

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan elemen yang terpenting dalam memajukan suatu bangsa. Pendidikan, dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas.² Tingginya kualitas sumber daya manusia dapat membawa suatu negara menuju kemajuan yang lebih baik. Sebaliknya, jika kualitas sumber daya manusia yang rendah, tentu akan dapat menghambat kesejahteraan suatu negara. Jika hal ini terjadi, maka suatu negara akan sulit mencapai kemajuan. Pendidikan yang bersifat esensial bagi kehidupan suatu negara, maka diperlukan pengelolaan yang baik dan jelas.

Negara Indonesia dalam mengatur pendidikan nasional mengacu pada UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Manusia hidup di dunia tidak dapat terlepas dari berbagai permasalahan. Akan tetapi, jika manusia memanfaatkan kemampuan yang dimiliki dengan maksimal, maka dapat membantunya dalam menyelesaikan masalah tersebut. Selain mengembangkan kemampuan, manusia perlu memiliki karakter dalam meniti kehidupan. Dengan memiliki karakter yang positif, segala rintangan akan mampu dihadapi. Undang-undang Sisdiknas berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.³ Selama berjalannya proses pendidikan, berarti juga terdapat kegiatan belajar mengajar.

Belajar merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari sebuah pendidikan. W.H. Buston berpendapat bahwa belajar sebagai perubahan bentuk tingkah laku pada diri individu dengan lingkungannya. Perubahan

² Josef Papilaya, *Manajemen Pembiayaan Pendidikan*. (Sumatra Barat : CV. Azka Pustaka, 2022), hal. 1

³ Pasal 3 Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*

tersebut merupakan aspek-aspek kepribadian yang tercermin dari perubahan individu, yang tentunya juga seiring dengan interaksi dengan lingkungannya di mana seseorang berada.⁴ Belajar berarti proses yang dilakukan oleh individu untuk mendapatkan pengalaman dan perubahan tingkah laku berupa pengetahuan, keterampilan, pemahaman, serta sikap. Selain mendapat pengetahuan baru, belajar dapat meningkatkan kemampuan berpikir menjadi lebih baik. Setelah proses belajar, seseorang diharapkan memiliki perbedaan tingkah laku antara sebelum dan sesudah belajar, yang cenderung positif.

Bagi seorang siswa, kegiatan belajar akan menyenangkan apabila proses pembelajaran dilaksanakan dengan menarik. Proses pembelajaran akan berhasil jika dapat membawa perubahan pengetahuan, pemahaman, dan nilai pada siswa. Saat ini, telah banyak model pembelajaran yang dikembangkan oleh pengajar atau ahli pendidikan, dimana hal tersebut untuk memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami dan menguasai materi. Namun dalam praktiknya, kegiatan belajar mengajar masih belum sesuai harapan. Pelaksanaannya masih menggunakan model konvensional dan minimnya pemanfaatan media dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, metode pembelajaran yang efektif dan inovatif sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Penggunaan model dan media pembelajaran yang digunakan memiliki peran yang sangat penting dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa.⁵

Motivasi merupakan dorongan seseorang untuk mengubah perilakunya menjadi lebih baik. Dalam kegiatan belajar, motivasi merupakan daya penggerak dalam diri siswa yang menghasilkan kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan tersebut

⁴ Moh Suardi, *Belajar & pembelajaran*. (Yogyakarta : Deepublish), hal. 9

⁵ Muhammad Hasan, et. all., *Media Pembelajaran*. (Klaten : Tahta Media Group, 2021), hal. 26

dapat tercapai.⁶ Seorang guru memiliki tanggung jawab dalam membangkitkan motivasi belajar siswa, sehingga minat belajar siswa tinggi.

