

SKRIPSI
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS*
***GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN MEDIA ULAR TANGGA**
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR FISIKA PESERTA DIDIK
SMA NEGERI 3 MAJENE



Oleh :
SARNIATI
NIM: H0416307

**Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN FISIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SULAWESI BARAT
2022/2023

ABSTRAK

SARNIATI: Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Fisika Peserta Didik SMA Negeri 3 Majene. **Skripsi. Majene: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sulawesi Barat 2023.**

Telah dilakukan penelitian mengenai Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Fisika Peserta Didik SMA Negeri 3 Majene. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan motivasi belajar peserta didik antara kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media Ular Tangga dengan kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media Ular pada pembelajaran fisika SMA Negeri 3 Majene. Jenis penelitian ini adalah *quasi-eksperimen* dengan desain *nonequivalent control design*. Penelitian ini ada dua kelas, yaitu XI MIPA 1 sebagai kelas eksperimen dan XI MIPA 2 sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media Ular Tangga. Sedangkan pada kelas kontrol tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media Ular Tangga. Teknik pengumpulan data melalui angket motivasi belajar berupa *pretest* dan *posttest*. Data dianalisis dengan statistik deskriptif dan statistik inferensial menggunakan uji t. Hasil penelitian yang diperoleh membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar peserta didik antara kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media Ular Tangga dengan kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media Ular pada pembelajaran fisika SMA Negeri 3 Majene. Terlihat dari hasil uji ($t_{hitung} = 10,982 > t_{tabel} = 1,679$) pada taraf signifikan 0,05.

Kata kunci: kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media ular tangga, motivasi belajar fisika.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan merupakan hak dasar manusia yang terus berkembang sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar secara operasional. Menurut Spears dalam Suprijono (2009, p. 2), belajar adalah suatu proses yang meliputi mengamati, membaca, meniru, bereksperimen, mendengarkan, dan mengikuti arahan. Jadi belajar adalah suatu proses modifikasi tingkah laku secara aktif, bereaksi terhadap segala keadaan yang terjadi di sekitar individu, bertindak melalui pengalaman, mempersepsi, mengamati, dan memahami apa pun yang dipelajari.

Pada dasarnya proses belajar merupakan suatu proses yang sengaja diciptakan agar peserta didik senang dan bergairah belajar. Pada kondisi ini peserta didik diharapkan dapat secara optimal melaksanakan aktivitas belajar sehingga tujuan intruksional yang telah diterapkan dapat tercapai. Pencapaian tujuan intruksional dapat dilihat dari aktivitas peserta didik dan tingkat pemahamannya. Penggambaran keaktifan peserta didik ditinjau dari keantusiasan semangat dan gairah belajar. Ketika peserta didik bersemangat belajar maka akan melibatkan dirinya dalam setiap tahapan pembelajaran dikelas. Hal ini mengindikasikan bahwa peserta didik tersebut memiliki motivasi belajar yang tinggi. Dengan demikian motivasi memiliki peranan penting untuk melibatkan peserta didik dalam pembelajaran sehingga tujuan intruksional tercapai. Hal yang sama diharapkan dalam pembelajaran fisika.

Fisika merupakan ilmu pengetahuan alam yang mengkaji fenomena alam. Namun, pelajaran fisika dalam pandangan peserta didik dianggap sulit dan membosankan. Hasil wawancara awal dengan beberapa peserta didik menunjukkan bahwa fisika merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit dipelajari dan tidak disukai oleh peserta didik karena banyak membahas rumus. Pandangan umum peserta didik didukung oleh hasil penelitian Widi Nugraha Ady, dkk. (2022) yang menemukan bahwa fisika merupakan pelajaran yang sulit dan tidak disukai oleh peserta didik SMA di sebabkan oleh faktor eksternal yaitu aspek intelegensi dan juga motivasi pada diri peserta didik. Tinggi rendahnya motivasi

belajar peserta didik disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah: cita-cita atau aspirasi peserta didik, kondisi jasmani dan rohani peserta didik, kondisi lingkungan peserta didik, unsur-unsur dinamis belajar, dan upaya guru membelajarkan peserta didik (Sudaryono 2012). Memberikan motivasi kepada peserta didik berarti menggerakkan mereka untuk melakukan sesuatu atau ingin melakukan sesuatu. (Sardiman, 2018).

Motivasi dalam belajar adalah faktor yang penting karena hal tersebut merupakan keadaan yang mendorong peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi belajar salah satu faktor yang diduga besar pengaruhnya terhadap hasil belajar. Peserta didik dengan tingkat motivasi yang tinggi cenderung memiliki hasil belajar yang lebih baik. Dalam penelitian Meri, dkk. (2022) diungkapkan terdapat hubungan positif dan signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di SMPN 4 Pontianak. Oleh karena itu setiap proses pembelajaran peserta didik diharapkan memiliki motivasi belajar agar dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar berlangsung. Dengan demikian dalam kegiatan belajar mengajar seorang peserta didik akan berhasil jika mempunyai motivasi belajar yang tinggi.

