ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Perbedaan Motivasi dan Hasil Belajar dengan dan tanpa Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII Di SMPN 2 Kalidawir Tulungagung". Ditulis oleh Ninis Ardiana, NIM. 1860209222093, Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung dan dibimbing oleh Prof. Dr. Agus Eko Sujianto, S.E., M.M.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), *Wordwall*, Motivasi, Hasil Belajar

Pembelajaran IPS pada tingkat sekolah menengah pertama masih menghadapi berbagai permasalahan, khususnya rendahnya motivasi dan hasil belajar peserta didik yang disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang variatif dan cenderung berpusat pada guru. Kondisi tersebut menuntut adanya inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan siswa secara optimal.

Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Untuk menguji dan menjelaskan perbedaan motivasi belajar dengan dan tanpa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* pada mata pelajaran IPS siswa kelas VII di SMPN 2 Kalidawir Tulungagung, 2) Untuk menguji dan menjelaskan perbedaan hasil belajar dengan dan tanpa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* pada mata pelajaran IPS siswa kelas VII di SMPN 2 Kalidawir Tulungagung, 3) Untuk menguji dan menjelaskan perbedaan motivasi dan hasil belajar dengan dan tanpa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *wordwall* pada mata pelajaran IPS di SMPN 2 Kalidawir Tulungagung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif tipe kompratif jenis eksperimen semu (*quasi eksperiment*). Teknik sampling yang digunakan yaitu *Exchaustive Sampling* (sampling jenuh / sensus) dengan populasi siswa kelas VII SMPN 2 Kalidawir Tulungagung tahun ajaran 2025/2026, unit analisis VII A & VII C. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan 1) Uji prasarat meliputi uji normalitas dan homogenitas, 2) Uji hipotesis menggunakan uji-t (*Independent Sample Test*) dan Uji Manova (*Multivariate Analysis of Varians*).

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) pada uji t angket motivasi belajar sebesar 0,000 < 0,05 dan nilai Sig. (2-tailed) pada uji t posttest hasil belajar sebesar 0,000 < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu, hasil uji manova menunjukkan nilai signifikansi pada Wilks' Lambda sebesar 0,000 < 0,05 yang mengindikasikan adanya perbedaan secara simultan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar, hasil belajar, serta motivasi dan hasil belajar secara bersama-sama antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Wordwall* dengan yang tanpa menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media *Wordwall.*

ABSTRACT

This thesis, entitled "Differences in Motivation and Learning Outcomes with and without the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model Assisted by Wordwalls in Social Studies for Grade VII at SMPN 2 Kalidawir, Tulungagung," was written by Ninis Ardiana, Student ID Number 1860209222093, Social Sciences Education Study Program, Faculty of Education and Teacher Training, Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University of Tulungagung, and supervised by Prof. Dr. Agus Eko Sujianto, S.E., M.M.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT) Learning Model, Wordwalls, Motivation, Learning Outcomes

Social studies learning at the junior high school level still faces various problems, especially low motivation and student learning outcomes caused by the use of learning models that are less varied and tend to be teacher-centered. This condition requires learning innovations that are able to create an active, fun learning atmosphere, and encourage optimal student involvement.

The objectives of this study are 1) To test and explain the difference in learning motivation with and without the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by wordwall media in social studies subjects of grade VII students at SMPN 2 Kalidawir Tulungagung, 2) To test and explain the difference in learning outcomes with and without the media-assisted Teams Games Tournament (TGT) learning modelwordwall in social studies subjects for grade VII students at SMPN 2 Kalidawir Tulungagung, 3) To test and explain differences in motivation and learning outcomes with and without the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by wordwall media in social studies subjects at SMPN 2 Kalidawir Tulungagung.

This study uses a quantitative approach of the comparative type of quasi-experiment. The sampling technique used is Exchaustive Sampling (saturation sampling / census) with the population of grade VII students of SMPN 2 Kalidawir Tulungagung for the 2025/2026 school year, analysis units VII A & VII C. The data collection techniques of this study use 1) Pre-Condition Test including normality and homogeneity tests, 2) Hypothesis tests using t-tests (Independent Sample Test) and Manova Test (Multivariate Analysis of Variance).

Based on the results of the hypothesis test, a Sig. (2-tailed) value was obtained in the learning motivation questionnaire t-test of 0.000 < 0.05 and a Sig. (2-tailed) value in the posttest t-test of learning outcomes of 0.000 < 0.05, so that H_0 was rejected and H_1 was accepted. In addition, the results of the manova test showed a significance value in Wilks' Lambda of 0.000 < 0.05 which indicated a simultaneous difference. Thus, it can be concluded that there is a significant difference in learning motivation, learning outcomes, as well as motivation and learning outcomes together between students who follow the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Wordwall media and those who do not use the TGT learning model assisted by Wordwall media.

