

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Untuk mengetahui bagaimana penerapan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI di kelas VIII MTs Muhammadiyah Kasihan (2) Untuk membuktikan ada tidaknya perbedaan motivasi dan prestasi belajar mata pelajaran SKI peserta didik antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) di kelas VIII MTs Muhammadiyah Kasihan (3) Untuk mengetahui apakah penerapan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) efektif terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa di kelas VIII MTs Muhammadiyah Kasihan.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuasi eksperimen dengan desain penelitian satu faktor dan dua sampel. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII Semester II Mts Muhammadiyah Kasihan. Sampel penelitian ini adalah kelas eksperimen (VIII A) dan kelas kontrol (VIII C). Teknik yang digunakan untuk menganalisis data adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis (uji-t).

Hasil penelitian pada uji hipotesis pertama menunjukkan bahwa perbedaan motivasi siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan menunjukkan angka sig $0,832 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen dan kontrol sesudah perlakuan, karena dimungkinkan faktor lain disamping metode TGT yaitu guru sebagai trainer terkesan monoton. Perbedaan prestasi belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan menunjukkan angka sig $0,014 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen dan kontrol sesudah perlakuan. Hasil uji hipotesis kedua perbedaan motivasi siswa pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah perlakuan menunjukkan angka sig $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen antara motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Perbedaan prestasi belajar pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah perlakuan menunjukkan angka sig $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen antara prestasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

Key-Word: *Teams Games Tournaments*, Motivasi, Prestasi Belajar