

Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Role Card* Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kediri

Cantika Putri Nugraha

S1 Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

cantikanugraha16080554062@mhs.unesa.ac.id

Waspodo Tjipto Subroto

Departement of Economics Education, Faculty of Economics, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

waspodosubroto@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan dilakukannya percobaan ini adalah mendeskripsikan dan menganalisis keefektifan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi peserta didik untuk belajar belajar peserta didik serta hasil belajarnya. Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang memusatkan semua kegiatan belajar pada peserta didik dengan membentuk konsep pertandingan antar kelompok. Salah satu unsur yang terdapat dalam pelaksanaan TGT adalah adanya unsur penghargaan yang diberikan. Penghargaan ini dirasa mampu untuk menarik minat dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk memenangkan pertandingan. Dengan bantuan media *role card*, setiap peserta didik akan menanamkan tanggung jawab pada dirinya untuk menjawab soal yang diberikan. Jenis dari penelitian ini ialah penelitian jenis kuantitatif eksperimen menggunakan desain *pre-test* dan *post-test* grup kontrol. Hasil penelitian, menunjukkan bahwa Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media *role card* mampu menambah motivasi peserta didik kelas X IPS 1 SMA Negeri 2 Kediri. Hal ini dibuktikan uji *paired t-test* yang menunjukkan perbedaan signifikan sebelum dan sesudah penerapan TGT dengan media *role card*. Serta mampu meningkatkan hasil belajar yang dikuatkan dengan hasil belajar yang meningkat dari *pre-test* dengan rata-rata nilai 53.83 ke nilai *post-test* 75.25. Sedangkan nilai kelas kontrol *pre-test* dengan rata-rata nilai 71.6 ke nilai *post-test* 74.83. Nilai kelas eksperimen yang menerapkan pembelajaran TGT lebih tinggi dari nilai kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran secara konvensional.

Kata Kunci: Model pembelajaran kooperatif tipe TGT, motivasi belajar, hasil belajar.

Abstract

This study aims to describe and find out the effectiveness of the application of the *Teams Games Tournament* type of cooperative learning model to students' learning motivation and learning outcomes. The *Teams Games Tournament* cooperative learning model is a cooperative learning model that focuses all learning activities on students by forming the concept of inter-group competition. One element contained in the implementation of the TGT is the element of appreciation given. This appreciation is considered capable of attracting interest and increasing the motivation of students to win the match. With the help of media role cards, each student will inculcate responsibility for himself to answer the questions given. This type of research is a quantitative research experiment with a *pre-test* and *post-test* control group design. Based on the results of the study, showed that the implementation of the *Teams Games Tournament* (TGT) type of cooperative learning model with the help of media role cards was able to increase the motivation of students of class X IPS 1 of SMA Negeri 2 Kediri. This was proven by *paired t-test* which showed significant differences before and after the implementation of TGT with the role card media. And able to improve learning outcomes as evidenced by the increase in learning outcomes from *pre-test* with an average value of 53.83 to 75.25 *post-test*. While the value of the *pre-test* control class with an average value of 71.6 to 74.83 *post-test*. The value of the experimental class applying the *Teams Games Tournament* (TGT) is higher than the value of the control class applying the conventional learning model.

Keywords: TGT type of cooperative learning model, learning motivation, learning outcomes.

PENDAHULUAN

Bidang pendidikan adalah satu dari sekian bidang yang perlu untuk terus dikembangkan di Indonesia ini, terlebih lagi dari tahun ke tahun semakin banyak perkembangan teknologi yang bermunculan sebagai hasil dari globalisasi. Tidak semua teknologi yang modern membawa dampak baik bagi kehidupan, terutama dalam bidang pendidikan itu sendiri. Pendidikan dapat direalisasikan dengan pembelajaran dan proses belajar peserta didik. Pembelajaran dan belajar memiliki kandungan arti yang berbeda, menurut Hilgard dan Bower (Indrawati, 2015) mengatakan bahwa seseorang yang belajar, akan mengalami perubahan pada tingkah lakunya sebagai hasil dari pengalaman yang dilakukan berulang-ulang namun tidak didasarkan oleh kecenderungan seperti pengaruh obat. Sedangkan belajar dalam buku *Cooperative Learning* (Suprijono, 2009) para ahli bidang pendidikan mengidentifikasi konsep belajar. Menurut Gagne (Suprijono, 2009) belajar adalah sebuah perubahan kemampuan pribadi seseorang yang diperoleh melalui aktivitas. Perubahan ini bukan hasil proses pertumbuhan yang alamiah. Sedangkan menurut Travers (Suprijono, 2009) belajar merupakan sebuah proses yang menyebabkan seseorang menyesuaikan tingkah lakunya.

Sedangkan pembelajaran menurut (Pane & Darwis Dasopang, 2017) merupakan sebuah hubungan yang dibentuk oleh pendidik, dan peserta didik dimana di dalamnya terdapat komponen lain seperti bahan ajar, metode menyampaikan pelajaran, strategi pembelajaran, bahan ajar, dll. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila mencapai semua tujuan pembelajaran dan tujuan pendidikan yang sudah ditetapkan.

Terdapat banyak faktor yang menjadi pendukung terlaksananya proses belajar, yaitu faktor internal dan eksternal. Menurut Daryanto (Agustine, Kp, Kep, Liunokas, & Kep, n.d.) faktor internal diantaranya: sikap peserta didik, minat belajar, dan motivasi dalam diri peserta didik, sementara faktor eksternalnya diantaranya: kondisi keluarga, lingkungan masyarakat, dan lingkungan sekolah.

Menurut (Sudjana, 1989; Rohwati, 2012) hasil belajar adalah sesuatu yang ditandai adanya perubahan dalam seseorang yang dapat dilihat di berbagai macam bentuk seperti sikap dalam diri, tingkah laku, dan perubahan lain dalam peserta didik. Pengambilan nilai dapat dilakukan secara individu ataupun berkelompok, karena pembelajaran tidak hanya dilakukan oleh guru, namun juga sesama peserta didik.

Hasil kajian pendahuluan yang dilakukan di SMAN 2 Kediri, terdapat 3 permasalahan utama yaitu, terdapat selisih rata-rata nilai yang signifikan kelas X IPS1 dan IPS 2, peserta didik lebih sering berdiskusi dengan sesama teman, dan rendahnya motivasi peserta didik untuk mendapatkan nilai yang baik. Dengan hasil kajian permasalahan tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

TGT yaitu salah satu jenis model pembelajaran kooperatif dimana semua peserta didik dibentuk dan dikelompokkan secara acak, baik dari suku, ras, jenis kelamin, hingga prestasi belajarnya. Peneliti berfokus pada tahapan-tahapan dalam model pembelajaran TGT, salah satunya tahap penghargaan. Tahap penghargaan dalam model pembelajaran TGT ini yang dirasa mampu menambah motivasi peserta didik untuk mendalami materi dan mendapatkan hasil belajar yang baik. Seperti teori Maslow (Djata, 2018) yang menyebutkan hierarki kebutuhan manusia diantaranya: kebutuhan fisiologis manusia, rasa aman, kebutuhan sosial, kebutuhan penghargaan, dan mengaktualisasi diri.

Selain itu, dalam pelaksanaannya, TGT berpusat pada peran aktif peserta didik dalam pelajaran, dengan memanfaatkan keadaan dalam subjek penelitian dimana peserta didik lebih sering berinteraksi dengan sesama teman. Dengan memanfaatkan tahap penghargaan yang akan diberikan kepada setiap kelompok yang memenangkan *tournament*, konsep belajar dengan sesama teman, dan penggunaan media *role card* yang bertujuan memberikan bagian soal pada setiap peserta didik, diharapkan setiap peserta didik termotivasi untuk terus belajar, dan meningkatkan tanggung jawabnya untuk menjawab soal yang menjadi bagian masing-masing untuk memenangkan *tournament*.

Menurut teori yang dikemukakan Slavin (Ervianna et al., 2012) terdapat lima indikator utama dalam TGT yaitu: persiapan kelas, belajar bersama kelompok, permainan yang diberikan guru, *tournament* antar kelompok, dan *achievement* untuk kelompok yang menang. Tujuan dilakukannya percobaan ini untuk mengkaji keefektifan penerapan model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik.

Dengan penambahan media *role card*, diharapkan peserta didik bertanggung jawab pada setiap bagian soal yang diberikan pada setiap diri peserta didik. Seperti pendapat Slavin (Voorhis, Judy, & Price, 1995) yang mengatakan bahwa motivasionalis berkaitan dengan tujuan yang menciptakan sebuah situasi dimana itu adalah satu-satunya cara agar anggota dapat mencapai tujuan pribadi mereka sendiri dengan keberhasilan kelompok.

METODE

Penelitian jenis kuantitatif ini dilakukan menggunakan metode eksperimen dan menggunakan desain kelas kontrol dan kelas eksperimen, alasan penggunaan desain ini karena menggunakan satu kelas sebagai kelas kontrol, artinya ada perbedaan perlakuan dan pengambilan sampel secara *systematic sampling*. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang tersusun secara sistematis pada bagian dan fenomena yang terjadi serta hubungan antar keduanya (Sugiyono 2007; goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee, 2019). Sedangkan menurut (Marley, 2007; (Robert S. Legutko, 2019) penelitian kuantitatif eksperimen merupakan bagian dari penelitian tindakan untuk memeriksa apakah ada atau tidak hubungan yang

signifikan secara statistik antara variabel kontrol dan terikat.

Kelebihan metode penelitian eksperimen menurut (Nafiah, 2016) diantaranya: peserta didik lebih mempercayai kebenaran dari hasil kesimpulan eksperimennya, dan dapat mengembangkan sikap mengeksplorasi lebih luas.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X IPS SMAN 2 Kediri, kelas IPS 1 dijadikan kelas eksperimen, dan kelas IPS 2 sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan subjek ini menggunakan teknik *non-probability sampling* jenis *purposive sampling*. Menurut (Showkat & Parveen, 2017) *purposive sampling* merupakan jenis pengambilan sampel sesuai dengan penilaian dan hasil observasi peneliti. Dengan mengkaji faktor hasil belajar dan karakteristik peserta didik dalam setiap peneliti berusaha menghubungkan antara permasalahan yang ada dengan penerapan solusi yang ingin diteliti.

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data ada 3 yaitu: observasi, yaitu pengamatan langsung dengan menerapkan model pembelajaran TGT dan hasilnya dicatat sebagai penilaian afektif. Dan tes, yang berupa *pre-test* dan *post-test* yang diperlukan untuk pengambilan nilai atau aspek kognitif. Dan kuesioner, untuk mengambil data peningkatan motivasi untuk mengikuti pembelajaran TGT.

Sedangkan teknik analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Uji Validitas, menurut Suarsimi (2008,72; goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee, 2019) validitas suatu instrumen menunjukkan valid atau sahnyanya suatu instrument yang berarti memiliki nilai validitas yang tinggi. Uji Reliabilitas, menurut Punaji (2012:200) instrument yang reliabel bermakna bahwa instrument tersebut baik untuk mengumpulkan sumber data penelitian dan dapat digunakan secara berulang-ulang. Uji Asumsi Klasik yang terdiri dari: a) Uji analisis deskriptif, untuk menganalisis data tanpa membuat kesimpulan. Fungsi statistik deskriptif yaitu menerangkan keadaan, persoalan, dan gejala (Hasan 2001; (Masnidar Nasution, 2017), b) Uji Normalitas, untuk menguji semua variabel yang berhubungan berdistribusi normal atau tidak, c) Uji *paired T-test*, untuk menelaah perbandingan satu subjek yang berpasangan namun diberikan perlakuan yang berbeda, d) uji *independent-test*, untuk melihat rata-rata perbandingan dua subjek yang berbeda. Uji Hipotesis yang terdiri dari: a) Uji F simultan, untuk mengkaji adanya pengaruh variabel bebas (TGT) terhadap variabel terikat (motivasi dan hasil belajar)

secara bersamaan, b) uji T parsial, untuk mengetahui semua variabel mempengaruhi variabel terikatnya secara individu.

