

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran dan belajar merupakan dua konsep yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan dalam dunia pendidikan. Belajar diartikan sebagai proses interaksi individu dengan lingkungannya yang menimbulkan perubahan perilaku, sedangkan pembelajaran merupakan proses interaksi yang dirancang secara sadar antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan Pendidikan (Rahayu & Suryani, 2022, hlm. 14). Dengan demikian, pembelajaran berfungsi sebagai upaya sistematis dalam menciptakan kondisi yang memungkinkan terjadinya proses belajar secara optimal.

Hal tersebut sejalan dengan ketentuan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Selain itu, berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, standar proses pembelajaran dirancang untuk menciptakan suasana yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta mampu memotivasi peserta didik. Dalam konteks tersebut, pendidik berperan sebagai fasilitator yang mendorong terjadinya dialog aktif, kolaborasi, serta penggunaan materi pembelajaran yang bervariasi guna memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan tuntutan tersebut, pendidikan yang berkualitas ditandai oleh proses pembelajaran yang mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif, menyenangkan, dan tidak membosankan bagi peserta didik. Perkembangan pendidikan juga menuntut keterlibatan kompetensi guru secara optimal, khususnya dalam mengondisikan proses belajar melalui pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai alternatif sarana yang mencakup berbagai alat bantu untuk mendukung terciptanya sistem pembelajaran yang efektif guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah

ditetapkan (Putri, 2024, hlm. 183) . Oleh karena itu, penggunaan media dan model pembelajaran yang tepat menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus mendorong keterlibatan aktif serta motivasi belajar peserta didik.

Menurut Mujiwanti & Surachmi, (2022, hlm.3) secara teoretis, pentingnya keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran yang didukung oleh teori Kerucut Pengalaman (*Cone of Experience*) yang dikemukakan oleh Edgar Dale. Teori ini menekankan bahwa pengalaman belajar yang konkret dan partisipatif menghasilkan pemahaman yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat verbal. Artinya, pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah berpotensi menghasilkan pemahaman yang kurang mendalam apabila tidak disertai aktivitas belajar yang melibatkan siswa secara langsung. Oleh sebab itu, penggunaan media dan model pembelajaran yang variatif menjadi penting untuk mengurangi verbalisme dan meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa.

Namun demikian, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terwujud dalam praktik pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Ekonomi di SMA Pasundan 2 Bandung ([Lampiran B 1](#)), diketahui bahwa materi ketenagakerjaan pada kompetensi dasar angkatan kerja tergolong sulit dipahami siswa karena mengandung unsur perhitungan. Metode pembelajaran yang digunakan masih didominasi ceramah dengan dukungan media video ([Lampiran B 1](#)), sehingga keterlibatan aktif siswa belum optimal. Meskipun siswa menunjukkan antusiasme ketika diberikan tugas kelompok, proses pembelajaran secara umum masih berpusat pada guru (*teacher centered*).

Metode pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh metode ceramah, yang sesekali didukung dengan penggunaan media video ([Lampiran B 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran](#)). Guru menyampaikan materi secara lisan dan memperkuat penjelasan dengan menampilkan video yang relevan dengan materi pembelajaran. Namun, penggunaan metode dan media tersebut belum sepenuhnya mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses

pembelajaran. Keterlibatan siswa yang masih terbatas tersebut berdampak pada kurang optimalnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil survei awal yang dilakukan peneliti terhadap 25 siswa kelas XI IPS SMA Pasundan 2 Bandung. Survei ini bertujuan untuk memperoleh gambaran awal mengenai motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi, khususnya materi ketenagakerjaan. Hasil survei menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih belum optimal. Hal tersebut ditunjukkan oleh masih rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran, kurangnya antusiasme selama proses pembelajaran, serta masih terdapat siswa yang mudah kehilangan konsentrasi ketika pembelajaran berlangsung. Ringkasan hasil survei awal disajikan sebagai berikut.

