REPOSITORI IAIN KUDUS

ABSTRAK

Mochammad Milchan (1410110005), Judul "Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Menggunakan Media *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di MTs NU Hasyim Asy'ari 3 Kudus."

Penelitian ini bertujuan (1) untuk memperoleh gambaran tentang proses penerapan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) menggunakan media *crossword puzzle* (teka-teki silang) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MTs NU Hasyim Asy'ari 3 Kudus. (2) untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MTs NU Hasyim Asy'ari 3 Kudus (3) untuk mengetahui efektifitas penerapan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) menggunakan media *crossword puzzle* (teka-teki silang) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MTs NU Hasyim Asy'ari 3 Kudus. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan *(field reseach)* menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari sumber primer dan skunder. Sumber data primer diperoleh secara langsung dari informan yang menurut peneliti memiliki informasi yang dibutuhkan dalam penelitin ini. Sumber data skunder terdiri dari buku kepustakaan dan dokumntasi. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Metode analisis data yang digunakan yaitu melalui *data collection, data reduction, data display*, dan *verification.* Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) dengan media *crossword puzzle* (teka-teki silang) dilakukan guru sebanyak tiga kali pertemuan untuk membahas satu bab materi. Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan prosedur model pembelajaran TGT yaitu mulai tahap *class presentation, teams, games, tournament, dan team recognition.* Kegiatan *tournament* dilaksanakan pada pertemuan ke-tiga setelah selesai membahas satu bab materi. (2) Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI berbeda-beda. Siswa yang memiliki motivasi belajar rendah lebih dominan di bandingkan siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi. Siswa yang motivasi belajarnya rendah, kondisi motivasinya cenderng berubah-ubah, terkadang menunjukkan motivasi belajar tinggi dan terkadang menunjukkan motivasi belajar yang rendah. (3) Penerapan model pembelajaran *teams game tournament* (TGT) menggunakan media *crossword puzzle* (teka-teki silang) terbukti efektif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI. hal itu dapat dilihat dari meningkatnya aktivitas belajar siswa berupa semangat mempelajari

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

materi, meningkatnya minat belajar SKI, keaktifan belajar siswa lebih merata, kerjasama kelompok yang tinggi, dan antusiasme belajar yang tinggi.

Kata Kunci : Motivasi belajar, *team game tournament, dan crossword puzle*

REPOSITORI IAIN KUDUS