

**PENERAPAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)
BERBANTUAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV
SDN 549 RAMBATIKALA LUWU**

Skripsi

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo*



UIN PALOPO

OLEH

NIRMA ASMIRANTI

2102010070

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

**PENERAPAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)
BERBANTUAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV
SDN 549 RAMBATIKALA LUWU**

Skripsi

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo*



UIN PALOPO

Oleh :

Nirma Asmiranti

2102010070

Dosen Pembimbing :

- 1. Dr. Amir Faqihuddin Assafari, S. Ag., M. Pd. I**
- 2. Muh. Agil Amin, S. Pd. I., M. Pd**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nirma Asmiranti
NIM : 2102010070
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dan skripsi ini adalah karya saya sediri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala keliruan dan kesalahan yang ada didalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 12 Juli 2025

Yang membuat pernyataan,



Nirma Asmiranti

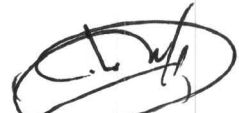
2102010070

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Penerapan Model *Team Games Tournemnet* (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 549 Rambatikala Luwu yang ditulis oleh Nirma Asmiranti, Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2102010070, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Senin, tanggal 11 Agustus 2025 M bertepatan dengan 17 Safar 1447 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 19 Agustus 2025

TIM PENGUJI

- | | | |
|---|---------------|---|
| 1. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. | Ketua Sidang |  |
| 2. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. | Penguji I |  |
| 3. Dr. Asgar Marzuki, S.Pd.I., M.Pd. | Penguji II | () |
| 4. Dr. Amir Faqihuddin Assafari, S.Ag., M.Pd.I. | Pembimbing I | () |
| 5. Muh. Agil Amin, S.Pd.I., M.Pd. | Pembimbing II | () |

Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam



Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.
NIP 19910608 201903 1 007

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ الَّذِي هَدَانَا لِهَذَا وَمَا كُنَّا لِنَهْتَدِيَ لَوْلَا أَنْ هَدَانَا اللَّهُ لَقَدْ جَاءَتْ رُسُلُ رَبِّنَا بِالْحَقِّ وَنُودُوا أَنْ تَتْلُوا الْجَنَّةَ أُورِثُوهَا بِمَا كُنْتُمْ تَعْمَلُونَ

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. yang telah memberikan rahmat, hidayah, serta, kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “ *Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 549 Rambatikala Luwu* ” setelah melalui proses yang panjang. Selawat serta salam semoga tetap tercurah kepada baginda Nabi Muhammad saw, kepada keluarga, sahabat dan seluruh pengikut beliau hingga akhir hayat.

Skripsi ini disusun guna untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) pada program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan, arahan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tidak terhingga kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. Rektor UIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. wakil Rektor I Bidang Akademik dan pengembangan. Dr. Masruddin M. Hum.

wakil Rektor II Bidang Adminitrasi Umum dan Dr. Mustaming, S.Ag., M.H.I.

wakil Rektor III Bidang Kemaha peserta didik dan Kerjasama.

2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo, Dr. Hj. Fauziyah Zainuddin, M. Ag Wakil Dekan I, Hj. Nursaini S.Ag., M. Pd. Wakil Dekan II dan Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd. Wakil Dekan III
3. Dr. Andi Arif Pameessangi, S.Pd.I, M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Palopo, Hasriadi, S.Pd., M.Pd. Sekertaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, serta seluruh staf prodi Pendidikan Agama Islam yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. Amir Faqihuddin Assafari, S.Ag., M.Pd.I. Dosen Penasehat Akademik.
5. Dr. Amir Faqihuddin Assafari, S.Ag., M.Pd.I. pembimbing I dan Muh. Agil Amin, S.Pd.I, M. Pd. pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan memberikan arahan serta bimbingan kepada peneliti dengan ikhlas dalam meyelesaikan skripsi ini.
6. Dr. Andi Arif Pameessangi, S.Pd.I., M.Pd. penguji I dan Dr. Asgar Marzuki, S.Pd.I., M.Pd. penguji II.
7. Seluruh Dosen dan Staf pegawai UIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di UIN Palopo dan memberikan masukan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Zainuddin S, S.E Ak. Kepala unit perpustakaan serta karyawan dan karyawanati dalam lingkup UIN Palopo yang telah membantu dan mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.

9. Dr. Bustanul Iman RN, MA, Hasriadi, S.Pd., M.Pd. dan Dr. Makmur, S.Pd., M.Pd.I. dosen validator.
10. Muliadi, S.Pd. kepala SDN 549 Rambatikala, Aris, S.Hi. guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, beserta guru guru dan staf yang telah memberikan izin dan bantuan dalam melaksanakan penelitian. Serta seluruh peserta didik kelas IV SDN 549 Rambatikala yang telah ikut partisipasi selama penelitian berlangsung.
11. Terkhusus untuk kedua orang tua tercinta, Bapak M. Arsyad dan Ibu Kasmawati, dengan ketulusan hati, dan doa yang tak pernah putus, senantiasa menjadi kekuatan dan penyemangat dalam setiap langkah perjalanan ini. Walaupun tidak berkesempatan menempuh pendidikan tinggi, namun semangat, kerja keras, dan kasih sayang yang diberikan menjadi inspirasi besar bagi penulis untuk terus berjuang hingga akhirnya berhasil meraih gelar sarjana. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan Bapak dan Ibu dengan kesehatan, umur panjang, dan kebahagiaan dunia akhirat. Dan penulis juga menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada kakak-kakak tercinta, Nirwana dan Akbar, serta adik tersayang, Muhammad Azka, atas segala dukungan, motivasi, dan perhatian yang diberikan. Kehangatan keluarga dan keceriaan adik penulis telah menjadi penyegar dan penyemangat tersendiri dalam menyelesaikan setiap tantangan dalam penulisan skripsi ini.
12. Kepada semua teman-teman seperjuangan, Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Palopo angkatan 21 (khususnya kelas PAI B, teman-teman PLP,

teman-teman KKN, serta sahabat-sahabat Mudrika, Harni, Nur Aisyah Asai, Epitasari, Armiyanti, Uswatun Khasanah, Dian Sanuri, Rizka Aprilia Putri, terima kasih yang selalu senantiasa menemani penulis dalam keadaan sulit dan senang, memberikan dukungan, serta memotivasi dan memberikan doa setiap langkah yang penulis lalui dengan menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.

Semoga Allah Swt. membalas segala kebaikan dan keikhlasan pihak-pihak yang telah memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis mengharapkan agar tulisan ini dapat bermanfaat semuanya khususnya bagi penulis sendiri.

Palopo, 7 Agustus 2025

Penulis

NIRMA ASMIRANTI

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf arab	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṣa	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ẓal	ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)

ط	Ta	t	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	z	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (’).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>Fathah</i>	A	A
اِ	<i>Kasrah</i>	I	I
اُ	<i>Dhammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
اَيَ	<i>Fathah dan ya</i>	Ai	A dan I
اَوَ	<i>Fathah dan wau</i>	Au	A dan U

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْلَ : *haulā*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ. اِ. اِ. ي	<i>Fathah dan Alif</i> atau <i>Ya'</i>	Ā	A dan garis di atas
اِ ي	<i>Kasrah dan Ya'</i>	Ī	I dan garis di atas

و ـَ	Dammah dan Wau	Ū	U dan garis di atas
---------	-------------------	---	------------------------

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمِيَ : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. Tā' marbūṭah

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu: *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍhammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْصَةُ الْأَطْفَالِ : *rauḍah al-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ـّـ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan pengulangan huruf (konsonan ganda) yang di beri tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbānā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقَّ : *al-ḥaqq*

نُعِمَ : *nu'ima*

عُدُّو : *'aduwwun*

Jika huruf ع ber-*tasydid* diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (-ِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi ī.

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيٌّ : 'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (*az-zalزالah*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta ’murūna*

النَّوْعُ : *al-nau’*

شَيْءٌ : *syai ’un*

أَمِرْتُ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata al-Qur’an (dari *al-Qur’ān*), alhamdulillah dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata

tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

syarḥ al-Arbaʿīn al-Nawāwī

Risālah fī Riʾāyah al-Maṣlaḥah

9. Lafz al-Jalālah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللهِ dīnullāh دِينُ اللهِ billāh

Adapun *tāʾ marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللهِ hum fī raḥmmatillāh

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), Dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal

kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi'a lallaẓī bi Bakkata mubārakan

Syahrū Ramaḍān al-laẓī unzila fīhi al-Qur'ān

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Naṣr Ḥāmid Abū Zayd

Al-Ṭūfī

Al-maṣlahah fī al- Tasyrī al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad Ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)
Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Ḥāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt.	= <i>subhānahū wa ta'ālā</i>
saw.	= <i>ṣallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
as	= <i>'alaihi al-salām</i>
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l	= Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w	= Wafat tahun
QS.../...:4	= QS al-Baqarah/2:4 atau QS Āli 'Imrān/3:4
HR	= Hadis Riwayat
TGT	= Team Games Tournament

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PRAKATA	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN	ix
DAFTAR ISI.....	xviii
DAFTAR AYAT.....	xx
DAFTAR TABEL.....	xxi
DAFTAR GAMBAR.....	xxii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiii
ABSTRAK	xxiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Penelitian Yang Relevan.....	11
B. Landasan Teori.....	16
C. Kerangka Pikir	32
D. Hipotesis Tindakan	33
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Prosedur Penelitian.....	35
1. Subjek Penelitian.....	36
2. Waktu dan lamanya tindakan	36
3. Tempat penelitian	36
4. Langkah-langkah penelitian tindakan kelas	36

C. Sasaran Penelitian	39
D. Instrumen Penelitian.....	39
E. Teknik Pengumpulan Data	42
F. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Hasil Penelitian	46
B. Pembahasan Hasil Penelitian	72
BAB V PENUTUP	75
A. Kesimpulan	75
B. Implementasi.....	76
C. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat QS Al- Isra/17:7	2
-------------------------------------	---

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	13
Tabel 3.1 Kisi Kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru	40
Tabel 3.2 Kisi-kisi wawancara guru.....	40
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Instrumen Angket Motivasi	41
Tabel 3.4 Kriteria Aktivitas Guru	44
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Motivasi Belajar.....	45
Tabel 4.1 Jumlah Guru Berdasarkan Tingkat Kualifikasi Akademik	48
Tabel 4.2 Daftar Jumlah Peserta Didik	49
Tabel 4.3 Hasi Data Awal Motivasi Pra-Siklus	51
Tabel 4.4 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I	59
Tabel 4.5 Hasil Instrumen Angket Motivasi belajar Siklus I.....	62
Tabel 4.6 Hasi Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	68
Tabel 4.7 Hasil Instrumen Angket Motivasi Belajar Siklus II.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir	32
Gambar 3.1 Model Kurt Lewin	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Gambar Lokasi Penelitian

Lampiran 2: Hasil Wawancara Guru

Lampiran 3 Hasil Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Pra-Siklus Siklus I dan Siklus II

Lampiran 4 Permohonan Surat Izin Penelitian

Lampiran 5 Surat Izin Penelitian Pemerintahan Kabupaten Luwu Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu

Lampiran 6 Surat Keterangan Selesai Penelitian

Lampiran 7 Foto Penyerahan Surat Izin Penelitian

Lampiran 8 Lembar Validasi Guru, Validasi Angket Motivasi Belajar, dan Validasi Media Ular Tangga

Lampiran 9 Proses Meneliti

Lampiran 10 Media Ular Tangga

Lampiran 11 Sampul Buku

Lampiran 12 Hasil Observasi Guru Siklus I dan Siklus II

Lampiran 13 Hasil Instrumen Motivasi Belajar Peserta Didik Yang Rendah Perbandingan Siklus I dan siklus II

Lampiran 14 Rekapitulasi Nilai Motivasi Belajar Peserta Didik Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Lampiran 15 Modul Ajar

ABSTRAK

Nirma Asmiranti, 2025 “*Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 549 Rambatikala Luwu.*” Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo. Dibimbing Oleh Amir Faihuddin Assafari dan Muh. Agil Amin

Skripsi ini membahas tentang penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ular Tangga untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV SDN 549 Rambatikala Luwu. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kurt Lewin, lokasi penelitian di SDN 549 Rambatikala Luwu. Waktu penelitian pada tanggal 13 Februari s/d 13 Maret 2025. Subjek penelitian adalah kelas IV SDN 549 Rambatikala Luwu yang berjumlah 8 peserta didik. Data diperoleh dari hasil observasi, wawancara, instrumen angket motivasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data observasi aktivitas guru dan analisis data instrumen angket motivasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ular Tangga memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas IV SDN 549 Rambatikala Luwu. Secara keseluruhan, model ini membawa perubahan yang signifikan, terutama dalam hal peningkatan motivasi belajar, kerja sama antar peserta didik, serta keaktifan mereka selama proses pembelajaran. Penerapan TGT yang dikombinasikan dengan media permainan Ular Tangga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menarik, dan mendorong partisipasi aktif peserta didik. Perubahan perilaku peserta didik pun tampak jelas, dari yang sebelumnya cenderung pasif, kurang fokus, dan mudah terganggu, menjadi lebih aktif dalam diskusi, mampu bekerja sama dalam kelompok, serta menunjukkan antusiasme tinggi dalam menjawab pertanyaan dan mengikuti kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga membantu peserta didik memahami konsep-konsep keagamaan secara lebih mudah dan menyenangkan. Media seperti permainan Ular Tangga terbukti efektif dalam menarik perhatian peserta didik serta memudahkan mereka dalam mengingat dan mengimplementasikan materi pelajaran. Kombinasi antara model TGT dan media permainan ini secara tidak langsung mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara seimbang karena mengandung unsur edukatif dan rekreatif. Peningkatan motivasi belajar terlihat dari nilai yang diperoleh, yaitu 60,23% pada siklus I dalam kategori “Cukup”, yang kemudian meningkat menjadi 81,68% pada siklus II dengan kategori “Sangat Baik”. Capaian tersebut menunjukkan bahwa peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar secara individu.

Kata Kunci: Penerapan, *Team Games Tournament* (TGT), Ular Tangga, Motivasi Belajar

ABSTRACT

Nirma Asmiranti, 2025. *“The Implementation of the Team Games Tournament (TGT) Model Assisted by Snakes and Ladders Media to Improve the Learning Motivation of Fourth Grade Students at SDN 549 Rambatikala Luwu.”* Thesis of Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Palopo. Supervised by Amir Faihuddin Assafari and Muh. Agil Amin.

This thesis discusses the implementation of the Team Games Tournament (TGT) model assisted by Snakes and Ladders media to improve the learning motivation of fourth-grade students at SDN 549 Rambatikala Luwu. This research employed Classroom Action Research (CAR) using the Kurt Lewin model, conducted from February 13 to March 13, 2025, at SDN 549 Rambatikala Luwu. The research subjects consisted of 8 fourth-grade students. Data were collected through observation, interviews, motivation questionnaires, and documentation. The data analysis techniques included teacher activity observation analysis and motivation questionnaire analysis. The findings reveal that the implementation of the TGT model assisted by Snakes and Ladders media had a positive impact on the teaching and learning process of Islamic Religious Education and Character Education. Overall, this model resulted in significant improvements, particularly in students' learning motivation, cooperation, and activeness during the learning process. The use of TGT combined with Snakes and Ladders created an enjoyable and engaging learning atmosphere, fostering active participation. Students' behavior also changed noticeably, from being passive, unfocused, and easily distracted to becoming more active in discussions, cooperative in groups, and highly enthusiastic in answering questions and participating in learning activities. The learning media also helped students understand religious concepts more easily and enjoyably. Educational games such as Snakes and Ladders proved effective in attracting students' attention, supporting retention, and facilitating the application of learning materials. The integration of TGT with educational games successfully enhanced students' motivation in a balanced manner, combining educational and recreational elements. This was reflected in the students' achievement scores, which increased from 60.23% in the first cycle (“Fair”) to 81.68% in the second cycle (“Very Good”), indicating that the students had achieved individual mastery learning.

Keywords: Implementation, Team Games Tournament (TGT), Snakes and Ladders, Learning Motivation

Verified by UPB

الملخص

نيرما أسميراني، ٢٠٢٥م. "تطبيق نموذج مسابقة الألعاب الجماعية (TGT) بمساعدة وسيلة "لعبة السُّلم" والثعبان" لزيادة دافعية التعلُّم لدى تلاميذ الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية ٥٤٩ رامباتيكالا لُوُو". رسالة جامعية، برنامج دراسة التربية الإسلامية، كلية التربية والعلوم التعليمية، جامعة بالوبو الإسلامية الحكومية. بإشراف: أمير فقيه الدين السفاري ومحمد عاقل أمين.

تبحث هذه الرسالة في تطبيق نموذج مسابقة الألعاب الجماعية بمساعدة وسيلة "لعبة السُّلم" والثعبان" لرفع دافعية التعلُّم لدى تلاميذ الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية ٥٤٩ رامباتيكالا بمحافظة لُوُو. وقد استخدم البحث الإجرائي الصفي وفق نموذج كورت لوين، وأُجريت الدراسة في الفترة من ١٣ فبراير إلى ١٣ مارس ٢٠٢٥. أما عينة البحث فهي الصف الرابع الذي يضم ٨ تلاميذ. وُجِّعت البيانات بواسطة الملاحظة، والمقابلة، واستبيان الدافعية، والوثائق. واعتمد تحليل البيانات على تحليل أنشطة المعلم وتحليل استجابات التلاميذ في استبيان الدافعية. وأظهرت النتائج أن تطبيق نموذج مسابقة الألعاب الجماعية بمساعدة وسيلة "لعبة السُّلم" والثعبان" أثر إيجابياً في عملية تعليم مادة التربية الدينية الإسلامية والأخلاق، وأحدث تغييرات ملموسة خاصة في دافعية التعلُّم، والتعاون بين التلاميذ، ونشاطهم خلال الحصص. فقد تحول سلوك التلاميذ من السلبية وقلة التركيز إلى المشاركة الفعّالة في المناقشة، والقدرة على العمل الجماعي، وإظهار الحماس الكبير في الإجابة والمشاركة. كما ساعدت الوسيلة التعليمية في تبسيط المفاهيم الدينية وجعلها أكثر متعة وسهولة للفهم، حيث أثبتت "لعبة السُّلم" والثعبان" فعاليتها في جذب اهتمام التلاميذ وتسهيل حفظهم للمادة وتطبيقها. إن الجمع بين نموذج مسابقة الألعاب الجماعية والوسائل التفاعلية يعزز الدافعية بشكل متوازن لما يجمع بين الجانب التعليمي والترفيهي. وقد ظهر أثر ذلك من خلال نتائج الدرجات، حيث بلغت نسبة التحصيل ٦٠,٢٣٪ في الدورة الأولى ضمن فئة "مقبول"، ثم ارتفعت إلى ٨١,٦٨٪ في الدورة الثانية ضمن فئة "جيد جداً". وهذا يدل على أن التلاميذ قد بلغوا مستوى الإتقان الفردي في التعلُّم.

الكلمات المفتاحية: التطبيق، نموذج مسابقة الألعاب الجماعية، لعبة السُّلم والثعبان، دافعية التعلُّم

تم التحقق من قبل وحدة تطوير اللغة

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri mereka dan juga dapat mengasah dan merangsang potensi-potensi alami, baik secara fisik maupun spiritual, sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat dan budaya. Pendidikan dan budaya saling terkait dan berkontribusi satu sama lain dalam kemajuan.¹ Pendidikan merupakan dasar utama bagi setiap kemajuan dan perkembangan yang sangat bernilai, karena memberikan peluang bagi individu untuk mengoptimalkan potensinya, baik sebagai pribadi maupun sebagai bagian dari masyarakat menuju kehidupan berkualitas.²

Pendidikan pada dasarnya membimbing dan mengarahkan peserta didik menuju terjadinya perubahan yang positif dalam berbagai aspek kehidupannya. Perubahan tersebut meliputi peningkatan pengetahuan atau wawasan intelektual, pengembangan keterampilan praktis yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari maupun dunia kerja, serta transformasi dalam nilai-nilai dan sikap yang mencerminkan karakter yang baik, tanggung jawab, dan kedewasaan. Pendidikan bukan sekadar mengutamakan keberhasilan dalam aspek akademik, tetapi juga memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan moral peserta

¹ Abd Rahman Bp dkk., "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Urwatul Wusqaal: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (1 Juni 2022): 4.

² Kartini, Kartini, et al. "Pelatihan Penerapan Media Inovatif Dalam Pembelajaran di Pondok Pesantren Putra Dato Sulaeman." *Madaniya* 3.4 (2022): 737-744

didik agar mereka tumbuh menjadi individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual dan memiliki keterampilan, tetapi juga menjunjung tinggi nilai-nilai etika serta memiliki integritas dalam menjalin hubungan sosial dengan orang lain.³

Mereka memperoleh kekuatan spiritual dan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan untuk diri sendiri dan masyarakat serta pendidikan juga berkaitan erat dengan penyempurnaan proses belajar mengajar sehingga menghasilkan peserta didik yang berkualitas.⁴ Sebagaimana firman Allah dalam QS Al-Isra/17:7 yaitu :

إِنْ أَحْسَنْتُمْ أَحْسَنْتُمْ لِأَنْفُسِكُمْ ۖ وَإِنْ أَسَأْتُمْ فَلَهَا ۚ فَإِذَا جَاءَ وَعْدُ الْآخِرَةِ لِيَسُؤُوا وُجُوهَكُمْ
وَلِيَدْخُلُوا الْمَسْجِدَ كَمَا دَخَلُوهُ أَوَّلَ مَرَّةٍ وَلِيُتَبَرَّوْا مَا عَلَوْا تَتْبِيرًا

Terjemahnya:

Jika berbuat baik, (berarti) kamu telah berbuat baik untuk dirimu sendiri. Jika kamu berbuat jahat, (kerugian dari kejahatan) itu kembali kepada dirimu sendiri. Apabila datang saat (kerusakan) yang kedua, (Kami bangkitkan musuhmu) untuk menyuramkan wajahmu, untuk memasuki masjid (Baitulmaqdis) sebagaimana memasukinya ketika pertama kali, dan untuk membinasakan apa saja yang mereka kuasai

Jika seorang baik dalam perbuatan-perbuatan dan ucapan-ucapan, sesungguhnya seorang berarti telah berbuat baik terhadap diri sendiri. Sebab pahalanya kembali kepada diri sendiri. Bila seorang bertindak buruk, maka hukumannya (juga) berbalik mengenai diri sendiri. Jika nanti telah tiba ketetapan

³ Iman, Bustanul. "Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Menggunakan Media Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Studi Pada SMP Negeri Di Kecamatan Soreang Kota Parepare)." *Jurnal Istiqra* 7.1 (2019).2, <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqla/article/view/348>.

⁴ Andi Warisno, "Standar Pengelolaan Pendidikan Dalam Mencapai Tujuan Pendidikan Islam," *An Nida*, (June 30 2021), 3.

terjadinya kerusakan kedua (yang seorang perbuat), maka kami akan menjadikan musuh kalian berkuasa atas seorang kembali, untuk menghinakan dan melumpuhkan seorang, sehingga tampaklah bekas-bekas penghinaan dan penistaan pada wajah-wajah seorang lalu merangsek masuk menghadapi seorang ke dalam kota Baitul Maqdis untuk menghancurkannya, dan kemudian meluluhlantakkan semua yang mereka miliki sehabis-habisnya secara total.⁵

Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar dan terencana untuk menyiapkan peserta didik dalam menyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan.⁶ Tujuan Pendidikan Agama Islam yaitu, pertama, mengembangkan sikap positif, disiplin, dan cinta terhadap agama pada peserta didik sebagai inti dari ketakwaan yaitu, ketaatan kepada perintah Allah dan Rasul-Nya. Kedua, ketaatan ini menjadi motivasi bagi peserta didik dalam pengembangan ilmu pengetahuan, sehingga mereka sadar pentingnya iman dan ilmu serta pengembangannya untuk meraih keridhaan Allah Swt. Ketiga, membimbing peserta didik untuk memahami agama dengan benar dan mengamalkannya sebagai keterampilan beragama dalam berbagai aspek kehidupan, baik secara pribadi maupun sosial dengan kesungguhan.⁷

Institusi pendidikan hendaknya menerapkan metode belajar yang melibatkan interaksi antara peserta didik dan pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang menarik. Oleh karena itu, peserta didik harus memiliki kemampuan

⁵ Hikma Basyir and Muhammad Ashim, *Tafsir Muyassar Jilid I Memahami Al-Qur'an Dengan Terjemahan Dan Penafsiran Paling Mudah* (Jakarta: Darul Haq, 2016).

⁶ St Marwiyah, “*Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*” (Makassar: Aksara Timur, 2015), 2

⁷ Mokh Iman Firmansyah, “Pendidikan Agama Islam : Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi,” *Taklim : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 17, no. 2 (September 1, 2019). 84.

konsentrasi yang baik selama proses pembelajaran. Dengan menjaga fokus saat belajar, peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan efektif dan mencapai tujuan yang diharapkan. Konsentrasi sangat penting dalam kegiatan membaca, mendengarkan, dan menulis. Keberhasilan belajar peserta didik di sekolah sangat dipengaruhi oleh kemampuan mereka dalam memahami materi yang disampaikan dengan baik.⁸

Proses untuk mendapatkan pengetahuan membutuhkan usaha yang gigih dan giat dapat menyebabkan peserta didik merasa frustrasi dan bosan, sehingga mengalihkan perhatian mereka dari kegiatan belajar. Maka dari itu, penerapan model dalam proses pembelajaran sangat diharapkan untuk menarik minat peserta didik dan membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik. Motivasi memiliki peran penting dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan.⁹

Lingkungan sekolah, masih sering dijumpai peserta didik yang kurang bersemangat, cenderung malas, tidak tertarik, dan sebagainya. Guru belum sepenuhnya berhasil menerapkan motivasi yang cukup untuk meningkatkan minat peserta didik agar bekerja dengan dedikasi dan konsentrasi penuh.¹⁰ Penting untuk diingat bahwa rendahnya prestasi dalam suatu mata pelajaran tidak selalu mencerminkan kurangnya kecerdasan peserta didik di bidang tersebut.