HASIL dan PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu meneliti pengaruh penerapan model pembelajaran TGT berdasarkan kajian pendahuluan yang ada di SMAN 2 Kediri. Penelitian ini dilakukan sebanyak 3 pertemuan durasi 45 menit untuk setiap pertemuannya. Model pembelajaran TGT diterapkan pada kelas eksperimen yang memiliki hasil belajar yang rendah dan motivasi belajar yang kurang dibandingkan dengan kelas kontrol. Perbedaan perlakuan antara kelas kontrol dan eksperimen sebagai berikut:

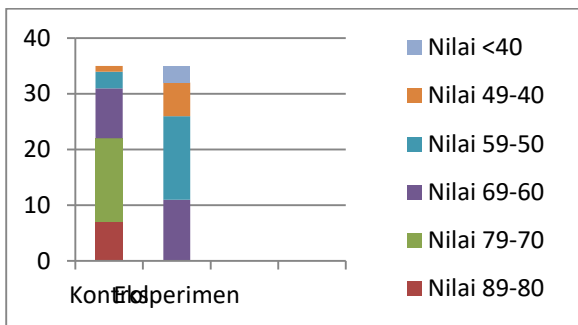
Tabel 1. Perbedaan Kelas Kontrol Dan Eksperimen

Perlakuan	Kelas Kontrol(K)	Kelas Eksperimen(E)
Model pembelajaran	Konvensional	TGT
Pre-test post-test	Ada	Ada
Durasi waktu	3x45 menit	3x45 menit
Bahan belajar	LKS	LKS
Media belajar	PPT	PPT

Pengambilan kuesioner motivasi belajar untuk mengukur keefektifan penerapan model pembelajaran TGT pada siswa. Pada indikator ketekunan dalam belajar, 27 dari 36 siswa mengatakan bahwa model pembelajaran TGT membuat siswa merasa antusias mengikuti pembelajaran. Pada indikator minat belajar, 21 dari 36 siswa memiliki antusias besar untuk mendapat nilai yang baik dengan persiapan belajar, dan pada indikator prestasi belajar, 23 dari 36 siswa mengatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan sesama teman.

Pada pertemuan pertama, dilakukan *pre-test* yang tujuannya untuk melihat pengetahuan yang dimiliki peserta didik sebelum mendapatkan pelajaran lembaga jasa keuangan dari guru. Hasil nilai *pre-test* kelas kontrol dan eksperimen adalah:

Grafik 1. Hasil Pre-Test Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

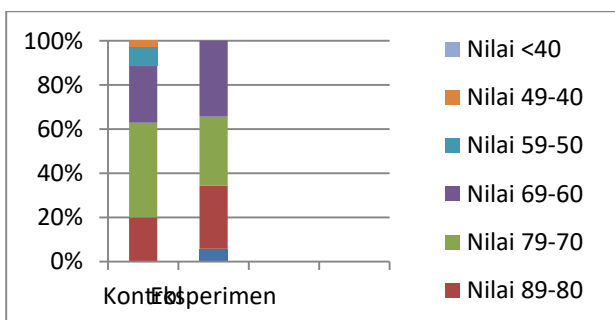


Menurut tabel tersebut, kelas kontrol hanya terdapat 10 peserta didik yang nilainya di bawah KKM (78), sedangkan kelas eksperimen semua siswa dikategorikan tidak lulus.

Pada pertemuan kedua, semua materi disampaikan kepada siswa dengan perbedaan penerapan pembelajaran TGT untuk kelas eksperimen, dan konvensional untuk kelas kontrol.

Di pertemuan ketiga, dilakukan pengambilan nilai post-test dengan durasi 2x45 menit. Berikut hasil post-test kelas kontrol dan eksperimen:

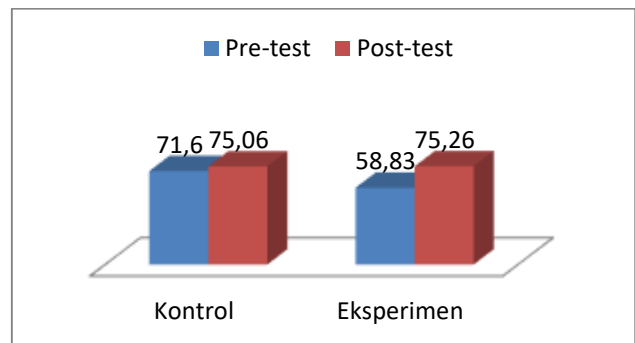
Grafik 2. Hasil Post-Test Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen



Berdasarkan uji validitas, dari 16 pertanyaan kuesioner motivasi belajar, terdapat 5 pertanyaan yang tidak valid. Dimana suatu kuesioner dikatakan valid jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, nilai r_{tabel} untuk jumlah responden (N) 35 adalah sebesar 0.344. Sedangkan hasil uji reliabilitas motivasi belajar terdapat nilai *Cronbach's Alpha* lebih tinggi dari r_{tabel} yaitu 0.662, maka kuesioner dikatakan reliabel.