Motivasi belajar ialah aspek yang terus coba ditingkatkan dalam penyelenggaraannya di dalam pendidikan di sekolah. Di sekolah, seringkali terdapat siswa yang membolos, tidur, dan bermain dengan temannya selama proses pembelajaran. Dalam hubungan ini perlu diingat bahwa nilai buruk pada suatu mata pelajaran tertentu tidak dapat dijadikan sebagai indikator bahwa seorang anak bodoh dalam mata pelajaran tersebut. Sebaliknya, ada seorang anak malas dalam satu mata pelajaran, tetapi sangat aktif dan sukses dalam mata pelajaran lain. Hal ini terjadi karena seorang guru belum berhasil dalam memberikan motivasi yang cukup untuk mendorong siswa belajar dengan segenap tenaga dan pikiran.⁷

Terdapat lima unsur pembelajaran efektif adalah : pertama, kemampuan (*aptitude*) yang dapat mempengaruhi perilaku; Kedua : ketekunan (*perseverance*) yang mempengaruhi motivasi; Ketiga: kesempatan belajar (*opportunity to learn*), yang dapat mempengaruhi kreativitas; Keempat, kualitas pengajaran (*quality of learning*) berpengaruh terhadap kualitas pengajaran atau derajat kejelasan pengajaran; Kelima, kemampuan memahami (*ability to understanding*) yang dapat mempengaruhi kinerja. Dari kelima unsur pembelajaran, motivasi menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, dipandang penting bagi guru untuk mengetahui teknik motivasi untuk menciptakan motivasi belajar yang baik di kalangan siswa.⁸

Salah satu model pembelajaran yang dapat menjadi alternatif dan meningkatkan motivasi belajar siswa adalah *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan TTS (Teka-Teki Silang). Kombinasi kedua

⁶ Yuli Supriani, et. all., *Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran*. Jurnal Al-Amar, STEI Al-Amar Subang. No. 1 Vol. 1, Januari 2020, hal. 3

⁷ Elly Manizar, *Peran Guru Sebagai Motivator Dalam Belajar*. Jurnal Tadrib, UIN Raden Fatah. No. 2 Vol. 1, Januari 2017, hal. 171-172

⁸ Jamaluddin Idris dan Saifullah Idris, *Analisis Kritis Mutu Pendidikan*. (Yogyakarta: Suluh Press, 2005), hal. 50

model ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan dapat memotivasi siswa untuk belajar.

Model pembelajaran TGT merupakan metode pembelajaran yang menggunakan pendekatan kelompok dalam mencapai hasil belajar yang lebih baik. Siswa dikelompokkan ke dalam tim kecil dan berkompetisi dalam permainan berbasis tim untuk memperoleh skor tertinggi. Setiap tim terdiri dari siswa dengan kemampuan yang beragam, sehingga mereka dapat saling membantu dan mendorong satu sama lain untuk mencapai tujuan pembelajaran. TGT menciptakan atmosfer pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, di mana siswa dapat saling membantu dan belajar satu sama lain.

Mata pelajaran ekonomi merupakan pelajaran yang timbul dari tingkah laku manusia dalam melakukan kegiatan ekonomi dan dikaitkan dengan konsep-konsep ekonomi. Setelah mempelajari mata pelajaran ekonomi di kelas XI, siswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikirnya untuk mengembangkan pemahaman tentang perilaku ekonomi di masyarakat. Selain itu, siswa mampu menerapkan konsep-konsep ekonomi dalam kegiatan ekonomi yang dilakukannya serta dapat meningkatkan literasi keuangan siswa sehingga dapat membantu memberikan edukasi di lingkungan tempat tinggalnya, yang dapat menjadi solusi permasalahan ekonomi yang muncul akibat rendahnya literasi keuangan.⁹

Tercapainya tujuan pembelajaran ekonomi tidak lepas dari pengelolaan kelas yang baik. Dalam melaksanakan pembelajaran, wajar jika seorang guru ingin agar KBM berjalan lancar, namun kenyataannya guru sebagai pengelola kelas menerima permasalahan yang ditimbulkan oleh siswa. Terdapat beberapa permasalahan dalam tahapan kegiatan pembelajaran ekonomi. Permasalahan yang muncul antara lain banyaknya siswa yang datang terlambat ke kelas, persiapan siswa dalam menghadapi

⁹ Aisyah Nurjanah dan Yeni Fitriani, *Buku Panduan Guru Ekonomi untuk SMA Kelas XI*. (Jakarta Selatan : Pusat Perbukuan Kemdikbudristek), hal. 3

kelas masih kurang, siswa tidak memahami materi pembelajaran, banyak siswa yang membuat kegiatan sendiri, serta guru memiliki keterbatasan dalam merefleksikan materi karena tingkat pemahaman siswa terhadap materi masih rendah.¹⁰