⁸ Sagitha Artha Margiathi et al., 'Dampak Konsentrasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik', *Jurnal Primary Edu* 1, no. 1 (2023): 66, 1.

⁹ Nursamsi, Nursamsi, Muhaemin Muhaemin, and Muhammad Ihsan. "Desain Media Pembelajaran Berbasis Learning Door pada Mata Pelajaran PAI Materi Menghormati dan Menyayangi Orang Tua dan Guru di Kelas XI SMAN 9 Luwu." *Jurnal Pendidikan Refleksi* 13.1 (2024): 1-12.

¹⁰ Mustafa, Mustafa, Nur Alisa, and Andi Arif Pamessangi. "Pengembangan media interaktif digital bahasa arab dengan media smart apps creator kelas X di SMA Negeri 7 Luwu Timur." *Jurnal Sinestesia* 13.1 (2023): 252-260.

Menanamkan pengetahuan ilmiah kepada peserta didik, mengembangkan potensi mereka, menyempurnakan kemampuan mereka, dan menawarkan bimbingan.¹¹ Oleh karena itu, para pendidik harus menggunakan taktik yang dapat diandalkan untuk menumbuhkan keterlibatan peserta didik mereka dalam kursus yang mereka berikan, terutama mengingat berkurangnya antusiasme anak-anak terhadap pelajaran agama Islam saat ini. Selain itu, guru harus memiliki kompetensi untuk memotivasi dan mendemonstrasikan, karena kedua kualitas tersebut penting. Sebab, seorang guru diharapkan menunjukkan sifat dan sikap profesional, di samping pengetahuan dan kemampuan lainnya dengan penuh tanggung jawab.¹²

Motivasi belajar peserta didik, sangat penting bagi pendidik dan sistem pendidikan secara keseluruhan untuk menciptakan lingkungan yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.¹³ Pembelajaran yang menarik, relevan, dan interaktif dapat memicu minat mereka dan membantu mereka mengaitkan materi pelajaran dengan situasi kehidupan sehari-hari. Memberikan umpan balik yang membangun dan dukungan positif juga dapat memberikan motivasi eksternal kepada peserta didik untuk terus berusaha secara berkelanjutan.¹⁴ Motivasi terbagi menjadi dua yaitu, motivasi internal yang berasal dari dalam diri,

¹¹ Sulfikram, S., Baderiah, B., Makmur, M., Jasmin, N., & Sanusi, S. (2023). Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Rohani Islam di SMAN 2 Palopo. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 12(3), 161-170

¹² Syamsu, Sanusi. "Strategi Pembelajaran Meningkatkan Kompetensi Guru." *Cet I: Makassar: Aksara Timur* (2015).

¹³ Rena Rismayanti, 'Pengaruh Motivasi Instrinsik Dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia', *Vol. 2 No. 2 Juni 2023*, 251–61.

¹⁴ Eka Sumbulatim Miatu Habbah dkk., "Strategi Guru Dalam Pengelolaan Kelas Yang Efektif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik," *Jurnal Holistika* 7, no. 1 (30 Mei 2023): 22.

meliputi minat bakat, dan tujuan pribadi. Sedangkan motivasi eksternal bersumber dari lingkungan sekitar, seperti dukungan keluarga, guru dan fasilitas belajar.¹⁵

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN 549 Rambatikala Dusun Boki Baru, Desa Komba, Kec Larompong, Kab Luwu, peneliti menemukan beberapa masalah peserta didik menunjukkan rendahnya motivasi belajar yang tampak dari berbagai perilaku yang menghambat proses pembelajaran. Beberapa peserta didik terlihat memiliki rasa percaya diri yang rendah, sehingga enggan bertanya atau berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas, bahkan cenderung diam meskipun tidak memahami materi yang disampaikan. Selain itu, peneliti juga mengamati adanya kebiasaan melamun dan tidak fokus saat pembelajaran berlangsung, yang menunjukkan kurangnya keterlibatan mental dalam proses belajar. Peserta didik juga sering tidak mengerjakan tugas yang diberikan, tampak tidak antusias. Dan mereka juga terlibat dalam percakapan di belakang kelas atau memperhatikan hal-hal yang tidak berkaitan dengan pelajaran pada saat itu.

Motivasi peserta didik dapat meningkatkan melalui inovasi yang mampu mengatasi tantangan belajar peserta didik. Salah satu solusi yang menarik adalah penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) (untuk kata selanjutnya digunakan TGT) berbantuan media pembelajaran Ular Tangga. Model TGT adalah model pembelajaran di mana peserta didik bekerja dalam kelompok kecil untuk belajar dan memahami materi pelajaran.¹⁶ Model ini menggabungkan pembelajaran

¹⁵ Rena Rismayanti and Muhammad Aththar Rayhan, *Pengaruh Motivasi Instrinsik Dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia*, 2023., 253.

¹⁶ Ria Nuryanti, "Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Strategi Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bilangan

kolaboratif dengan elemen permainan dan turnamen untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar peserta didik. Tujuan utama dari *Team Games Tournament* (TGT) adalah untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendukung, di mana peserta didik saling membantu untuk mencapai pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran.¹⁷

Model ini menawarkan pendekatan yang menyenangkan dan terstruktur untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Dengan membagi peserta didik ke dalam tim kecil, setiap tim bekerja sama untuk memahami dan menerapkan materi pelajaran yang diajarkan. Melalui permainan Ular Tangga, peserta didik memiliki kesempatan untuk menguji pemahaman mereka secara langsung dengan pertanyaan-pertanyaan yang terintegrasi dalam permainan.

Media permainan Ular Tangga tidak hanya mempertahankan minat peserta didik tetapi juga merangsang semangat kompetitif yang sehat di antara mereka. Saat mereka berlomba untuk maju dalam papan permainan, peserta didik secara alami terlibat secara aktif dalam proses belajar, membangun keterampilan berpikir kritis, dan memperkuat hubungan sosial melalui kolaborasi tim dengan semangat.¹⁸

Model TGT dapat meningkatkan kerja sama antara tim sehingga mereka belajar berkomunikasi, berbagi ide, dan saling membantu untuk mencapai tujuan

Romawi Bagi Peserta didik Tunarungu Kelas Iv Sdlb (Penelitian Eksperimen Dengan One Group Pretest Posttest Design Di Slb B Sukapura Kota Bandung),”*Jassi Anakku* 19, no. 1 (2019): 49.

¹⁷ Marjalena Dkk, “Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Turnament Pada Pelajaran Fikih Di Kelas Ix Mtsn 11 Agam,” *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan* 1, no. 7 (November 26, 2023): 1187.

¹⁸ Hamidatul Maulidah and Feriska Listrianti, ‘Optimalisasi Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Konsentrasi Siswa Mi Az Zainiyah II Karanganyar’, *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 01 (2025): 01, <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23522>.

bersama. Serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dikarenakan adanya unsur permainan Ular Tangga dalam proses pembelajaran sehingga peserta lebih antusias. Untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, menyenangkan, dan penuh semangat, yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi akademis dan pengembangan pribadi peserta didik secara keseluruhan.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “Penerapan Model *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di kelas IV SDN 549 Rambatikala Luwu”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang tercakup dalam penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ular Tangga di kelas IV SDN 549 Rambatikala Luwu?
2. Bagaimana peningkatan motivasi peserta didik setelah menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ular Tangga di kelas IV SDN 549 Rambatikala Luwu?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ular Tangga IV SDN 549 Rambatikala Luwu!
2. Untuk mengetahui peningkatan motivasi peserta didik setelah menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ular Tangga di kelas IV SDN 549 Rambatikala Luwu!

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dan dapat dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat memberi masukan dan informasi secara teori dalam menggunakan model *Team Games Tournamen* (TGT) berbantuan media Ular Tangga untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas IV SDN 549 Rambatikala Luwu.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peserta didik

Diharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat meningkat keterlibatan peserta didik, tingkat partisipasi, dan motivasi mereka selama proses pembelajaran, serta memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan komunikasi.

- b. Bagi guru

Penelitian ini memberikan pilihan kepada guru sebagai cara lain yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran agar suasana kelas menjadi lebih nyaman dan berjalan dengan baik. Hasil penelitian membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan lebih mudah.

c. Bagi peneliti

Diharapkan dari penelitian ini, agar peneliti dapat memperoleh pengetahuan, pengalaman dan dijadikan sebagai rujukan bagi pendidik di masa depan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Relevan

Penelitian ini berfokus pada penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ular Tangga untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV SDN 549 Rambatikala Luwu. Sebelum membahas kajian pustaka, peneliti menyajikan penelitian relevan sebagai bahan perbandingan agar tidak terjadi kesamaan maupun pengulangan dalam penggunaan media, metode, dan kajian data yang telah ditetapkan sebagai berikut:

1. Nurhayati, Asep Sukenda Ekok, Aswarliansyah (2022), dengan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Pada Pembelajaran IPA di SD Kelas V YUPPI Wonokerto”. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, permasalahan yang dihadapi yaitu metode pembelajaran yang digunakan guru, metode konvensional yakni ceramah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPA peserta didik kelas V MI YUPPI Wonokerto setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT secara signifikan.¹⁹
2. Andi Armelia Haliah Putri, Amir Pada dan Andi Baharuddin (2024), dengan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA (Studi Pada Peserta didik Kelas V SD Negeri 216 Talungeng Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone)”. Penelitian ini

¹⁹Asep Sukenda Ekok, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar” *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022). 9120

menggunakan model tipe TGT. Dalam penelitian ini permasalahan yang dihadapi yaitu rendahnya motivasi belajar peserta didik kelas V dan hasil dari penerapan model pembelajaran tipe TGT meningkatkan motivasi belajar peserta didik dari 68% pada siklus I menjadi 92% pada siklus II terjadi peningkatan.²⁰

3. I Gusti Ketut Yasmin (2021), Judul “Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA”. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran problem based learning (PBL). Dalam penelitian ini permasalahan yang dihadapi yaitu rendahnya motivasi belajar peserta didik selama pandemi covid-19 dengan hasil menunjukkan bahwa penerapan model PBL meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV dari rata-rata 106,82 pada siklus I menjadi 120,29 pada siklus II, ketentuan klasik meningkat dari 8,35% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II.²¹
4. Opan Arifuddin, Yayan Sofyan, Budi Sadarman, dan Rahman Tanjung (2020) berjudul “Peranan Konseling Dosen Wali Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Maha peserta didik Di Perguruan Tinggi Swasta,” Metode yang digunakan yaitu metode deskriptif analitis. Peneliti mengkaji peran konseling yang dilakukan oleh dosen wali dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa di perguruan tinggi swasta, terutama dalam hal bagaimana konseling dapat membantu menyelesaikan permasalahan akademik dan

²⁰ Putri, Dkk. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA (Studi Pada Peserta didik Kelas V SD Negeri 216 Talungeng Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone)." *Global Journal Basic Education* 3.2 (2024): 492.

²¹ I. Gusti Ketut Yasmini, “Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA,” *Journal of Education Action Research* 5, no. 2 (April 7, 2021): 159.

mendorong semangat belajar mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata untuk variabel konseling adalah 3,93, yang termasuk dalam kategori tinggi, sedangkan rata-rata nilai untuk variabel motivasi belajar adalah 3,85, yang tergolong dalam kategori baik. Hasil analisis regresi sederhana mengindikasikan bahwa konseling dosen wali berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa, dengan nilai R sebesar 0,519. Artinya, sebesar 51,9% perubahan dalam motivasi belajar dipengaruhi oleh peran konseling yang dilakukan dosen wali.²²

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Nurhayati, Asep Sukenda Egok, Dan Aswarliansyah (2022)	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (<i>Team Games Tournament</i>) Pada Pembelajaran IPA Di SD Kelas V YUPPI Wonokerto	Penelitian ini dan penelitian sebelumnya keduanya menggunakan jenis penelitian PTK dan menggunakan model kooperati tipe TGT	Lokasi penelitian berbeda, penelitian ini berfokus pada mata pelajaran IPA di kelas V dan penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

²² Opan Arifuddin dkk, "Peranan Konseling Dosen Wali Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahapeserta didik Di Perguruan Tinggi Swasta | Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam," accessed July 25, 2024.

				dan Budi Pekerti di kelas IV
2	Andi Armelia Haliah Putri, Amir Pada Dan Andi Baharuddin (2024)	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA (Studi Pada Peserta didik Kelas V SD Negeri 216 Talungeng Kecamatan Barebbo Kabupaten Bode	Penelitian ini dan penelitian sebelumnya keduanya menggunakan jenis penelitian PTK, dan menggunakan kooperatif tipe TGT	Lokasi penelitian, Penelitian ini berfokus pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sedangkan penelitian terdahulu berfokus pada pembelajaran IPA
3	I Gusti Ketut Yasmin (2021)	Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan	Penelitian ini dan penelitian sebelumnya menggunakan jenis penelitian PTK dan meningkatkan	Lokasi penelitian, Penelitian ini menggunakan model kooperatif tipe TGT dan penelitian sebelumnya

		Motivasi Belajar IPA	motivasi belajar	menggunakan model <i>Problem Based Learning</i> , penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Pendidikan agama islam dan penelitian sebelumnya berfokus pada mata pelajaran IPA
4	Opan Arifuddin, Yayan Sofyan, Budi Sadarman, dan Rahman Tanjung (2020)	Peranan Konseling Dosen Wali Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahapeserta didik Di Perguruan Tinggi Swasta	Keduanya sama meningkatkan motivasi belajar	Lokasi penelitian berbeda, Penelitian ini menggunakan PTK dan penelitian sebelumnya menggunakan kuantitatif Penelitian ini bertujuan pada jenjang SD sedangkan

penelitian
terdahulu
bertujuan
pada
mahapeserta
didik di
perguruan
tinggi swasta

B. Landasan Teori

1. Model *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga

Model *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan unsur kerja sama tim dengan aktivitas permainan yang bersifat kompetitif. Dalam pelaksanaannya, peserta didik dibagi ke dalam kelompok-kelompok heterogen dan bekerja sama menyelesaikan soal atau tugas sebelum mengikuti turnamen antar kelompok.²³ Penelitian ini mengembangkan model TGT dengan bantuan media Ular Tangga sebagai alat bantu visual dan interaktif yang dapat menarik minat peserta didik. Permainan ini dimodifikasi untuk memuat soal-soal atau materi pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menantang. Dengan menggabungkan strategi pembelajaran kooperatif dan unsur permainan tradisional, diharapkan dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran.

²³ Putu Lely Somya Prabawati et al., 'Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament pada Pembelajaran IPAS terhadap Partisipasi dan Hasil Belajar', *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 10, no. 2 (2025): 2, <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.1838>.

a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang sistematis untuk mengatur pengalaman belajar peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.²⁴ Untuk memahami lebih lanjut mengenai pengertian model pembelajaran, dapat merujuk pada penjabaran berikut ini :

1) Pengertian Model

Model merupakan struktur yang menyediakan gambaran teratur untuk melaksanakan proses pembelajaran, dengan tujuan membantu peserta didik mencapai tujuan belajar tertentu. Model pembelajaran yaitu sebuah rencana atau pola yang dijadikan pedoman dalam merancang pembelajaran di kelas atau dalam tutorial. Model ini mencakup pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk tujuan-tujuan pengajaran, langkah-langkah dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan belajar, serta pengelolaan kelas.²⁵ Model pembelajaran bisa juga diartikan sebagai sekumpulan teori yang menjadi bagian strategi yang bersumber dari hasil penelitian yang berdasarkan latar belakang, sistem prosedur, dan evaluasi pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.²⁶

Model pembelajaran merupakan rancangan yang menggambarkan proses dan menciptakan kondisi lingkungan sehingga peserta didik dapat berinteraksi, berubah dan berkembang. Oleh karena itu, model ini pada dasarnya adalah bentuk

²⁴Zulkarnaini, 'Implementasi Model Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19', *Intelektualita* 11, no. 01 (2022): 01, <https://doi.org/10.22373/ji.v11i01.14763>.

²⁶ Hasriadi, Hasriadi. "Model Pembelajaran Jarak Jauh Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi." *Jurnal Konsepsi* 11.1 (2022): 85-97.

pembelajaran yang disajikan secara khusus oleh pendidik. Pembelajaran merupakan suatu proses dimana peserta didik mengembangkan seluruh potensi dirinya melalui pemahaman awal yang dimiliki secara bertahap dan menyeluruh.²⁷

2) Fungsi Model

Model pembelajaran memiliki fungsi yang mendukung proses belajar mengajar dan membantu guru serta peserta didik mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Berikut adalah beberapa fungsi utama dari model pembelajaran:

- a) Membantu memilih teknik dan metode pembelajaran, model pembelajaran memberikan panduan bagi guru dalam memilih teknik, strategi, dan model yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Melalui penerapan model ini, guru menjadi lebih terbantu dalam memilih metode yang tepat untuk menyampaikan materi kepada peserta didik secara efektif dan efisien.
- b) Menciptakan perubahan perilaku peserta didik, salah satu tujuan utama model pembelajaran adalah membantu guru dalam menciptakan perubahan perilaku yang diinginkan pada peserta didik secara bertahap dan konsisten.
- c) Menentukan cara dan sarana pembelajaran, model membantu guru dalam menentukan cara dan sarana yang tepat untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Termasuk penggunaan alat peraga, media pembelajaran, dan metode demonstrasi yang efektif untuk membantu peserta didik memahami pembelajaran.

²⁷ Hasriadi, Hasriadi. "Strategi Pembelajaran." (2022). 9

- d) Meningkatkan interaksi guru dan peserta didik, model pembelajaran berfungsi untuk menciptakan interaksi yang efektif antara guru dan peserta didik selama proses pembelajaran yang mencakup cara berkomunikasi, menanggapi, dan memunculkan masalah yang merangsang pemikiran kritis peserta didik.²⁸

b. Model *Team Games Tournament* (TGT)

1) Pengertian Model *Team Games Tournament* (TGT)

Model TGT pertama kali diperkenalkan oleh David DeVries dan Keith Edward pada tahun 1972. Selanjutnya, model pembelajaran tersebut disempurnakan oleh DeVries dan Robert Edward Slavin pada tahun 1978. DeVries (1980) mengatakan bahwa TGT merupakan model pembelajaran yang mengatur peserta didik ke dalam kelompok beranggotakan 3-4 orang di mana masing-masing kelompok terdiri atas peserta didik dari semua tingkat prestasi. Setelah memiliki kelompok, peserta didik akan belajar bersama, berdiskusi, dan berbagi perspektif satu sama lain untuk mempersiapkan turnamen yang akan dipandu oleh guru.²⁹

Model pembelajaran TGT merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan penyajian konsep dengan aktivitas belajar kelompok dan permainan. Pendekatan ini berkaitan dengan gaya belajar peserta didik, serta memiliki relevansi dan manfaat yang signifikan terhadap proses belajar. Model TGT menghadirkan suatu konsep yang dilengkapi dengan pembelajaran kelompok dan permainan, serta berkaitan dengan gaya belajar peserta didik, relevansi, dan

²⁸ Dani Rimah, "Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Belajar Mengajar" *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, accessed July 31, 2024.40

²⁹ Annisa Salsabila C, dkk "Implementasi Model Pembelajaran Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Peserta didik Kelas 7 di SMPN 2 Padang Panjang" *Madani : Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no 12, Januari 2024, 763

manfaat bagi proses belajar.³⁰ Dalam model TGT, peserta didik bermain permainan dengan anggota tim lain untuk mendapatkan skor bagi tim mereka. Guru dapat merancang permainan dalam bentuk game dengan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi pelajaran, dan kadang-kadang juga mencakup pertanyaan tentang kelompok. Permainan TGT simbol bom sebagai tanda soal-soal.

2) Fungsi Model *Team Games Tournament* (TGT)

Model TGT memiliki beberapa fungsi penting dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif. TGT membantu meningkatkan kerjasama dan interaksi sosial, di mana peserta didik bekerja dalam kelompok sehingga mendorong mereka untuk bekerja sama, berinteraksi, dan menghargai perbedaan di antara mereka. Setiap anggota tim memiliki peran dan tanggung jawab masing-masing, yang memperkuat keterampilan kolaborasi dan saling mendukung. Selain itu, model TGT menciptakan kompetisi yang sehat melalui turnamen antar tim, di mana peserta didik bersaing secara positif untuk mendapatkan skor tertinggi. Hal ini mendorong peserta didik berupaya maksimal dalam memecahkan masalah atau menyelesaikan tugas dengan sikap yang sportif. Partisipasi aktif peserta didik pun teroptimalkan, karena setiap peserta didik mendapat kesempatan untuk berkontribusi, baik melalui ide, menjawab pertanyaan, maupun membantu rekan dalam kelompok, sehingga suasana pembelajaran lebih inklusif. Dengan format turnamen yang memuat soal-soal terkait materi, peserta didik ditantang memahami materi secara mendalam, meningkatkan pemahaman mereka dan membantu daya

³⁰ Ni Luh Sri Armidi, 'Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas VI SD', *Journal of Education Action Research* 6, no. 2 (2022): 215, 2, <https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.45825>.

ingat dalam jangka panjang. Selain itu, suasana belajar dalam tim yang mendukung juga mengurangi kecemasan akademik, sehingga peserta didik merasa lebih percaya diri dalam menyampaikan ide atau menjawab soal tanpa merasa tertekan.³¹

3) Kelebihan dan Kekurangan *Team Games Tournament* (TGT)

Model TGT memiliki berbagai kelebihan yang dapat meningkatkan pengalaman belajar peserta didik. Salah satu kelebihannya adalah peningkatan motivasi belajar. Dengan menggabungkan unsur permainan dan turnamen, peserta didik merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Mereka merasa tertantang dan terdorong untuk menguasai materi karena adanya elemen kompetisi yang menyenangkan. Selain itu, TGT memperkuat kerjasama dalam tim. Peserta didik bekerja dalam kelompok yang heterogen (berbagai macam jenis atau elemen yang berbeda), yang terdiri dari berbagai tingkat kemampuan. Setiap anggota tim saling membantu dan mendukung untuk memahami materi pelajaran. Ini menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan mengajarkan peserta didik pentingnya kerjasama dan tanggung jawab bersama. Model TGT juga membantu memperdalam pemahaman materi. Diskusi dan tukar pikiran antar anggota tim memungkinkan peserta didik untuk saling menjelaskan konsep-konsep yang dipelajari. Proses ini tidak hanya memperkuat pemahaman individu tetapi juga memastikan bahwa setiap anggota tim dapat mengikuti dan memahami materi dengan baik, melalui kerja sama dan tanggung jawab bersama.

³¹ Luluk Suryani dan Hadi Magfur, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Berbantuan Geogebra Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Fungsi Komposisi," *Tematik : Jurnal Konten Pendidikan Matematika* 2, no. 1 (22 Agustus 2024): 26

Selain itu, model TGT mengembangkan keterampilan sosial peserta didik. Melalui interaksi dalam diskusi kelompok dan turnamen, peserta didik belajar berkomunikasi dengan efektif, menghargai pendapat orang lain, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Namun, di samping berbagai kelebihan tersebut, TGT juga memiliki beberapa kekurangan. Salah satu kekurangannya adalah adanya peserta didik yang tidak aktif atau kurang berpartisipasi dalam kelompok. Meskipun TGT dirancang untuk mendorong keterlibatan semua peserta didik, dalam praktiknya mungkin ada peserta didik yang tetap pasif atau tidak berkontribusi secara maksimal. Selain itu, persiapan dan pelaksanaan TGT memerlukan waktu dan usaha yang cukup besar dari pihak guru. Guru harus merancang permainan dan turnamen yang sesuai, membentuk kelompok yang efektif, serta memantau dan mengevaluasi kinerja peserta didik selama proses pembelajaran.³²

c. Media Ular Tangga

Asal usul permainan Ular Tangga atau *Snakes and Ladders* tidak diketahui secara pasti. Namun daya kuat permainan ini berasal dari tradisi kuno India dan dikenal dengan nama *Moksha Patam* atau *Paramapadam*. Permainan ini awalnya dirancang sebagai alat untuk mengajarkan nilai-nilai moral dan spiritual dalam budaya Hindu. Dalam bentuk aslinya, tangga melambangkan kebajikan atau dibiaya disebut dengan jalan atau sarana untuk mencapai kebaikan dan ridha Allah Swt, sementara ular merepresentasikan dosa. Tujuan akhirnya adalah mencapai puncak (Moksha), yang menggambarkan pembebasan spiritual. Permainan ini kemudian

³² Siti Nur Azizah dan Raden Rachmy Diana, "Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Bustanul' Ulum," *Jurnal Pendidikan Anak* 11, no. 2 (7 Desember 2022): 125, <https://doi.org/10.21831/jpa.v11i2.50075>.

dibawa ke Inggris selama era kolonial dan dimodifikasi menjadi versi modern yang kini dikenal sebagai *Snakes and Ladders*.³³

Permainan Ular Tangga adalah papan permainan yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih dan bisa juga dimainkan dengan berkelompok. Setiap peserta didik akan melempar dadu sebagai langkah awal dalam permainan ini. Mereka akan bergerak maju sesuai dengan jumlah angka yang diperoleh dari dadu. Jika pemain berada di kotak yang bergambar tangga, mereka akan naik ke kotak yang lebih tinggi, namun jika mendarat di ekor ular, mereka harus turun ke kotak yang lebih rendah. Permainan ini mengajarkan pentingnya strategi, keberuntungan, dan sportivitas dalam mencapai tujuan.³⁴ Permainan ini bertujuan agar setiap peserta didik dapat terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga mereka memperoleh pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan menyenangkan. Dengan keterlibatan aktif tersebut, pembelajaran menjadi lebih inovatif dan menarik, serta mampu membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan. Penggunaan media permainan Ular Tangga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik, karena menyajikan suasana belajar yang tidak membosankan, lebih interaktif, serta mendorong kolaborasi antar peserta didik. Sehingga, proses belajar

³³ Siti Hana Fauziah et al., 'Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Peserta didik Kelas III SDN 1 Pamalayan-Ciamis', *Jurnal Kreativitas Mahapeserta didik* 2, no. 2 (2024): 2.