SMA Negeri 3 Majene merupakan sebuah institusi sekolah yang juga mengalami permasalahan permasalahan yang telah di ungkapkan diatas. Hasil wawancara dan observasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan di lapangan didapatkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fisika kurang optimal. Hasil nilai ulangan yang diperoleh masih terdapat beberapa peserta didik yang berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Secara rinci hasil tersebut diungkapkan dalam tabel berikut:

Tabel 1.1

Nilai ulangan fisika Kelas XI IPA SMAN 3 Majene Tahun ajaran 2022-2023

Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
<66	Tidaklulus	27	84%
>66	Lulus	5	15%

Berdasarkan tabel 1.1 diketahui sekitar 84% peserta didik yang memiliki nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Untuk mata pelajaran fisika

diketahui nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 66.

Berdasarkan permasalahan diatas, fenomena yang dapat diamati pada pada peserta didik dikelas antara lain; (1). Sekitar 4 sampai 5 orang peserta didik sering berdalih izin ke toilet, akan tetapi yang terjadi peserta didik tersebut jajan kekantin. 4 orang peserta didik diantaranya sering memainkan handpone pada saat pembelajaran fisika berlangsung. Aktivitas ini dilakukan sebagai bentuk pengalihan perhatian karena peserta didik merasa bosan dengan kondisi pembelajaran yang tercipta. Permasalahan ini mengindikasikan tidak adanya kegiatan yang menarik dalam pembelajaran. (2). 5 orang peserta didik tidak memperhatikan guru pada saat menjelaskan. Bahkan, saat guru memberikan kesempatan untuk bertanya, hanya satu dua orang yang berani mengajukan pertanyaan. Jika guru memberikan tugas sebagian besar peserta didik langsung menyalin pekerjaan teman yang memiliki prestasi belajar yang tinggi. Hal ini mengindikasikan peserta didik tidak memiliki hasrat dan keinginan belajar. (3) Dalam hal persiapan menghadapi ulangan harian ataupun ujian lainnya hanya satu dua orang yang belajar bersungguh-sungguh. Sementara lainnya, hanya mengharapkan jawaban teman melalui kegiatan menyontek. Keadaan ini mengindikasikan peserta didik tidak memiliki dorongan dan kebutuhan belajar. (4) Peserta didik menjadikan pendidikan sebagai formalitas saja. Hal tersebut membuat peserta didik kurang berminat untuk belajar karena tidak memiliki impian dan cita-cita yang jelas, tidak percaya diri dan merasa dirinya tidak pintar. Terlebih peserta didik berangapan tujuan akhir pendidikan setelah tamat SMA adalah langsung mendapatkan pekerjaan. Walaupun melanjutkan pendidikan pada perguruan tinggi membutuhkan biaya yang besar dan waktu yang lebih lama untuk mendapatkan pekerjaan. Kondisi tersebut mengidikasikan kurannya harapan atau cita-cita dimasa depan. (5) Pada saat jam pelajaran fisika, peserta didik kurang nyaman dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang ada dilingkungan sekolah yaitu: kondisi kelas yang panas karena tidak ada pohon-pohon pelindung yang ditanam di sekitarnya dan jadwal pelajaran fisika berada pada jam terahir sehingga peserta didik mengantuk dalam kelas. Hal ini mengindikasikan lingkungan belajar yang kurang kondusif sehingga peserta didik kurang nyaman dalam belajar. (6) Kurangnya penghargaan yang diberikan kepada

peserta didik ketika menjawab soal-soal dengan benar yang diberikan oleh gurunya.

Permasalahan ini menunjukkan bahwa anak tidak termotivasi untuk belajar. Peserta didik yang kurang motivasi tampak tidak bersemangat, mudah bosan dan frustrasi, serta menghindari aktivitas. Motivasi belajar merupakan suatu hal yang sangatlah penting karena motivasi belajar sebagai modal yang berkaitan dengan semangat dan kebutuhan dalam melakukan kegiatan belajar. Motivasi belajar adalah dorongan internal atau eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator dan atau unsur yang mendukung. Hal ini itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Pada hakikatnya motivasi belajar timbul karena intrinsik berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan akan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan dari faktor ekstrinsik yaitu adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. (B. Uno Hamzah, 2013).

