

Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* dalam Pembelajaran Geografi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Sikap Sosial Siswa di Sekolah Menengah Atas

Oleh

Dina Rifqo Niyah, NIM 1914031005
Program Studi S1 Pendidikan Geografi
Jurusan Geografi

ABSTRAK

Salah satu masalah yang dialami oleh siswa dalam era digital adalah menurunnya motivasi belajar dan kepedulian sosial siswa. Masalah tersebut dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap motivasi belajar dan sikap sosial siswa. Rancangan penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini kelas X SMA Negeri 2 Banjar sebanyak 10 kelas, dengan jumlah siswa 326 orang. Sampel penelitian menggunakan teknik sampel acak sederhana setelah dilakukan uji kesetaraan kelas. Kelas yang terpilih sebagai sampel adalah kelas X MIPA 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas X MIPA 4 sebagai kelas kontrol dengan total anggota pada kelas sampel sebanyak 61 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa secara parsial. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi motivasi belajar = $0,001 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar siswa. (2) Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap sikap sosial siswa secara parsial, yang mana nilai signifikansi sikap sosial siswa = $0,016 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap sikap sosial siswa (3) Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar dan sikap sosial siswa secara simultan. Hasil dari perlakuan yang signifikan oleh prosedur *Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, Roy's Largest Root*. Didapat nilai signifikannya 0,001, dimana $0,001 < 0,05$ sesuai kriteria bahwa H_0 (menolak) dan H_1 (menerima) maka variabel bebas Model Pembelajaran TGT menunjukkan adanya pengaruh pada variabel terikat yakni motivasi belajar dan sikap sosial siswa.

Kata Kunci: Model Kooperatif, Motivasi belajar, Sikap sosial siswa, *Team Games Tournament*

ABSTRACT

One of the problems experienced by students in the digital era is the decline in students' learning motivation and social awareness. This problem can have an impact on low student learning outcomes. This research aims to analyze the effect of implementing the Team Games Tournament type cooperative model on students' learning motivation and social attitudes. The research design used was a quasi-experimental Nonequivalent Control Group Design. The population in this study was 10 classes in class X of SMA Negeri 2 Banjar, with a total of 326 students. The research sample used a simple random sampling technique after a class equality test was carried out. The classes selected as samples were class X MIPA 3 as the experimental class and class X MIPA 4 as the control class with a total of 61 students in the sample class. The research results show that: (1) There is a significant effect of implementing the Team Games Tournament (TGT) type cooperative model on student learning motivation partially. The results of the hypothesis test show a significance value for learning motivation = $0.001 < 0.05$, which means that there is an influence of the TGT learning model on student learning motivation. (2) There is a significant effect of implementing the Team Games Tournament (TGT) type cooperative model on students' social attitudes partially, where the significance value of students' social attitudes = $0.016 < 0.05$ so it can be concluded that there is an influence of the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model) on students' social attitudes (3) There is a significant influence of implementing the Team Games Tournament (TGT) type cooperative model on students' learning motivation and social attitudes simultaneously. The results of significant treatment by Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, Roy's Largest Root procedures. The significant value was 0.001, where $0.001 < 0.05$ according to the criteria that H_0 (reject) and H_1 (accept), the independent variable of the TGT Learning Model shows an influence on the dependent variable, namely learning motivation and students' social attitudes.

Keywords: Cooperative Model, Learning Motivation, Student Social Attitudes, Team Games Tournament