Tabel 1. 1
Hasil Survei Awal Motivasi Belajar Siswa

Uraian	Hasil
Jumlah responden	25 siswa
Jumlah indikator	5
Skor maksimum	500
Skor yang diperoleh	230
Persentase	46%

Sumber: Hasil Survei Awal Peneliti

Selain itu hal ini juga dilihat dari kondisi hasil evaluasi belajar siswa. Berdasarkan data nilai UAS mata pelajaran Ekonomi kelas XI SMA Pasundan 2 Bandung, masih terdapat sebagian besar siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 75. Data nilai tersebut digunakan sebagai gambaran awal untuk menunjukkan bahwa hasil pembelajaran yang dicapai siswa masih belum optimal. Kondisi ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung masih memerlukan perbaikan, baik dari segi model maupun media pembelajaran, agar mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar serta mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

Tabel 1. 2
Nilai UAS Ekonomi Kelas XI SMA Pasundan 2

Kriteria Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
< 75	29	94%
> 75	2	6%
Total	31	100%

Sumber : data diolah kembali

Berdasarkan Tabel 1. 2 (Lampiran B 3 Nilai Siswa), diketahui bahwa mayoritas peserta didik belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran Ekonomi. Hasil evaluasi pembelajaran siswa kelas XI-3 SMA Pasundan 2 Bandung menunjukkan bahwa dari total 31 siswa, hanya 2 siswa ($\pm 6\%$) yang memperoleh nilai di atas batas ketuntasan yang ditetapkan, yaitu 75, sedangkan sebanyak 29 siswa ($\pm 94\%$) masih berada di bawah standar tersebut. Rata-rata nilai kelas pun hanya mencapai 54,73. Temuan ini mengindikasikan bahwa tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran siswa masih rendah. Kondisi tersebut diduga berkaitan dengan proses pembelajaran yang masih berorientasi pada guru, sehingga keterlibatan aktif dan motivasi belajar siswa belum berkembang secara optimal.

Rendahnya ketercapaian tersebut tidak terlepas dari kondisi motivasi belajar siswa yang belum berkembang secara optimal. Menurut guru, dorongan belajar siswa sebenarnya telah muncul, namun belum konsisten dan belum disertai orientasi yang kuat terhadap keberhasilan belajar. Hal ini terlihat dari belum optimalnya keinginan siswa untuk mencapai prestasi serta kebutuhan belajar yang belum stabil. Partisipasi siswa cenderung meningkat ketika pembelajaran disertai unsur permainan atau pemberian penghargaan, sedangkan kegiatan belajar yang kurang menarik menyebabkan antusiasme siswa beragam dan tidak merata. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih perlu ditingkatkan agar mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

Berdasarkan hasil wawancara, survei awal, dan data hasil belajar siswa tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran Ekonomi di SMA

Pasundan 2 Bandung masih menghadapi beberapa kendala, yaitu rendahnya keterlibatan siswa selama pembelajaran, motivasi belajar yang belum optimal, serta hasil belajar yang masih berada di bawah KKTP. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada peserta didik agar proses pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan bermakna.

Penggunaan metode pembelajaran yang cenderung monoton proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan belum didukung oleh variasi media maupun strategi inovatif yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa. Pola pembelajaran yang bersifat satu arah menyebabkan siswa mudah merasa jenuh, kurang terdorong untuk berpartisipasi, serta kurang memiliki motivasi untuk memahami materi secara mendalam. Kondisi tersebut berimplikasi pada rendahnya motivasi belajar yang pada akhirnya berdampak pada ketercapaian hasil belajar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu mengubah pendekatan pembelajaran yang bersifat tradisional menjadi model pembelajaran yang lebih variatif, menarik, dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Model pembelajaran yang tepat diharapkan dapat menumbuhkan semangat belajar siswa, mendorong siswa untuk lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran, serta membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Oleh sebab itu, diperlukan upaya untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang mampu menumbuhkan dan menjaga semangat belajar peserta didik agar tetap memiliki dorongan untuk terus belajar.

Namun demikian, berbagai penelitian menunjukkan bahwa tidak semua model pembelajaran mampu memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Izzah & Sukmawati (2022, hlm.771) mengenai pengaruh model Problem Based Learning (PBL) terhadap motivasi belajar IPS di SDN Susukan 07 Pagi menunjukkan bahwa model PBL tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hasil uji t menunjukkan nilai thitung < ttabel ($0,661 < 1,672$), sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak. Artinya, tidak terdapat perbedaan signifikan antara