³⁴ Inawati, Anis, and Durinta Puspasari. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Ular Tangga Berbasis Unity 3D Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di SMKN 4 Surabaya." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9.1 (2021): 96.

di kelas menjadi lebih hidup, dan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik.³⁵

1) Fungsi Media Ular Tangga

Media pembelajaran permainan Ular Tangga memiliki sejumlah peran penting dalam proses belajar, yaitu:

- a. Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar: Dengan unsur permainan, peserta didik menjadi lebih terdorong untuk belajar karena suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Sehingga dapat meningkatkan antusiasme dan konsentrasi peserta didik selama proses belajar.
- b. Mempermudah Pemahaman Materi: Setiap kotak dalam permainan dapat diberi soal atau tugas yang relevan dengan materi pembelajaran, sehingga peserta didik belajar secara bertahap dan lebih mudah memahami materi.
- c. Melatih Keterampilan Sosial dan Kerja Sama: Permainan Ular Tangga sering kali dimainkan dalam kelompok, sehingga melatih keterampilan sosial peserta didik, seperti komunikasi, kerja sama, dan interaksi dalam kelas.
- d. Mengasah Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah: Peserta didik dihadapkan pada tantangan berupa naik dan turun yang tidak terduga, yang membantu mereka berpikir kritis dan memahami konsekuensi dari setiap langkah, mirip dengan proses pemecahan masalah dalam kehidupan.
- e. Menciptakan Lingkungan Belajar yang Interaktif dan Kreatif: Media pembelajaran ini mengubah cara penyampaian materi menjadi lebih kreatif dan

³⁵ Andina Halimsyah Rambe et al., 'Elementary School Learning Transformation: Using Game-Based Media to Enhance Student Activities Interactively', *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 8, no. 3 (2024), <https://doi.org/10.30651/else.v8i3.24251>.

interaktif. Dengan suasana belajar yang lebih hidup, peserta didik lebih aktif terlibat, terhindar dari rasa bosan, dan lebih mudah mengingat materi.³⁶

2) Kelebihan dan Kekurangan Media Ular Tangga

Media pembelajaran permainan Ular Tangga memiliki berbagai kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya. Di sisi kelebihan, mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik karena suasana yang menyenangkan, serta membantu mereka memahami materi melalui keterlibatan langsung yang membuat informasi lebih mudah dicerna dan diingat. Selain itu, permainan ini turut berperan dalam mengembangkan keterampilan sosial melalui kerja kelompok yang mendorong komunikasi, kerja sama, dan sikap sportivitas. Permainan Ular Tangga juga menstimulasi pemikiran kritis dan kemampuan memecahkan masalah dengan memberikan tantangan-tantangan yang harus dihadapi peserta didik, sekaligus mengenalkan konsep persaingan sehat dalam suasana belajar yang dinamis. Namun, permainan ini memiliki kekurangan, seperti membutuhkan waktu persiapan bagi guru untuk menyesuaikan materi pembelajaran atau soal, serta resiko peserta didik kehilangan fokus pada tujuan pembelajaran karena suasana bermain yang dominan. Permainan ini juga kurang cocok untuk materi yang kompleks dan sangat bergantung pada fasilitas yang menarik, sehingga jika fasilitas kurang memadai, minat peserta didik dapat menurun. Terakhir, permainan ini bisa kurang efektif jika dimainkan oleh terlalu banyak peserta didik, karena memerlukan pengelolaan yang baik untuk menjaga keterlibatan semua peserta. Secara keseluruhan, permainan

³⁶ Siti Hana Fauziah et al., "Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Peserta didik Kelas III SDN 1 Pamalayan-Ciamis," *Jurnal Kreativitas Mahapeserta didik* 2, no. 2 (Agustus 26, 2024): 196.

Ular Tangga dapat menjadi media pembelajaran yang bermanfaat untuk meningkatkan motivasi peserta didik jika diimbangi dengan pengelolaan yang tepat.³⁷

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari istilah “motif” yang merujuk pada kekuatan internal di dalam diri individu yang mendorong mereka untuk melakukan tindakan atau berperilaku.³⁸ Meskipun motif ini tidak dapat diamati secara langsung, namun dapat diinterpretasikan melalui tindakan individu, seperti dorongan, rangsangan, atau motivasi yang mendorong terjadinya perilaku tertentu. Motivasi belajar adalah dorongan internal atau eksternal yang mendorong seseorang untuk melakukan upaya dan tindakan yang berkelanjutan dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau kompetensi. Motivasi ini bisa berasal dari berbagai sumber, termasuk minat pribadi terhadap suatu subjek, keinginan untuk mencapai tujuan tertentu, dorongan dari lingkungan sekitar seperti dukungan dari keluarga dan guru, atau insentif eksternal seperti penghargaan dan nilai. Motivasi belajar adalah dorongan internal atau eksternal yang mendorong seseorang untuk melakukan upaya dan tindakan yang berkelanjutan dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau kompetensi. Motivasi ini bisa berasal dari berbagai sumber, termasuk minat pribadi terhadap suatu subjek, keinginan untuk mencapai tujuan

³⁷ Miza Anniza et al., ‘Metode Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan Bagi Peserta didik Kelas II Di SD Negeri 22 Kota Bengkulu’, *Journal Of Human And Education (JAHE)* 4, no. 4 (2024): 2, 4, <https://doi.org/10.31004/jh.v4i4.1183>.

³⁸ Muhammad Adi Yusuf and Suhada, ‘Motivasi Dalam Organisasi: Pengertian, Proses, Teori, Penerapan, Dan Hubungannya Dengan Kinerja’, *Islah Tarbawi: Journal of Islamic Education and Learning* 1, no. 1 (2025): 1.

tertentu, dorongan dari lingkungan sekitar seperti dukungan dari keluarga dan guru, atau insentif eksternal seperti penghargaan dan nilai.³⁹ Motivasi belajar sangat penting karena mempengaruhi seberapa besar usaha yang akan dikeluarkan oleh seseorang dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang termotivasi cenderung lebih berpartisipasi aktif dalam kelas, menyelesaikan tugas dengan baik, dan memiliki ketekunan yang lebih tinggi dalam menghadapi tantangan. Motivasi belajar juga dapat meningkatkan keterlibatan kognitif, di mana peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga aktif mencari pemahaman yang lebih mendalam. Serta guru adalah suri tauladan bagi peserta didik. Pepatah Jawa mengatakan bahwa “guru digugu dan ditiru”, dipercaya dan dicontohi. Sehingga apabila guru melakukan kesalahan baik perkataan maupun perbuatan maka peserta didik akan mengikuti kesalahan tersebut. Seorang guru harus mampu menanamkan nilai-nilai agama kepada peserta didiknya agar mampu berperilaku sesuai dengan ajaran agama. Ukuran perilaku keberagamaan adalah mampu membedakan antara baik dan buruk dengan mengaplikasikannya dalam kehidupan.⁴⁰

b. Indikator motivasi belajar

Motivasi belajar mempunyai 6 indikator yakni:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan

³⁹ Satria Ikhlasul Amal Adan, “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik,” *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 1, no. 2 (4 Juni 2023): 78.

⁴⁰ Amin, Muhammad Agil. "Kenakalan Siswa (Studi Tentang Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasinya)." *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah* 7.1 (2022): 39-44.

- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.⁴¹

3. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan adalah suatu proses mendewasakan diri kearah yang lebih baik untuk mengembangkan potensi seseorang yang diinginkan suatu instansi tertentu.⁴²

Menurut Nata Abudin di kalangan tokoh pendidikan Islam ada tiga istilah yang umum digunakan dalam pendidikan Islam, sebelum mempelajari pendidikan. Yaitu *al-Tarbiyah* (pengetahuan tentang *al-rabb*), *al-Ta'lim* (ilmu teoritik, kreativitas, komitmen tinggi dalam mengembangkan ilmu, serta sikap hidup yang menjunjung tinggi nilai-nilai ilmiah), *al-Ta'dib* (integrasi ilmu dan iman yang membuahkan amal).⁴³

b. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

- 1) Al-Qur'an, pembelajaran al-Qur'an meliputi pengenalan dan pemahaman terhadap ajaran-ajaran Islam yang berpedoman pada kitab suci al-Qur'an
- 2) Akidah Akhlak, ajaran Islam yang mencakup keyakinan dasar seperti keimanan kepada Allah, para nabi, malaikat, hari kiamat, dan takdir, serta nilai-

⁴¹ Nasrah, Nasrah, and A. Muafiah A. Muafiah. "Analisis motivasi belajar dan hasil belajar daring mahapeserta didik pada masa pandemik Covid-19." *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)* 3.2 (2020): 207.

⁴² Hidayat, M. Amin, Rafia Arcanita, and Karlana Indrawari. *Efektivitas Penerapan Metode Ceramah dan Demonstrasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Penyelenggaraan Shalat Jenazah di SMAN 1 Kota Agung*. Diss. Institut Agama Islam Negeri Curup, 2022.107

⁴³ Kasman Yunus, 'Pengertian pendidikan islam secara bahsa dan istilah', *PENDAIS* 3, no. 2 (2021): 178, 2.

nilai perilaku dan sikap yang baik, seperti kejujuran, kesabaran, rendah hati, dan saling menghormati. dengan tujuan memperkuat keyakinan.

- 3) Fiqih, mengajarkan hukum-hukum Islam yang berkaitan dengan ibadah dan Pembelajaran ini juga meliputi tata cara beribadah seperti shalat, puasa, zakat, haji, serta aturan halal-haram, nikah, dan muamalah lainnya.
- 4) Sejarah Islam, pembelajaran sejarah Islam membahas tentang kisah para nabi, perjalanan hidup Rasulullah, masa sahabat, hingga penyebaran Islam di berbagai belahan dunia. Tujuan pembelajaran ini adalah agar peserta didik dapat memetik nilai keteladanan dan inspirasi dari tokoh" Islam terdahulu.⁴⁴

4. Materi Iman Kepada Rasul-Rasul Allah

a. Makna Iman Kepada Rasul

Keyakinan dalam pengimanan pada nabi bermakna keyakinan terhadap Allah Swt. dalam wahyu yang diterima oleh nabi untuk dirinya. Sedangkan iman pada rasul sebagai bentuk keyakinan pemilihan manusia sebagai utusan Allah Swt. dalam penyampaian wahyu kepada umat. Dengan mempercayai Rasul kita mengetahui bahwa Allah Maha Pengasih dan Penyayang, yang mengutus Rasulnya kepada manusia. Dengan beriman kepada Rasul kita mendapat suri tauladan yang baik dalam mewujudkan keutamaan hidup dunia dan akhirat. Dengan beriman kepada Rasul, kita dapat memahami bahwa setiap cita-cita harus diperjuangkan dengan sungguh-sungguh. Kita lebih dapat memahami bahwa sikap merendahkan orang lain, seperti yang diperlihatkan para penentang Rasul

⁴⁴ Nia Nursaadah, 'Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Sekolah Dasar', *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam* 2, no. 1 (2022): 7, 1.

itu sebagai penghalang masuknya petunjuk Allah. Kita bisa lebih yakin bahwa kebenaran itu akhirnya akan menang, walaupun banyak sekali yang menghalangi.⁴⁵

b. Sifat-sifat Rasul

Sebagai utusan Allah Swt, para Rasul memiliki sifat-sifat khusus yang membedakan mereka dengan manusia biasa. Berikut adalah sifat-sifat wajib bagi Rasul dan sifat Mustahil bagi Rasul :

➤ Sifat Wajib Bagi Rasul

- 1) *Siddiq* artinya jujur
- 2) *Tabligh* artinya menyampaikan
- 3) *Amanah* artinya terpercaya
- 4) *Fathanah* artinya cerdas⁴⁶

➤ Sifat Mustahil Bagi Rasul

- 1) *Kidzib* artinya dusta
- 2) *Kitman* artinya menyembunyikan
- 3) *Khianat* artinya berkhianat
- 4) *Baladah* artinya bodoh⁴⁷

c. Tujuan Diutusnya Rasul

Salah seorang sahabat bernama Abu Zar R.A yang bertanya kepada Nabi Muhammad Saw, "Berapa banyak nabi dan rasul?" Nabi Muhammad Saw

⁴⁵ Annisa Rahma and Djamaluddin Perawironegoro, 'Menumbuhkan Kesadaran Aqidah Akhlak Materi Fungsi Iman Kepada Rasul Untuk Kelas 7 Smp Muhammadiyah 8 Yogyakarta Melalui Proses Pembelajaran Yang Efektif', *Lentera: Multidisciplinary Studies* 3, no. 1 (2024):44, <https://doi.org/10.57096/lentera.v3i1.126>.

⁴⁶ Arief Agus Triansyah et al., 'Meneladani Sifat Rasulullah Dalam Kehidupan Sehari-hari', *Jurnal Inovasi Pendidikan Kreatif* 5, no. 4 (2024): 242–45.

⁴⁷ Amalia Azzahra et al., 'Penggunaan Media Rollingball Islami Materi Sifat Wajib Dan Mustahil Bagi Rasul Di Majelis Ta'lim Alhikmah Karawang', *Tasyri` : Jurnal Tarbiyah-Syari'ah-Islamiah* 32, no. 01 (2025): 59–64, <https://doi.org/10.70281/tasyri.v32i01.863>.

menjawab "Ada seratus duapuluh empat ribu nabi dan tiga ratus tiga belas rasul". Ketika itu Nabi Saw, tidak menyebutkan nama-nama mereka.

Allah Swt. berfirman dalam al- Qur'an. "Dan sungguh kamu telah mengutus beberapa rasul sebelum engkau (Muhammad), diantara mereka ada yang kami ceritakan kepadamu dan diantaranya ada pula yang tidak kami ceritakan kepadamu". (Q.S Al-Gafir/40:78)

Umat muslim percaya bahwa ada Allah yang menciptakan umat muslim dan alam semesta ini. Umat muslim ingin tahu apa yang dikehendaki Allah dan bagaimana cara berhubungan dengan Allah. Allah maha baik, maha penyayang dan maha pengasih. Allah berkehendak untuk memberi petunjuk kepada seluruh manusia. Allah memilih manusia pilihan yang memiliki kemampuan untuk menerima penjelasan tentang ajaran agama. Manusia pilihan Allah inilah yang disebut Nabi dan Rasul.

Nabi adalah lelaki pilihan Allah Swt. Yang dikaruniai wahyu oleh Allah untuk dirinya sendiri dan tidak wajib menyampaikan kepada orang lain. Rasul adalah lelaki pilihan Allah, yang dikarunia wahyu oleh Allah Swt. untuk dirinya sendiri dan wajib menyampaikan kepada orang lain.

Rasul diutus oleh Allah Swt, dengan tugas khusus menyampaikan wahyu kepada manusia. Rasul diutus untuk menyampaikan pesan agar manusia selalu menyembah Allah tanpa syarat dan tanpa menyekutukan-Nya. Rasul diutus dengan tugas menyampaikan pesan berupa kabar gembira dan kabar buruk. Kabar gembira bagi siapapun yang beriman dan beramal saleh. Kabar buruk berupa peringatan agar menghindarkan diri dari amal buruk.

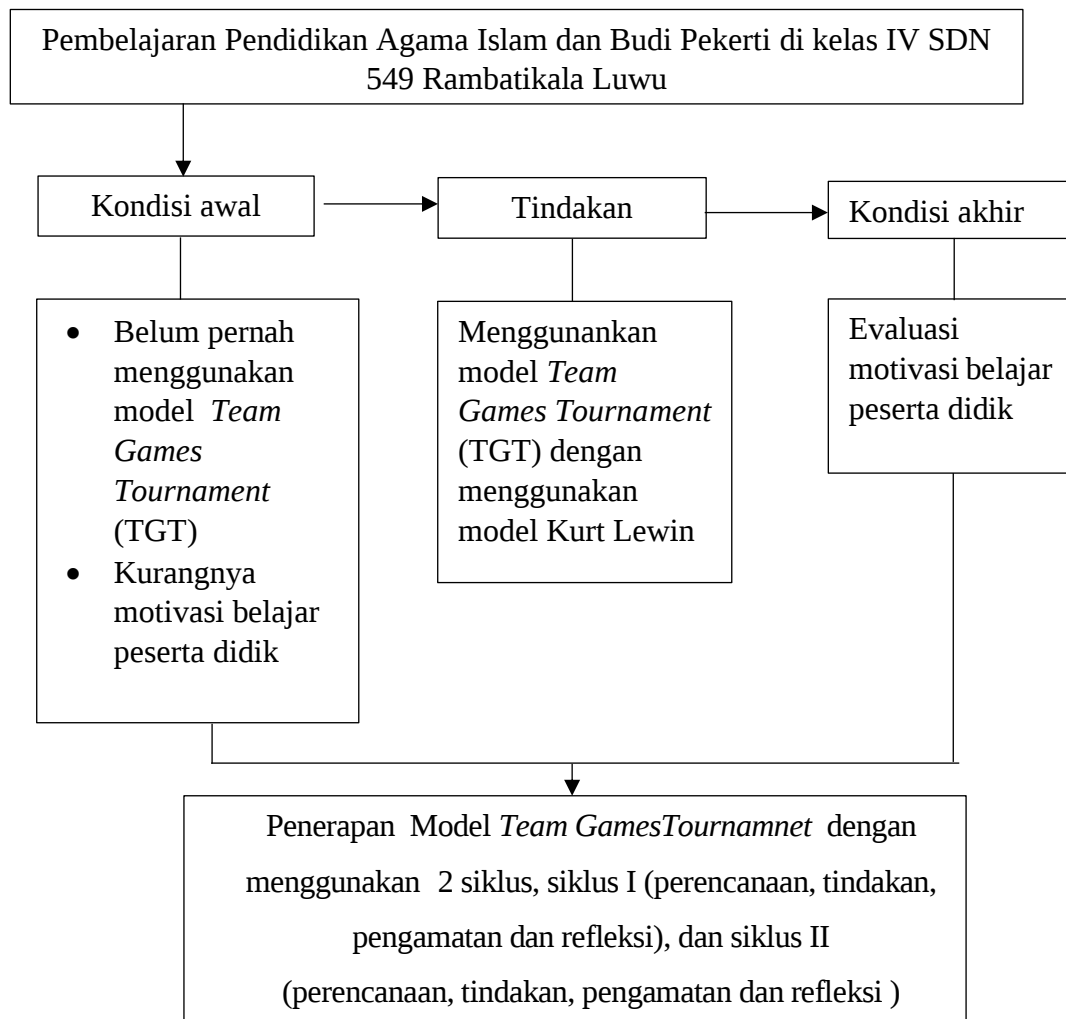
Rasul juga diutus untuk menyempurnakan akhlak manusia. Rasulullah Saw. bersabda: "Sesungguhnya aku diutus untuk menyempurnakan akhlak yang mulia". (H.R Al- Bukhari dan Muslim)

Rasul yang wajib diimani ada 25 orang yaitu: Adam, Idris, Nuh dan Hud, Saleh, Ibrahim dan Lud, Ismail, Ishak, Yakub, Yusuh Ayyun, dan Syuaib, Nusa, Harun, Zulkifli, Daud, Sulaiman, Ilyas, Ilyasa, Yunus Zakaria, Yahya, Isa dan Nabi Muhammad penutup.⁴⁸

C. Kerangka Pikir

Efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari sejauh mana tercapainya tujuan-tujuan yang telah ditetapkan dalam proses pembelajaran. Untuk mencapai hal ini, kerjasama antara pendidik dan peserta didik dalam pengelolaan kelas sangatlah penting agar dapat tercipta lingkungan belajar yang kondusif dan menarik, sehingga peserta didik tidak merasa bosan atau jenuh. Interaksi aktif antara pendidik dan peserta didik menjadi kunci dalam membangun motivasi dan antusiasme belajar, yang pada akhirnya berperan penting dalam kesuksesan proses pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran oleh pendidik juga memiliki peran yang sangat penting dengan menyesuaikan kebutuhan serta karakteristik peserta didik, untuk meningkatkan motivasi belajar yang selanjutnya berdampak pada pencapaian hasil belajar mereka. Berdasarkan kerangka pikir tersebut, peneliti akan menggunakan penelitian tindakan kelas model dari Kurt Lewin desain bagan sebagai berikut:

⁴⁸ Ahmad Fauzan and Jamaluddin, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti* (Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian Pengembangan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Jakarta Pusat) 124-125.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah: Dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Ular Tangga maka motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas IV SDN 549 Rambatikala akan mengalami peningkatan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

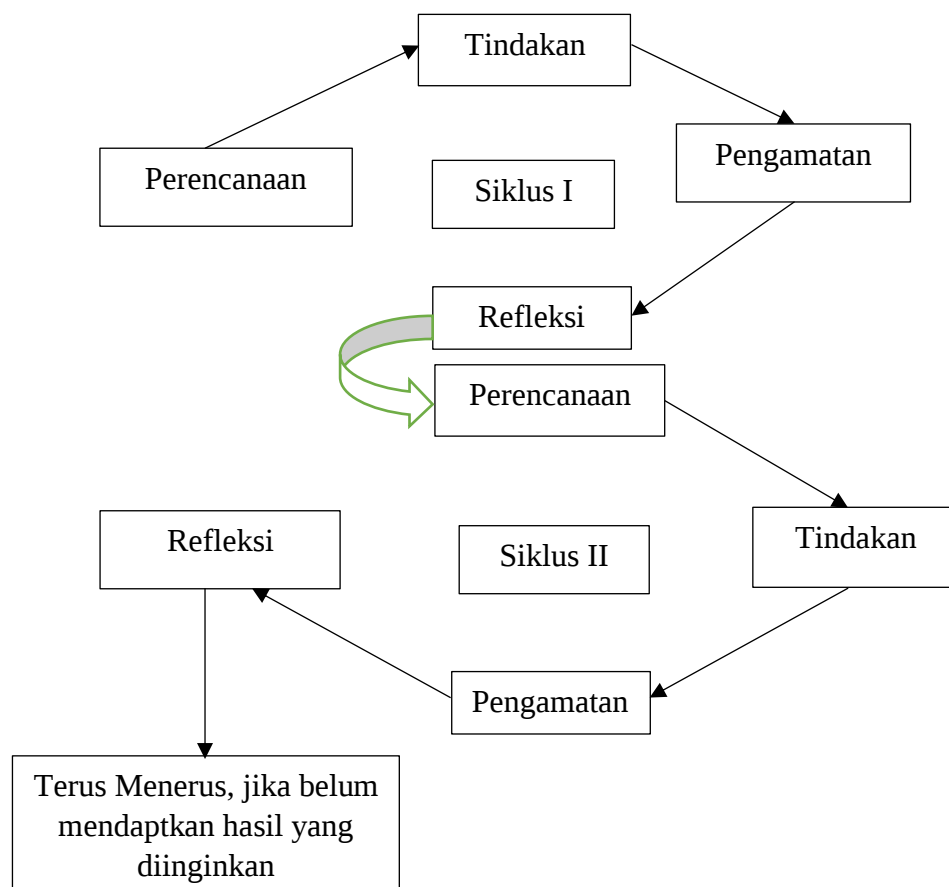
Pada jenis penelitian ini yang akan digunakan yaitu jenis penelitian tindakan kelas atau PTK. Penelitian tindakan kelas berasal dari istilah bahasa Inggris *Classroom Action Research*, yang dikenal dengan singkatan PTK yaitu penelitian yang dilakukan di kelas oleh guru atau peneliti untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian di kelas tersebut.⁴⁹ Penelitian Tindakan Kelas adalah alat yang sangat efektif bagi guru untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas mereka.⁵⁰ Dengan berfokus pada identifikasi masalah, pengembangan strategi baru, dan refleksi berkelanjutan, PTK membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, inklusif, dan efektif. Selain itu, PTK juga memainkan peran penting dalam pengembangan profesionalisme guru dan peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Melalui PTK, guru tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai peneliti yang terus-menerus belajar dan beradaptasi untuk memberikan pendidikan terbaik bagi peserta didik mereka.⁵¹

⁴⁹ Anisatul Azizah, "Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran," *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 1 (8 Mei 2021): 16

⁵⁰ Nursamsi et al., 'Desain Media Pembelajaran Berbasis Learning Door Pada Mata Pelajaran PAI Materi Menghormati Dan Menyayangi Orang Tua Dan Guru Di Kelas XI SMAN 9 Luwu', *Jurnal Pendidikan Refleksi* 13, no. 1 (2024): 1.