Uji analisis deskriptif motivasi belajar dan hasil belajar menunjukkan hasil yang berbeda secara signifikan. Perbandingan kelas eksperimen sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran TGT adalah sebagai berikut:

Grafik 3. Perbandingan Hasil Rata-Rata Nilai Kelas Kontrol Dan Eksperimen



Hipotesis yaitu dugaan peneliti sementara pada pertanyaan dalam penelitian. Hipotesis penelitian ini adalah:

Ho : tidak ada pengaruh penerapan model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik.

Ha : adanya pengaruh penerapan model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji hipotesis adalah, hipotesis diterima apabila nilai $Asymp.Sig < 0.005$, dan hipotesis ditolak apabila nilai $Asymp.Sig > 0.005$. Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai $Asymp.Sig$ bernilai $0.00 < 0.005$ (kurang dari 0.005). Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik di SMAN 2 Kediri.

PEMBAHASAN

Pelaksanaan TGT dalam penelitian ini menggunakan teori Slavin (2010; Ervianna et al., 2012) diantaranya tahap penyajian kelas, belajar bersama kelompok, permainan yang diberikan oleh guru, pertandingan antar kelompok, dan penghargaan yang diberikan pada kelompok pemenang. Pada pelaksanaannya, peneliti menambahkan media *role card* dengan tujuan untuk memaksimalkan tanggung jawab pada diri peserta didik.

Pengaruh TGT terhadap motivasi belajar

Berdasarkan fenomena pertama yang terjadi pada subjek penelitian ini, bahwa motivasi peserta didik tergolong masih rendah, peserta didik cenderung untuk menerima berapapun hasil ulangannya. Sebelum diterapkannya model pembelajaran TGT, guru hanya menerapkan model pembelajaran konvensional dimana pembelajaran hanya berpusat pada aktivitas guru menggunakan metode ceramah, dan pengambilan nilai hanya dilakukan melalui *paper test*.

Menurut (Amri & Abadi, 2013) motivasi peserta didik untuk belajar bisa timbul dari dalam dirinya sendiri, maupun pengaruh dari lingkungan belajar di sekitarnya. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif mendorong peserta didik untuk lebih giat belajar. Salah

satu rangsangan yang diberikan oleh peneliti yaitu dengan menitikberatkan salah satu tahapan dalam TGT yaitu tahap penghargaan yang diberikan, yang dirasa mampu untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Indikator untuk mengukur motivasi peserta didik dalam (Wulandari & Surjono, 2013) meliputi: ketekunan dalam belajar, pantang menyerah menghadapi kesulitan, fokus dalam pembelajaran, kemauan berhasil dalam pelajaran, kemandirian, dan penghargaan yang diberikan.

Penghargaan yang diberikan kepada setiap kelompok peserta didik mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik menyelesaikan soal pertanyaan yang diberikan agar kelompok mereka dapat memenangkan turnamen dan mendapatkan penghargaan. Hasil ini sesuai dengan teori Herzberg (Andjarwati, 2015) yang mengatakan faktor pemuas manusia diantaranya: prestasi, kepuasan pekerjaan itu sendiri, penghargaan yang diperoleh, rasa tanggung jawab, kenaikan pangkat dan jabatan.

Berdasarkan hasil penerapan model pembelajaran TGT menunjukkan bahwa 21 dari 36 siswa mengatakan TGT mampu meningkatkan antusias peserta didik untuk mendapat nilai yang tinggi. Hasil ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (T. Arafat, 2014) yang menunjukkan bahwa ada pengaruh motivasi belajar renang gaya dada dengan model pembelajaran TGT yaitu sebesar 10,48%.

