

ABSTRAK

ANNISA NURUL F, 2023. Pengaruh Penggunaan Media Tic Tac Toe Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI A SMA Negeri 2 Ciamis Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024. Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi.

Penelitian bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Tic Tac Toe terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI A SMA Negeri 2 Ciamis Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024. Latar belakang masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif berjenis eksperimen dengan pendekatan kuasi eksperimen. Desain yang digunakan yaitu *Non-Equivalent Control Group Design*. Teknik sampel yang digunakan adalah *purposive sampling* dengan kelas XI A 2 sebanyak 35 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas XI A 1 sebanyak 36 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik kuesioner, observasi, dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis *Independent Sample T-test*. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai *pretest* pada kelas kontrol adalah 82,11% sedangkan nilai *posttest* kelas kontrol sebesar 84,29%. Sedangkan bahwa rata-rata nilai *pretest* eksperimen adalah 85,42 sedangkan nilai *posttest* sebesar 91,97%. Adapun presentase rata-rata motivasi belajar siswa di XI A 2 sebelum diberikan perlakuan sebesar 75,07% dan setelah diberi perlakuan sebesar 76,31% termasuk pada kategori baik setelah menggunakan model TGT berbantuan media Tic Tac Toe. Hasil uji hipotesis diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dan $r_{hitung} > r_{tabel}$ sebesar $3,376 > 1,997$ yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat diketahui bahwa penggunaan media Tic Tac Toe memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Kata Kunci : Tic Tac Toe, Motivasi Belajar

ABSTRACT

ANNISA NURUL F, 2023. The Effect of Tic Tac Toe Games To Student's Learning Motivation in Indonesian History Class XI A SMA Negeri 2 Ciamis in the 2023/2024 Academic Year. *Department of History Education, Faculty of Teacher Training and Education, Siliwangi University.*

This research aims to determine the effect of Tic Tac Toe on student's motivation in Indonesian History subjects, class XI A 2 SMA Negeri 2 Ciamis. The problem in this research is student's learning motivation low especially learning history. The research method used is a quantitative research method of the experimental type with a quasi-experimental approach. The design used is the Non-Equivalent Control Group Design. The sampling technique used purposive sampling who XI A 2 with 35 students as experiment class and XI A 1 with 36 students as control class. The data collection technique in research used questionnaire and observation. And analysis data was use normality test, homogeneity test, independent sample t-test. The result showed that the average score from pretest control class is 82,11% meanwhile score posttest kefrom control class is 84,29%. At the same time, the average score from pretest experiment class is 85,42% meanwhile score posttest from experiment class is 91,97%. The precentage from average student.s motivation in XI A 2 before treated is 75,07% and after treated is 76,31% which included in good category after using TGT assisted Tic Tac Toe. Based on hypothesis test, a Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$ Sig. was obtained and a dan $r_{\text{calculation}} > r_{\text{tabel}}$ of $3,376 > 1,997$ which means H_a is accepted and H_o is rejected. So. based from the result , that using Tic Tac Toe to learning indonesia history had an influence for students motivation.

Keywords : *Tic Tac Toe, Student's Motivation*