⁵¹ Syaifudin Syaifudin, "Penelitian Tindakan Kelas," *Borneo : Journal of Islamic Studies* 1, no. 2 (26 Maret 2021): 4

Penelitian ini menggunakan model penelitian dari Kurt Lewin yang terdiri dari empat tahapan yakni, 1) Perencanaan, 2) Tindakan, 3) Pengamatan, 4) Refleksi/Pertimbangan. Keempat tahapan dalam penelitian ini merupakan unsur untuk membentuk sebuah siklus yang merupakan satu putaran kegiatan beruntun yang kembali kelangkah semula atau siklus berulang. Berikut adalah gambaran dari model yang dikembangkan oleh Kurt Lewin.



Gambar 3.1 Model PTK Kurt Lewin

B. Prosedur Penelitian

Adapun prosedur penelitian ini adalah:

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik di kelas IV SDN 549 Rambatikala, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, yang berjumlah 8 peserta didik. Jumlah peserta didik tersebut terdiri dari 3 peserta didik laki-laki dan 5 peserta didik perempuan.

2. Waktu dan Lamanya Tindakan Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2025. Lamanya tindakan dilakukan kurang lebih 1 bulan lamanya.

3. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SDN 549 Ramabatikala, Dusun Boki Baru, Desa Komba, Kecamatan Larompong, Kabupaten Luwu, Provinsi Sulawesi Selatan.

4. Langkah-Langkah Penelitian Tindakan Kelas

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) peneliti harus memiliki perencanaan dan persiapan yang baik agar nantinya mendapatkan hasil yang sesuai dengan di harapkan. Model penelitian yang digunakan ialah model Kurt Lewin, model ini melibatkan dua siklus dalam pelaksanaannya. Pada kedua siklus tersebut, peneliti melaksanakan serangkaian langkah untuk memahami secara mendalam perubahan yang diharapkan atau penyelesaian masalah yang telah diidentifikasi. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus sebagai berikut:

Tahap Pra Siklus

Sebelum melangkah ke siklus I dan siklus II, terlebih dahulu peneliti melakukan tahap pra-siklus untuk mengumpulkan data-data lapangan. Pada tahap

pra-siklus ini, peneliti ini memberikan angket motivasi untuk mengukur sejauh mana kemampuan peserta didik dalam memahami pelajaran.

a. Siklus I

1) Perencanaan

Perencanaan merupakan persiapan yang dilakukan sebelum pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK), yaitu:

- a) Bekerjasama dengan guru di SDN 549 Rambatikala Luwu, khususnya guru Pendidikan Agama Islam kelas IV untuk mengalokasikan waktu untuk melakukan penelitian.
 - b) Analisis kurikulum yang dilakukan oleh peneliti untuk menentukan kompetensi yang akan diajarkan kepada peserta didik. Melalui analisis ini, peneliti mengidentifikasi tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, dan indikator yang sesuai dengan kurikulum.
 - c) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran modul yang sesuai dengan model yang akan digunakan
 - d) Menyiapkan media, alat dan bahan yang akan digunakan selama proses pembelajaran
 - e) Menyusun lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran
- ##### **2) Pelaksanaan Tindakan**
- a) Peneliti melakukan pengecekan terhadap kesiapan dan kelengkapan langkah-langkah yang akan dilakukan
 - b) Penenili menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik

- c) Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan partisipasi peserta didik dengan menerapkan model *Team Game Tournament* (TGT) berbasis media pembelajaran Ular Tangga sesuai dengan skenario yang telah disusun dalam modul ajar

3) Observasi/pengamatan

Kegiatan ini dilakukan untuk mengamati fenomena yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung serta memperhatikan beberapa aspek, di antaranya:

- a) Mengamati proses pembelajaran dan mencatat segala hal yang terjadi, baik yang sesuai maupun yang tidak sesuai dengan rencana. Dari awal sampai akhir pembelajaran.
- b) Mencatat data-data penting, seperti aktivitas peserta didik, aktivitas guru, keefektifan strategi, motivasi belajar, perhatian serta kemampuan peserta didik dalam memahami materi atau hambatan yang muncul. Dengan memperoleh informasi mengenai pelaksanaan proses pembelajaran dari awal hingga akhir dengan menerapkan model TGT berbantuan media Ular Tangga.

4) Pertimbangan/Refleksi

Ini merupakan bagian akhir dari setiap siklus pembelajaran. Setelah pembelajaran selesai, data yang diperoleh dari lembar observasi selama kegiatan dianalisis untuk mengidentifikasi bagian mana yang memerlukan perbaikan. Evaluasi ini bertujuan menilai tingkat keberhasilan dan kekurangan model pembelajaran yang telah diterapkan. Jika tujuan pembelajaran tercapai, siklus dapat

dihentikan. Namun, jika belum tercapai, siklus akan dilanjutkan dengan melakukan perbaikan pada tindakan yang diambil.

b. Siklus II

Siklus II dilaksanakan untuk memperbaiki kekurangan yang terdapat pada siklus I. Berdasarkan evaluasi pada siklus I, tujuan yang diharapkan belum tercapai sepenuhnya. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan ke siklus II, dimulai dari tahap perencanaan hingga evaluasi. Siklus ini dilakukan hingga peneliti menyimpulkan bahwa masalah yang diteliti telah terselesaikan dan terdapat peningkatan motivasi belajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

C. Sasaran Penelitian

Dalam penelitian ini, yang menjadi sasaran penelitian adalah peserta didik kelas IV SDN 549 Rambatikala, yang berjumlah 8 peserta didik dari 3 orang laki-laki dan 5 orang perempuan, yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah perangkat yang digunakan untuk menganalisis dan mengumpulkan data agar penelitian dapat dilakukan secara efektif. Data yang diperoleh melalui instrumen ini dicatat, ditambahkan, atau digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Dalam penelitian ini, alat yang digunakan untuk mengumpulkan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.

1. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Lembar observasi yang digunakan peneliti adalah instrumen lembar observasi aktivitas guru. Guru yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu peneliti peneliti

sendiri dan yang mengamati lembar observasi yaitu guru pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

3.1 Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru

No	Pertanyaan	Butir soal
1	Pendahuluan	3
2	Kegiatan inti	8
3	Kegiatan penutup	3

2. Wawancara

Wawancara adalah salah satu teknik utama yang digunakan dalam instrumen penelitian.⁵² Wawancara adalah percakapan yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh informasi tertentu dengan menggunakan pedoman, dan dapat dilakukan secara langsung atau melalui alat komunikasi tertentu, baik secara lisan maupun tertulis. Wawancara dilakukan kepada Bapak Aris guru PAI untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Wawancara Guru

No	Butir Pertanyaan
1	Bagaimana tingkat kemampuan peserta didik kelas IV terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti?
2	Strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang bagaimanakah yang bisa bapak lakukan?

⁵² Fandi Rosi Sarwo Edi, *Teori Wawancara Psikodignostik* ((Yogyakarta: PT Leuntikan Naovelitera), 3.

3	Kendala atau kesulitan apa saja yang dihadapi peserta didik saat berlangsung pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti?
4	Bagaimana tingkat motivasi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti?
5	Apa saja upaya Bapak dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti?

3. Lembar Angket Motivasi Belajar

Angket adalah instrumen atau alat yang digunakan untuk mengukur tingkat motivasi peserta didik dalam proses belajar. Angket berupa serangkaian pertanyaan atau pernyataan yang dirancang untuk menggali informasi tentang faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar, seperti adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, adanya lingkungan belajar yang kondusif (mendukung). Penggunaan angket ini adalah untuk menganalisis motivasi belajar peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas IV SDN 549 Rambatikala Luwu. Motivasi belajar dapat diukur dengan menggunakan lembar Angket yang mengacu pada indikator motivasi sebagai berikut :

Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Instrumen Angket Motivasi Belajar

No	Pertanyaan	Butir soal
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	5
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	5
3	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	5

4	Adanya penghargaan dalam belajar	5
5	Adanya kegiatan menarik dalam belajar	5
6	Adanya lingkungan belajar yang mendukung	4

4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah proses pengumpulan, pencatatan, dan penyimpanan informasi atau data penting dalam bentuk, gambar, audio, atau video untuk mendukung validitas penelitian atau kegiatan tertentu.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah cara mengumpulkan data dengan mengamati langsung kejadian yang sedang diteliti. Observasi dilakukan 2 jenis, yang pertama observasi untuk mendapatkan informasi yang akurat tentang perilaku, kejadian, atau kondisi nyata, sehingga data yang dikumpulkan lebih objektif. Tujuan dari observasi adalah memahami dan menganalisis berbagai aspek dari subjek yang diteliti, seperti pola interaksi, tingkat keterlibatan, atau efektivitas suatu proses, sehingga hasilnya dapat digunakan untuk evaluasi dan pengambilan keputusan. Dan yang kedua pada saat penelitian. Observasi dilakukan di kelas IV SDN 549 Rambatikala. Sebagaimana yang tercantum pada tabel 3.1 kisi-kisi observasi aktivitas guru.

2. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data melalui percakapan langsung antara peneliti dan responden untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dalam penelitian. Tujuan wawancara adalah menggali informasi mendalam, memahami

pandangan, pengalaman, atau pendapat responden terkait topik yang diteliti, sehingga peneliti mendapatkan data yang relevan dan bermanfaat untuk analisis. Pada penelitian ini dilakukan wawancara kepada pendidik guna memperkuat asumsi yang dinyatakan. Sebagaimana yang tercantum dalam tabel 3.2 kisi-kisi wawancara guru.

3. Lembar Instrumen Angket Motivasi Belajar

Angket adalah suatu alat pengumpulan data yang berupa serangkaian pernyataan yang diajukan pada responden untuk mendapat jawaban.⁵³ Sebagaimana yang tercantum pada tabel 3.3 kisi-kisi lembar instrumen angket motivasi belajar.

4. Dokumentasi

Dokumentas adalah suatu bentuk kegiatan atau proses dalam menyediakan berbagai dokumen dengan memanfaatkan bukti yang akurat berdasarkan pencatatan dari berbagai sumber. Selain itu dokumentasi juga merupakan upaya mencatat dan mengkategorikan suatu informasi dalam bentuk tulisan, foto/gambar dan vidio.⁵⁴

F. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah melakukan pengolahan dan analisis data dengan menggunakan teknik-teknik tertentu. Langkah ini bertujuan untuk mempermudah pemahaman data yang telah diperoleh serta mengeksplorasi kemungkinan pola atau hubungan yang muncul. Melalui proses

⁵³ Supriadi Supriadi, Amar Sani, dan Ikrar Putra Setiawan, “Integrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Peserta didik,” *YUME : Journal of Management* 3, no. 3 (2020): 92.

⁵⁴ Hajar Hasan, ‘Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat Pada STMIK Tidore Mandiri’, *JURASIK (Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer)* 2, no. 1 (2022): 23, 1.

pengolahan dan analisis ini, peneliti mendapatkan dasar yang kuat untuk merumuskan temuan atau kesimpulan yang relevan dalam konteks penelitian.

1. Lembar Observasi

Dalam penelitian ini, digunakan lembar observasi yang mengacu pada evaluasi keterlaksanaan pembelajaran. Aspek tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Analisis data aktivitas guru

Observasi terhadap aktivitas guru dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk mengetahui persentase keterlaksanaan aktivitas mengajar guru dalam kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ular Tangga. Digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

F = Jumlah jawaban responden

N = Jumlah responden⁵⁵

Tabel 3.4 Kriteria Aktivitas Guru⁵⁶

Kriteria Penilaian	Kategori
80-100%	Sangat Baik
66-79%	Baik
56-65%	Cukup
0-55%	Kurang

⁵⁵ Sari Maryani Hulopi, *Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Problembased Learning Pada Materi Iman Kepada Hari Akhir*, 2 No 1 (2023): 35.

⁵⁶ Dyah Triwahyuningtyas Dinda Marta Pramestiana, *Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Siklus Air Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Reaktif Education Pada Peserta didik Kelas V Di Sekolah Dasar*, 1 (2024): 74.

2. Analisis Angket Motivasi Belajar

Penilaian motivasi belajar melibatkan kisi-kisi lembar angket motivasi belajar dengan menerapkan rumus untuk menghasilkan skor akhir, yang kemudian dinilai berdasarkan kriteria yang relevan. Penilaian lembar angket observasi motivasi belajar peserta didik dihitung menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

F = Jumlah jawaban responden

N = Jumlah responden ⁵⁷

Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Motivasi Belajar⁵⁸

Kriteria Penilaian	Kategori
80-100%	Sangat Baik
66-79%	Baik
56-65%	Cukup
0-55%	Kurang

⁵⁷ Meina Candra Anggraini dan Firosalia Kristin, "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas 4 Sekolah Dasar" Vol 5, No 10 (2022): 4209.

⁵⁸ Yogi Dirgari, Ruqiah Ganda Putri Panjaitan, dan Ary Kusmawati, "Penerapan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Pada Materi Ekosistem," *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains* 12, no. 1): 59, <https://doi.org/10.31571/saintek.v12i1.5688>.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Untuk dapat memahami gambaran SDN 549 Rambatikala, Desa Komba, Kec Larompong, Kab Luwu. Dengan baik, maka terlebih dahulu perlu dipaparkan beberapa poin penting yaitu :

a. Adapun visi, misi SDN 549 Rambatikala

1) Visi SDN 549 Rambatikala :

“Terciptanya lulusan yang berakhlak dan berkualitas, serta peduli terhadap lingkungan sekitar”

Adapun indikator ketercapaian dari visi sesuai dengan variabelnya antara lain:

- a) Pembelajaran sepanjang hayat, membentuk generasi yang memiliki motivasi untuk selalu belajar dan mengembangkan diri.
- b) Berkarakter, mengimplementasikan profil pelajar pancasila dalam aktualisasi kehidupan
- c) Inovatif, kemampuan seluruh warga sekolah memaknai keadaan yang dinamis dan selalu berubah dengan berbagai tantangan dan hambatan menjadi sebuah celah dalam mengembangkan diri untuk menemukan solusi yang tepat, bermanfaat dan sesuai dengan keadaan masa kini dan mempersiapkan masa depan.
- d) Berprestasi, sebagai hasil akhir dalam sebuah proses, prestasi merupakan tolak ukur sebuah proses. Prestasi tidak hanya berkisar pada kemampuan kognitif dalam ajang prestatif saja namun lebih pada keberhasilan menemukan

kemampuan diri, mengembangkan talenta dan kecakapan hidup yang bermanfaat.

2) Misi SDN 549 Rambatikala Luwu

Dalam upaya mengimplementasikan visi sekolah, SDN 549 Rambatikala Luwu menjabarkan misi sekolah sebagai berikut :

- a) Merancang pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang mampu memotivasi peserta didik untuk selalu belajar dan menemukan pembelajaran.
- b) Membangaun lingkungan sekolah yang membentuk peserta didik memiliki akhlak mulia melalui rutinitas kegiatan keagamaan dan menerapkan ajaran agama melalui cara berinteraksi di sekolah.
- c) Membangun lingkungan sekolah yang bertoleransi dalam kebhinekaan global, mencintai budaya lokal dan menjunjung nilai gotong royong
- d) Mengembangkan kemandirian, nalar kritis dan kreativitas yang memfasilitasi keragaman minat dan bakat peserta didik.

2. Keadaan guru

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan. Sebagai pengajar, guru bertugas untuk merancang, melaksanakan, dan menilai proses belajar. Selain itu, guru juga memiliki tanggung jawab moral dalam mendidik. Karena itu, dalam setiap kegiatan pendidikan, guru harus selalu menjalankan tugasnya dengan menjunjung nilai-nilai moral.

Seorang guru harus merasa terpanggil untuk mendidik, mencintai peserta didik dan bertanggung jaab terhadap peserta didik. Karena panggilan nuraninya, guru perlu mencintai semua peserta didik tanpa memandang latar belakang sosial

mereka. Cinta yang datang dari hati nurani itu membuat guru merasa memiliki tanggung jawab penuh terhadap keberhasilan pendidikan anak didiknya. Keberhasilan ini bukan hanya dilihat dari nilai yang tinggi, tetapi lebih pada kemampuan guru dalam membentuk karakter peserta didik yang kuat dan berprestasi.

Tabel 4.1 Jumlah Guru Berdasarkan Tingkat Kualifikasi Akademik

No	Status/Jabatan	Tingkat Pendidikan Terakhir			Jumlah
		SI	S2	S3	
1.	Kepala Sekolah	1	-	-	1
2.	Guru PNS	-	-	-	-
3.	Guru Honor	7	-	-	7
Jumlah					8

3. Keadaan peserta didik

Selain guru, peserta didik juga merupakan faktor penentu dalam proses pembelajaran. Peserta didik adalah subjek dan sekaligus objek pembelajaran. Sebagai subjek karena peserta didik yang menentukan hasil belajar dan peserta didik yang menerima pembelajaran dari guru. Oleh karena itu, peserta didik memiliki peran yang sangat penting untuk menentukan kualitas perkembangan potensi pada dirinya.

Adapun jumlah peserta didik pada SDN 549 Rambatikala pada tahun ajaran 2024/2025 dapat dilihat secara terinci pada tabel berikut.

Tabel 4.2 Daftar Jumlah Peserta Didik

No	Kelas	Jumlah
1.	I	6
2.	II	14
3.	III	13
4.	IV	8
5.	V	10
6.	VI	10
	Jumlah	61

1. Proses penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ular Tangga untuk meningkatkan motivasi belajar

Penelitian ini merupakan jenis penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas IV SDN 549 Rambatikala Luwu. Upaya peningkatan dilakukan melalui penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ular Tangga. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan II siklus, di mana pada siklus I terdapat 2 pertemuan dan di siklus 2 menggunakan 1 pertemuan. Selama proses pembelajaran, aktivitas peserta didik

diamati menggunakan lembar observasi aktivitas, sementara data motivasi belajar dikumpulkan melalui instrumen angket yang diberikan pada siklus I dan siklus II.

a. Pra-Siklus

Sebelum penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ular Tangga dilakukan, peneliti terlebih dahulu melaksanakan tahap pra siklus sebagai bagian awal dari proses penelitian tindakan kelas. Untuk memperoleh gambaran awal mengenai kondisi motivasi belajar peserta didik serta aktivitas guru selama proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas IV SDN 549 Rambatikala Luwu. Kegiatan pada tahap pra siklus meliputi observasi awal terhadap proses pembelajaran yang berlangsung, penyebaran angket motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih bersifat konvensional, yaitu berpusat pada guru. Guru cenderung mendominasi kegiatan dengan metode ceramah, sedangkan peserta didik tampak pasif dan kurang terlibat aktif. Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi peserta didik dalam bertanya, berdiskusi, maupun menjawab pertanyaan guru. Selain itu, hasil pengisian angket motivasi belajar menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum menunjukkan indikator motivasi belajar yang optimal. Mereka masih kurang menunjukkan keinginan untuk berhasil, belum memiliki harapan yang kuat terhadap masa depan, dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Beberapa peserta didik juga tampak kurang fokus, mudah terdistraksi, serta menunjukkan kebiasaan melamun atau mengobrol saat kegiatan belajar berlangsung.

Sebelum melaksanakan penelitian dengan menggunakan Model *Team Games Taournament* (TGT) berbantuan media Ular Tangga, peneliti terlebih dahulu mengumpulkan data dari hasil motivasi belajar peserta didik. Data ini digunakan sebagai acuan untuk membandingkan hasil motivasi tahap pra-siklus, siklus I dan siklus I. Nilai awal yang diperoleh peserta didik sebelum menerapkan model *Team Games Taournament* (TGT) berbantuan media Ular Tangga sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Data Awal Motivasi Pra-Siklus

Indikator Motivasi	Butir Pernyataan	Jumlah Perolehan (F)	Skor Maksimum (N)	Persentase	Keterangan
Hasrat dan keingin berhasil	P1-P5	92	160	57,5%	Cukup
Dorongan dan kebutuhan dalam belajar	P6-P10	88	160	55%	Kurang
Harapan dan cita-cita masa depan	P11-P15	87	160	54,375	Kurang
Penghargaan dalam belajar	P16-P20	88	160	55%	Kurang
Kegiatan yang menarik dalam belajar	P21-P25	83	160	51,81%	Kurang
Lingkungan belajar yang kondusif (mendukung)	P26-P29	74	128	57,81%	Kurang
Jumlah Keseluruhan	29	512	928	55,17%	Cukup

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa motivasi dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas IV SDN 549 Rambatikala Luwu masi tergolong rendah.

b. Siklus I

1) Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan persiapan untuk pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Peneliti menyusun rencana penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ular Tangga selama proses pembelajaran, dimana pada siklus I terdapat II pertemuan. Perencanaan tersebut sebagai berikut :

- a) Bekerjasama dengan guru di SDN 549 Rambatikala, khususnya guru Pendidikan Agama Islam kelas IV untuk mengalokasikan waktu untuk melakukan penelitian.
- b) Analisis kurikulum yang dilakukan oleh peneliti untuk menentukan kompetensi yang akan diajarkan kepada peserta didik. Melalui analisis ini, peneliti mengidentifikasi tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, dan indikator yang sesuai dengan kurikulum.
- c) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran modul yang sesuai dengan model yang akan digunakan
- d) Menyiapkan media, alat dan bahan yang akan digunakan selama proses pembelajaran
- e) Menyusun lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran

2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan penelitian dilakukan dalam dua kali pertemuan dengan pertemuan pertama sebelum memasuki pembelajaran dilakukan pemberian angket motivasi siklus I. Adapun deskripsi pelaksanaan tindakan dan pengamatan kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ular Tangga.

a) Pertemuan I

Dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 13 Februari 2025, materi yang disampaikan pada pertemuan pertama adalah “Beriman Kepada Rasul-Rasul Allah”, yang fokus pada pembahasan pada sub materi iman kepada rasul- rasul Allah.

(1) Kegiatan Awal

- (a) Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam dan menyapa seluruh peserta didik. Guru menanyakan kabar mereka, mengecek kehadiran, serta memastikan kesiapan untuk belajar. Setelah itu, guru memberikan *ice breaking* agar suasana kelas menjadi ceria dan penuh semangat.
- (b) Kemudian, salah satu peserta didik diminta untuk memimpin doa. Setelah doa selesai dibacakan dengan tenang dan khusyu', guru menjelaskan bahwa berdoa sebelum belajar sangat penting sebagai bentuk keyakinan kepada Tuhan Yang Maha Esa agar ilmu yang dipelajari bisa bermanfaat dan mudah dipahami.

- (c) Guru melanjutkan dengan menanyakan kondisi peserta didik pada pagi hari itu. Untuk mengetahui kesiapan mereka secara fisik dan mental sebelum pelajaran dimulai.
- (d) Guru memberikan beberapa pertanyaan untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik tentang materi yang akan dibahas. Membantu guru melihat sejauh mana peserta didik sudah mengenal topik yang akan dipelajari.
- (e) Guru menyampaikan bahwa pembelajaran hari ini akan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT). Guru menjelaskan bahwa model ini akan membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan karena dilakukan melalui permainan yang melibatkan kerja sama dalam kelompok.
- (f) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran agar peserta didik memahami arah kegiatan yang akan dilakukan. Dan menjelaskan langkah-langkah kegiatan yang akan berlangsung serta sikap dan kemampuan yang akan dinilai selama proses belajar, seperti kerja sama, keaktifan, dan pemahaman terhadap materi.

(2) Kegiatan Inti

- (a) Guru menjelaskan materi tentang makna iman kepada Rasul- rasul Allah, sambil mengaitkan pengetahuan peserta didik dengan pengalaman mereka.
- (b) Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 orang. Kemudian, guru menunjuk satu orang di setiap kelompok untuk menjadi ketua kelompok. Tugas ketua adalah memimpin diskusi dan memastikan semua anggota kelompok berpartisipasi.
- (c) Masing-masing kelompok diminta untuk berdiskusi sesuai dengan tema yang sudah disediakan dalam rubrik "Aktivitas Kelompok." Ada beberapa

pertanyaan yang harus mereka diskusikan bersama, seperti: "Ceritakan pengalamanmu bertemu dengan orang yang kamu kagumi!", "Siapa tokoh idola kalian?", dan "Mengapa kalian menjadikannya sebagai idola?". Peserta didik diminta untuk saling berbagi pendapat dan menuliskannya sebagai hasil diskusi.

- (d) Setelah selesai berdiskusi, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Satu per satu kelompok menyampaikan siapa tokoh idola mereka dan alasan mereka mengaguminya. Guru mendengarkan dengan seksama dan memberikan penguatan. Salah satu caranya adalah dengan bertanya kepada seluruh kelas, “Menurut kalian, manakah tokoh idola yang patut dicontoh? Mengapa?” Pertanyaan ini mengajak peserta didik untuk berpikir lebih dalam dan menilai sifat baik dari tokoh-tokoh yang disebutkan.
- (e) Kemudian, peserta didik menjawab pertanyaan guru berdasarkan pemahaman mereka. Guru pun melanjutkan dengan pertanyaan yang lebih mendalam, “Anak-anak, tahukah kalian bahwa Nabi Muhammad saw dan rasul-rasul lainnya adalah manusia biasa?. Mengapa kita perlu menjadikan mereka sebagai teladan dan idola?”. Pertanyaan ini bertujuan untuk mengarahkan peserta didik agar memahami pentingnya meneladani sifat dan akhlak para nabi.
- (f) Peserta didik memberikan tanggapan atas pertanyaan tersebut. Melalui proses ini, mereka diajak untuk tidak hanya mengagumi tokoh-tokoh terkenal, tetapi juga mengenal dan meneladani sifat-sifat mulia para nabi sebagai panutan hidup.