Hasil observasi tanggal 13 Maret hingga 15 April 2023 :

“Masih ditemukan beberapa kekurangan seperti kurangnya partisipasi siswa dan kejenuhan dengan sistem pembelajaran yang monoton sehingga siswa kurang dalam memahami konsep-konsep ekonomi yang abstrak dan kompleks. Dari permasalahan tersebut dapat diketahui bahwa penyebab dari minimnya aktivitas dan umpan balik siswa salah satunya yakni kurangnya motivasi belajar. Selain itu, pengajar hanya menjelaskan materi menggunakan ceramah, sehingga siswa kurang aktif, cepat bosan, dan mengantuk dalam proses pembelajaran.¹¹”

Dari beberapa permasalahan yang terjadi saat pembelajaran berlangsung, peneliti mengambil kesimpulan bahwa pengembangan model-model pembelajaran dapat memberi peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Karena pengembangan model pembelajaran sesungguhnya dapat memberi dampak terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti yaitu model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Game Tournament*) dengan menggunakan TTS yang akan dikaitkan dengan peningkatan motivasi belajar siswa. Dengan meneliti pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan permainan TTS terhadap motivasi siswa, diharapkan dapat ditemukan bukti empiris yang dapat mendukung keefektifan model tersebut dalam meningkatkan motivasi pada pembelajaran Ekonomi. Karena, dengan meningkatkan motivasi siswa, diharapkan siswa dapat lebih aktif dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, maka peneliti mengambil judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI MA Sunan Kalijogo Mojo Kediri”.

¹⁰ Nurul Widayati, *Analisis Masalah Pengelolaan Kelas Dan Upaya Guru Dalam Mengatasi Masalah Pada Pelaksanaan Pembelajaran Ekonomi di SMAN 1 Pagak*. (Malang : Diploma thesis, 2018), hal. 3

¹¹ Observasi pada tanggal 13 Maret – 15 April 2023

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah sebagaimana diuraikan di atas, maka rumusan masalah peneliti dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan permainan TTS terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi Kelas XI MA Sunan Kalijogo Mojo Kediri?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan permainan TTS terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi Kelas XI MA Sunan Kalijogo Mojo Kediri?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat diambil tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah :

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan permainan TTS terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi Kelas XI MA Sunan Kalijogo Mojo Kediri.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan permainan TTS terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi Kelas XI MA Sunan Kalijogo Mojo Kediri.

D. Batasan Penelitian

Peneliti membatasi permasalahannya supaya tidak terjadi pelebaran pembahasan, maka penulis membatasi masalah penelitian ini yaitu :

1. Model dan media pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan permainan TTS (Teka-Teki Silang)
2. Motivasi belajar siswa dibatasi pada indikator : adanya hasrat dan keinginan berhasil; adanya penghargaan dalam belajar; adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
3. Pembelajaran Ekonomi dibatasi pada pokok bahasan Kerjasama Ekonomi Internasional yang dipelajari pada semester genap.

4. Objek penelitian yaitu, terhadap motivasi belajar ekonomi siswa kelas XI MA Sunan Kalijogo Mojo Kediri.
5. Subjek penelitian yaitu, kelas XI MA Sunan Kalijogo Mojo Kediri Jurusan IPS pada tahun ajaran 2023/2024.

E. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas maka hasil dari penelitian dapat memberikan manfaat dalam bidang teoritis maupun praktis, sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara umum penelitian ini berguna dalam motivasi siswa melalui model pembelajaran TGT berbantuan permainan TTS, khususnya mata pelajaran ekonomi kelas XI.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Kepala Madrasah Aliyah Sunan Kalijogo Mojo Kediri

Hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai saran dan masukan kepala madrasah untuk menghimbau para guru agar menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan permainan TTS dalam peningkatan motivasi siswa.

b. Bagi guru Madrasah Aliyah Sunan Kalijogo Mojo Kediri

Hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai saran dan masukan untuk para guru khususnya guru SMA/MA supaya bertindak lebih cermat dalam peningkatan motivasi siswa salah satunya dengan model pembelajaran TGT berbantuan permainan TTS.

c. Bagi siswa Madrasah Aliyah Sunan Kalijogo Mojo Kediri

Sebagai masukan bagi siswa untuk selalu semangat belajar agar hasil belajar dapat meningkat dengan model pembelajaran TGT berbantuan permainan TTS.

d. Bagi peneliti yang akan datang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi, kajian penunjang, dan bahan pengembangan perancang

peneliti dalam meneliti yang berkaitan/berhubungan dengan penelitian ini.

F. Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian ini, hipotesis yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

Ha : Ada pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan permainan TTS terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi Kelas XI MA Sunan Kalijogo Mojo Kediri.

Ho : Tidak ada pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan permainan TTS terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi Kelas XI MA Sunan Kalijogo Mojo Kediri..

G. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman atau kekeliruan dalam menginterpretasikan judul serta permasalahan yang akan diteliti, maka perlu adanya definisi konseptual dan operasional sebagai pegangan dalam kajian permasalahan yang akan dibahas, yaitu sebagai berikut :

1. Penegasan secara konseptual

a. Pengaruh

Pengaruh adalah suatu kekuatan yang berasal dari benda atau seseorang dan juga suatu gejala yang dapat menimbulkan perubahan serta membentuk keyakinan atau perubahan.¹²

b. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif. siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang berisi beragam tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya, mengadakan diskusi, serta mengadakan turnamen dengan permainan akademik diinti/diakhir pembelajaran.¹³

¹² Winarno Surakhmad, *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar, Metode, Dan Teknik*. (Bandung : Tarsito, 1982), hal. 7

¹³ Siti Mina Tamah, *Pernak-pernik Kerja Kelompok Berbasis Pembelajaran Kooperatif*. (Surabaya : PT Revka Petra Media, 2017), hal. 23

c. Permainan TTS

Teka Teki Silang (TTS) merupakan permainan kata yang permainannya mengisi ruang-ruang kosong berbentuk kotak dengan huruf hingga membentuk kata berdasarkan petunjuk (pertanyaan) yang diberikan.¹⁴

d. Motivasi Belajar

Kata “motivasi” dalam KBBI, memiliki arti dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar guna melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu.¹⁵

e. Mata Pelajaran Ekonomi

Mata pelajaran ekonomi merupakan mata pelajaran yang bersumber dari perilaku manusia dalam melakukan kegiatan ekonomi yang dikaitkan dengan konsep-konsep ekonomi.¹⁶

2. Penegasan secara operasional

a. Pengaruh

Pengaruh yang dimaksud pada penelitian ini yaitu adanya pengaruh yang signifikan dan positif model pembelajaran TGT dengan bantuan permainan TTS terhadap motivasi belajar ekonomi siswa kelas XI.

b. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran TGT akan diterapkan pada siswa kelas XI MA Sunan Kalijogo Mojo Kediri. Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil, melaksanakan permainan akademik TTS mata pelajaran ekonomi. Setiap tim bersaing untuk mendapatkan poin dan merebutkan juara.

¹⁴ Riza Aulia Putri, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perubahan Lingkungan Kelas X IPA di SMA Negeri Umbulsari Jember Tahun Pelajaran 2021/2022*. (Jember : Skripsi Tidak Diterbitkan, 2022) hal. 28-30.

¹⁵KBBI. (2023). *Arti Kata “Motivasi”*. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Online*: <https://kbbi.web.id/motivasi>.

¹⁶ Aisyah Nurjanah dan Yeni Fitriani, *Buku Panduan ...*

c. Permainan TTS

Teka-teki silang dapat menjadi media pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa karena mengandung unsur permainan, hiburan, dan dapat dilakukan secara santai dengan berbagai variasi. Dalam penelitian ini, teka-teki silang digunakan pada model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT).

d. Motivasi Belajar

Motivasi yang dimaksudkan peneliti adalah persepsi siswa terhadap aktivitas dan motivasi belajar dalam penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan permainan TTS pada mata pelajaran ekonomi Kelas XI

e. Mata Pelajaran Ekonomi

Penelitian akan difokuskan pada bab “Kerjasama Ekonomi Internasional”. Bab ini akan disampaikan melalui model pembelajaran TGT berbantuan TTS.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan sangat perlu diperhatikan. Hal ini untuk mempermudah dalam penulisan, mempermudah pembaca dalam mempelajari, dan memahami isi dari penelitian skripsi ini. Sistematika penulisan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI MA Sunan Kalijogo Mojo Kediri” ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu :

1. Bagian awal

Pada bagian ini terdiri dari : Halaman Sampul; Halaman Judul; Halaman Persetujuan Pembimbing; Halaman Pengesahan; Pernyataan Keaslian Karya; Halaman Persembahan; Halaman Motto; Kata Pengantar; Daftar Isi; Daftar Tabel; Daftar Gambar; Daftar Lampiran; dan Halaman Abstrak yang memberikan gambaran umum tentang penelitian.