kelas yang menggunakan model PBL dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun PBL secara teoretis mampu secara meningkatkan keaktifan siswa, dalam praktiknya model tersebut belum tentu efektif dalam meningkatkan motivasi belajar pada semua konteks pembelajaran. Hal ini memperlihatkan bahwa pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa serta kebutuhan pembelajaran agar mampu memberikan dampak yang signifikan. Pada praktik pembelajaran di kelas, masih sering ditemukan kondisi pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*), kurang melibatkan siswa secara aktif, serta belum memanfaatkan strategi pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa, kurangnya partisipasi dalam diskusi kelompok, serta hasil belajar yang belum optimal. Dalam konteks tersebut, guru dituntut untuk bersikap kreatif dalam meningkatkan belajar peserta didik pada materi melalui pemilihan model pembelajaran yang tepat serta penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Salah satu alternatif model dan media pembelajaran yang dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Model Pembelajaran kooperatif atau yang dikenal dengan istilah *Cooperative Learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pentingnya kerja sama antar peserta didik dalam proses belajar. Dengan demikian, *Cooperative Learning* dapat dipahami sebagai model pembelajaran yang berorientasi pada kegiatan belajar secara kolaboratif. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran kooperatif menciptakan suasana belajar yang mendukung keterlibatan aktif siswa, tidak hanya secara individu tetapi juga dalam kelompok-kelompok kecil. Melalui kerja kelompok tersebut, peserta didik dapat berinteraksi, bertukar ide, serta berbagi pengetahuan dan pengalaman. Proses ini memungkinkan setiap anggota kelompok untuk saling melengkapi dan membantu dalam memahami materi pembelajaran secara lebih optimal (Achadah, 2025, hlm. 11).

Secara umum, berbagai temuan penelitian tersebut menunjukkan bahwa model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) memiliki potensi yang kuat dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar melalui integrasi kerja sama tim dan unsur permainan akademik. Namun demikian, pada kondisi awal di kelas yang menjadi subjek penelitian ini masih ditemukan beberapa permasalahan, yaitu:

1. Rendahnya motivasi belajar siswa yang ditunjukkan oleh kurangnya antusiasme dalam mengikuti pembelajaran.
2. Kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam diskusi dan kerja kelompok.
3. Hasil belajar siswa yang belum mencapai target optimal.
4. Pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah sehingga kurang memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan.

Dengan demikian, motivasi belajar menjadi faktor kunci dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Motivasi yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih aktif, tekun, dan bertanggung jawab terhadap proses belajarnya. Oleh karena itu, penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan mampu menjadi solusi strategis dalam meningkatkan motivasi sekaligus prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan alternatif model pembelajaran yang tidak hanya menekankan pada pemecahan masalah, tetapi juga mampu meningkatkan antusiasme, keterlibatan, dan semangat belajar siswa melalui aktivitas yang menyenangkan. Salah satu model yang dinilai mampu menjawab kebutuhan tersebut adalah *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Robert E. Slavin, pembelajaran kooperatif menekankan kerja sama dalam kelompok kecil heterogen dengan sistem penghargaan kelompok yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa. Tipe TGT secara khusus mengintegrasikan diskusi kelompok dengan permainan akademik dalam bentuk turnamen sehingga menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan kompetitif secara sehat.

Penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) telah banyak diteliti dan terbukti memberikan dampak positif terhadap motivasi serta hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Ismiyanti & Joharmawan (2023, hlm.8) menunjukkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan, ditandai dengan peningkatan motivasi sebesar 27% hingga mencapai kategori sangat baik pada siklus akhir. Selain itu, aktivitas belajar siswa juga meningkat sebesar 24%, yang mengindikasikan semakin tingginya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan hasil penelitian Firdaus dkk., (2024, hlm.18) model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan interaktif memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar, dengan peningkatan nilai rata-rata dari 31,54 pada pretest menjadi 84,23 pada posttest, serta nilai signifikansi $< 0,05$. Penelitian Kamalia & Putra, (2025, hlm. 179–180) juga membuktikan bahwa model TGT berbantuan media Snake Ladder Question berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Demikian pula penelitian. Demikian pula penelitian oleh Intan dkk., (2025, hlm.2151) mengenai penerapan model TGT berbantuan media Genially (ular tangga) dalam pembelajaran ekonomi menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan model TGT mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan kelas yang menggunakan metode konvensional.

Hasil penelitian ini menunjukan bahwa integrasi unsur permainan dalam model pembelajaran kooperatif tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mampu menumbuhkan motivasi, minat, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TGT, terutama yang dipadukan dengan media permainan seperti ular tangga, terbukti efektif dalam meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa. Namun demikian, penelitian mengenai pengaruh model TGT berbantuan media ular tangga terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran

Ekonomi di tingkat SMA masih perlu dikaji lebih lanjut. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menguji pengaruh *model Cooperative Learning tipe Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga terhadap motivasi belajar siswa.