- (g) Guru menegaskan kembali poin-poin penting dari materi yang dibahas untuk memperkuat pemahaman peserta didik tentang materi Makna Iman Kepada Rasul- Rasul Allah.

(3) Kegiatan Penutup

- (a) Peserta didik menjawab pertanyaan evaluasi yang diberikan guru
- (b) Guru bersama peserta didik menyimpulkan secara bersama-sama tentang makna iman kepada rasul-rasul Allah. Dalam bagian ini, guru membimbing peserta didik untuk memahami bahwa para rasul adalah utusan Allah Swt. yang menyampaikan wahyu dan menjadi teladan bagi umat manusia.
- (c) Guru juga menginformasikan kepada peserta didik mengenai materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya, yaitu tentang sifat-sifat rasul. Dengan begitu, peserta didik dapat mempersiapkan diri lebih awal sebelum pembelajaran dimulai.
- (d) Guru mengajak seluruh peserta didik untuk berdoa bersama sebagai bentuk rasa syukur atas ilmu yang telah dipelajari. Setelah itu, guru mengucapkan salam dan menutup kegiatan pembelajaran dengan ramah.

b) Pertemuan II

Pertemuan ke dua dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 20 Februari 2025 materi yang disampaikan pada pertemuan ke dua masih tentang materi “Iman Kepada Rasul- rasul Allah”, dengan fokus pembelajaran pada sub materi sifat-sifat rasul Allah.

(1) Kegiatan Awal

- (a) Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam dan menyapa seluruh peserta didik. Guru menanyakan kabar mereka, mengecek kehadiran, serta memastikan kesiapan untuk belajar. Setelah itu, guru mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu semangat atau melakukan tepukan agar suasana kelas menjadi ceria dan penuh semangat.
- (b) Salah satu peserta didik diminta untuk memimpin doa. Setelah doa selesai dibacakan dengan tenang dan khusyu', guru menjelaskan bahwa berdoa sebelum belajar sangat penting sebagai bentuk keyakinan kepada Tuhan Yang Maha Esa agar ilmu yang dipelajari bisa bermanfaat dan mudah dipahami.
- (c) Guru menanyakan kondisi peserta didik pada pagi hari ini. Untuk mengetahui kesiapan mereka secara fisik dan mental sebelum pelajaran dimulai.
- (d) Guru memberikan beberapa pertanyaan untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik tentang materi yang akan dibahas. Kegiatan ini membantu guru melihat sejauh mana peserta didik sudah mengenal topik yang akan dipelajari.
- (e) Guru menyampaikan bahwa pembelajaran hari ini akan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media Ular Tangga. Guru menjelaskan bahwa model dan bantuan ular tangga ini akan membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan karena dilakukan melalui permainan yang melibatkan kerja sama dalam kelompok.
- (f) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran agar peserta didik memahami arah kegiatan yang akan dilakukan dan menjelaskan langkah-langkah kegiatan yang

akan berlangsung serta sikap dan kemampuan yang akan dinilai selama proses belajar, seperti kerja sama, keaktifan, dan pemahaman terhadap materi.

(2) Kegiatan Inti

- (a) Pada awal pembelajaran, peserta didik mulai dengan mengamati penjelasan yang disampaikan oleh guru.
- (b) Guru menggunakan buku panduan sebagai bahan ajar agar peserta didik dapat lebih fokus dan memahami materi dengan baik.
- (c) Peserta didik diajak untuk memberikan tanggapan pertanyaan materi yang belum dipahami, guru mengarahkan peserta didik untuk lebih mendalami dan memahami sifat-sifat yang dimiliki oleh para rasul Allah.
- (d) Peserta didik kemudian dibagi dalam kelompok untuk melakukan diskusi. Dalam diskusi ini, guru tetap hadir memberikan arahan agar percakapan tetap fokus dan sesuai dengan materi.
- (e) Sebagai bagian dari evaluasi, guru memberikan media permainan Ular Tangga. Melalui permainan ini, peserta didik diajak untuk bermain sambil belajar dan menjawab pertanyaan-pertanyaan pada media Ular Tangga seputar sifat wajib dan mustahil bagi Rasul secara menyenangkan dan interaktif.
- (f) Apabila ada jawaban yang kurang tepat, guru segera memberikan pembenaran dan penjelasan yang mudah dipahami agar peserta didik tidak salah paham.
- (g) Aktivitas dilanjutkan dengan permainan bertepuk tangan sambil menyebutkan sifat wajib dan mustahil Rasul secara bergantian antar

kelompok. Kegiatan ini tidak hanya melatih daya ingat, tetapi juga membangun kerja sama dan kekompakan antar peserta didik.

(3) Kegiatan Penutup

- (a) Peserta didik menjawab pertanyaan evaluasi yang diberikan guru
- (b) Guru dan peserta didik secara bersama-sama menyimpulkan pembelajaran hari ini. Mereka membahas kembali apa saja sifat-sifat yang dimiliki oleh para rasul Allah, baik sifat wajib maupun sifat mustahil.
- (c) Guru menyampaikan informasi mengenai materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya, yaitu tentang tujuan diutusnya para rasul. Dengan begitu, peserta didik dapat mempersiapkan diri lebih awal sebelum pembelajaran dimulai.
- (d) Dan yang terakhir guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa, dan mengucapkan salam.

3) Pengamatan

- (a) Analisis data aktivitas guru

Tabel 4.4 Hasil Observasi Aktivitas Guru siklus I

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
A	Pendahuluan				
1	Guru menyampaikan salam			√	
2	Guru mengajak peserta didik berdoa sebelum melakukan pembelajaran			√	
3	Guru mengecek kehadiran peserta didik			√	

4	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan indikator yang harus dicapai oleh peserta didik	√
B Kegiatan Inti		
5	Guru menjelaskan materi pembelajaran	√
6	Guru membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok	√
7	Guru mampu membangun motivasi belajar peserta didik	√
8	Mengoptimalkan interaksi antar peserta didik dengan guru dalam kegiatan pembelajaran kelompok	√
9	Guru menjelaskan langkah-langkah dalam pembelajaran menggunakan model <i>Team Games Tournament</i> (TGT) berbantuan media Ular Tangga	√
10	Guru memperhatikan peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan metode model <i>Team Games Tournament</i> (TGT) berbantuan media Ular Tangga berlangsung	√
11	Guru mampu menerapkan metode model <i>Team Games Tournament</i> (TGT) berbantuan media Ular Tangga dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung	√
12	Guru memberikan arahan kepada peserta didik untuk bertanya ketika ada hal yang tidak di mengerti mengenai model <i>Team Games Tournament</i> (TGT) berbantuan media Ular Tangga	√
Kegiatan Penutup		
13	Guru merefleksikan hasil pembelajaran	√
14	Guru melakukan evaluasi pembelajaran	√

15	Guru menginformasikan materi yang akan di pelajari pada pertemuan selanjutnya	√
Jumlah		42
Jumlah maksimum		60
Persentase		70%
Kategori		Baik

Berdasarkan hasil observasi pada tabel 4.3 dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) selama proses pembelajaran pada materi pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti memiliki skor 70% dengan kategori baik.

Adapun rumus yang digunakan untuk menganalisis data instrumen angket motivasi belajar peserta didik :

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{F}{N} \times 100 \\
 &= \frac{42}{60} \times 100 \\
 &= 70\%
 \end{aligned}$$

Keterangan :

P = Persentase

F = Jumlah jawaban respon

N = Jumlah maksimum

(b) Analisis data instrumen angket motivasi belajar

Tabel 4.5 Hasil Instrumen Angket Motivasi Belajar Siklus I

Indikator Motivasi	Butir Pernyataan	Jumlah Perolehan (F)	Skor Maksimum (N)	Persentase	Keterangan
Hasrat dan keingin berhasil	P1-P5	101	160	63,12%	Cukup
Dorongan dan kebutuhan dalam belajar	P6-P10	95	160	59,37%	Cukup
Harapan dan cita-cita masa depan	P11-P15	93	160	58,12%	Cukup
Penghargaan dalam belajar	P16-P20	94	160	58,75%	Cukup
Kegiatan yang menarik dalam belajar	P21-P25	94	160	58,75%	Cukup
Lingkungan belajar yang kondusif (mendukung)	P26-P29	82	128	64,04%	Cukup
Jumlah Keseluruhan	29	559	928	60,23%	Cukup

Adapun rumus yang digunakan untuk menganalisis data instrumen angket motivasi belajar peserta didik :

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{F}{N} \times 100 \\
 &= \frac{559}{928} \times 100 \\
 &= 60,23\%
 \end{aligned}$$

Keterangan :

P = Persentase

F = Jumlah jawaban responden

N = Jumlah maksimum

Dengan demikian hasil instrumen angket motivasi belajar peserta didik tergolong cukup Baik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas IV SDN 549 Rambatikala Luwu dengan nilai 60,23% kategori cukup. Namun belum menacapai ketuntasan kategori baik atau sangat baik.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru, dan instrumen angket motivasi pada siklus I, capaian yang diperoleh belum mencapai ketuntasan, sehingga diperlukan perbaikan pada siklus II.

(4) Pertimbangan/Refleksi

Pertimbangan merupakan langkah untuk menelaah dan mengelola data hasil observasi dan motivasi belajar. Tahap ini bertujuan untuk memutuskan apakah siklus I perlu diulang atau sudah mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama berlangsungnya proses pembelajaran pada siklus I, masih ditemukan beberapa kekurangan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, sehingga diperlukan perbaikan pada siklus selanjutnya.

Selama pelaksanaan pembelajaran siklus I, peneliti mencatat beberapa hal yang perlu diperhatikan. Guru masih perlu meningkatkan kemampuannya dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, khususnya agar mereka lebih berani bertanya, menjawab dan mengeluarkan pendapat. Selain itu, masi ada peserta didik yang mengganggu temannya dalam belajar sehingga mengganggu

konsentrasi yang lain dan kurangnya kerjasama antara peserta didik. Beberapa peserta didik juga terlihat sering mengobrol tentang hal-hal di luar materi pelajaran dan kurang merespons arahan guru, namun belum ada tindakan tegas yang diberikan. Di sisi lain, pengelolaan waktu dan kelas juga masih belum berjalan efektif, sehingga pembelajaran terasa kurang optimal. Hal ini tercermin dari suasana belajar yang belum terlalu mendukung dan respon peserta didik yang tampak masih pasif.

Melihat kondisi tersebut, peneliti merasa perlu melakukan perbaikan di siklus II. Hasil dari siklus I akan menjadi bahan evaluasi dan dibandingkan dengan pencapaian di siklus berikutnya. Permasalahan yang muncul akan dicari solusinya di siklus II, sementara aspek yang sudah berjalan baik akan terus dikembangkan agar pembelajaran semakin efektif dan dapat meningkatkan motivasi belajar.

c. Siklus II

1) Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan persiapan untuk pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Peneliti menyusun rencana penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ular Tangga selama proses pembelajaran, dimana pada siklus I terdapat II pertemuan. Perencanaan tersebut sebagai berikut :

- a) Bekerjasama dengan guru di SDN 549 Rambatikala, khususnya guru Pendidikan Agama Islam kelas IV untuk mengalokasikan waktu untuk melakukan penelitian.
- b) Analisis kurikulum yang dilakukan oleh peneliti untuk menentukan kompetensi yang akan diajarkan kepada peserta didik. Melalui analisis ini,

peneliti mengidentifikasi tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, dan indikator yang sesuai dengan kurikulum.

- c) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran modul yang sesuai dengan model yang akan digunakan
- d) Menyiapkan media, alat dan bahan yang akan digunakan selama proses pembelajaran
- e) Menyusun lembar observasi ketelaksanaan pembelajaran

2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan pada hari kamis tanggal 6 Maret 2025 dalam satu pertemuan dengan menerapkan model *Team Games Tournamnet* (TGT) berbantuan media Ular Tangga untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV SDN 549 Rambatikala Luwu dengan materi “Beriman Kepada Rasul-rasul Allah” dengan fokus pembelajaran tujuan diutusnya para Rasul Allah. Pembelajaran dilakukan dengan tahap sebagai berikut:

(1) Kegiatan Awal

- (a) Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam dan menyapa seluruh peserta didik. Guru menanyakan kabar mereka, mengecek kehadiran, serta memastikan kesiapan untuk belajar.
- (b) Salah satu peserta didik diminta untuk memimpin doa. Setelah doa selesai dibacakan dengan tenang dan khusyu', guru menjelaskan bahwa berdoa sebelum belajar sangat penting sebagai bentuk keyakinan kepada Tuhan Yang Maha Esa agar ilmu yang dipelajari bisa bermanfaat dan mudah dipahami.

- (c) Guru menanyakan kondisi peserta didik pada pagi hari ini. Untuk mengetahui kesiapan mereka secara fisik dan mental sebelum pelajaran dimulai.
- (d) Guru memberikan beberapa pertanyaan untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik tentang materi yang akan dibahas. Kegiatan ini membantu guru melihat sejauh mana peserta didik sudah mengenal topik yang akan dipelajari.
- (e) guru menyampaikan bahwa pembelajaran hari ini akan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media Ular Tangga. Guru menjelaskan bahwa model dan bantuan ular tangga ini akan membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan karena dilakukan melalui permainan yang melibatkan kerja sama dalam kelompok.
- (f) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran agar peserta didik memahami arah kegiatan yang akan dilakukan dan menjelaskan langkah-langkah kegiatan yang akan berlangsung serta sikap dan kemampuan yang akan dinilai selama proses belajar, seperti kerja sama, keaktifan, dan pemahaman terhadap materi.

(2) Kegiatan Inti

- (a) Peserta didik mulai dengan mengamati penjelasan guru yang disampaikan menggunakan buku panduan. Materi yang dibahas kali ini berkaitan dengan tujuan diutusnya para rasul Allah.

- (b) Guru mendampingi peserta didik selama proses ini dan memberikan pengarahan jika ada peserta didik yang kurang fokus agar suasana belajar tetap kondusif dan menyenangkan.
- (c) Peserta didik memberikan pertanyaan yang dijelaskan oleh guru, khususnya terkait bagian materi yang belum dipahami. Guru kemudian mengarahkan peserta didik untuk mendalami topik tujuan diutusny para rasul, agar mereka memahami bahwa kehadiran para rasul membawa pesan penting bagi umat manusia.
- (d) Peserta didik melanjutkan kegiatan dengan berdiskusi dalam kelompok, dibimbing oleh guru. Bertujuan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi dengan cara saling bertukar pendapat dan menjawab pertanyaan bersama.
- (e) Sebagai bentuk evaluasi yang menyenangkan, guru memberikan media permainan Ular Tangga yang telah dimodifikasi dengan pertanyaan seputar materi. Melalui permainan ini, peserta didik ditantang untuk menjawab pertanyaan sambil tetap menjaga kekompakan tim.
- (f) Jika terdapat jawaban yang keliru, guru segera memberikan pembenaran dan penjelasan dengan cara yang mudah dimengerti. Setelah itu, untuk memperkuat hafalan dan kekompakan kelas
- (g) Guru memantapkan pemahaman mereka mengenai tujuan diutusny rasul Allah, memastikan bahwa setiap peserta didik benar-benar memahami pesan-pesan penting dari materi yang telah dipelajari.
- (h) Peserta didik menyanyikan 25 nama rasul secara bersama-sama.

(3) Kegiatan Penutup

- (a) Peserta didik menjawab pertanyaan evaluasi yang diberikan guru
- (b) Guru dan peserta didik secara bersama-sama menyimpulkan pembelajaran hari tsb. Mereka membahas kembali apa saja sifat-sifat yang dimiliki oleh para rasul Allah, baik sifat wajib maupun sifat mustahil.
- (c) Guru menyampaikan informasi mengenai materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya, yaitu tentang tujuan diutusnya para rasul. Dengan begitu, peserta didik dapat mempersiapkan diri lebih awal sebelum pembelajaran dimulai.
- (d) Dan yang terakhir guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa, dan mengucapkan salam.

3) Pengamatan

- (1) Analisis data aktivitas guru

Tabel 4.6 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
A	Pendahuluan				
1	Guru menyampaikan salam				√
2	Guru mengajak peserta didik berdoa sebelum melakukan pembelajaran				√
3	Guru mengecek kehadiran peserta didik				√
4	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan indikator yang harus dicapai oleh peserta didik				√
B	Kegiatan Inti				

5	Guru menjelaskan materi pembelajaran	√
6	Guru membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok	√
7	Guru mampu membangun motivasi belajar peserta didik	√
8	Mengoptimalkan interaksi antar peserta didik dengan guru dalam kegiatan pembelajaran kelompok	√
9	Guru menjelaskan langkah-langkah dalam pembelajaran menggunakan model <i>Team Games Tournament</i> (TGT) berbantuan media Ular Tangga	√
10	Guru memperhatikan peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan metode model <i>Team Games Tournament</i> (TGT) berbantuan media Ular Tangga berlangsung	√
11	Guru mampu menerapkan metode model <i>Team Games Tournament</i> (TGT) berbantuan media Ular Tangga dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung	√
12	Guru memberikan arahan kepada peserta didik untuk bertanya ketika ada hal yang tidak di mengerti mengenai model <i>Team Games Tournament</i> (TGT) berbantuan media Ular Tangga	√
Kegiatan Penutup		
13	Guru merefleksikan hasil pembelajaran	√
14	Guru melakukan evaluasi pembelajaran	√
15	Guru menginformasikan materi yang akan di pelajari pada pertemuan selanjutnya	√
Jumlah		60
Jumlah maksimal		60
Persentase		100%
Kategori		Sangat Baik

Berdasarkan hasil pengamatan pada tabel 4.7 dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dengan menggunakan model *Team Games Tournamnet* berbantuan media Ular Tangga selama proses pembelajaran pada siklus II ini maka memperoleh 100% dengan kategori sangat baik.

Adapun rumus yang digunakan untuk menganalisis data aktivitas guru sebagai berikut :

$$\begin{aligned} P &= \frac{F}{N} \times 100\% \\ &= \frac{60}{60} \times 100 \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Keterangan :

P = Persentase

F = Jumlah jawaban responden

N = Jumlah responden

Dengan demikian hasil pengamatan aktivitas guru dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas IV SDN 549 Rambatikala masuk kategori sangat baik.

(2) Analisis data instrumen angket motivasi belajar

Tabel 4.7 Instrumen Angket Motivasi Belajar Siklus II

Indikator Motivasi	Butir Pernyataan	Jumlah Perolehan (F)	Skor Maksimum (N)	Persentase	Keterangan
Hasrat dan keingin berhasil	P1-P5	129	160	80,62%	Sangat Baik
Dorongan dan kebutuhan dalam belajar	P6-P10	134	160	83,75%	Sangat Baik
Harapan dan cita-cita masa depan	P11-P15	130	160	81,25	Sangat Baik
Penghargaan dalam belajar	P16-P20	128	160	80%	Sangat Baik
Kegiatan yang menarik dalam belajar	P21-P25	138	160	86,25%	Sangat Baik
Lingkungan belajar yang kondusif (mendukung)	P26-P29	99	128	77,34%	Baik
Jumlah Keseluruhan	29	758	928	81,68%	Sangat Baik

Adapun rumus yang digunakan untuk menganalisis data instrumen angket motivasi belajar peserta didik :

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{F}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{758}{928} \times 100 \\
 &= 81,68\%
 \end{aligned}$$

Keterangan :

P = Persentase

F = Jumlah jawaban responden

N = Jumlah maksimum

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil instrumen angket motivasi belajar peserta didik yang rendah dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas IV SDN 549 Rambatikala masuk kategori sangat baik.

4) Pertimbangan

Penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ular Tangga pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sudah mengalami peningkatan di siklus II. Hal ini terlihat dari aktivitas guru sebesar 100, dan motivasi belajar peserta didik sudah meningkat sebesar 81,68. Hasil tersebut sudah memenuhi indikator yang telah ditetapkan dan hasil tersebut sudah termasuk dalam kategori sangat baik. Maka pemberian tindakan pada penelitian ini diakhiri dengan siklus II.

B. Pembahasan dan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian penerapan model *Team Games Taournament* (TGT) berbantuan media Ular Tanga untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang dilakukan II siklus didapatkan data bahwa peserta didik kelas IV SDN 549 Rambatikala Luwu, telah mencapai nilai akhir berjumlah 81,68. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan motivasi belajar mulai dari observasi aktivitas guru, dan angket motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan hasil observasi pada proses pembelajaran peserta didik menunjukkan rendahnya motivasi belajar yang tampak

dari berbagai perilaku yang menghambat proses pembelajaran. Beberapa peserta didik terlihat memiliki rasa percaya diri yang rendah, sehingga enggan bertanya atau berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas, bahkan cenderung diam meskipun tidak memahami materi yang disampaikan. Selain itu, peneliti juga mengamati adanya kebiasaan melamun dan tidak fokus saat pembelajaran berlangsung, yang menunjukkan kurangnya keterlibatan mental dalam proses belajar. Peserta didik juga sering tidak mengerjakan tugas yang diberikan, tampak tidak antusias. Dan mereka juga terlibat dalam percakapan di belakang kelas atau memperhatikan hal-hal yang tidak berkaitan dengan pelajaran.

Pada siklus I mulai diterapkan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ular Tangga, motivasi belajar peserta didik dengan nilai persentase angket motivasi belajar 60,23 dengan kategori cukup namun belum ketuntasan dan pada siklus II mengalami peningkatan persentase angket motivasi belajar peserta didik meningkat menjadi 81,68 dengan kategori sangat baik. Pada siklus I dan II sama-sama menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ular Tangga.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan melalui model *Team Games Tournament* (TGT) serta pemanfaatan media Ular Tangga, mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan partisipatif. Proses pembelajaran yang awalnya bersifat satu arah dan monoton, berubah menjadi interaktif dan lebih menarik minat peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga mendorong peningkatan keterlibatan dan pemahaman terhadap materi pelajaran.

Penelitian ini didukung oleh Andi Armelia Haliah Putri, Amir Pada dan Andi Baharuddin (2024) dengan judul “Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan motivasi belajar IPA pada peserta didik kelas V SDN 216 Talungeng kecamatan Barebbo kabupaten Bone” yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT meningkatkan motivasi belajar peserta didik dari 68% pada siklus I dan menjadi 92% pada siklus II.⁵⁹ Temuan ini menunjukkan bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ular Tangga memiliki potensi besar dalam menumbuhkan semangat belajar peserta didik, karena mampu menghadirkan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, serta mendorong keterlibatan aktif seluruh anggota kelompok. Secara keseluruhan, penerapan model ini terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar, di mana kombinasi antara suasana belajar yang menyenangkan dengan media pembelajaran yang mendukung menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu, model TGT berbantuan media Ular Tangga direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran, khususnya di kelas IV, yang membutuhkan pendekatan kreatif dan menyenangkan melalui permainan.

⁵⁹ Andi Armelia Halifah Putri et al., ‘Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA (Studi Pada Peserta didik Kelas V SD Negeri 216 Talungeng Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone)’, *Global Journal Basic Education* 3, no. 2 (2024): 492.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan serta analisis data yang diperoleh pada tahap pra siklus, siklus I dan siklus II, maka disimpulkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ular Tangga memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas IV SDN 549 Rambatikala Luwu. Secara umum penerapan model ini memberikan perubahan signifikan baik dari motivasi belajar, kerjasama antar peserta didik dan keaktifan peserta didik.

1. Penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ular Tangga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menarik, mendorong partisipasi aktif dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari perubahan perilaku peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Jika sebelumnya cenderung pasif kurang fokus, dan mudah terganggu, maka dengan model ini peserta didik menjadi lebih terlibat aktif dalam diskusi, mampu bekerjasama dalam kelompok serta menunjukkan antusias yang tinggi dalam menjawab pertanyaan dan mengikuti aktivitas pembelajaran. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran membantu peserta didik memahami konsep-konsep keagamaan lebih mudah dan menyenangkan. Media pembelajaran seperti media Ular Tangga yang digunakan dalam proses pembelajaran terbukti efektif dan menarik perhatian peserta didik serta memudahkan mereka dalam mengingat dan mengimplementasikan

materi pembelajaran. Penggunaan model *Team Games Tournamnet* (TGT) berbantuan media Ular Tangga dalam pembelajaran secara langsung dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara seimbang karena adanya kombinasi unsur pembelajaran dan permainan.

2. Peningkatan motivasi belajar peserta didik terlihat dari perolehan nilai yang terus meningkat. Setelah tindakan pembelajaran diterapkan dalam siklus I. Hasil dari motivasi belajar peserta didik dengan nilai 60,23% dengan kategori cukup meskipun sudah meningkat tapi hasil tersebut belum memuaskan dan indikator evaluasi belum mencapai target keberhasilan. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan ke siklus II dengan perbaikan strategi dan model pembelajaran. Hasilnya terjadi peningkatan nilai motivasi belajar peserta didik menjadi 81,68% dengan kategori sangat baik. Capaian ini menunjukkan bahwa peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar secara individu. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, baik dalam aspek meningkatkan motivasi belajar maupun keaktifan dalam belajar. Model ini layak untuk diterapkan dan dikembangkan lebih lanjut sebagai alat pembelajaran yang kreatif menyenangkan dan inovatif di jejang sekolah dasar karena adanya unsur pembelajaran dan permainan.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ular Tangga memberikan dampak positif

terhadap peningkatan model pembelajaran dan peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Implikasi dari temuan ini meliputi :

1. Pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif mampu meningkatkan keterlibatan, partisipasi dan motivasi belajar peserta didik, serta menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan kondusif.
2. Model pembelajaran yang efektif hasil dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui pendekatan ini, peserta didik lebih terdorong untuk berpartisipasi, bekerjasama, dan mengembangkan keterampilan sosial serta rasa percaya diri dalam menjawab pertanyaan atau berdiskusi bersama teman sekelas.
3. Pelatihan guru sangat diperlukan agar mereka mampu merancang dan menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ular Tangga secara tepat, sehingga dampaknya terhadap peningkatan motivasi belajar serta didik lebih maksimal.
4. Kurikulum PAI sebaiknya disesuaikan dengan memasukkan pendekatan pembelajaran berbantuan Ular Tangga agar mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, bermakna, menyenangkan, dan memebentuk karakter peserta didik secara utuh.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan implikasi yang telah diuraikan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Menjadikan kegiatan belajar sebagai pengalaman yang menyenangkan dan bermakna.
2. Bagi guru, disaankan untuk mulai menerapkan model *Team Games Tournamnet* (TGT) berbantuan media game ular tangga. Model ini dapat membantu menciptakan pembelajaran yang efektif, serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan bentuk penyediaan sarana dan prasarana yang mendukung penerapan model pembelajaran ini, serta memfasilitasi pelatihan dan pengembangan kompetensi guru agar mampu menerapkannya secara optimal di kelas.
4. Bagi orang tua peserta didik, peran pendidikan di rumah sangat penting dalam mendukung peningkatan motivasi belajar peserta didik di sekolah. Oleh karena itu orang tua diharapkan dapat membekali anak dengan pengetahuan yang memadai agar guru di sekolah lebih mudah dalam mengembangkan berbagai aspek pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adan, Satria Ikhlusal Amal. 'Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa'. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 1, no. 2 (2023): 2.
- Amin, Muhammad Agil. "Kenakalan Siswa (Studi Tentang Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasinya)." *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah* 7.1 (2022): 39-44.
- Ahmad Fauzan and Jamaluddin. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian Pengembangan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, n.d.
- Anggraini, Meina Candra, and Firosalia Kristin. *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar*. Vol 5, No 10 (2022): 4209.
- Anniza, Miza, Winda Ramadianti, and Selvi Riwayati. 'Metode Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan Bagi Siswa Kelas II Di SD Negeri 22 Kota Bengkulu'. *Journal Of Human And Education (JAHE)* 4, no. 4 (2024): 4. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i4.1183>.
- Armidi, Ni Luh Sri. 'Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD'. *Journal of Education Action Research* 6, no. 2 (2022): 2. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.45825>.
- Azizah, Anisatul. 'Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran'. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 1 (2021): 1. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>.
- Azizah, Siti Nur, and Raden Rachmy Diana. 'Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Bustanul' Ulum'. *Jurnal Pendidikan Anak* 11, no. 2 (2022): 2. <https://doi.org/10.21831/jpa.v11i2.50075>.
- Azzahra, Amalia, Abdurrohman Abdurrohman, and Taufik Mustofa. 'Penggunaan Media Rollingball Islami Materi Sifat Wajib Dan Mustahil Bagi Rasul Di Majelis Ta'lim Alhikmah Karawang'. *Tasyri` : Jurnal Tarbiyah-Syari'ah-Islamiah* 32, no. 01 (2025): 59-64. <https://doi.org/10.70281/tasyri.v32i01.863>.
- Dinda Marta Pramestiana, Dyah Triwahyuningtyas. *Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Siklus Air Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Reaktif Education Pada Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar*. 1 (2024): 74.
- Dirgari, Yogi, Ruqiah Ganda Putri Panjaitan, and Ary Kusmawati. 'Penerapan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem'. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains* 12, no. 1 (2023): 1. <https://doi.org/10.31571/saintek.v12i1.5688>.
- Egok, Asep Sukenda. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. 6, no. 5 (2022).

- Fandi Rosi Sarwo Edi. *Teori Wawancara Psikodiagnostik*. (Yogyakarta: PT Leuntikan Naovelitera),3
- Fauziah, Siti Hana, Nissa Maulia Rahmah, Nurlinda Febriyani, and Awanda Qurrotul Aini. 'Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas III SDN 1 Pamalayan-Ciamis'. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa* 2, no. 2 (2024): 2.
- Firmansyah, Mokh Iman. 'Pendidikan Agama Islam : Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi'. *Taklim : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 17, no. 2 (2019): 2. <https://doi.org/10.17509/tk.v17i2.43562>.
- Habbah, Eka Sumbulatim Miatu, Elvira Nathalia Husna, Yantoro Yantoro, and Bradley Setiyadi. 'Strategi Guru Dalam Pengelolaan Kelas Yang Efektif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa'. *Jurnal Holistika* 7, no. 1 (2023): 1. <https://doi.org/10.24853/holistika.7.1.18-26>.
- Hasan, Hajar. 'Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat Pada STMIK Tidore Mandiri'. *JURASIK (Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer)* 2, no. 1 (2022): 1.
- Hasriadi, Hasriadi. "Model Pembelajaran Jarak Jauh Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi." *Jurnal Konsepsi* 11.1 (2022): 85-97.
- Hasriadi, Hasriadi. "Buku Strategi Pembelajaran." Mata Kaki Inspirasi, Bantul (2022). 9
- Hikma Basyir and Muhammad Ashim. *Tafsir Muyassar Jilid I Memahami Al-Qur'an Dengan Terjemahan Dan Penafsiran Paling Mudah*. Darul Haq, 2016.
- Hulopi, Sari Maryani. *Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Problembased Learning Pada Materi Iman Kepada Hari Akhir*. 2 No 1 (2023): 35.
- Kartini, Kartini, et al. "Pelatihan Penerapan Media Inovatif Dalam Pembelajaran di Pondok Pesantren Putra Dato Sulaeman." *Madaniya* 3.4 (2022): 737-744
- Margiathi, Sagitha Artha, Oni Lirian, Risma Wulandari, Nursita Delia Putri, and Vina Febiani Musyadad. 'Dampak Konsentrasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik'. *Jurnal Primary Edu* 1, no. 1 (2023): 1.
- Marjalena, dkk. 'Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournamnet Pada Pelajaran Fikih Di Kelas IX MTsN 11 Agam'. *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan* 1, no. 7 (2023): 7.
- Maulidah, Hamidatul, and Feriska Listrianti. 'Optimalisasi Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Konsentrasi Siswa MI Az Zainiyah II Karanganyar'. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 01 (2025): 01. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23522>.
- Mustafa, Mustafa, Nur Alisa, and Andi Arif Pameessangi. "Pengembangan media interaktif digital bahasa Arab dengan media Smart Apps Creator kelas X di SMA Negeri 7 Luwu Timur." *Jurnal Sinestesia* 13.1 (2023): 252-260.
- Nurhayati, Nurhayati, Asep Sukenda Ekok, and Aswarliansyah Aswarliansyah. 'Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar'. *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 9118.

- Nursaadah, Nia. 'Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Sekolah Dasar'. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam* 2, no. 1 (2022): 1.
- Nursamsi, Muhaemin Muhaemin, and Muhammad Ihsan. 'Desain Media Pembelajaran Berbasis Learning Door Pada Mata Pelajaran PAI Materi Menghormati Dan Menyayangi Orang Tua Dan Guru Di Kelas XI SMAN 9 Luwu'. *Jurnal Pendidikan Refleksi* 13, no. 1 (2024): 1.
- Nuryanti, Ria. 'Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Strategi Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bilangan Romawi Bagi Siswa Tunarungu Kelas Iv Sdlb (Penelitian Eksperimen Dengan One Group Pretest Posttest Design Di Slb B Sukapura Kota Bandung)'. *Jassi Anakku* 19, no. 1 (2019): 1. <https://doi.org/10.17509/jassi.v19i1.22711>.
- Opan Arifuddin, dkk. 'Peranan Konseling Dosen Wali Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi Swasta | Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam'. 25 July 2024.
- Prabawati, Putu Lely Somya, I. Nyoman Jampel, and I. Ketut Suma. 'Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament pada Pembelajaran IPAS terhadap Partisipasi dan Hasil Belajar'. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 10, no. 2 (2025): 2.
- Putri, Andi Armelia Halifah, Amir, and Andi Baharuddin. 'Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA (Studi Pada Siswa Kelas V SD Negeri 216 Talungeng Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone)'. *Global Journal Basic Education* 3, no. 2 (2024): 492.
- Rahma, Annisa, and Djamaluddin Perawironegoro. 'Menumbuhkan Kesadaran Aqidah Akhlak Materi Fungsi Iman Kepada Rasul Untuk Kelas 7 SMP Muhammadiyah 8 Yogyakarta Melalui Proses Pembelajaran Yang Efektif'. *Lentera: Multidisciplinary Studies* 3, no. 1 (2024): 39–49.
- Rahman, Abd, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, Yuyun Karlina, and Yumriani Yumriani. 'Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan'. *Urwatul Wusqaal: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022): 1.
- Rambe, Andina Halimsyah, Humaidah Fatimah Parapat, Rilwan Hadinata, and Hasratuddin. 'Elementary School Learning Transformation: Using Game-Based Media to Enhance Student Activities Interactively'. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 8, no. 3 (2024).
- Rena Rismayanti. 'Pengaruh Motivasi Instrinsik Dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia'. *Vol. 2 No. 2 Juni 2023*, n.d., 251–61.
- Rena Rismayanti and Muhammad Aththar Rayhan. *Pengaruh Motivasi Instrinsik Dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia*. n.d., 253.
- Rimah, Dani. 'Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Rimah Dani Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah

- Ibtidaiyah'. "Al- Madrasah: Jurnal Ilamiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah. Spring 2023.
- Rn, Bustanul Iman. 'Jurnal Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Menggunakan Media Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Studi Pada SMP Negeri Di Kecamatan Soreang Kota Parepare)': *Istiqra` : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam* 6, no. 2 (2019): 2.
- Supriadi, Supriadi, Amar Sani, and Ikrar Putra Setiawan. 'Integrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa'. *YUME : Journal of Management* 3, no. 3 (2020): 3. <https://doi.org/10.37531/yum.v3i3.828>.
- Suryani, Luluk, and Hadi Magfur. 'Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Berbantuan Geogebra Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Fungsi Komposisi'. *Tematik : Jurnal Konten Pendidikan Matematika* 2, no. 1 (2024): 1.
- Syaifudin, Syaifudin. 'Penelitian Tindakan Kelas'. *Borneo : Journal of Islamic Studies* 1, no. 2 (2021): 2.
- St Marwiyah, "Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" (Makassar: Aksara Timur, 2015), 2
- Sulfikram, S., Baderiah, B., Makmur, M., Jasmin, N., & Sanusi, S. (2023). Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Rohani Islam di SMAN 2 Palopo. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 12(3), 161-170
- Syamsu, Sanusi. "Strategi Pembelajaran Meningkatkan Kompetensi Guru." *Cet I: Makassar: Aksara Timur* (2015).
- Triansyah, Arief Agus, Feni Tri Mustika, Siva Meilinda, Sekar Puspita Anjani, and Yasmin Dzakkiya. 'Meneladani Sifat Rasulullah Dalam Kehidupan Sehari-hari'. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kreatif* 5, no. 4 (2024): 242–45.
- Warisno, Andi. 'Standar Pengelolaan Pendidikan Dalam Mencapai Tujuan Pendidikan Islam'. *An Nida*, 30 June 2021, 3.
- Yasmini, I. Gusti Ketut. 'Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA'. *Journal of Education Action Research* 5, no. 2 (2021): 2.
- Yasmini, I. Gusti Ketut. 'Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA'. *Journal of Education Action Research* 5, no. 2 (n.d.): 2.
- Yunus, Kasman. 'Pengertian pendidikan islam secara bahsa dan istilah'. *PENDAIS* 3, no. 2 (2021): 2.
- Yusuf, Muhammad Adi, and Suhada. 'Motivasi Dalam Organisasi: Pengertian, Proses, Teori, Penerapan, Dan Hubungannya Dengan Kinerja'. *Islah Tarbawi: Journal of Islamic Education and Learning* 1, no. 1 (2025): 1.
- Zulkarnaini, Zulkarnaini. 'Implementasi Model Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19'. *Intelektualita* 11, no. 01 (2022): 01.

LAMPIRAN

Lampiran 1, Gambaran Lokasi Penelitian

Nama Sekolah : SDN 549 Rambatikala
NSPN : 40306028
Alamat Dusun : Boki Baru
Desa : Komba
Kecamatan : Larompong
Kabupaten : Luwu
Provinsi : Sulawesi Selatan
Akreditasi : C No, SK 31/UPTD.01/SDN.549/V

Lampiran 2: Hasil Wawancara Guru

Narasumber : Bapak Aris (Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti)

No	Butir Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana tingkat kemampuan peserta didik kelas IV terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti?	Kalau saya lihat, kemampuan peserta didik itu cukup bervariasi, ada yang sudah bisa memahami materi dengan baik, tetapi sebagian besar masih perlu dibimbing lebih intens. Apalagi kalau materi agak sulit, mereka cepat kehilangan fokus.
2	Strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang bagaimanakah yang bisa bapak lakukan?	Biasanya saya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab
3	Kendala atau kesulitan apa saja yang dihadapi peserta didik saat berlangsung pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti?	Anak-anak itu cepat bosan kalau hanya mendengarkan penjelasan saja. Jadi mereka sering tidak fokus dan akhirnya sulit paham materi. Kadang juga ada yang malu bertanya kalau tidak mengerti.
4	Bagaimana tingkat motivasi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti?	Motivasi mereka sebenarnya ada, cuman karena pembelajaran kadang monoton, jadi semangat peserta didik kurang.
5	Apa saja upaya Bapak dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti?	Biasanya saya berusaha bikin suasana kelas lebih hidup, misalnya ajak diskusi, kasih kuis, atau pakai alat bantuan. Saya juga biasa beri pujian biar mereka semangat.

Lampiran 3: Hasil Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus I Dan Siklus II

Siklus I

KISI-KISI INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama Peserta : Farisa Ahmad

No Absen : 3

Kelas : 4

Indikator	Butir Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1. Hasrat dan keinginan berhasil	1. Saya selalu berusaha untuk mendapatkan nilai terbaik dalam setiap mata pelajaran.			✓	
	2. Saya memiliki keinginan kuat untuk menyelesaikan tugas dengan hasil yang memuaskan.		✓		
	3. Saya tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan dalam belajar.		✓		
	4. Saya merasa senang ketika berhasil memahami materi yang sulit.		✓		
	5. Saya menetapkan target belajar yang ingin saya capai setiap semester.			✓	
2. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar	1. Saya merasa belajar penting untuk mencapai cita-cita saya di masa depan.		✓		
	2. Saya selalu berusaha memahami pelajaran karena ingin mendapatkan nilai yang baik.			✓	
	3. Saya merasa senang ketika berhasil			✓	

	menyelesaikan tugas dan memahami materi pelajaran. 4. Saya belajar dengan tekun karena ingin meningkatkan keterampilan yang berguna bagi masa depan saya. 5. Saya terus berusaha mencari tambahan sumber belajar agar lebih memahami suatu topik.		✓		
3. Harapan dan cita-cita masa depan	1. Saya belajar dengan giat karena ingin mencapai cita-cita saya di masa depan. 2. Saya merasa motivasi belajar saya meningkat ketika memikirkan rencana masa depan saya. 3. Saya selalu berusaha meningkatkan kemampuan saya agar dapat mencapai impian saya. 4. Saya percaya bahwa usaha saya dalam belajar saat ini akan memberikan manfaat besar di masa depan. 5. Saya ingin membanggakan keluarga saya dengan meraih cita-cita yang telah saya tetapkan.	✓	✓	✓	
4. Penghargaan dalam belajar	1. Saya merasa bangga ketika berhasil memahami materi pelajaran dengan baik.	✓			

	2. Saya merasa senang jika usaha belajar saya dihargai oleh guru dan teman-teman. 3. Saya merasa lebih semangat belajar jika prestasi saya diakui oleh orang tua atau keluarga. 4. Saya merasa dihargai ketika guru memberikan umpan balik positif terhadap tugas yang saya kerjakan. 5. Saya percaya bahwa setiap usaha dalam belajar akan mendapat penghargaan, baik berupa nilai maupun pengalaman berharga.		✓		
5. Kegiatan yang menarik dalam belajar	1. Saya merasa antusias saat guru menggunakan media pembelajaran yang menarik, seperti video atau permainan edukatif. 2. Saya lebih menikmati pelajaran yang menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dan tidak monoton. 3. Saya merasa senang saat diberikan tantangan atau permainan edukatif dalam proses belajar. 4. Saya merasa lebih fokus ketika		✓		

	pembelajaran melibatkan aktivitas kreatif, seperti membuat proyek atau presentasi.		✓		
	5. Saya lebih tertarik belajar jika guru menggunakan teknologi, seperti komputer atau aplikasi interaktif.				
6. lingkungan belajar yang kondusif (mendukung)	1. Saya merasa lebih fokus belajar jika lingkungan sekitar mendukung tanpa gangguan.		✓		
	2. Saya merasa lebih percaya diri dalam belajar jika teman-teman dan guru memberikan dukungan positif.		✓		
	3. Saya merasa lebih semangat belajar ketika guru dan teman-teman menghargai pendapat saya.		✓		
	4. Saya merasa nyaman belajar jika mendapatkan fasilitas yang cukup, seperti buku, alat tulis, dan teknologi pendukung.		✓		

66

Barcode hasil Motivasi Belajar Peserta Didik

SCAN ME



Lampiran 4, Permohonan Surat Izin Penelitian

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
Jl. Agatis Kel. Balandai Kec. Bara 91914 Kota Palopo
Email: ftik@iainpalopo.ac.id <https://ftik-iainpalopo.ac.id>

Nomor : B-0670 /In.19/FTIK/HM.01/01/2025 Palopo, 30 Januari 2025
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian**

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu Kab Luwu
di Belopa

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa (i):

Nama	: Nirma Asmiranti
NIM	: 2102010070
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Semester	: VII (Tujuh)
Tahun Akademik	: 2024/2025

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul:
**"Penerapan Medel Teams Game Tournament (TGT) Berbantuan Media game Ular
Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 549
Rambatikala Luwu".** Untuk itu dimohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan surat
izin penelitian.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kerjasama diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,

Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP. 196705162000031002

Lampiran 5. Surat Izin Penelitian Pemerintahan Kabupaten Luwu Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu

		PEMERINTAH KABUPATEN LUWU DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU Alamat : Jln. Jend. Sudirman, Kelurahan Senga, Kecamatan Belopa, Kab. Luwu Telpn : (0471) 3314115	
Nomor : 0069/PENELITIAN/02.03/DPMTSP/II/2025	Lamp : -	Kepada Yth. Ka. SDN 549 Rambatikala	
Sifat : Biasa	Penhal : <u>Izin Penelitian</u>	di -	Tempat

Berdasarkan Surat Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo : B-0630/n.19/FTIK/HM.01/01/2025 tanggal 30 Januari 2025 tentang permohonan Izin Penelitian. Dengan ini disampaikan kepada saudara (i) bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama	: Nirma Asmiranti
Tempat/Tgl Lahir	: Boki Baru / 02 Juni 2003
Nim	: 2102010070
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam
Alamat	: Dsn. Boki Baru Desa Komba Kecamatan Larompong

Bermaksud akan mengadakan penelitian di daerah/instansi Saudara (i) dalam rangka penyusunan "Skripsi" dengan judul :

PENERAPAN MODEL TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA GAME ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 549 RAMBATIKALA LUWU

Yang akan dilaksanakan di **SDN 549 RAMBATIKALA** , pada tanggal **06 Februari 2025 s/d 06 Maret 2025**

Sehubungan hal tersebut di atas pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan sbb :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan harus melaporkan kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan.
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
5. Surat Izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.


1 2 0 2 5 1 9 3 1 5 0 0 0 6 8



Diterbitkan di Kabupaten Luwu
Pada tanggal : 06 Februari 2025
Kepala Dinas



Drs. MUHAMMAD RUDI, M.Si
Pangkat : Pembina Utama Muda IV/c
NIP : 19740411 199302 1 002

Tembusan :

1. Bupati Luwu (sebagai Laporan) di Belopa;
2. Kepala Kesbangpol dan Linmas Kab. Luwu di Belopa;
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo ;
4. Mahasiswa (i) Nirma Asmiranti;
5. Arsip

Lampiran 6, Surat Keterangan Selesai Penelitian

**PEMERINTAH KABUPATEN LUWU**
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 549 RAMBATIKALA
Alamat : Desa Komba, Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu Kode Pos 91997
Email: sdnrambatikala549@gmail.com

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
NOMOR: 58/Disdik/SDN-549/KP/IV/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muliadi, S.Pd
NIP : 198406022014101002
Jabatan : Kepala Sekolah SDN 549 Rambatikala

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Nirma Asmiranti
NIM : 2102010070
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Penelitian : **Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Game Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 549 Rambatikala Luwu**

Lokasi penelitian : SDN 549 Rambatikala
Lamanya penelitian : ± 1 bulan

Bahwa yang bersangkutan telah selesai melaksanakan penelitian di SDN 549 Rambatikala sehubungan dengan penyusunan skripsi “Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Game Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 549 Rambatikala Luwu”

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagai mestinya.

Rambatikala, 17 Maret 2025
Kepala Sekolah


MULIADI, S.Pd
NIP : 198406022014101002

Lampiran 7, Foto Penyerahan Surat Izin Penelitian



Lampiran 8, Lembar validasi observasi guru dan angket motivasi belajar peserta didik

Lembar validasi observasi guru

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN OBSERVASI GURU

Nama Validator : Dr. Bustanul Iman RN, MA.
Instansi : IAIN Palopo
Jabatan : Dosen
Hari/tanggal : Rabu, 12.02.2025

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap lembar observasi siswa sesuai dengan kriteria yang termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda ✓ pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
4 = Sangat Setuju/Sangat Baik
3 = Setuju/Baik
2 = Tidak Setuju/Kurang Baik
1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
3. Apabila bapak/ibu menilai tidak setuju/kurang baik atau terdapat hal yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberi tanda agar dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/ Ibu dimohon untuk memberi saran pada halaman yang tersedia.
5. Bapak/ Ibu dimohon memberi tanda ✓ terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

B. TABEL PERNYATAAN

No	Aspek Penilaian	Alternatif			
	Isi Lembar Angket dan Observasi	1	2	3	4
1.	Bahasa yang dicantumkan mudah untuk dipahami.			✓	
2.	Pengamatan struktur kalimat yang tepat.			✓	
3.	Sesuai dengan tujuan pembelajaran.			✓	
4.	Penggunaan kalimat yang tepat.			✓	
5.	Kelengkapan isi dari instrumen.			✓	
6.	Relevansi setiap item terhadap variabel.			✓	

C. KESIMPULAN

Lembar observasi siswa di nyatakan!

- ☐ Dapat digunakan dengan revisi kecil
- ☒ Dapat digunakan tanpa revisi
- ☐ Dapat digunakan dengan revisi besar

Komentar dan Saran

.....

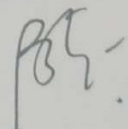
.....

.....

.....

.....

Palopo, 10 Februari 2025
Ahli Instrumen Observasi


Dr. Bustanul Iman AN, MA.
NIP. 19691106 200501 1 007

Lembar validasi angket motivasi belajar

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama Mahasiswa : Nirma Asmiranti
 Prodi : Pendidikan Agama Islam
 Nama Validator : Hasriadi, S.Pd., M.Pd.
 Hari/tanggal :

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap angket motivasi sesuai dengan kriteria yang termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda √ pada kolom yang tersedia dengan memilih skor jawaban yang tersedia. Terdapat empat skor jawaban, yaitu:
 4 = Sangat Setuju/Sangat Baik
 3 = Setuju/Baik
 2 = Tidak Setuju/Kurang Baik
 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
3. Apabila bapak/ibu menilai tidak setuju/kurang baik atau terdapat hal yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberi tanda agar dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/ Ibu dimohon untuk memberi saran pada halaman yang tersedia.
5. Bapak/ Ibu dimohon memberi tanda √ terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

B. TABEL PERNYATAAN

No	Bidang Telaah	Kriteria	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Indikator	1. Butir item angket sesuai dengan sub variabel				
		2. Batasan pernyataan dinyatakan dengan jelas				✓
		3. Mencakup bahasan variabel secara representatif				✓
2	Konstruksi	1. Petunjuk mengerjakan soal ditanyakan dengan jelas			✓	
		2. Kalimat pada soal tidak menimbulkan penafsiran ganda				✓
		3. Rumusan pernyataan soal menggunakan kalimat tanya/perintah yang jelas				✓
3	Bahasa	1. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar			✓	
		2. Menggunakan bahasa sederhana dan mudah dimengerti			✓	
		3. Menggunakan istilah (kata-kata) yang dipahami peserta didik				✓

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI BELAJAR

C. KESIMPULAN

Lembar instrumen angket motivasi belajar di nyatakan!

- ☒ Dapat digunakan dengan revisi kecil
☐ Dapat digunakan tanpa revisi
☐ Dapat digunakan dengan revisi besar

Komentar dan Saran

.....
.....
.....
.....

