

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA**

(Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Kelas X Keuangan 2 SMK Sangkuriang 1 Cimahi pada Materi Laporan Keuangan)

**Widianti Dwi Mawarni**

**Pembimbing: Drs. Faqih Samlawi, MA / Badria Muntashofi, S.Pd, M.Si**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Desain penelitiannya adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Keuangan SMK Sangkuriang 1 Cimahi. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas X Keuangan 2 SMK Sangkuriang 1 Cimahi. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pemberian kuesioner tentang motivasi belajar di kelas X Keuangan 2 di SMK Sangkuriang 1 Cimahi sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif. Pengujian statistik yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu uji normalitas data dan pengujian hipotesis. Teknik pengolahan data menggunakan bantuan *Microsoft Excel*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa di kelas eksperimen berada pada kategori tinggi dengan persentase 44,44% dan persentase siswa dengan kategori rendah sebesar 19,44%. Hasil pengujian hipotesis (uji t) pada taraf kepercayaan 95% dengan hasil  $t_{hitung} (9,467) > t_{tabel} (1,994)$  sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

**Kata Kunci :** *Model Pembelajaran, Motivasi Belajar*

Widianti Dwi Mawarni, 2018

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA: Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Kelas X Keuangan 2 SMK Sangkuriang 1 Cimahi pada Materi Laporan Keuangan

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**THE EFFECT OF IMPLEMENTATION TEAMS GAMES TOURNAMENT  
MODEL ON STUDENT'S MOTIVATION  
(An Experimental Study on Accounting Basic Class X Financial 2 SMK  
Sangkuriang 1 Cimahi on Financial Statement)**

**Widianti Dwi Mawarni**

**Mentor : Drs. Faqih Samlawi, MA / Badria Muntashofi, S.Pd, M.Si**

**ABSTRACT**

*This study aimed to determine whether there was an increase in student's motivation after using Teams Games Tournament (TGT) models. The method used in this study was experimental method. Furthermore, the research design applied was One Group Pretest-Posttest Design. The population of this study were students of class X Financial 2 SMK Sangkuriang 1 Cimahi. The sampling technique used purposive sampling. The samples of this study were student of class X Financial 2 SMK Sangkuriang 1 Cimahi. For data collection, questionnaires about learning motivation were given to students in class X Financial 2, before and after learning session with Teams Games Tournament (TGT) models. The method used to examine this issue was descriptive statistic. Statistical tests used in this research was the normality test and hypothesis test. Data processing technique which used was aided by Microsoft Excel. The results of data analysis process showed that students motivation in experiments class was tended in high category with 44,44% percentage, and percentage of students motivation which tended in low category was 19,44%. The result of hypothesis test at 95% confidence level, which showing result  $t_{counted} (9,467) > t_{table} (1,994)$  revealed that there was an increase in student learning motivation after using Teams Games Tournament (TGT) models.*

*Keyword: Learning Models, Motivation in Learning*

**Widianti Dwi Mawarni, 2018**

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR SISWA: Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Kelas X  
Keuangan 2 SMK Sangkuriang 1 Cimahi pada Materi Laporan Keuangan**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu