

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar sejarah di Kelas XII C 1 SMA Negeri 15 Garut. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode quasi eksperimen menggunakan *pretest* dan *posttest* dengan bentuk *non-equivalent control group desain*. Populasi penelitian adalah kelas XII SMA Negeri 15 Garut yang berjumlah 415 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian yaitu kelas XII C 1 sebagai kelas eksperimen, dan kelas XII A 1 sebagai kelas kontrol. Pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik *non-probability sampling* dengan bentuk *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi dan kuisioner yang disebar sebelum dan sesudah dilakukan *treatment* sehingga dapat dilihat pengaruhnya. Sebelum data disebarkan, instrumen penelitian sudah melalui uji validitas dengan uji *Bivariate Correlation Person* serta uji reliabilitas dengan uji *Cronbach's Alpha*, sehingga layak untuk disebarkan kepada responden setelah data terkumpul, data tersebut diolah dengan analisis uji hipotesis *Independen Sample T-Test* menggunakan aplikasi SPSS. Hasil dari analisis menunjukkan nilai $\text{sig } 0,000 < 0,05$ yang berarti nilai sig lebih kecil dari t_{tabel} . Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, *Teams Games Tournament* (TGT), Motivasi belajar, Pembelajaran sejarah

ABSTRACT

The The study aims to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model on history learning motivation in Class XII C 1 SMA Negeri 15 Garut. The research method used in this research is quantitative with quasi experimental method using pretest and posttest with non-equivalent control group design. The research population was class XII SMA Negeri 15 Garut which amounted to 415 students. The samples used in the study were class XII C 1 as the experimental class, and class XII A 1 as the control class. Sampling in this study is using non-probability sampling technique with purposive sampling. Data collection techniques were carried out using observations and questionnaires distributed before and after treatment so that the effect could be seen. Before the data is distributed, the research instrument has gone through a validity test with the Bivariate Correlation Person test and a reliability test with the Cronbach's Alpha test, so that it is feasible to distribute to respondents after the data is collected, the data is processed by analyzing the Independent Sample T-Test hypothesis test using the SPSS application. The results of the analysis show a sig value of $0.000 < 0.05$, which means that the sig value is smaller than the t table. Based on this, it can be concluded that there is an effect of using the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model on learning motivation.

Keywords: *Learning Model, Teams Games Tournament (TGT), Learning motivation, History learning.*