Palopo, 10 Februari 2025

Validasi Instrumen



Hasriadi, S.Pd., M.Pd.
NIP.198907102019031006

Validasi Media Ular Tangga

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA MEDIA ULAR TANGGA

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas/Semester : IV/II
Pokok Bahasan : Beriman Kepada Rosul-Rosul Allah

Petunjuk :

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "**Penerapan Model Temas Game Taournament (TGT) Berbantuan Media Game Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 549 Rambatikala Luwu**", peneliti menggunakan instrumen media game ular tangga. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan bapak/ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar bapak/ibu memberikan penilaian terhadap media game ular tangga yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon bapak/ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian bapak/ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon bapak/ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu.
4. Untuk saran dan revisi, bapak/ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau atau menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Keterangan skala penilaian:

- | | |
|---|-------------------------|
| 1 | : berarti "kurang baik" |
| 2 | : berarti "cukup baik" |
| 3 | : berarti "baik" |
| 4 | : berarti "sangat baik" |

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
	Pengenalan media				
I	1. Kejelasan judul media			✓	✓
	2. Kejelasan panduan petunjuk				
	Tampilan media				
II	3. Warna yang digunakan pada halaman nyaman dilihat				✓
	4. Kemenarikan penggunaan warna			✓	
	5. Kesesuaian gambar yang digunakan				
	6. Gambar yang digunakan terlihat dengan jelas			✓	
	7. Kualitas gambar yang digunakan				✓
	8. Bisa digunakan dengan semua mata pelajaran			✓	
	Keawetan media				
III	9. Media dapat tahan lama			✓	
	10. Media bisa digunakan secara berulang				✓
	11. Media mudah disimpan				✓

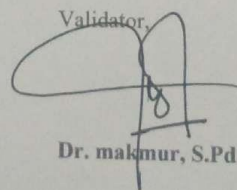
Penilaian umum :

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- ④. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-saran :

Palopo, 11 februari 2025

Validator,



Dr. makmur, S.Pd., M.Pd.I

Lampiran 9, Proses Meneliti



Setiap kelompok memaparkan hasil dikusinya



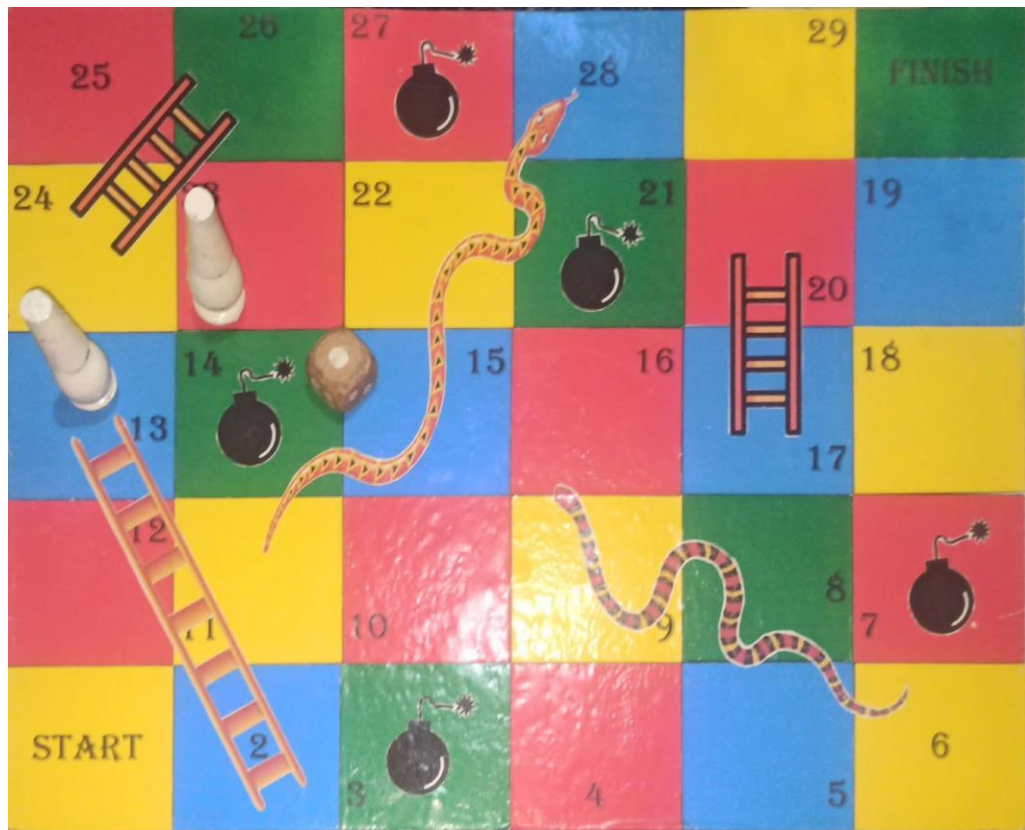
Penerapam model *Team Games Tournamnet* (TGT) berbantuan media Ular
Tangga



Dokumentasi bersama para guru SDN 549 Rambatikala



Lampiran 10, media Ular Tangga

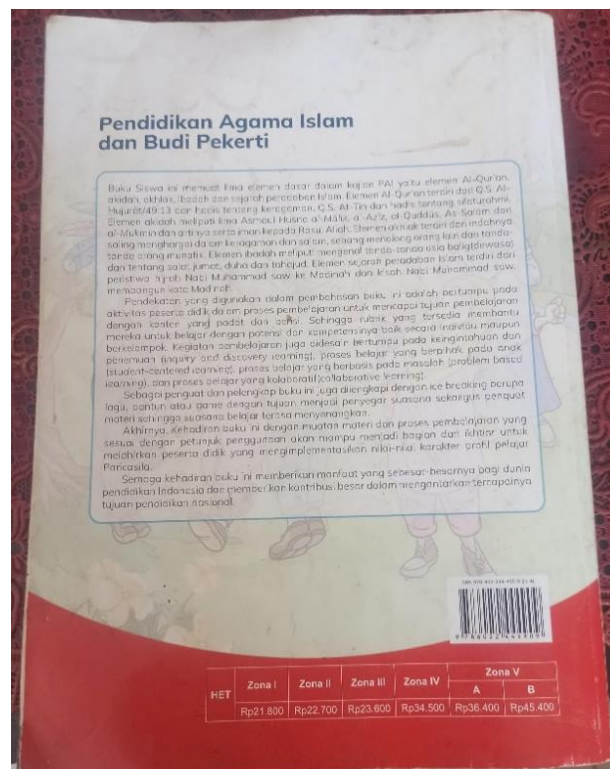
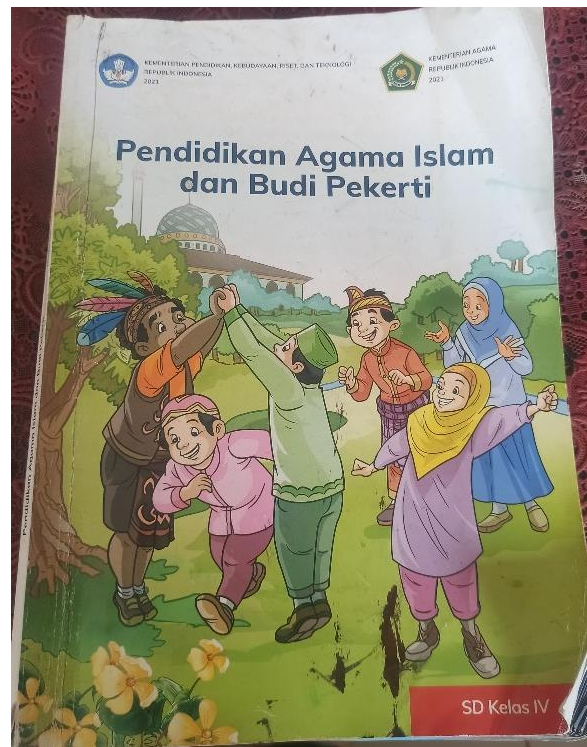


MEDIA GAME ULAR TANGGA

Langkah-langka Petunjuk Permainan Ular Tangga

1. Permainan dapat dimulai setelah mendapatkan angka 6.
2. Jika mendapatkan tangga, pemain harus menaikinya.
3. Jika mendapatkan kepala ular, pemain harus turun hingga ke ekornya.
4. Jika mendapatkan bom, pemain harus menjawab pertanyaan.
5. Jika berhasil menjawab pertanyaan, pemain maju 2 langkah.
6. Jika tidak bisa menjawab pertanyaan, pemain mundur 2 langkah.

Lampiran 11, Sampul Buku



Lampiran, 12 Hasil Observasi Guru Siklus I dan siklus II Penjelasan skor yang didapatkan

Siklus I

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Keterangan
1	Guru menyampaikan salam	3	Guru menyampaikan salam dengan suara jelas dan ekspresi ramah, namun kontak mata ekspresi datar.
2	Guru mengajak peserta didik berdoa sebelum melakukan pembelajaran	3	Guru sering mengajak peserta didik berdoa sebelum pembelajaran, namun terkadang dilakukan tanpa bimbingan langsung atau tidak semua peserta didik terlibat secara aktif
3	Guru mengecek kehadiran peserta didik	3	menghargai kehadiran peserta didik, namun sesekali memberi komentar yang bisa disalah artikan, meski tidak bernada mengejek
4	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan indikator yang harus dicapai oleh guru	2	guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan indikator secara sebagian, masih ada yang tidak dijelaskan atau penjelasan kurang jelas.
5	Guru menjelaskan materi pembelajaran	3	guru menjelaskan materi dengan jelas dan terstruktur, menggunakan bahasa yang cukup mudah di pahami, namun hanya sedikit menggunakan contoh.
6	Guru membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok	3	guru membagi kelompok dengan cukup jelas dan adil
7	Guru mampu membangun motivasi belajar peserta didik	2	guru kadang-kadang memberi semangat kepada peserta didik, namun belum merata. Hanya sebagian peserta didik yang tampak termotivasi
8	Mengoptimalkan interaksi antara peserta didik dengan guru dalam kegiatan pembelajaran kelompok	2	jarang berinteraksi dengan guru, hanya mendengarkan tanpa banyak bertanya atau menanggapi, dan terkadang kurang memperhatikan
9	Guru menjelaskan langkah-langkah dalam pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan media game ular tangga	3	Guru menjelaskan sebagian besar langkah TGT dengan cukup jelas dan runtut. Peserta didik cukup memahami alur kegiatan, meskipun masih ada sedikit kebingungan
10	Guru memperhatikan peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan media game ular tangga	3	Guru sering memperhatikan peserta didik, memberi bantuan saat diperlukan, dan memantau sebagian besar peserta didik saat kegiatan berlangsung

11	Guru mampu menerapkan model TGT berbantuan game ular tangga dengan baik selama proses pembelajaran	3	Guru mampu menerapkan model TGT dengan baik dan sesuai langkah-langkah. Sebagian besar peserta didik terlibat aktif, walaupun ada sedikit kendala kecil yang tidak mengganggu keseluruhan pembelajaran.
12	Guru memberikan arahan kepada peserta didik untuk bertanya ketika ada hal yang tidak dimengerti mengenai model TGT berbantuan game ular tangga	3	Guru memberikan arahan untuk bertanya jika tidak paham, namun masih kurang memberikan contoh atau dorongan lebih lanjut
13	Guru merefleksikan hasil pembelajaran	3	Guru merefleksikan hasil pembelajaran dengan cukup jelas. Menyebutkan kelebihan dan kekurangan pembelajaran, namun rencana perbaikan belum lengkap
14	Guru melakukan evaluasi pembelajaran	3	Guru melakukan evaluasi dengan cukup baik dan rutin, namun belum menggunakan berbagai metode secara maksimal atau umpan balik belum diberikan secara menyeluruh.
15	Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya	3	Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari, tetapi masih kurang lengkap atau kurang jelas. Peserta didik tetap dapat memahami tujuan pembelajaran berikutnya.

Siklus II

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Keterangan
1	Guru menyampaikan salam	4	Guru menyampaikan salam dengan suara jelas, intonasi ramah, kontak mata dengan peserta didik, serta disertai ekspresi yang sopan dan menyenangkan
2	Guru mengajak peserta didik berdoa sebelum melakukan pembelajaran	4	guru selalu mengajak peserta didik berdoa sebelum pembelajaran dimulai dengan penuh kesungguhan dan membimbing langsung, serta melibatkan seluruh peserta didik secara aktif.
3	Guru mengecek kehadiran peserta didik	4	selalu menghargai kehadiran peserta didik dengan sikap positif, tidak pernah mengejek atau memberi komentar negatif.
4	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan indikator yang harus dicapai oleh guru	4	guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan indikator dengan jelas, lengkap dan terstruktur, menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan mengaitkan dengan kegiatan pembelajaran
5	Guru menjelaskan materi pembelajaran	4	guru menjelaskan materi dengan sangat jelas, sistematis, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, serta diberikan contoh yang relevan dan menarik perhatian peserta didik
6	Guru membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok	4	guru membagi kelompok dengan jelas, adi,, sesuai jumlah, dan memperhatikan keragaman kemampuan peserta didik
7	Guru mampu membangun motivasi belajar peserta didik	4	guru selalu memberi semangat, perhatian, dan dorongan kepada semua peserta didik untuk aktif belajar, suasana kelas jadi menyenangkan dan membuat peserta didik termotivasi
8	Mengoptimalkan interaksi antara peserta didik dengan guru dalam kegiatan pembelajaran kelompok	4	selalu aktif berinteraksi dengan guru, bertanya saat tidak paham, mendengarkan arahan dari guru dengan baik, dan menghargai arahan guru selama kegiatan kelompok
9	Guru menjelaskan langkah-langkah dalam pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan media game ular tangga	4	Guru menjelaskan semua langkah pembelajaran TGT secara runtut, jelas, dan mudah dipahami. Peserta didik terlihat memahami alur kegiatan dengan baik. Guru juga memberi contoh atau ilustrasi yang sesuai

10	Guru memperhatikan peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan media game ular tangga	4	Guru selalu memperhatikan semua peserta didik selama pembelajaran berlangsung, memberikan respon cepat saat ada yang butuh bantuan, dan memastikan semua anak aktif serta paham kegiatan yang dilakukan.
11	Guru mampu menerapkan model TGT berbantuan game ular tangga dengan baik selama proses pembelajaran	4	Guru sangat lancar menerapkan model TGT dengan bantuan game ular tangga. Semua tahap pembelajaran dilaksanakan dengan tertib dan melibatkan peserta didik secara aktif dan antusias. Suasana kelas sangat kondusif dan menyenangkan
12	Guru memberikan arahan kepada peserta didik untuk bertanya ketika ada hal yang tidak dimengerti mengenai model TGT berbantuan game ular tangga	4	Guru dengan jelas dan tegas memberikan arahan kepada peserta didik untuk bertanya jika ada yang tidak dipahami, serta memberikan contoh cara bertanya dan menyambut semua pertanyaan dengan ramah.
13	Guru merefleksikan hasil pembelajaran	4	Guru merefleksikan hasil pembelajaran dengan jelas dan menyeluruh. Menyebutkan kelebihan, kekurangan, dan rencana perbaikan pembelajaran selanjutnya.
14	Guru melakukan evaluasi pembelajaran	4	Guru melakukan evaluasi secara rutin dan menyeluruh, menggunakan berbagai metode (tes, tanya jawab, pengamatan), serta memberikan umpan balik yang jelas kepada peserta didik
15	Guru menginformasikan materi yang akan di pelajari pada pertemuan selanjutnya	4	Guru selalu menyampaikan dengan jelas dan lengkap materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya. Peserta didik memahami dan siap belajar

Lampiran 13, Hasil Instrumen Motivasi Belajar yang rendah perbandingan siklus I dan siklus II

No	Nama	Indikator Yang Rendah	Keterangan
1	Mega Rezki Anugrah	1. Dorongan dalam kebutuhan belajar: (P.7 P.8 P.10) 2. Harapan dan cita-cita masa depan: (P.12) 3. Penghargaan dalam belajar: (P.17 P. 20) 4. Kegiatan yang menarik dalam belajar: (P.21)	Pada pelaksanaan siklus I, hasil motivasi belajar menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih menunjukkan tingkat motivasi belajar yang rendah pada beberapa indikator. Misalnya, dorongan dalam kebutuhan belajar terlihat belum kuat; masih ada peserta didik yang belum menyadari pentingnya belajar sebagai bagian dari tanggung jawab dan kebutuhan pribadi mereka. Selain itu, indikator harapan dan cita-cita masa depan juga belum tampak maksimal, karena sebagian peserta didik belum mampu mengaitkan kegiatan belajar dengan impian atau tujuan masa depan mereka. Kemudia indikator penghargaan dalam belajar juga tergolong rendah, terlihat dari kurangnya rasa bangga atau puas setelah berhasil menyelesaikan tugas maupun menjawab pertanyaan dengan benar. Peserta didik masih belum merasa bahwa usaha belajar mereka dihargai, baik oleh guru maupun oleh teman-teman mereka. Indikator kegiatan yang menarik dalam belajar juga belum optimal, sebab masih ada peserta didik yang tampak kurang antusias dan kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran, meskipun sudah menggunakan media permainan seperti ular tangga. Sedangkan pelaksanaan siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan pada seluruh indikator motivasi belajar. Dorongan dalam kebutuhan belajar meningkat, ditandai dengan semakin banyaknya peserta didik yang menunjukkan kesungguhan mengikuti pembelajaran dan mulai memahami pentingnya belajar untuk diri mereka sendiri. Harapan dan cita-cita masa depan juga mulai berkembang, terlihat dari antusiasme mereka saat menghubungkan materi pelajaran dengan cita-cita pribadi. Selain itu, penghargaan dalam belajar meningkat dengan ditampilkannya bentuk-bentuk apresiasi seperti pujian dan

			penghargaan simbolik yang mendorong peserta didik merasa lebih percaya diri dan bangga atas pencapaiannya. Adapun indikator kegiatan yang menarik dalam belajar mengalami peningkatan cukup tinggi. Penggunaan media game ular tangga yang dikemas dalam model pembelajaran TGT semakin menarik perhatian peserta didik, meningkatkan partisipasi aktif, serta membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan.
2	Aisyah Putri M	1. Dorongan dalam kebutuhan belajar: (P.6 P.8 P.9 2. Harapan dan cita-cita masa depan: (P.11 P.12 P.13 P.14 P.15) 3. Penghargaan dalam belajar: (P.16 P.17 P.18 P.19 P.20) 4. Kegiatan yang menarik dalam belajar: (P.21 P.22. P. 23 P. 24 P. 25) 5. Lingkungan belajar yang mendukung: (P. 29)	Pada pelaksanaan siklus I, menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik masih tergolong rendah pada beberapa indikator. Terutama pada indikator dorongan dalam kebutuhan belajar, banyak peserta didik yang terlihat belum menunjukkan semangat yang tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini juga terlihat dari kurangnya antusiasme mereka dalam menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas kelompok. Selain itu, indikator harapan dan cita-cita masa depan juga belum tergali maksimal; sebagian besar peserta didik belum mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan tujuan atau impian mereka ke depan. Penghargaan dalam belajar pun masih kurang, peserta didik belum menunjukkan rasa bangga terhadap hasil kerja mereka sendiri. Kegiatan belajar yang disajikan meskipun sudah menggunakan media game ular tangga, belum sepenuhnya mampu menarik perhatian semua peserta didik, terutama yang memiliki minat rendah terhadap permainan edukatif. Lingkungan belajar juga masih perlu ditingkatkan dari segi suasana kondusif dan keterlibatan seluruh anggota kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan game ular tangga masih perlu disempurnakan untuk meningkatkan semua aspek motivasi belajar. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam semua indikator motivasi belajar peserta didik. Dorongan dalam kebutuhan belajar meningkat, peserta didik tampak lebih semangat dan aktif

			terlibat dalam permainan edukatif yang diberikan. Indikator harapan dan cita-cita masa depan juga mengalami peningkatan, beberapa peserta didik mulai menyatakan impian mereka dan menghubungkannya dengan pentingnya materi yang dipelajari. Penghargaan dalam belajar mulai tumbuh, ditandai dengan meningkatnya rasa percaya diri dan kebanggaan saat menyelesaikan tugas kelompok maupun saat mendapatkan skor tinggi dalam permainan. Kegiatan belajar menjadi semakin menarik, karena modifikasi media dan aturan permainan yang lebih menyenangkan dan menantang. Suasana lingkungan belajar pun menjadi lebih hidup, saling mendukung, dan tercipta kerja sama yang baik antar anggota kelompok. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Teams Game Tournament (TGT) berbantuan media game ular tangga efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara menyeluruh.
3	Farisa Ahmad	1. Harapan dan keinginan berhasil: (P.2 P.3 P.4) 2. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar: (P.6 P.9) 3. Harapan dan cita-cita masa depan: (P.13 P.14 P.15) 4. Penghargaan dalam belajar: (P.16 P.17 P.18 P.19) 5. Kegiatan menarik dalam belajar: (P.21 P.22 P.23 P.24 P.25) 6. Lingkungan belajar yang mendukung: (P.26 P.27 P.28 P.29)	Pada pelaksanaan siklus I, menunjukkan bahwa beberapa indikator motivasi belajar peserta didik masih tergolong rendah. Salah satu indikator yang paling menonjol adalah penghargaan dalam belajar, di mana peserta didik terlihat kurang antusias dalam menerima umpan balik dari guru, serta kurangnya apresiasi terhadap hasil kerja teman. Selain itu, harapan dan keinginan berhasil juga belum optimal, yang terlihat dari sikap pasif sebagian peserta didik dalam menjawab pertanyaan atau mengikuti permainan edukatif yang diberikan. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar pun belum tampak kuat, ditandai dengan minimnya inisiatif mereka dalam menyelesaikan tugas kelompok. Lingkungan belajar yang mendukung juga belum sepenuhnya terbentuk karena beberapa kelompok masih kurang kompak dan belum menunjukkan kerja sama yang solid. Namun, setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, melalui pendekatan yang lebih menyenangkan dengan optimalisasi

			penggunaan media game ular tangga serta penguatan peran guru sebagai fasilitator, terjadi peningkatan signifikan pada semua indikator motivasi belajar. Peserta didik mulai menunjukkan harapan dan keinginan berhasil dengan lebih aktif dalam setiap aktivitas, termasuk menjawab pertanyaan dan mengejar poin dalam permainan. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar meningkat seiring meningkatnya rasa ingin tahu terhadap materi yang disampaikan melalui permainan. Harapan dan cita-cita masa depan terlihat dari cara siswa mengaitkan materi dengan kehidupan nyata dan cita-cita mereka. Penghargaan dalam belajar juga tampak membaik, ditandai dengan saling memberi semangat dan apresiasi terhadap usaha teman sekelompok. Aktivitas pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena adanya kegiatan menarik dalam belajar, yakni permainan ular tangga yang menantang dan melibatkan semua peserta didik. Terakhir, lingkungan belajar yang mendukung tercipta melalui kerja sama yang erat antaranggota kelompok, suasana kelas yang lebih hidup, serta peran guru yang aktif memberikan motivasi dan bimbingan.
4	Asfiranda	1. Harapan dan keinginan berhasil: (P.4) 2. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar:(P.10) 3. Harapan dan cita-cita masa depan: (P.15) 4. Penghargaan dalam belajar: (P.20) 5. Kegiatan yang menarik dalam belajar: (21)	Pada pelaksanaan siklus I, motivasi belajar peserta didik masih tergolong rendah pada beberapa indikator. Misalnya, pada indikator harapan dan keinginan untuk berhasil, sebagian peserta didik terlihat belum menunjukkan semangat yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran. Mereka cenderung pasif dan kurang berinisiatif untuk menyelesaikan tugas dengan sungguh-sungguh. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar juga belum muncul secara optimal, terlihat dari kurangnya partisipasi dan kurangnya antusiasme dalam menjawab pertanyaan atau berdiskusi. Selain itu, harapan dan cita-cita masa depan belum sepenuhnya tergambar dari sikap mereka dalam belajar. Banyak yang belum mampu mengaitkan pembelajaran dengan impian atau tujuan mereka. Penghargaan dalam belajar juga belum maksimal, di mana sebagian peserta didik belum merasa bangga

			atas pencapaian atau kemajuan belajar yang diraihny. Sementara itu, kegiatan belajar dengan bantuan media game ular tangga memang cukup menarik, namun masih belum cukup efektif mendorong keterlibatan semua peserta didik secara aktif. Namun, setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan pada semua indikator motivasi belajar peserta didik. Pada indikator harapan dan keinginan untuk berhasil, peserta didik mulai menunjukkan tekad yang lebih kuat dan lebih aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar pun meningkat, terlihat dari meningkatnya rasa ingin tahu dan keterlibatan mereka dalam diskusi kelompok maupun tugas individu. Harapan dan cita-cita masa depan mulai tertanam dalam diri peserta didik, mereka mulai menyadari pentingnya belajar sebagai bekal masa depan. Selain itu, penghargaan dalam belajar pun meningkat, peserta didik merasa senang dan bangga saat mendapatkan nilai atau pujian dari guru maupun teman. Media game ular tangga sebagai alat bantu dalam model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) semakin menarik minat belajar mereka, menjadikan kegiatan belajar terasa menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan demikian, secara keseluruhan motivasi belajar peserta didik meningkat secara merata pada siklus II.
5	Dirga Rendra Mahendra	1. Harapan dan keinginan berhasil: (P.3 P.5) 2. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar: (P.6 P.9) 3. Harapan dan cita-cita masa depan: (P.11 P.12 P.15) 4. Penghargaan dalam belajar: (P.19) 5. Kegiatan yang menarik dalam belajar: (P.21 P.22 P.24)	Pada pelaksanaan siklus I, menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik masih tergolong rendah pada beberapa indikator. Beberapa peserta didik tampak kurang menunjukkan harapan dan keinginan untuk berhasil, yang tercermin dari sikap pasif saat pembelajaran berlangsung dan tidak adanya target atau semangat untuk menyelesaikan tugas secara maksimal. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar juga belum terlihat kuat, ditandai dengan kurangnya antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, serta hanya sedikit peserta didik yang menunjukkan inisiatif untuk bertanya atau berpendapat. Harapan