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan yang dilakukan didalam kelas maka dapat disimpulkan bahwa rendahnya motivasi belajar peserta didik terhadap mata pelajaran fisika di Sekolah SMA Negeri 3 Majene disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor intrinsik (faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik) yaitu kurangnya hasrat dan keinginan dalam belajar, tidak memiliki cita-cita masa depan dan tidak ada dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Faktor intrinsik ini dipengaruhi oleh faktor ekstrinsik dimana faktor ekstrinsik itu adalah faktor yang bersumber dari luar individu seperti kurangnya penghargaan dalam belajar, kurangnya kegiatan yang menarik dalam belajar yaitu model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan jarang menggunakan media-media permainan pada saat mata pelajaran berlangsung dan lingkungan yang kurang kondusif membuat peserta didik kurang nyaman dalam belajar. Oleh karena itu penting menciptakan kondisi tertentu agar peserta didik selalu termotivasi dan ingin terus belajar. Memandang situasi dan kondisi itu, maka seorang guru yang kreatif harus dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mempelajari fisika dengan mencari model pembelajaran dan menciptakan suatu media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik agar lebih termotivasi

dalam belajar fisika. Model dan media pembelajaran yang dipandang efektif terhadap motivasi belajar peserta didik adalah model TGT dengan media ular tangga. Pernyataan ini didukung oleh peneliti sebelumnya yaitu: Ma'rifatul Hoiroh (2020) mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media ular tangga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Hasil penelitian Zakia Amni (2020) peroleh bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media destinasi terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Demikian pula penelitian yang dilakukan Akhmad Khoirul Usman (2021) dengan judul pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media ular tangga misteri terhadap pemahaman materi ipa berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan ular tangga misteri terhadap pemahaman materi IPA.

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang melibatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dimana seluruh peserta didik diikutsertakan tanpa harus ada perbedaan status. (Farthurrrohman 2017.p,55)

Kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah dalam kelas kooperatif peserta didik memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya, meningkatkan pemikiran atau pandangan siswa bahwa hasil yang diperoleh adalah hasil kerja keras, bukan kebetulan, TGT meningkatkan harga diri sosial siswa, bukan harga diri intelektualnya, TGT meningkatkan sikap kooperatif terhadap orang lain, kolaborasi vokal dan nonverbal, kurang kompetitif, dan siswa lebih tertarik pada studi kelompok.

Dalam menerapkan *Teams Games Tournament* (TGT) dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mendukung pelaksanaan tournament. Salah satu media yang dapat dipilih dalam menerapkan TGT adalah media ular tangga. Ular tangga merupakan permainan anak-anak berbentuk papan gambar yang dimainkan oleh

dua orang atau lebih. Papan gambar dalam permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil. Tangga dan ular di beberapa kotak yang menghubungkannya dengan kotak lain. Setiap orang dapat menciptakan sendiri papan mereka dengan jumlah ular dan tangga meletakkan bidaknya di kotak pertama (biasanya kotak disudut kiri bawah), kemudian secara bergiliran pemain dengan jumlah mata dadu yang muncul (Janah, 2009: 42).

Berdasarkan pertimbangan di atas, peneliti ingin meneliti model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media ular tangga. Diharapkan model ini dapat menghasilkan pengalaman belajar yang menarik sehingga mendorong peserta didik untuk termotivasi dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti berencana untuk melakukan penelitian dengan judul sebagai berikut **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Fisika Peserta Didik SMA Negeri 3 Majene.”**

B. Identifikasi masalah

1. Kurangnya motivasi peserta didik dalam pembelajaran fisika .
2. Model pembelajaran yang digunakan kurang menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran fisika.

C. Batasan dan rumusan masalah

1. Materi yang diberikan dalam permasalahan adalah fluida statik, jumlah kotak dalam permainan ular tangga sebanyak 30 nomor dan jumlah soal dari semua pertemuan sebanyak 150 nomor.
2. Soal yang diberikan dalam permainan ular tangga hanya sampai tingkat kognitif di C4..

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut:

Apakah terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar peserta didik antara kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media Ular Tangga dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung pada pembelajaran fisika SMA Negeri 3 Majene.

D. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan motivasi belajar peserta didik antara kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media Ular Tangga dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung pada pembelajaran fisika SMA Negeri 3 Majene

E. Manfaat penelitian

Manfaat dari model pembelajaran TGT dengan media ular tangga terhadap motivasi belajar peserta didik antara lain:

1. Bagi guru: untuk menerapkan pembelajaran agar seorang peserta didik tidak jenuh dalam pembelajaran di kelas, meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar, memahami wawasan guru dalam melakukan pengajaran dia memiliki suasana yang baru dan lebih gembira.
2. Bagi peserta didik : tidak jenuh saat pembelajaran di kelas pembelajaran yang menyenangkan dan mudah untuk dilakukan, mempermudah dalam menangkap suatu materi pembelajaran
3. Bagi sekolah : dapat dijadikan sebagai bahan kajian, perbandingan serta referensi dalam pengembangan pembelajaran dan mampu mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif.
4. Bagi peneliti : dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman yang bermanfaat dalam mrenghasilkan karya tulis ilmiah.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. KAJIAN PUSTAKA

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu struktur konseptual dan organisasi pembelajaran yang memuat nama, atribut, tatanan logis, organisasi, dan budaya. Hal ini sesuai dengan Pasal 2 Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran di Sekolah Dasar dan Menengah.

