

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas segala berkat yang telah diberikan-Nya, sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.

Tugas Akhir dengan judul “PENGUNAAN METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SELAMA PEMBELAJARAN DARING” ini ditujukan untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, Universitas Pelita Harapan, Jakarta.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak, Tugas Akhir ini tidak akan dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini, yaitu kepada:

1. Oh Yen Nie, S.E., M.Ed, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan.
2. Ridwanta Manogu, S.Th., M.Div., M.A, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Kristen.
3. Chandra Han, S.T., M. Div., Th.M., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan banyak memberikan masukan kepada penulis.
4. Abintosye Papilaya (ayah) dan Paulina Papilaya (ibu), selaku orangtua terkasih yang mendoakan dan memotivasi penulis selama pengerjaan tugas selaku orangtua terkasih yang mendoakan dan memotivasi penulis selama pengerjaan tugas akhir.

5. Ibu Grace Purnamasari Christian, selaku pembimbing akademik yang selalu mendoakan dan memberikan masukan kepada penulis.
6. Kakak Renaly, kakak Dita, dan adik Santovito, selaku saudara kandung yang selalu mendoakan dan memberikan semangat bagi penulis
7. Kakak Kiki Debora, selaku kakak tingkat alumni dari PAK angkatan 2016 yang memberikan masukan bagi penulis.
8. Frets Taniwel, selaku kekasih yang memotivasi dan mendoakan penulis selama pengerjaan tugas akhir.
9. Audrey Purba, Febe Siwi dan Nancy Tambunan, selaku teman-teman seperjuangan dalam bimbingan tugas akhir yang selalu menjadi teman diskusi dan memberikan masukan bagi penulis.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca akan sangat bermanfaat bagi penulis. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Jakarta, 7 Oktober 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

halaman

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR</b>	
<b>PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR</b>	
<b>PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR</b>	
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>LATAR BELAKANG .....</b>	<b>2</b>
<b>MOTIVASI BELAJAR SISWA.....</b>	<b>6</b>
<b>METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT.....</b>	<b>6</b>
<b>PENGARUH TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP MOTIVASI SISWA .....</b>	<b>7</b>
<b>PERAN GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR .....</b>	<b>9</b>
<b>PENTINGNYA MENERAPKAN TEAMS GAMES TOURNAMENT DALAM PEMBELAJARAN DARING .....</b>	<b>10</b>
<b>PEMBAHASAN .....</b>	<b>11</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>17</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>18</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

halaman

<b>Lampiran 1</b> .....	<b>21</b>
<b>Lampiran 2</b> .....	<b>23</b>
<b>Lampiran 3</b> .....	<b>24</b>
<b>Lampiran 4</b> .....	<b>25</b>
<b>Lampiran 5</b> .....	<b>26</b>
<b>Lampiran 6</b> .....	<b>30</b>