		6. lingkungan belajar yang mendukung: (P.27)	dan cita-cita masa depan belum tampak menjadi penggerak belajar, terlihat dari kurangnya hubungan antara pembelajaran dan tujuan pribadi peserta didik. Penghargaan dalam belajar, baik secara intrinsik maupun ekstrinsik, belum mampu meningkatkan partisipasi peserta didik secara signifikan. Selain itu, meskipun pembelajaran sudah berbasis permainan, kegiatan belajar masih belum sepenuhnya menarik bagi semua peserta didik, karena sebagian terlihat kurang fokus dan tidak terlibat aktif dalam permainan edukatif yang disiapkan. Namun, pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan pada semua indikator motivasi belajar. Peserta didik mulai menunjukkan harapan dan keinginan untuk berhasil, dengan terlihatnya semangat dan kompetisi sehat dalam mengikuti game edukatif yang diterapkan melalui model TGT berbantuan media game ular tangga. Dorongan dan kebutuhan belajar meningkat, tercermin dari keaktifan mereka dalam setiap tahapan pembelajaran, mulai dari diskusi kelompok hingga menjawab pertanyaan dalam turnamen. Harapan dan cita-cita masa depan mulai terintegrasi dalam proses belajar, dengan peserta didik yang lebih fokus dan menyadari pentingnya materi pembelajaran untuk masa depan mereka. Penghargaan dalam belajar menjadi salah satu pendorong utama, baik berupa pujian dari guru maupun perolehan poin dalam game yang meningkatkan semangat. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, terbukti dari meningkatnya partisipasi aktif, suasana kelas yang hidup, dan respon positif peserta didik terhadap setiap aktivitas yang diberikan. Dengan demikian, penerapan model TGT berbantuan game ular tangga mampu meningkatkan seluruh indikator motivasi belajar peserta didik secara menyeluruh
6	Ulisa	1. Harapan dan keinginan berhasil: (P.1 P.2 P.3 P.4)	Pada pelaksanaan siklus I, motivasi belajar peserta didik masih tergolong rendah pada beberapa indikator. Harapan dan

		2. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar: (P.6 P.8 P.10) 3. Harapan dan cita-cita masa depan: (P.11 P.12 P.13 P.14) 4. Penghargaan dalam belajar: (P.16. P.18 P.19 P.20) 5. Kegiatan yang menarik dalam belajar: (P.21 P.22) 6. Lingkungan belajar yang mendukung: (P.26 P.27 P.28 P.29)	keinginan berhasil masih belum terlihat kuat, ditandai dengan kurangnya semangat dalam menyelesaikan tugas maupun dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar belum terbentuk secara optimal, terlihat dari masih banyaknya peserta didik yang pasif dan tidak menunjukkan inisiatif. Harapan dan cita-cita masa depan pun belum tergambar jelas dalam diri peserta didik, hal ini tampak dari kurangnya antusiasme mereka saat guru mengaitkan materi dengan tujuan hidup di masa depan. Penghargaan dalam belajar belum menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik, karena mereka masih kurang termotivasi oleh pujian atau nilai yang diperoleh. Kegiatan pembelajaran yang disajikan melalui model Teams Game Tournament (TGT) berbantuan game ular tangga memang mulai menumbuhkan minat, namun sebagian peserta didik masih belum terlibat aktif. Lingkungan belajar yang mendukung juga belum sepenuhnya tercipta, terlihat dari suasana kelas yang masih kurang kondusif dan interaksi antar peserta didik yang belum optimal. Namun, setelah dilakukan perbaikan dan penyesuaian pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan pada seluruh indikator motivasi belajar. Harapan dan keinginan berhasil peserta didik mulai tumbuh, tercermin dari meningkatnya keaktifan mereka dalam mengikuti setiap tahapan permainan edukatif dan diskusi kelompok. Dorongan dan kebutuhan belajar menjadi lebih kuat karena metode pembelajaran yang digunakan mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan tanggung jawab belajar. Harapan dan cita-cita masa depan mulai mereka sadari ketika guru mengaitkan kegiatan belajar dengan impian dan profesi yang mereka idamkan. Penghargaan dalam belajar pun semakin terasa pengaruhnya; peserta didik tampak termotivasi oleh penghargaan simbolik seperti poin permainan, pujian, dan pengakuan dari teman sebaya. Kegiatan belajar yang dikemas
--	--	--	--

			menarik melalui permainan edukatif semakin memicu keterlibatan mereka secara aktif. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih hidup dan mendukung, tercipta dari interaksi yang hangat, kerja sama tim, dan antusiasme seluruh peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan media game ular tangga mampu mendorong tumbuhnya motivasi belajar secara menyeluruh.
7	Aditnya Anugrahman	1. Harapan dan keinginan berhasil: (P.1 P.2 P.3 P.4 P.5) 2. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar: (P.6 P.7 P.8 P.9 P.10) 3. Harapan dan cita-cita masa depan: (P.11 P.12 P.13 P.14 P.15) 4. Penghargaan dalam belajar: (P.16 P.17 P.18 P.19 P.20) 5. Kegiatan yang menarik dalam belajar: (P.21 P.22 P.23 P.24 P.25) 6. Lingkungan belajar yang mendukung: (P.26 P.27 P.29)	Pada pelaksanaan siklus I, menunjukkan bahwa beberapa indikator motivasi belajar peserta didik masih tergolong rendah. Salah satu indikator yang paling menonjol adalah penghargaan dalam belajar, di mana peserta didik terlihat kurang antusias dalam menerima umpan balik dari guru, serta kurangnya apresiasi terhadap hasil kerja teman. Selain itu, harapan dan keinginan berhasil juga belum optimal, yang terlihat dari sikap pasif sebagian peserta didik dalam menjawab pertanyaan atau mengikuti permainan edukatif yang diberikan. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar pun belum tampak kuat, ditandai dengan minimnya inisiatif mereka dalam menyelesaikan tugas kelompok. Lingkungan belajar yang mendukung juga belum sepenuhnya terbentuk karena beberapa kelompok masih kurang kompak dan belum menunjukkan kerja sama yang solid. Namun, setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, melalui pendekatan yang lebih menyenangkan dengan optimalisasi penggunaan media game ular tangga serta penguatan peran guru sebagai fasilitator, terjadi peningkatan signifikan pada semua indikator motivasi belajar. Peserta didik mulai menunjukkan harapan dan keinginan berhasil dengan lebih aktif dalam setiap aktivitas, termasuk menjawab pertanyaan dan mengejar poin dalam permainan. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar meningkat seiring meningkatnya rasa ingin tahu terhadap materi yang disampaikan melalui permainan. Harapan dan cita-cita

			masa depan terlihat dari cara siswa mengaitkan materi dengan kehidupan nyata dan cita-cita mereka. Penghargaan dalam belajar juga tampak membaik, ditandai dengan saling memberi semangat dan apresiasi terhadap usaha teman sekelompok. Aktivitas pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena adanya kegiatan menarik dalam belajar, yakni permainan ular tangga yang menantang dan melibatkan semua peserta didik. Terakhir, lingkungan belajar yang mendukung tercipta melalui kerja sama yang erat antaranggota kelompok, suasana kelas yang lebih hidup, serta peran guru yang aktif memberikan motivasi dan bimbingan.
8	Mahfudz Al-Kayyis	1. Harapan dan keinginan berhasil: (P.2 P.3 P.4 P.5) 2. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar: (P.6 P.7 P.8 P.9 P.10) 3. Harapan dan cita-cita masa depan: (P.11 P.12 P.13 P.14 P.15) 4. Penghargaan dalam belajar: (P.17 P.18 P.19 P.20) 5. Kegiatan yang menarik dalam belajar: (P.21 P.22 P.23 P.25) 6. Lingkungan belajar yang mendukung: (P.29)	Pada pelaksanaan siklus I, motivasi belajar peserta didik masih tergolong rendah pada beberapa indikator. Harapan dan keinginan berhasil masih belum terlihat kuat, ditandai dengan kurangnya semangat dalam menyelesaikan tugas maupun dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar belum terbentuk secara optimal, terlihat dari masih banyaknya peserta didik yang pasif dan tidak menunjukkan inisiatif. Harapan dan cita-cita masa depan pun belum tergambar jelas dalam diri peserta didik, hal ini tampak dari kurangnya antusiasme mereka saat guru mengaitkan materi dengan tujuan hidup di masa depan. Penghargaan dalam belajar belum menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik, karena mereka masih kurang termotivasi oleh pujian atau nilai yang diperoleh. Kegiatan pembelajaran yang disajikan melalui model Teams Game Tournament (TGT) berbantuan game ular tangga memang mulai menumbuhkan minat, namun sebagian peserta didik masih belum terlibat aktif. Lingkungan belajar yang mendukung juga belum sepenuhnya tercipta, terlihat dari suasana kelas yang masih kurang kondusif dan interaksi antar peserta didik yang belum optimal.

			Namun, setelah dilakukan perbaikan dan penyesuaian pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan pada seluruh indikator motivasi belajar. Harapan dan keinginan berhasil peserta didik mulai tumbuh, tercermin dari meningkatnya keaktifan mereka dalam mengikuti setiap tahapan permainan edukatif dan diskusi kelompok. Dorongan dan kebutuhan belajar menjadi lebih kuat karena metode pembelajaran yang digunakan mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan tanggung jawab belajar. Harapan dan cita-cita masa depan mulai mereka sadari ketika guru mengaitkan kegiatan belajar dengan impian dan profesi yang mereka idamkan. Penghargaan dalam belajar pun semakin terasa pengaruhnya; peserta didik tampak termotivasi oleh penghargaan simbolik seperti poin permainan, pujian, dan pengakuan dari teman sebaya. Kegiatan belajar yang dikemas menarik melalui permainan edukatif semakin memicu keterlibatan mereka secara aktif. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih hidup dan mendukung, tercipta dari interaksi yang hangat, kerja sama tim, dan antusiasme seluruh peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan media game ular tangga mampu mendorong tumbuhnya motivasi belajar secara menyeluruh.
--	--	--	---

Lampiran, 14 Rekapitulasi Nilai

INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI BELAJAR PRA-SUKLUS

NO	Nama	Harapan dan keinginan berhasil					Dorongan dan kebutuhan dalam belajar					Harapan dan citacita masa depan					Penghargaan dalam belajar					Kegiatan yang menarik dalam belajar					Lingkungan belajar yang kondusif (mendukung)				
		P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P1 0	P1 1	P1 2	P1 3	P1 4	P1 5	P1 6	P1 7	P1 8	P1 9	P2 0	P2 1	P2 2	P2 3	P 2 4	P 25	P 26	P 27	P2 8	P 2 9	
1	Mega Rezki Anugrah	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	
2	Aisyah Putri M	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	
3	Farisa Ahmad	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
4	Asfiran da	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	
5	Dirga Rendra Mahae ndra	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	
6	Ulisa	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	
7	Aditny a Anugra hman	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	
8	Mahfu dz Al Kayyis	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	
	Jumlah	21	17	17	16	21	19	19	16	17	17	17	16	18	18	18	18	18	17	16	19	16	16	16	18	17	18	17	21	18	

	Total prespek tif	92	88	87	88	83	74
	Jumla h keselu ruhan	512					
	Jumla h maks imum	928					
	Presen tase	55,17%					

INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK SIKLUS 1

NO	Nama	Harapan dan keinginan berhasil					Dorongan dan kebutuhan dalam belajar					Harapan dan citacita masa depan					Penghargaan dalam belajar					Kegiatan yang menarik dalam belajar					Lingkungan belajar yang kondusif (mendukung)			
		P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P1 0	P1 1	P1 2	P1 3	P1 4	P1 5	P1 6	P1 7	P1 8	P1 9	P2 0	P2 1	P2 2	P2 3	P 2 4	P 25	P 26	P 27	P2 8	P 2 9
1	Mega Rezki Anugrah	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3
2	Aisyah Putri M	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2
3	Farisa Ahmad	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2
4	Asfiran da	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3
5	Dirga Rendra Mahae ndra	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3
6	Ulisa	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2
7	Aditnya Anugrahman	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2
8	Mahfudz Al Kayyis	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2
	Jumlah	22	20	19	19	21	18	21	19	19	18	19	18	19	19	18	20	19	19	18	18	16	18	20	20	20	21	20	22	19

	Total prespek tif	101	95	93	94	94	82
	Jumla h keselu ruhan	559					
	Jumla h maks imum	928					
	Presen tase	60,23%					

INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI BELAJAR SIKLUS II

NO	Nama	Harapan dan keinginan berhasil					Dorongan dan kebutuhan dalam belajar					Harapan dan citacita masa depan					Penghargaan dalam belajar					Kegiatan yang menarik dalam belajar					Lingkungan belajar yang kondusif (mendukung)			
		P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P1 0	P1 1	P1 2	P1 3	P1 4	P1 5	P1 6	P1 7	P1 8	P1 9	P2 0	P2 1	P2 2	P2 3	P 2 4	P 25	P 26	P2 7	P2 8	P 2 9
1	Mega Rezki Anugra h	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3
2	Aisyah Putri M	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3
3	Farisa Ahmad	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3
4	Asfiran da	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3
5	Dirga Rendra Mahae ndra	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3
6	Ulisa	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3
7	Aditny a Anugra hman	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3
8	Mahfu dz Al Kayyis	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3
	Jumlah	28	25	25	27	24	31	25	26	27	25	28	26	26	25	25	28	25	25	25	25	32	30	25	26	25	27	24	24	24
	Total prespek tif	129					134					130					128					138					99			
	Jumlah keselur uhan	758																												
	Jumlah maksi mum	928																												

	Prese ntase	81,68%
--	----------------	--------

MODUL AJAR
PENDIDIKAN AGAM ISLAM DAN BUDI PEKERTI

I. INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun : Nirma Asmiranti
Nama Sekolah : SDN 549 Rambatikala
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti
Fase/Kelas : B/ IV
Materi : Beriman Kepada Rosul-rosul Allah
Alokasi Waktu : 2JP x 45 menit (4 pertemuan)

B. KOMPETENSI AWAL

Peserta didik dapat meyakini dan meneladani Iman Kepada Rasul-Rasul Allah.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Pada kegiatan pembelajaran ini akan dilatihkan dimensi profil pelajar pancasila tentang:

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia dengan cara melatih peserta didik berdoa sebelum dan sesudah belajar.
2. Berkebinekaan global dengan cara melatih peserta didik tidak membedakan teman ketika pembentukan kelompok diskusi atau praktikum.
3. Mandiri dengan cara sadar diri dan tidak ketergantungan pada teman saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.
4. Bergotong royong dengan cara melatih peserta didik untuk saling membantu bekerjasama dalam kelompok saat melaksanakan kegiatan praktikum, diskusi, maupun presentasi hasil kerja kelompok.
5. Bernalar kritis dengan cara melatih peserta didik dengan pertanyaan- pertanyaan dalam peristiwa kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan topik materi
6. Kreatif dengan cara melatih peserta didik berinovasi dalam mengajukan ide yang berhubungan dengan topik materi.

D. SARANA DAN PRASARANA/ ALAT DAN BAHAN

1. Ruang Kelas
2. Alat dan Bahan :
 - a. Laptop
 - b. Media ular tangga
 - c. *Model times game tournament (TGT)*
 - d. Buku Pendidikan Agama Islam Kelas 4 Kemendikbud RI tahun 2021

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler (bukan berkebutuhan khusus)

F. MODEL PEMBELAJARAN

Tatap Muka

II. KOMPETENSI INTI

A. Tujuan Pembelajaran

Dengan melakukan kegiatan mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan, peserta didik mampu:

1. Menjelaskan arti iman kepada Rasul dengan benar
2. Menyebutkan sifat-sifat Rasul dengan benar
3. Membuat karya poster tentang keteladanan sifat rasul Sidiq, amanah, tablig dan fatonah dengan baik
4. Menjelaskan tujuan diutusnya Rasul dengan benar
5. Meyakini adanya Rasul Allah
6. Menunjukkan sikap berani, jujur, dapat dipercaya dan cerdas.

B. Capaian Pembelajaran:

1. Menjelaskan dan memahami Iman kepada Rasul- rasul Allah
2. Meneladani sifat-sifat Rasul Allah.

C. Pemahaman Bermakna

Meningkatkan ketakwaan kepada Allah dan menyadari bahwa Allah lah yang mengutus para Rasul untuk membimbing umat manusia kejalan Allah, serta mengimani Rasul-Rasul Allah SWT.

D. Pertanyaan Pemantik

1. Apakah siswa Yakin terhadap rasul Allah?
2. Apa tanggapan kalian tentang gambar dari teks yang telah kalian amati?
3. Apa pendapat kalian setelah mengenal sifat-sifat Rasul Allah?
4. Pernahkah kalian melakukan perbuatan yang tercela? Bagaimana perasaan kalian setelah melakukannya?
5. Apa saja Sifat-sifat rasul Allah yang bisa kita teladani?

E. Persiapan Pembelajaran

1. Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti Media Ajar guru, menyiapkan lembar kerja peserta didik, dsb.
2. Guru mengingatkan peserta didik untuk mempersiapkan buku teks, buku pendamping, alat dan bahan yang dibutuhkan.

F. Kegiatan Belajar

Pertemuan Pertama (2JP x 45 menit)

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan 1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik, dan lain-lain), serta menyemangati peserta didik dengan ice breaking. 2. Salah satu peserta didik memimpin pembacaan doa dilanjutkan dengan penegasan oleh guru tentang pentingnya berdoa sebelum memulai suatu kegiatan dalam rangka menanamkan keyakinan yang kuat terhadap kuasa Tuhan Yang Maha Esa dalam memahami ilmu yang dipelajari. 3. Guru bertanya kepada peserta didik tentang kondisi siswa pada pagi hari ini. 4. Guru mengadakan tes kemampuan awal melalui pertanyaan awal. 5. Guru menyampaikan model TGT yang akan digunakan 6. Guru menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran kali ini dan menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan serta hal-hal apa saja yang akan dinilai dari peserta didik selama proses pembelajaran.	10 menit
Kegiatan Inti 1. Guru menjelaskan materi 2. Guru membentuk kelompok kecil (3-4 orang) 3. Guru menentukan ketua kelompok 4. Peserta didik melakukan diskusi kelompok dengan tema yang terdapat dalam rubrik Aktivitas Kelompok, yaitu - o Ceritakan pengalamanmu bertemu dengan orang yang kalian kagumi!, - o Tuliskan tokoh idola kalian?, - o Mengapa kalian menjadikannya idola? 5. Setiap kelompok memaparkan hasil diskusi kelompok. 6. Guru memberikan penguatan atas hasil diskusi dengan bertanya, “Menurutmu, manakah tokoh idola yang patut dicontoh? Mengapa?” 7. Peserta didik menjawab pertanyaan guru. 8. Guru memberikan penguatan kembali dengan bertanya, “Anak-Anak, tahukah kalian bahwa Nabi Muhammad saw. juga rasul-rasul lain adalah manusia biasa? Mengapa kita perlu menjadikan mereka teladan dan idola?” 9. Peserta didik menjawab pertanyaan guru.	60 menit

Kegiatan Penutup Kesimpulan: 1. Peserta didik menjawab pertanyaan evaluasi yang diberikan guru 2. Guru dan peserta didik menyimpulkan tentang Makna Iman kepada Rasul-Rasul Allah 3. Mengagendakan materi yang harus dipelajari pada pertemuan berikutnya yaitu tentang Sifat-Sifat Rasul. 4. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan mengucapkan salam.	15 menit
--	-------------

Pertemuan Kedua (3JP x 35 menit)

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan 1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik, dan lain-lain) 2. Salah satu peserta didik memimpin pembacaan doa dilanjutkan dengan penegasan oleh guru tentang pentingnya berdoa sebelum memulai suatu kegiatan dalam rangka menanamkan keyakinan yang kuat terhadap kuasa Tuhan Yang Maha Esa dalam memahami ilmu yang dipelajari. 3. Guru bertanya kepada peserta didik tentang kondisi siswa pada pagi hari ini. 4. Guru mengadakan tes kemampuan awal melalui pertanyaan awal. 5. Guru menyampaikan medol TGT berbantuan media game ular tangga yang ingin digunakan 6. Guru menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran kali ini dan menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan serta hal-hal apa saja yang akan dinilai dari peserta didik selama proses pembelajaran. 7. Guru membentuk kelompok belajar terdiri dari 4 siswa	10 menit
Kegiatan Inti 1. Peserta didik mengamati pembelajaran yang dijelaskan 2. Guru mendampingi siswa dalam pembelajaran serta memberikan pengarahan sikap ketika konsentrasi 3. Peserta didik memberikan respon terhadap tayangan dan pertanyaan untuk materi yang belum dimengerti. 4. Guru menyuruh peserta didik untuk memahami sifat rosul-rosul Allah 5. Peserta didik berdiskusi dengan pengarahan dari guru 6. Guru memberikan media ular tangga sebagai bahan evaluasi 7. Peserta didik mendapat pembenaran dari guru 8. Peserta didik bertepuk sifat wajib dan mustahil Rasul dengan bergantian kelompok dengan saling bersambungan. 9. Peserta didik didampingi guru memantapkan pemahaman tentang sifat-sifat Rasul.	60 Menit

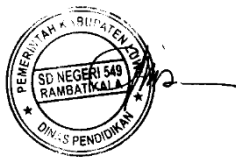
Kegiatan Penutup 1. Peserta didik menjawab pertanyaan evaluasi yang dibagikan guru 2. Guru dan peserta didik menyimpulkan tentang sifat-sifat rosul allah 3. Mengagendakan materi yang harus dipelajari pada pertemuan berikutnya yaitu tentang tujuan diutusny rosul. 4. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan dengan doa, dan mengucapkan salam.	15 menit
--	-------------

Pertemuan Ketiga (3 JP x 35 menit)

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan 1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik, dan lain-lain), serta menyemangati peserta didik dengan tepukan, atau bernyanyi. 2. Salah satu peserta didik memimpin pembacaan doa dilanjutkan dengan penegasan oleh guru tentang pentingnya berdoa sebelum memulai suatu kegiatan dalam rangka menanamkan keyakinan yang kuat terhadap kuasa Tuhan Yang Maha Esa dalam memahami ilmu yang dipelajari. 3. Guru bertanya kepada peserta didik tentang kondisi siswa pada pagi hari ini. 4. Guru mengadakan tes kemampuan awal melalui pertanyaan awal. 5. Guru menyampaikan medol TGTberantuan media game ular tangga yang ingin digunakan 6. Guru menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran kali ini dan menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan serta hal-hal apa saja yang akan dinilai dari peserta didik selama proses pembelajaran. 7. Guru membentuk kelompok belajar terdiri dari 4 siswa	10 menit
Kegiatan Inti 1. Peserta didik mengamati pembelajaran yang dijelaskan guru 2. Guru mendampingi siswa dalam pembelajaran serta memberikan pengarahan sikap ketika konsentrasi 3. Peserta didik memberikan respon terhadap tayangan dan p ertanyaan untuk materi yang belum dimengerti. 4. Guru menyuruh peseta didik untuk memahami tujuan diutusny rosul 5. Peserta didik berdiskusi dengan pengarahan dari guru 6. Guru memberikan media ular tangga kepada peserta didik sebagai bahan evaluasi 7. Peserta didik mendapat pembenaran dari guru 8. Peserta didik bersamaan menyayikan 25 nama rosul 9. Peserta didik didampingi guru memantapkan pemahaman tentang tujuan diutusny rosul	60 Menit

Kegiatan Penutup 1. Peserta didik menjawab lembar evaluasi yang diberikan guru 2. Guru dan peserta didik menyimpulkan tentang tujuan diutusnya rosul 3. Mengagendakan materi yang harus dipelajari pada pertemuan berikutnya yaitu tentang aku anak solah 4. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan dengan doa, dan mengucapkan salam.	15 menit
---	-------------

Mengetahui,
SDN Negeri 549 Rambatikala



Muliadi, S.Pd
NIP. 198406022014101002

Palopo, 10 Februari 2025
Guru PAI

Nirma Asmiranti
NIM. 2102010070

RIWAYAT HIDUP



Nirma Asmiranti, Lahir Pada Tanggal 02 Juni 2003 Di Boki Baru, Peneliti Merupakan Anak Ketiga Dari Empat Bersaudara Dari Pasangan Bapak M. Arsyad Dan Ibu Kasmawati. Saat Ini Peneliti Bertempat Tinggal Di Balandai Kec. Bara, Kota Palopo, Prov Sulawesi Selatan. Peneliti Memulai Pendidikannya Dari

TK Al Ikhlas Komba dan Selesai Pada Tahun 2009, dan Dilanjutkan Di SDN 549 Rambatikala Selesai Pada Tahun 2015, Kemudian Dilanjutkan Di SMP Islam Nur El-Haq Selesai Pada Tahun 2018 Dan Dilanjutkan Di MAS Rantebelu Selesai Pada Tahun 2021. Kemudian Menempuh Pendidikan SI Program Studi Pendidikan Agama Islam Di Kampus Universitas Islam Negeri Palopo Angkatan 21. Pada akhir studi penulis menyusun skripsi yang berjudul “Penerapan Model *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 549 Rambatikala Luwu”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Palopo. Penulis berharap karya ini dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan Islam serta menjadi referensi bagi penulis selanjutnya.

Contac Person: nirmaasmiranti16@gmail.com