Istilah “model pembelajaran” mengacu pada konsep yang lebih luas dari pada “strategi pembelajaran” atau “prosedur pembelajaran”. Ada banyak jenis model pembelajaran yang beredar di pasaran saat ini, mulai dari model yang sangat sederhana hingga model yang sangat canggih dan rumit yang menggunakan berbagai macam teknik.

Pengertian model pembelajaran secara umum adalah metode presentasi yang digunakan oleh guru atau tutor untuk mengorganisasikan pengalaman belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran bisa juga diartikan sebagai seluruh rangkaian penyajian materi yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah.

Berikut merupakan penjelasan mengenai pengertian model pembelajaran menurut pendapat para ahli yang dikutip dalam buku (Octavia, 2020.p,12) sebagai berikut:

- a. Menurut Joyce, Weil, dan Calhoun model pembelajaran adalah suatu deskripsi dari lingkungan pembelajaran, termasuk perilaku guru menerapkan dalam pembelajaran. Model pembelajaran dapat digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk perencanaan pembelajaran, perencanaan kurikulum, perencanaan materi pembelajaran, perencanaan program multimedia, dan lain-lain.
- b. Menurut Udin model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Model pembelajaran digunakan oleh para perancang pembelajaran dan para pendidik untuk membantu mereka merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

- c. Model pembelajaran menurut Trianto adalah suatu rencana atau pola yang dijadikan pedoman dalam menyusun pembelajaran di kelas atau tutorial. Model pembelajaran merupakan suatu teknik pembelajaran yang akan digunakan yang meliputi tujuan pembelajaran, tahapan kegiatan pembelajaran, lingkungan belajar, dan pengelolaan kelas. Oleh karena itu, model pembelajaran merupakan suatu pendekatan atau pola sistematis yang dijadikan pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mencakup strategi, prosedur, metode materi, media, dan instrumen.
- d. Menurut Arend memilih istilah model pembelajaran didasarkan pada dua alasan penting pertama, istilah model memiliki makna yang lebih luas dari pada pendekatan, strategi, metode dan teknik. Kedua model dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi yang penting, apakah yang dibicarakan tentang mengajar dikelas atau praktik mengawasi anak-anak. Model pembelajaran adalah cara berpikir tentang bagaimana mengorganisasikan pengalaman belajar (pengalaman) dalam rangka mencapai tujuan belajar (tantangan belajar). Secara sederhana, model pembelajaran menggambarkan bagaimana mengorganisasikan kegiatan pembelajaran sehingga pelaksanaan KBM menjadi lancar, menarik, mudah dimengerti dan mengikuti urutan yang telah ditetapkan dengan baik.

Model pembelajaran sangat efektif dalam upaya peningkatan kualitas kegiatan belajar mengajar, karena pada kegiatan pembelajaran peserta didik dituntut untuk berperan aktif dalam pembelajaran serta diharapkan menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi, mengasah kekompakan dan kerjasama dalam sebuah tim/kelompok.

Dari beberapa pendapat tentang model pembelajaran maka penulis dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru dan semua peralatan terkait yang secara langsung atau tidak langsung digunakan dalam proses belajar mengajar.

2. Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Pembelajaran kooperatif adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang didasarkan pada prinsip-prinsip konstruktivisme. Secara filosofis, belajar menurut teori konstruktivisme adalah membangun pengetahuan sedikit demi sedikit, yang kemudian hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas. Pengetahuan bukanlah kumpulan fakta, ide, atau aturan yang siap untuk diasimilasi dan diserap. Manusia perlu membangun pengetahuan dan memahaminya melalui pengalaman nyata. Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menekankan kerjasama di antara peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Sumber: Faturrahman, 2017, hlm. 44)

Teams Games Tournament (TGT) diciptakan oleh David DeVries dan Keith Edwards sebagai teknik pembelajaran Johns Hopkins yang pertama. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah dilaksanakan, melibatkan seluruh siswa tanpa membedakan statusnya, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya, dan mencakup aspek bermain. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan yang diciptakan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa belajar lebih santai, sekaligus mendorong tanggung jawab, kolaborasi, persaingan sehat, dan partisipasi belajar.