Dengan menggunakan bantuan media *role card*, peserta didik diberikan soal secara pribadi yang dapat menambah rasa tanggung jawab peserta didik dan meningkatkan semangat untuk giat belajar. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *role card* efisien jika digunakan dalam model pembelajaran kooperatif.

Pengaruh TGT terhadap hasil belajar

Berdasarkan fenomena yang kedua dan ketiga, peserta didik dalam kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata yang kurang dari kelas kontrol. Mereka cenderung berdiskusi dan menanyakan penjelasan pada materi apa yang belum di mengerti kepada sesama teman. Diskusi dalam tahap TGT dimaksudkan agar peserta didik dalam suatu kelompok semakin *solid* dan mampu menyelesaikan soal yang diberikan.

Peserta didik bermotivasi tinggi tinggi, maka hasil belajar yang diperoleh juga tinggi. Hasil ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Firdaus Daud (Daud, 2012) yang mengatakan *EQ* (kecerdasan emosional) dan motivasi belajar peserta didik memiliki pengaruh terhadap hasil belajar biologi siswa SMA Negeri di Kota Palopo yaitu sebesar 52,6% dan 34,1%. Begitupula menurut Nashar (Hamdu & Agustina, 2011) yang berpendapat bahwa motivasi belajar dalam diri peserta didik dalam pembelajaran mempunyai pengaruh penting untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam setiap materi.

Begitu pula dengan penelitian Sintia Lestari (Lestari, 2016) yang menerapkan metode pembelajaran *peer teaching* atau pembelajaran sesama teman, yang berhasil meningkatkan nilai kelas eksperimen daripada kelas kontrol yaitu sebesar 81.9 dan 72.3.

Selain itu, model pembelajaran TGT ialah model pembelajaran yang fleksibel, artinya *games* yang digunakan dapat diterapkan pada materi apa saja, dalam penelitian ini adalah materi lembaga jasa keuangan, seperti teori Slavin (2006:338; Syahrir, 2012) yang mengatakan bahwa TGT merupakan model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan pada materi apa saja. Permainan ini dirasa lebih menantang daripada permainan secara individu, permainan ini memberikan tantangan kepada peserta didik untuk saling membantu dan mengurugi masalah *games* individual, yaitu lebih konsisten. Sesuai dengan pendapat Park (Alifiani, 2017) yang mengatakan bahwa dampak positif pembelajaran dengan *games* ialah dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dan meningkatkan hasil belajar.

Pengaruh TGT terhadap motivasi belajar dan hasil belajar

Mengkaji permasalahan pada subjek penelitian diantaranya: terdapat perbedaan yang signifikan dua kelas dalam mata pelajaran ekonomi, motivasi peserta didik untuk mendapatkan nilai yang baik, dan peserta didik cenderung untuk berdiskusi dengan sesama teman. Dengan menggunakan model pembelajaran *games*, dan pemberian penghargaan untuk setiap kelompok yang menang, maka peserta didik termotivasi untuk belajar lebih giat agar mampu menjawab soal-soal yang diberikan, sehingga hasil belajar peserta didik juga akan naik. Serta menghubungkan dengan hasil penerapan model pembelajaran TGT yang mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik, hal ini sesuai dengan hasil penelitian (Permata, 2014) yang menunjukkan bahwa motivasi belajar mempengaruhi hasil belajar siswa, semakin rendah motivasi belajarnya, maka hasil belajar juga rendah, dan begitu sebaliknya.

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian yang dilakukan dapat diambil simpulan berikut: a) penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik; b) penerapan TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, c) penerapan TGT berpengaruh terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional dalam materi lembaga jasa keuangan.

Saran

Berdasarkan kajian data dan simpulan, peneliti memberikan saran demi perbaikan penelitian ini:

1. Penggunaan media *role card* perlu dikembangkan kembali melalui proses pengembangan media agar media *role card* dikatakan valid dan dapat meningkatkan

tanggung jawab peserta didik untuk menyelesaikan soal yang diberikan dan peserta didik termotivasi untuk persiapan belajar.