2. Bagian inti

a. BAB I : Pendahuluan

Meliputi : A) Latar Belakang Masalah; B) Rumusan Masalah; C) Tujuan Penelitian; D) Batasan Penelitian; E) Kegunaan Penelitian; F) Hipotesis Penelitian; G Penegasan Istilah; dan H) Sistematika Pembahasan.

Latar belakang masalah menjabarkan informasi awal mengenai kegiatan penelitian yang menyangkut topik “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI MA Sunan Kalijogo Mojo Kediri”.

Rumusan Masalah menjabarkan pertanyaan-pertanyaan tentang topik pengaruh model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar siswa. Tujuan Penelitian menjawab dari pertanyaan-pertanyaan yang ada di dalam Rumusan Masalah. Jumlah antara tujuan dengan rumusan harus sama.

Batasan Penelitian menjabarkan batasan-batasan pembahasan pada penelitian agar terhindar dari penyimpangan dan pelebaran pokok permasalahan. Kegunaan Penelitian menjabarkan manfaat penelitian ini bagi Kepala Madrasah, guru, siswa, dan peneliti selanjutnya. Hipotesis penelitian dapat memberikan arah penelitian dan mengidentifikasi variabel yang ada. Penegasan istilah menjabarkan definisi istilah tertentu yang terdapat di dalam judul maupun isi penelitian. Penegasan istilah dapat menghindari kesalahpahaman maksud dari istilah-istilah yang digunakan di dalam penulisan penelitian.

b. BAB II : Landasan Teori

Bab II meliputi : A) Landasan Teori; B) Penelitian Terdahulu; dan C) Kerangka Berpikir. Landasan Teori berfungsi sebagai fondasi teoritis dan konseptual dalam sebuah penelitian. Landasan teori berisi tentang teori-teori yang berkaitan dengan model pembelajaran TGT, motivasi belajar siswa, dan pembelajaran ekonomi kelas XI. Penelitian terdahulu menjabarkan tinjauan literatur yang mencakup beberapa studi dan penelitian

sebelumnya yang relevan dengan penelitian sekarang. Kerangka berpikir merepresentasikan secara visual hubungan antara variabel-variabel yang dikaji dalam penelitian.

c. BAB III : Metode Penelitian

Bab ini menjabarkan metode yang digunakan dalam penelitian guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Bab III meliputi : A) Rancangan Penelitian; B) Lokasi Penelitian; C) Variabel Penelitian; D) Populasi dan Sampel Penelitian; E) Kisi-kisi Instrumen; F) Instrumen Penelitian; G) Data dan Sumber Data; H) Teknik Pengumpulan Data; I) Teknik Analisis Data; dan J) Prosedur Penelitian.

d. BAB IV : Hasil Penelitian

Bab ini menjabarkan temuan penelitian dan melaporkannya secara rinci serta jelas dengan membuat analisis data yang disesuaikan dengan kajian teori. Bab IV meliputi : A) Deskripsi Data; B) Pengujian Hipotesis; dan C) Rekapitulasi Hasil Penelitian.

e. BAB V : Pembahasan

Bab ini menjabarkan interpretasi dari hasil penelitian. Bab V meliputi pembahasan rumusan masalah I yaitu pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar ekonomi kelas XI dan pembahasan rumusan masalah II yaitu seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar ekonomi kelas XI

f. BAB VI : Penutup

Bagian penutup merupakan bab terakhir dari skripsi ini. Oleh karena itu, penulis akan memberikan kesimpulan dari pembahasan yang bersifat empiris, kemudian dilanjutkan dengan pemberian saran-saran.

3. Bagian akhir

Pada bagian ini terdiri dari : Daftar Rujukan; Daftar Lampiran; dan Daftar Riwayat Hidup.