Di dalam metode tersebut, siswa dikelompokkan ke dalam tim belajar yang terdiri dari lima hingga enam orang dengan berbagai tingkat keterampilan, jenis kelamin, dan pengalaman teknis dalam teknik ini. Setelah guru menyampaikan pelajaran, siswa bekerja dalam kelompok untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah memahami materi. Selain itu, siswa berpartisipasi dalam permainan dan kontes akademik dengan anggota tim lainnya.

Adapun Tahapan pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah :

a. Penyajian Kelas

Guru memberikan isi presentasi kelas pada awal pembelajaran, Selain itu, instruktur mengkomunikasikan tujuan, tugas, dan kegiatan yang harus dilakukan siswa, serta dorongan untuk belajar. Siswa harus hati-hati memperhatikan dan memahami konten yang ditawarkan oleh guru ketika menyajikan kelas ini karena akan membantu siswa tampil lebih baik selama kerja kelompok dan permainan

karena skor permainan menentukan skor kelompok.

b. Kelompok (*team*)

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok yang terdiri dari empat sampai lima siswa yang berbeda dalam hal prestasi akademik, jenis kelamin, dan warna kulit atau etnis. Keberagaman anggota dalam setiap kelompok kelompok akan cenderung mendorong peserta didik untuk saling mendukung di antara peserta didik dengan kemampuan lebih tinggi dan peserta didik dengan kemampuan lebih rendah. Hal ini akan menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri peserta didik belajar sangat menyenangkan. Tujuan kelompok adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang materi dengan rekan-rekan kelompoknya dan lebih khusus lagi untuk melatih anggota kelompok sehingga mereka lebih siap untuk tampil di puncak permainan.

c. Games Tournament

Tujuan dari permainan ini adalah untuk melihat apakah semua orang dalam kelompok mampu memahami materi. Oleh karena itu, pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiberikan dalam kelas. Dalam permainan ini, setiap kelompok bersaing untuk mencapai garis *finish* ular tangga. Tiap kelompok *tournament* terdiri dari 4-5 orang peserta dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Masing-masing peserta didik berusaha mendapatkan skor sebanyak mungkin untuk kelompoknya. (Fathurrohman, 2017. p, 57)

d. Penghargaan Kelompok

Guru mengumumkan hasil belajar. Hadiah diberikan kepada tim yang menang atau memiliki skor tertinggi. Nilai akan digunakan untuk menentukan nilai tugas. Hadiah sering ditawarkan untuk memotivasi siswa untuk belajar.

Menurut Slavin, (dalam Fathurrohman 2017, p. 60) keunggulan dan kelemahan model pembelajaran TGT adalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik didalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang banyak.
- b. Meningkatkan keyakinan atau pandangan siswa bahwa prestasi mereka adalah hasil usaha mereka dan bukan keberuntungan.
- c. TGT meningkatkan harga diri dan kepercayaan diri siswa.

- d. TGT meningkat dengan tingkat kerjasama terhadap satu sama lain (baik komunikasi verbal dan nonverbal, mengurangi persaingan).
- e. Keterlibatan peserta didik lebih tinggi dalam belajar bersama

Sementara itu, kelemahan dari model pembelajaran TGT adalah sebagai berikut:

a. Bagi guru

Kelemahan ini akan dihilangkan jika guru yang mengontrol kelas berhati-hati dalam membagi kelompok, dan waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh peserta didik cukup untuk mengisi waktu yang ditentukan. Tantangan ini dapat diselesaikan jika guru memiliki kendali penuh atas kelas.

b. Bagi peserta didik

Masih ada peserta didik yang benar-benar pandai dalam apa yang mereka lakukan, tetapi mereka tidak terbiasa dan sulit untuk menjelaskan hal-hal kepada peserta didik lain. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik peserta didik yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada peserta didik yang lain.

Tabel 2.1 Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Tahapan Pembelajaran TGT	Deskripsi Pembelajaran TGT
Tahap penyajian kelas	Guru memberikan isi presentasi kelas pada awal pembelajaran, Selain itu, instruktur mengkomunikasikan tujuan, tugas, dan kegiatan yang harus dilakukan peserta didik serta dorongan untuk belajar.
<i>Teams</i>	Peserta didik dibagi dalam Kelompok belajar beranggotakan 4-5 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.

<i>Game stournament</i>	Permainan ini diawali dengan memberitahukan aturan permainan. setelah itu, permainan dimulai dengan peserta didik melempar dadu kemudian menjawab soal yang ada dikartu sesuai dengan angka yang ditunjukkan mata dadu yang dilempar.
Penghargaan kelompok	Penghargaan kelompok ialah pemberian hadiah kepada kelompok yang mendapat juara ataumendapat predikat kelompok terbaik.