الملخص

أطروحة بعنوان "الاختلافات في التحفيز ونتائج التعلم مع وبدون نموذج التعلم في بطولة ألعاب الفرق (تي جي تي) بمساعدة ووردوول ميديا في مادة الدراسات الاجتماعية الصف السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية الثانية كاليداوير تولونج أجونج ". كتبها نينيس أرديانا، قسم تدريس. ١٨٦٠٢٠٩٢٢٢٠٩٣ ، برنامج دراسات العلوم الاجتماعية في تدريس، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة السيد علي رحمت الله الحكومية الإسلامية في تولونغاغونغ، تحت إشراف البروفيسور الدكتور أغوس إيكو سوجيانتو، الماجستير.

الكلمات المفتاحية: نموذج التعلم في بطولة ألعاب الفرق (تي جي تي)، جدار الكلمات، الدافع، نتائج التعلم

لا يزال التعلم في الدراسات الاجتماعية على مستوى المرحلة الإعدادية يواجه مشاكل متعددة، خاصة انخفاض الدافعية ونتائج تعلم الطلاب الناتجة عن استخدام نماذج تعلم أقل تنوعا وتميل إلى التركيز على المعلم. تتطلب هذه الحالة ابتكارات تعلم قادرة على خلق بيئة تعليمية نشطة وممتعة، وتشجع على مشاركة الطلاب بشكل مثالي.

أهداف هذه الدراسة هي: ١) اختبار وشرح الفرق في دافعية التعلم باستخدام وبدون استخدام نموذج التعلم دوري الألعاب الجماعية (تي جي تي) المدعوم بوسائط ووردوول في مادة العلوم الاجتماعية لطلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية الثانية كاليداوير تولونج أجونج ٢) اختبار وشرح الفرق في نتائج التعلم باستخدام وبدون استخدام نموذج التعلم (تي جي تي) المدعوم بوسائط ووردوول في مادة العلوم الاجتماعية لطلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية الثانية كاليداوير تولونج أجونج ،٣) اختبار وشرح الفرق في الدافعية ونتائج التعلم معاً باستخدام وبدون استخدام نموذج التعلم (تي جي تي) المدعوم بوسائط ووردوول في مادة العلوم الاجتماعية في المدرسة المتوسطة الحكومية الثانية كاليداوير تولونج أجونج.

تستخدم هذه الدراسة نهجا كميا من نوع التجارب شبه القارنة. تقنية أخذ العينات المستخدمة هي أخذ عينات إجمالية (أخذ عينات تشبع / تعداد) مع طلاب الصف السابع من المدرسة المتوسطة الحكومية الثانية كاليداوير تولونغاغونغ للعام الدراسي ٢٠٢٥/٢٠٢٦، وحدات التحليل السابع (أ) والسابع (ج). تستخدم تقنيات جمع البيانات في هذه الدراسة ١) اختبار ما قبل الحالة بما في ذلك اختبارات الطبيعية والتجانس، ٢) اختبارات الفرضيات باستخدام اختبارات t (اختبار العينة المستقلة) واختبار مانوفا (تحليل التباينات متعدد المتغيرات).

استنادا إلى نتائج اختبار الفرضية، تم الحصول على قيمة توقيعية (ثنائية الذيل) في اختبار استبيان تحفيز التعلم اختبار)ت(بقيمة ٠٠٠٠. < ٠٥٠. وقيمة توقيع (ذيلتين) في اختبار ما بعد اختبار لنتائج التعلم ٠٠٠٠.> ٠٥٠.، بحيث تم رفض الفرضية الصفريةوقبولالفرضية البديلة . بالإضافة إلى ذلك، أظهرت نتائج اختبار مانوفا قيمة دلالة في لامبدا ويلكس ٠٠٠٠.> ٠٥٠.، مما يشير إلى وجود فرق متزامن. وبالتالي، يمكن الاستنتاج بوجود اختلافات كبيرة في دوافع التعلم، ونتائج التعلم، وكذلك الدافع ونتائج التعلم معا بين الطلاب الذين يتبعون نموذج التعلم لألعاب الفرق (تي جي تي) بمساعدة وسائط ووردوو وأولئك الذين لا يستخدمون نموذج التعلم المدعوم من ووردوو.