, dkk, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis IT Dalam Meninkatkan Kemandirian Belajar Siswa Di Era Digital", *Jurnal Pendidikan*, Vol.3 No. 2 (2022). Hlm. 379.

[11] Suryosubroto. B, Proses Belajar Mengajar di Sekolah ,(Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 293.

setelah penerapan model pembelajaran ini. Hal ini dibuktikan data analisi angket yang di lakukan pada siklus 1 dan siklus 2 yang mengalami peningkatan dengan perubahan positif dalam keaktifan siswa selama pembelajaran, semangat dalam mengerjakan tugas, terlihat dalam kelas yang lebih hidup baik kerja sama maupun komunikasi siswa dengan guru atau siswa dengan siswa yang terjalin dengan baik.

Sebelumnya, banyak siswa merasa bosan dan kurang bersemangat dalam belajar karena metode dan model pembelajaran yang kurang menarik. media pembelajaran *Going To SIF Website* dengan model *Team Game Tournamen* terbukti mampu mengatasi permasalahan ini dengan menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Going To SIF Website* dengan model *Team Game Tournamen* dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa MTsN 1 Ponorogo dalam mata pelajaran IPS Terpadu.

DAFTAR PUSTAKA

Astuti, Wahyu. Firosalia Kristin, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA", *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 1 No. 3 (2017). Hlm. 155

Azizah, Anisatul. "Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran," *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 1 (2021): 15–22, https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475.

B, Suryosubroto. Proses Belajar Mengajar di Sekolah ,(Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 293.

Lilihata, Sarah. dkk, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis IT Dalam Meninkatkan Kemandirian Belajar Siswa Di Era Digital", *Jurnal Pendidikan*, Vol.3 No. 2 (2022). Hlm. 379.

M, Arifin. & Abduh, M. "Peningkatan Motivasi Belajar Model Pembelajaran Blended Learning". *Jurnal Basicedu*, vol. *5*, no. 4, (2021). 2339–2347. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1201

M, Nur. "Pembelajaran IPS Berbasis Literasi Digital". *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal*, vol. *2,* no. 6, (2023). 331–346. Retrieved from http://jipkl.com/index.php/JIPKL/article/view/49

Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Press, 2012).Hlm. 376.

R, Rahmasari. dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Informatika Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Google Sites SMK Islamiyah Ciputat". *Indo Green Journal, vol. 01, no. 04,* (2023). 190–197 https://doi.org/10.31004/green.v1i4.34

Ubabuddin. "Hasil belajar dan Pembelajran di Sekolah Dasar", *Journal Edukatif*, Vol. 5, No. 1 (2019). Hlm. 18-27.

Sudjana, Abdurrahman. Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), 104.

Sahir,Syafrida Hafni. Metodologi Penelitian, (Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2021), 13-14.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket Motivasi Belajar IPS

Table. Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar

No	Variabel	Indikator	Pernyataan	Jumlah Soal
1	Motivasi Belajar	Senang melakukan problem solving	3, 5, 8	3
		Rajin dalam mengerjakan tugas	1,2,6,7	4
		Memiliki minat yang kuat	4, 9, 10	3
Jumlah Soal				10

Keterangan Pilihan

5 = selalu

4 = sering

3 = kadang

2 = jarang

1 = tidak pernah

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA DI MtsN 1 PONOROGO PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII

Nama =

No =

Kelas =

- **Mohon baca setiap pernyataan dibawah dengan seksama**
- Pilihlah salah satu dari setiap pernyataan dan berikan tanda (√) centang untuk jawaban yang paling sesuai sengan keadaan anda

No	Pernyataan	Selalu	Sering	kadang	Jarang	Tidak pernah
1	Saya memperhatikan pelajaran yang diberikan guru dalam mata pelajaran IPS.					
2	Di rumah saya belajar dahulu materi yang akan diajarkan guru mata pelajaran IPS.					
3	Saya saling bertukar pikiran dan pendapat terkait pelajaran IPS dengan teman					
4	Saya belajar mata pelajaran IPS walaupun tidak ada ulangan harian maupun UTS dan UAS					
5	Saya suka ketika guru ips memberikan cara yang variatif dalam pembelajaran seperti eksperimen					
6	Ketika saya kurang paham akan materi ips, saya akan langsung bertanya pada guru					
7	Saya membaca buku ips diluar buku wajib dari sekolah					
8	Pembelajaran yang membutuhkan pemecahan masalah lebih saya sukai dari pada hafalan					

9	Saya suka pelajarn ips karena saya ingin menjadi seorang guru ips					
10	Saya senang ketika mendapatkan tugas rumah					

Lampiran 2. Hasil angket motivasi belajar IPS

Tabel 2. Perbandingan skor hasil angket pada siklus 1 dan siklus 2.

No	Nama	Siklus 1	Skor	Siklus 2	Skor
1	Abdillah Basmala Sakti	Baik	38	Sangat Baik	41
2	Azzufar Naqib Yahya	Kurang	22	Cukup	29
3	Abdurrohman Zahrul Alam	Baik	35	Baik	39
4	Childa Zakia Affwa	Baik	30	Sangat Baik	42
5	Muhammad Ridwan A	Sangat Baik	41	Sangat Baik	43
6	Azka Azkiya Azzuhri	Baik	35	Sangat Baik	40
7	Anggun Tri Puspita Rini	Cukup	30	Baik	35
8	Isna Roifatul Hanifah	Kurang	24	Baik	37
9	Zaika Oktavia	Cukup	29	Baik	39
10	Aprilia Kurnia Wati	Cukup	28	Baik	34
11	Muhammad Fahkul Huda	Baik	33	Baik	38
12	Muhammad Hanifudin S	Sangat Baik	40	Sangat Baik	41
13	Adhiba Hifza Ahyana	Cukup	27	Baik	34
14	Ma'wa Nagata Ahyana	Baik	34	Sangat Baik	40
15	Zara Labiba	Kurang	25	Baik	37
16	Citra Anggraini	Cukup	26	Cukup	30
17	Jamilatul Latifah	Cukup	29	Baik	38
18	Robiatul Adawiyah	Sangat Baik	40	Sangat Baik	40
19	Nur Ariyani Pratama Putri	Baik	35	Baik	39
20	Fiyya Wahdatul Khusna	Baik	33	Baik	36
21	Febiyanti Mafika Sari	Sangat Baik	40	Sangat Baik	42
22	Rusmaya Lestari	Kurang	25	Cukup	31
23	Robin Ardian Farista	Cukup	25	Baik	34
24	Bayu Oktafian	Cukup	28	Baik	38
25	Muhammad Abimana R	Cukup	27	Baik	36
26	Tasya Agustina	Baik	37	Sangat Baik	43
27	Yuaninda Rahma Ayu W	Kurang	23	Cukup	32
28	Ahmad Faizun	Baik	35	Sangat Baik	41

Dokumentasi Kegiatan