3. Media Permainan Ular Tangga

Media permainan merupakan salah satu jenis media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Menurut kajian para ahli pendidikan, pendekatan yang paling baik dalam mendidik anak adalah melalui permainan anak, yaitu dengan berpartisipasi dalam kegiatan belajar dan mengajar. Bermain sebagai salah satu kegiatan belajar adalah sesuatu yang kreatif, menyenangkan, dan instruktif. Dengan adanya hal ini, siswa tidak lagi dibingungkan bagaimana cara untuk belajar di jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Anak-anak belajar melalui permainan pada unsur kognitif, sosial, emosional, dan fisik. (Andang, 2006).

Ular tangga merupakan permainan anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi menjadi kotak-kotak kecil, dan beberapa kotak bergambar sejumlah tangga dan ular. (Sholihatunnisa, A., Hanafi, S., & Djumena, I. 2019).

Ide permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh 2 anak atau lebih dengan melempar dadu. Ada papan permainan yang terdiri dari beberapa kotak dan ada gambar ular dan tangga, jika dalam permainan peserta mendapatkan tangga maka akan naik sesuai dengan tangga, dan jika peserta mendapatkan ular maka dalam permainan para peserta harus turun sesuai dengan jalur ular. Peserta yang pertama sampai di *finish* akan dinyatakan sebagai pemenang. (Afandi, 2015).

Adapun langkah-langkah dalam permainan ular tangga sebagai berikut:

- a. Peserta didik dibagi dalam 5 kelompok yaitu kelompok Bernauli, Archimedes, Galileo, Blaise Pascal, dan Evangelistatoricelli.
- b. Setiap kelompok beranggotakan 4 sampai 5 orang.
- c. Setiap kelompok menunjuk perwakilan yang akan berdiri di dalam arena ular tangga sebanyak satu orang yang tetap diberikan kesempatan untuk menjawab.
- d. Sementara 4 orang lainnya dari masing-masing kelompok bertugas mengerjakan soal kompetensi.
- e. Setiap perwakilan kelompok yang berada diluar arena ular tangga melempar dadu untuk menentukan pergerakan kelompoknya.
- f. Peserta didik yang berada didalam arena melakukan pergerakan langkah berdasarkan jumlah hasil lemparan dadu.
- g. Kelompok peserta didik menjawab soal berdasarkan nomor terahir dari posisi pergerakan kelompok dengan ketentuan:
 - 1) Untuk posisi tangga; jika jawaban kelompok benar maka akan bergerak naik tangga. Namun jika salah maka akan tetap ditempat.
 - 2) Untuk posisi ular; jika jawaban kelompok benar maka akan tetap ditempat. Namun jika salah maka akan bergerak turun.
- h. Kelompok peserta didik berkompetisi untuk menyelesaikan permainan hingga mencapai garis finish.
- i. Kelompok yang pertama kali mencapai garis finish maka akan menjadi pemenang kompetisi.

4. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Kata “motif” bisa diartikan sebagai konsep yang mengacu pada motivasi yang memotivasi individu untuk mengambil tindakan. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. (Sardiman, 2018.p,73)

Menurut MC. Donald, yang dikutip dalam buku (Sardiman, 2018 .p,73) yang berjudul “*Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*” Bahwa Motivasi adalah

perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “Feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.

Pengertian yang dikemukakan MC. Donald ini mengandung tiga elemen penting sebagai berikut:

1. Bahwa motivasi mendorong terjadinya perubahan energi pada setiap individu. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi di dalam sistem “*Neurophysiological*” yang ada pada energi manusia.
2. Motivasi ditandai dengan timbulnya, perasaan atau "sensasi", afeksi seseorang. Dalam konteks ini, motivasi terkait dengan masalah-masalah psikologis, afeksi dan emosi yang dapat mempengaruhi perilaku manusia.
3. Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Oleh karena itu, motivasi sebenarnya adalah reaksi dari suatu tindakan, yaitu tujuan. Motivasi memang timbul dari dalam diri manusia, namun timbulnya karena dipicu atau didorong oleh keberadaan unsur lain, dalam kasus ini adalah tujuan. Tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan.