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memerlukan media pembelajaran yang mampu menunjang pelaksanaan kegiatan turnamen agar proses pembelajaran berlangsung secara optimal. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung penerapan model TGT adalah media permainan ular tangga. Media ular tangga merupakan media pembelajaran berbentuk permainan papan, baik konvensional maupun digital, yang dimodifikasi dengan memuat materi pelajaran, kotak-kotak bernomor, gambar, serta unsur ular dan tangga. Media ini dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan (*joyful learning*), serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar kelompok Apriana dkk., (2025, hlm.4)

Pendekatan tersebut sejalan dengan teori (*Cone of Experience*) yang dikemukakan oleh Edgar Dale, yang menekankan bahwa pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas langsung dan partisipasi aktif akan menghasilkan pemahaman yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat verbal. Melalui permainan edukatif, siswa tidak sekadar mendengar atau membaca materi, tetapi terlibat secara langsung dalam menjawab soal, berdiskusi, dan mengambil keputusan selama permainan berlangsung. Selain itu, penggabungan model TGT dengan media ular tangga juga relevan dengan teori *Self-Determination* yang dikemukakan oleh Edward L. Deci dan Richard M. Ryan. Model ini memenuhi tiga kebutuhan psikologis dasar siswa, yaitu *autonomy* (kesempatan untuk terlibat aktif dan mengambil keputusan dalam permainan), *competence* (rasa percaya diri karena mampu menjawab soal dan memperoleh skor), serta *relatedness* (terjalannya interaksi sosial yang positif melalui kerja sama tim dan turnamen). Pemenuhan ketiga aspek tersebut berpotensi menumbuhkan motivasi intrinsik siswa secara lebih kuat dan berkelanjutan (Pagarra dkk., 2022, hlm.7).

Sejalan dengan teori tersebut, Jean Piaget dalam Nugraha dkk., (2025, hlm.6818) dalam teori ini Jean Piaget menjelaskan bahwa aktivitas bermain tidak hanya mencerminkan tahap perkembangan peserta didik, tetapi juga berperan dalam mendukung perkembangan kognitif. Piaget menegaskan bahwa perkembangan bermain berkaitan erat dengan perkembangan kecerdasan individu, sehingga melalui aktivitas bermain, peserta didik tidak hanya memperoleh kesenangan, tetapi juga mengalami proses belajar yang bermakna. Konsep belajar sambil bermain merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang menekankan kegiatan yang menyenangkan namun tetap mengandung nilai edukatif. Dalam praktiknya, Pembelajaran dapat dikemas melalui berbagai aktivitas interaktif seperti permainan, simulasi, maupun kegiatan eksploratif yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang diberikan.

Pembelajaran melalui aktivitas bermain juga diyakini mampu memberikan stimulus terhadap perkembangan kecerdasan peserta didik. Hal ini sejalan dengan teori Dworetzky yang menyatakan bahwa perilaku bermain didorong oleh motivasi intrinsik, sehingga aktivitas tersebut dilakukan secara sukarela dan memberikan rasa senang aktivitas tersebut berdampak positif terhadap proses belajar karena peserta didik terlibat secara aktif dan menikmati setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Dengan demikian pembelajaran yang efektif seharusnya mampu melibatkan peserta didik secara aktif melalui belajar yang menyenangkan dan bermakna (Nugraha dkk., 2025, hlm.6818).

Melihat berbagai permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, terutama rendahnya keterlibatan dan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media ular tangga. Model ini mengintegrasikan kerja sama tim dengan unsur permainan dan kompetisi yang

sehat, sehingga diharapkan mampu meningkatkan partisipasi, antusiasme, serta motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah yang dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Materi ketenagakerjaan pada kompetensi dasar angkatan kerja masih sulit dipahami oleh siswa karena mengandung unsur perhitungan serta penerapan rumus dalam penyelesaian soal.
2. Kesulitan siswa dalam memahami dan menerapkan rumus menyebabkan berkurangnya semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
3. Metode pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh metode ceramah dan belum sepenuhnya melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.
4. Penggunaan media pembelajaran, seperti video, belum mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa secara optimal.
5. Dorongan siswa untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran masih rendah, sehingga upaya belajar yang ditunjukkan belum optimal.
6. Kebutuhan dan keinginan siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran belum berkembang secara konsisten. Antusiasme serta partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran masih belum merata dan belum berkembang secara optimal.
7. Tingkat penguasaan siswa terhadap materi pada mata pelajaran Ekonomi masih rendah sehingga sebagian besar belum memenuhi KKTP, media dan model pembelajaran yang digunakan belum mampu melibatkan siswa secara aktif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dan mempertimbangkan keterbatasan peneliti, penelitian ini dibatasi pada aspek-aspek berikut.

1. Penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran Ekonomi pada siswa kelas XI SMA Pasundan 2 Bandung tahun ajaran 2025/2026.
2. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)*.
3. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media permainan ular tangga yang disesuaikan dengan materi pembelajaran Ekonomi.
4. Materi pokok dalam penelitian ini dibatasi pada materi ketenagakerjaan pada mata pelajaran Ekonomi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang peneliti merumuskan permasalahan yang akan dikaji, sebagai berikut:

1. Bagaimana perbedaan peningkatan motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)* berbantu media ular tangga dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung di SMA Pasundan 2 Bandung?
2. Apakah model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)* berbantu media ular tangga berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hal hal sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)* berbantu media ular tangga dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung di SMA Pasundan 2 Bandung.

2. Untuk mengetahui pengaruh signifikan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media ular tangga terhadap motivasi belajar siswa di SMA Pasundan 2 Bandung.

F. Manfaat Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang strategi pembelajaran inovatif. Penelitian ini memperkuat integrasi antara teori motivasi belajar dan teori pembelajaran kooperatif melalui penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media permainan edukatif.

Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menambah referensi ilmiah mengenai efektivitas model pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di jenjang SMA, sehingga dapat menjadi landasan konseptual bagi penelitian-penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi peserta didik

Melalui penerapan model TGT berbantu media ular tangga, siswa diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, serta rasa percaya diri dalam proses pembelajaran. Kerja sama dalam kelompok mendorong siswa untuk saling membantu, bertukar ide, serta mengembangkan kemampuan sosial dan akademik. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan aplikatif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas. Penerapan model *Cooperative Learning* tipe TGT berbantu media ular tangga dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih aktif,

menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Ekonomi.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman langsung dalam menerapkan model pembelajaran inovatif di kelas serta mengembangkan kemampuan peneliti dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi penelitian eksperimen di bidang pendidikan. Selain itu, penelitian ini dapat memperluas wawasan peneliti mengenai efektivitas pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

4. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu media permainan edukatif. Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber referensi bagi mahasiswa, praktisi pendidikan, maupun pihak lain yang tertarik pada pengembangan strategi pembelajaran inovatif.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dan dasar pertimbangan bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji model *Cooperative Learning* tipe TGT atau model pembelajaran kooperatif lainnya dengan variabel, jenjang pendidikan, maupun mata pelajaran yang berbeda. Selain itu, penelitian ini membuka peluang untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran di masa mendatang.

3. Manfaat Metodologis

Secara metodologis, penelitian ini memperkaya bukti empiris berbasis eksperimen (quasi experiment) dalam bidang pendidikan, khususnya terkait efektivitas model *Cooperative Learning* tipe TGT berbantu media permainan. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi desain penelitian eksperimen pendidikan bagi mahasiswa atau peneliti lain yang ingin mengkaji model pembelajaran kooperatif dengan pendekatan yang serupa.

G. Definisi Operasional

Untuk mencegah terjadinya salah tafsir terkait judul penelitian ini dan sumber penelitian penulis memberikan definisi terhadap variabel-variabel yang terkait sebagai berikut:

1. Model pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Achadah (2025, hlm.11) mengatakan Pembelajaran kooperatif atau *Cooperative Learning* merupakan suatu pendekatan dalam pendidikan yang menekankan pentingnya kerja sama antar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Istilah *cooperative* bermakna kerja sama, sedangkan *learning* berarti belajar, sehingga pendekatan ini berorientasi pada kegiatan belajar yang dilakukan secara kolaboratif. Dalam penerapannya, pembelajaran kooperatif mampu membangun suasana belajar yang kondusif, di mana peserta didik tidak hanya belajar secara mandiri, tetapi juga berinteraksi dalam kelompok-kelompok kecil. Melalui kerja sama tersebut, peserta didik dapat saling bertukar pengetahuan, pengalaman, serta keterampilan, sehingga kekurangan yang dimiliki masing-masing individu dapat saling dilengkapi.

