

ABSTRAK

Nita Kurniawati Arifin (1300166). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Menggunakan Permainan *Treasure Clue* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS (Studi Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran IPS Terhadap Siswa Kelas V SD Negeri Cipacing II Kab. Sumedang)

Skripsi. Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia

Motivasi adalah dorongan yang menyebabkan terjadinya suatu perbuatan. Motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Siswa yang tidak belajar jika tidak memiliki motivasi untuk belajar. Hal ini tentunya berdampak pada rendahnya aktivitas belajar siswa sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan motivasi belajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan metode dan model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Tujuan pokok dalam penelitian ini adalah “Bagaimana efektivitas model pembelajaran *cooperative learning* menggunakan permainan *treasure clue* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS”. Secara lebih khusus rumusan masalah dari penelitian ini adalah apakah terdapat peningkatan motivasi belajar aspek *cognitive motives*, *self expression*, dan *self enhancement* yang signifikan pada siswa yang menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* menggunakan permainan *treasure clue* dibandingkan dengan siswa yang menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner angket. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *Purposive sampling*. Hasil penelitian ini secara umum menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *cooperative learning* menggunakan permainan *treasure clue* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SD Negeri Cipacing II Kab. Sumedang. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan motivasi belajar siswa pada siswa yang menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* menggunakan permainan *treasure clue* dibandingkan dengan siswa yang menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* pada mata pelajaran IPS.

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Cooperative Learning*, Permainan *Treasure Clue*, Motivasi Belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Sekolah Dasar.

ABSTRACT

Nita Kurniawati Arifin (1300166). *The Effectiveness of Cooperative Learning Model Using Treasure Clue Games The Improvement Toward Grade V Student Learning Motivation On Social Science Subject (Quasi Experimental Study in Social Science Subject toward Grade V Student of SD Negeri Cipacing II Kab. Sumedang)*

Thesis. Curriculum and Educational Technology Departement. Faculty of Education. Indonesia University Of Education.

Motivation is a stimulus that causes a particular action. Motivation is one of factors that influence student learning activities. Student won't learning something if they don't have motivation to learn. It certainly affects the low student's learning outcomes, so it takes effort to improve student motivation. One of the efforts that can be done is apply an effective learning method and learning model in order to improve student learning motivation. The main issue of this research is "how does the effectiveness of cooperative learning model using treasure clue games toward student learning motivation of class V in subject social sciences". More specifically, the research problems of this research is there any improvement in student's learning motivation in cognitive motives, self expression and self enhancement aspect in significantly which applying cooperative learning model using treasure clue compared with student which applying cooperative learning type jigsaw. The method used in this research is quasi experimental with nonequivalent control group design. The instrument that used in this research is questionnaire. Sampling technique in this research is purposive sampling. The general result of this study shows that application of cooperative learning model using treasure clue games effective to improve student motivation in subject sosial sciences at V Grade of SD Negeri Cipacing II Kab Sumedang. This is evidenced by improvement of student learning motivation in student who applying cooperative learning model compared with student who applying cooperative learning model type jigsaw in subject social sciences.

Keywords : *Cooperative Learning Model, Treasure Clue Games, Learning Motivation, Social Sciences, Elementary School.*