Berdasarkan ketiga faktor tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan suatu hal yang kompleks. Motivasi akan mengubah keadaan energi dalam tubuh manusia, sehingga terkait dengan masalah psikologis, emosi dan perasaan, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. (Sardiman, 2018,p,74)

Berdasarkan penalarannya, penulis menyimpulkan bahwa motivasi adalah suatu pergeseran energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan adanya keinginan untuk melakukan aktivitas dan usaha yang dilakukan untuk mencapai tujuan.

b. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan hal yang sangat penting dalam proses belajar. Menurut (Uno, 2012:23), motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal kepada siswa yang sedang belajar untuk mengubah perilakunya secara umum, dengan berbagai tanda atau aspek yang mendukungnya. Sedangkan Koeswara menggambarkan motivasi belajar sebagai kekuatan mental yang memudahkan belajar dalam (Dimiyati dan Mudjiono,2006:80). Ketabahan mental diwujudkan dalam bentuk keinginan, perhatian, kemauan, atau cita-cita. Siswa akan lebih

serius dalam belajar apabila mempunyai passion atau ide. Siswa akan mendengarkan penjelasan guru dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat (Sardiman,2012) yang menyatakan bahwa motivasi belajar adalah motivasi umum dalam diri siswa yang membangkitkan keinginan belajar dan menjamin kelangsungan belajar.

Motivasi memegang peranan penting dalam belajar. Motivasi merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran karena tanpa motivasi, peserta didik tidak akan berhasil dalam belajar. Menurut (Uno, 2012.p,23)

Berikut beberapa indikator motivasi belajar:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan dalam belajar.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- 3) Ada harapan atau cita-cita masa depan.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar.
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Berdasarkan beberapa sudut pandang tersebut, penulis berpendapat bahwa motivasi belajar adalah daya penggerak atau dorongan internal atau eksternal dalam diri seorang siswa untuk melakukan perubahan belajar yang bersifat kognitif, emosional, dan psikomotorik guna mencapai prestasi belajar yang optimal.

c. Fungsi Motivasi Belajar

Setiap kegiatan pasti mempunyai motivasi, dan motivasi dikaitkan dengan tujuan. (Sardiman, 2018.p,85), menyebutkan ada tiga tujuan yang memotivasi terkait hal tersebut yaitu:

- a. Menginspirasi orang untuk bertindak, seperti kendaraan yang bergerak atau motor yang mengeluarkan energi. Dalam skenario ini, motivasi merupakan faktor pendorong dibalik semua aktivitas.
- b. Tentukan arah tindakan, khususnya hasil yang diinginkan. Dengan demikian, motivasi dapat mengarahkan tindakan yang harus diselesaikan sesuai dengan penetapan tujuan.

- c. Memilih apa yang harus dilakukan, yaitu memutuskan apa yang perlu dilakukan untuk mencapai tujuan, dan menyisihkan apa yang tidak perlu dilakukan untuk mencapai tujuan.

Menurut (Dimiyati dan Mudjiono, 2006, p.97), peranan motivasi belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Penting untuk mengenali titik awal proses pembelajaran, durasi pembelajaran dan hasil akhir.
- 2) Penting untuk Mengkomunikasikan pentingnya upaya pembelajaran dibandingkan dengan teman sebaya.
- 3) Mengarahkan kegiatan belajar.
- 4) Membesarkan semangat belajar.
- 5) Penting untuk mengenali bahwa ada proses belajar yang berkelanjutan dan kemudian bekerja (dengan periode relaksasi atau bermain di antaranya).

Penulis menyimpulkan bahwa peran motivasi dalam proses pembelajaran adalah mendorong, mendorong, memilih tindakan, dan mengarahkan kegiatan belajar, meningkatkan semangat, dan menyadarkan masyarakat akan pentingnya proses belajar yang berkesinambungan guna mencapai tujuan berdasarkan pendapat dari para ahli yang disebutkan di atas. Siswa dapat menyelesaikan tugas belajar dengan sukses jika memahami informasi yang disajikan di atas.

d. Bentuk- Bentuk Motivasi Belajar

(Sardiman, 2018.p,89) membagi motivasi belajar menjadi dua bagian:

- a. Motivasi intrinsik merupakan alasan-alasan yang mendorong seseorang untuk aktif atau beraktivitas tanpa memerlukan rangsangan dari luar, karena setiap orang mempunyai keinginan untuk mencapai sesuatu. Minat, kebugaran, bakat, keterampilan, dan kecerdasan adalah beberapa contohnya.
- b. Motif ekstrinsik adalah alasan aktif yang bekerja sebagai akibat dari peristiwa eksternal. Keluarga, fasilitas, penjadwalan, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat adalah beberapa contohnya.

(Shah, 2010.p, 153) juga menegaskan hal yang sama, bahwa motivasi dibedakan menjadi dua macam dalam pertumbuhannya, yaitu motivasi internal dan motivasi ekstrinsik. Motivasi internal siswa mencakup perasaan menyukai isi dan kebutuhan akan materi, misalnya untuk kehidupan siswa di masa depan.