2. Penelitian penggunaan model pembelajaran TGT tidak hanya dalam mata pelajaran ekonomi, tetapi juga pada materi lain.
3. Pengkajian variabel lain yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar yang berasal dari faktor luar maupun dalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustine, U., Kp, S., Kep, M., Liunokas, O. B. T., & Kep, S. (n.d.). *Hubungan Faktor Internal dan Eksternal dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Program Studi Keperawatan Waingapu*.
- Alifiani, A. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran NHT-TGT untuk Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Konsep Materi Matematika SMA Implementation of NHT-TGT Learning Model to Improve Motivation and Conceptual Understanding of Mathematics for Senior High School*. 4(1), 11–20.
- Amri, M. S., & Abadi, A. M. (2013). Pengaruh PMR dengan TGT terhadap Motivasi, Sikap, dan Kemampuan Pemecahan Masalah Geometri Kelas VII SMP. *Pengaruh PMR Dengan TGT Terhadap Motivasi, Sikap, Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Geometri Kelas VII SMP*, 8(1), 55–68. <https://doi.org/10.21831/pg.v8i1.8494>
- Andjarwati, T. (2015). Motivasi dari Sudut Pandang Teori Hirarki Kebutuhan Maslow, Teori Dua Faktor Herzberg, Teori xy Mc Gregor, dan Teori Motivasi Prestasi Mc Clelland. *Jurnal Ilmu Ekonomi & Manajemen*, 1(1), 45–54. Retrieved from <http://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/jmm17/article/view/422>
- Daud, F. (2012). Pengaruh Kecerdasan Emosional (EQ) Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA 3 Negeri Kota Palopo. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Universitas Negeri Malang*, 19(2), 243–255.
- Djata, B. T. (2018). *the Role of Assistance and Budget Impacts in the Field of Marine and Fisheries on Welfare Conditions of Fishermen Community in Ende District*. 6(1), 78–102. <https://doi.org/10.26486/jpsb.v6i1>
- Erviana, R., Sari, K., Hadi, D. S., Si, M., Prishardoyo, D. B., & Si, M. (2012). Upaya Peningkatan Hasil Belajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournamet (Materi Permintaan, Penawaraan Dan Terbentuknya Harga Pasar). *Economic Education Analysis Journal*, 1(1).
- goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee, A. (2019). Metode Penelitian. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pestasi Belajar Ipa Di Smp Negeri 25 Batam. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 81–86.
- Indrawati, F. (2015). Pengaruh Kemampuan Numerik dan Cara Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(3), 215–223. <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i3.126>
- Lestari, S. (2016). *Pengaruh Penggunaan Metode Peer Teaching (Pembelajaran Sesama Teman) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTs Menaming*.
- Masnidar Nasution, L. (2017). STATISTIK DESKRIPTIF. *Jurnal Hikmah*, 14(1), 49–55.
- Nafiah, U. (2016). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE EKSPERIMEN TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA (Psikomotorik dan Kognitif) PADA POKOK BAHASAN CAHAYA KELAS VIII SMP NEGERI 4 JUWANA TAHUN PELAJARAN 2015/2016. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53). <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Permata, I. (2014). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Di Sdn 11 Petang Jakarta Timur. *Pedagogik*, 11(1), 26–32.
- Robert S. Legutko. (2019). *Socioeconomics Status and Diagnosed Disability Relationship in a Disadvantages Rural Junior-Senior High School*.
- Rohwati, M. (2012). Penggunaan Education Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1), 75–81.
- Showkat, N., & Parveen, H. (2017). *Non-Probability and Probability Sampling*. (August).
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning* (J. Supriyanto, ed.). Surabaya: PUSTAKA PELAJAR.
- Syahrir. (2012). *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dan Teams Game Turnamen (Tgt) Terhadap Motivasi Keterampilan Matematika Siswa Smp*. (November), 978–979.
- T. ARAFAT, R. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar Renang Gaya Dada (Studi Pada Siswa Yang Mengikuti Ekstrakurikuler Renang Di Smkn 3 Kediri). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 3(1), 106–109.
- Voorhis, V., Judy, L., & Price, E. (1995). *IMPLEMENTING COOPERATIVE STRUCTURES TO INCREASE MOTIVATION AND LEARNING IN THE COLLEGE CLASSROOM*.
- Wulandari, B., & Surjono, H. D. (2013). Pengaruh problem-based learning terhadap hasil belajar ditinjau dari motivasi belajar PLC di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(2), 178–191. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i2.1600>