

**PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTU MEDIA
ULAR TANGGA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
(Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas
XI di SMA Pasundan 2 Bandung)**

Oleh,

**Muhtia Sekar Rini
225020014**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Ular Tangga dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung, serta untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media ular tangga terhadap motivasi belajar siswa. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi eksperimen* dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Pasundan 2 Bandung dengan melibatkan dua kelas, yaitu kelas XI-3 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI-7 sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket motivasi belajar siswa yang diberikan pada saat *pretest* dan *posttest* serta lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen meningkat dari 54,11 menjadi 73,11 atau meningkat 19,00 poin, sedangkan pada kelas kontrol meningkat dari 49,00 menjadi 62,14 atau sebesar 13,14 poin. Hasil uji *Independents Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media ular tangga berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hasil analisis *N-Gain* menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 0,6922 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,4020. Dengan demikian, model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media ular tangga lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran Ekonomi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menerapkan pembelajaran yang lebih inovatif serta menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan penelitian kedepannya.

Kata kunci: *Cooperative Learning*, *Teams Games Tournament* (TGT), media ular tangga, motivasi belajar, ekonomi

**THE EFFECT OF THE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)
COOPERATIVE LEARNING MODEL USING SNAKES AND
LADDERS ON LEARNING MOTIVATION
(Quasi-Experiment in Economics Subjects of XI Students at SMA
Pasundan 2 Bandung)**

By,

**Muhtia Sekar Rini
225020014**

ABSTRACT

This study aims to determine the differences in student learning motivation between classes using the Cooperative Learning learning model of Teams Games Tournament (TGT) type Assisted by Snakes and Ladders Media and classes using direct learning models, as well as to determine the effect of the Cooperative Learning learning model of Teams Games Tournament (TGT) type assisted by Snakes and Ladders media on student learning motivation. The research approach used is a quantitative approach with a quasi-experimental method and a Nonequivalent Control Group Design. This study was conducted at SMA Pasundan 2 Bandung involving two classes, namely class XI-3 as the experimental class and class XI-7 as the control class. The research instruments used were student learning motivation questionnaires given during the pretest and posttest as well as observation sheets for the implementation of learning. The results showed the student learning motivation in the experimental class increased from 54.11 to 73.11 or an increase of 19.00 points, while in the control class it increased from 49.00 to 62.14 by 13.14 points. The result of Independent Sample t-Test showed a significance value of $0.000 < 0.05$ so the Cooperative Learning learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type assisted by snakes and ladders media had a significant effect on student learning motivation. The results of the N-Gain analysis showed that the average value of experimental class was 0.6922, higher than the control class of 0.4020. Thus, the Cooperative Learning learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type assisted by snakes and ladders media was more effective in increasing student learning motivation in Economics. The results of the study are expected to be an alternative for teachers in implementing more innovative learning and become a consideration for further researchers in developing future research.

Keyword: Cooperative Learning, Teams Games Tournament (TGT), snakes and ladders media, learning motivation, economics

**PANGARUH MODÉL PEMBELAJARAN KOPERASI (TGT) TIPE
TIM GAME TOURNAMENT DENGAN BANTUAN MÉDIA ULAR
TATA DINA MOTIVASI DIAJAR.**

**(Kuasi Ékspérimén Mata Pelajaran Ékonomi Pikeun Siswa Kelas
XI di SMA Pasundan 2 Bandung)**

ku,

Muhtia Sekar Rini

225020014

RINGKÉSAN

Ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun mikanyaho bédana motivasi diajar siswa antar kelas ngagunakeun modél pangajaran Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT) Dibantu ku Média Oray Tangga jeung kelas ngagunakeun modél pangajaran langsung, ogé pikeun mikanyaho pangaruh modél pangajaran Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT) dibantu ku média motivasi diajar siswa. Méthode panalungtikan anu digunakeun nyaéta pendekatan kuantitatif kalayan méthode kuasi ékspérimén jeung Desain Grup Kontrol Nonequivalent. Ieu panalungtikan dilaksanakeun di SMA Pasundan 2 Bandung ngalibetkeun dua kelas, nya éta kelas XI-3 salaku kelas ékspérimén jeung kelas XI-7 salaku kelas kontrol. Instrumén panalungtikan anu digunakeun nya éta angkéot motivasi diajar siswa dina mangsa pretés jeung postés ogé lembar observasi pikeun ngalaksanakeun pangajaran. Hasil panalungtikan némbongkeun yén motivasi diajar siswa di kelas ékspérimén ngaronjat tina 54,11 jadi 73,11 atawa ngaronjat 19,00 poin, sedengkeun di kelas kontrol ngaronjat tina 49,00 jadi 62,14 atawa 13,14 titik. Hasil Uji-t Sampel Independen nuduhkeun nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sahingga modél pangajaran Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT) dibantuan ku média oray tangga miboga pangaruh anu signifikan kana motivasi diajar siswa. Hasil analisis N-Gain nuduhkeun yén nilai rata-rata kelas ékspérimén nya éta 0,6922, leuwih luhur batan kelas kontrol 0,4020. Ku kituna, modél pangajaran Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT) dibantuan ku média oray tangga leuwih éféktif dina ngaronjatkeun motivasi diajar siswa dina Ékonomi. Hasil tina ieu panalungtikan dipiharep bisa jadi alternatif pikeun guru dina ngalaksanakeun pangajaran anu leuwih inovatif sarta jadi bahan tinimbangan pikeun panalungtik saterusna dina mekarkeun panalungtikan kahareup.

Kecap Konci: Cooperative Learning, Teams Games Tournament (TGT), média oray tangga, motivasi diajar, ékonomi