2. *Teams Game Tournament* (TGT)

Menurut Achadah (2025, hlm.41) *Team Games Tournament* (TGT) merupakan pendekatan pembelajaran yang meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui aktivitas permainan yang bersifat kompetitif dan kolaboratif. Peserta didik dibagi ke dalam kelompok kecil untuk bekerja sama menyelesaikan tugas pembelajaran. Penerapan TGT mendorong keaktifan belajar, mengembangkan kemampuan sosial dan kerja sama, meningkatkan motivasi belajar, serta melatih keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan komunikasi sebagai kompetensi penting abad ke-21.

3. Media Pembelajaran Ular Tangga

Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media diartikan sebagai perantara (*wasā'il*) yang berfungsi menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Gerlach dan Ely dalam Rahmah (2023, hlm.15) mengatakan secara umum media mencakup manusia, bahan, maupun peristiwa yang

mampu menciptakan kondisi sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Berdasarkan pengertian tersebut, guru, buku teks, serta lingkungan sekolah dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran. Rahmah (2023, hlm.16) mengatakan bahwa permainan ular tangga diciptakan oleh Saint Gyandev yaitu pada abad ke- 13 masehi. Permainan ular tangga adalah permainan sederhana yang berbentuk kertas segi empat dengan aneka gambar yang disisipi ular atau tangga. Selain itu ada nomor-nomor dari satu sampai seratus.

4. Motivasi

Motivasi berasal dari kata motif, yang berarti dorongan atau daya penggerak yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu tindakan. Motif menjadi dasar terbentuknya motivasi, yang dapat dimaknai sebagai kekuatan pendorong yang telah aktif dalam diri individu. Dengan demikian, motivasi dapat diartikan sebagai segala bentuk dorongan yang memengaruhi tingkah laku seseorang untuk bertindak guna memenuhi kebutuhan tertentu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), motivasi diartikan sebagai dorongan yang muncul dalam diri seseorang, baik secara sadar maupun tidak sadar, untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Dalam perspektif psikologi, motivasi dipahami sebagai usaha atau kekuatan yang menyebabkan individu atau kelompok tergerak untuk melakukan suatu aktivitas karena adanya keinginan mencapai tujuan yang diharapkan atau memperoleh kepuasan dari tindakan tersebut (Harefa dkk., 2024, hlm.26).

H. Sistematika Skripsi

Menurut buku Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa (KTI) FKIP UNPAS (2025, hlm.36-37) prosedur yang digunakan untuk menyusun skripsi Adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini berfungsi untuk memperkenalkan pembaca terhadap permasalahan yang menjadi fokus penelitian. Pada bagian ini dijelaskan latar belakang penelitian serta alasan pentingnya penelitian dilakukan, khususnya apabila terdapat kesenjangan antara kondisi ideal dan kenyataan di lapangan yang

memerlukan kajian lebih lanjut. Melalui bab pendahuluan, pembaca diharapkan dapat memahami permasalahan yang diangkat serta tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian.

BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Bab ini memuat tinjauan teori yang menjelaskan berbagai konsep, gagasan, aturan, dan kebijakan yang didukung oleh hasil penelitian sebelumnya. Kajian teoritis tersebut digunakan untuk merumuskan definisi konseptual dan operasional dari variabel penelitian. Selain itu, dalam bab ini disusun kerangka pemikiran yang menggambarkan hubungan antarvariabel sebagai dasar pelaksanaan penelitian.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan secara rinci metodologi penelitian yang digunakan, meliputi desain penelitian, subjek penelitian, tujuan penelitian, instrumen penelitian, serta prosedur pengumpulan data. Selain itu, diuraikan pula langkah-langkah dan teknik penelitian yang dilakukan secara sistematis untuk menyelesaikan permasalahan dan memperoleh hasil yang diharapkan.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini menyajikan hasil penelitian berdasarkan data yang telah diolah dalam berbagai bentuk sehingga dapat dianalisis. Bagian pembahasan berfungsi untuk menginterpretasikan temuan penelitian serta menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya.

BAB V Simpulan dan Saran

Bab ini berisi simpulan yang merupakan rangkuman hasil penelitian beserta interpretasi analisis yang telah dilakukan. Selain itu, disampaikan pula saran yang dapat menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya maupun pihak-pihak yang berkepentingan dalam bidang terkait