Sedangkan motivasi intrinsik dapat membantu remaja belajar melalui pujian, hadiah, dan teladan dari orang tua, guru, dan lain-lain.

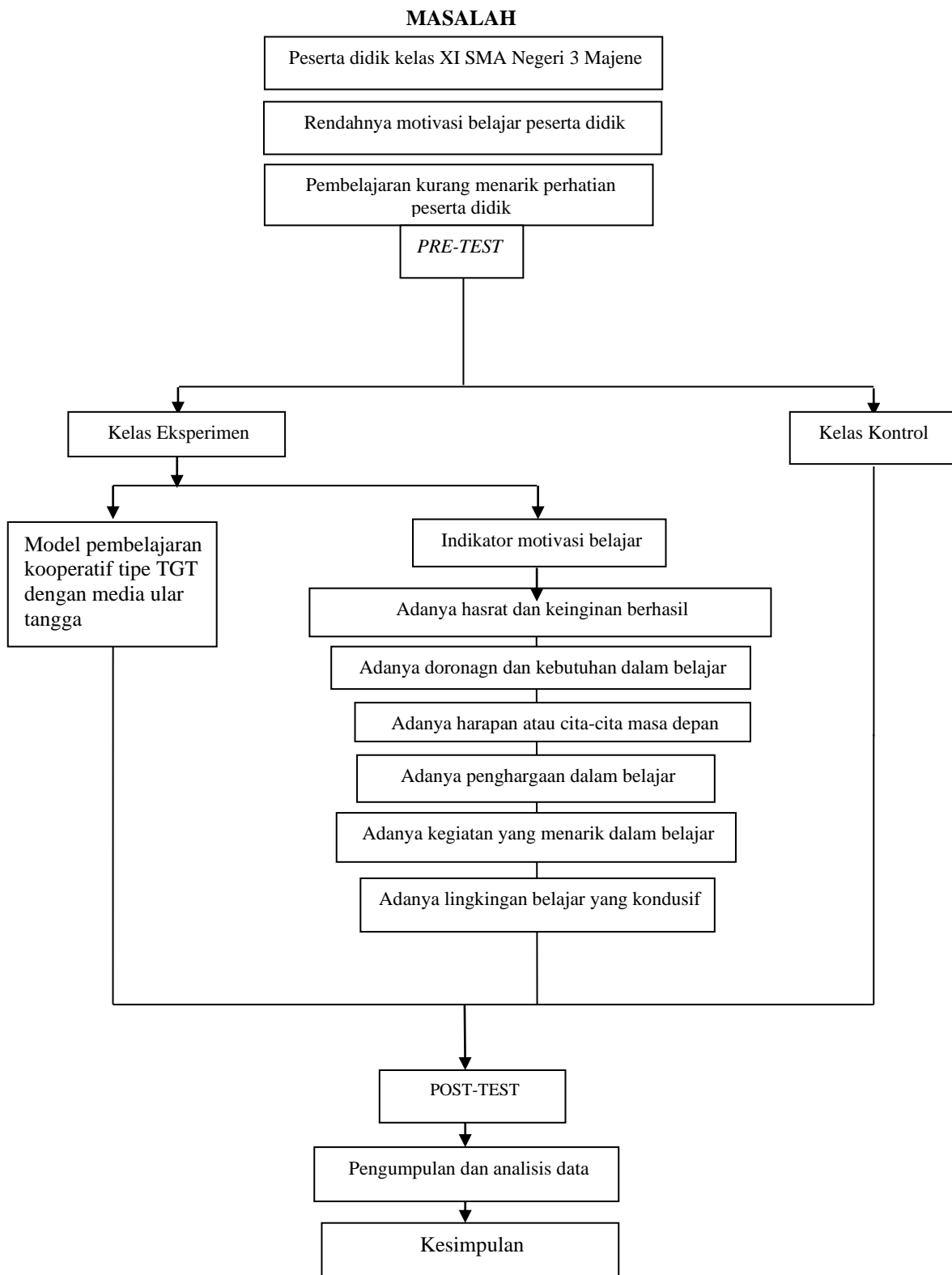
Berdasarkan pandangan kedua ahli tersebut di atas, penulis menyimpulkan bahwa motivasi belajar ada dua macam, yaitu motivasi dari dalam diri peserta didik dan motivasi dari luar diri peserta didik. Kedua jenis motivasi tersebut diperlukan agar pembelajaran berhasil.

B. Kerangka Pikir

Menurut (Uma Sekaran, 1992) berpendapat bahwa kerangka pikir adalah model konseptual yang menggambarkan bagaimana teori berlaku untuk banyak hal yang telah dikonseptualisasikan sebagai masalah penting.

Menurut (Sapto Haryoko, 1999) kerangka berpikir dalam suatu penelitian harus dihadirkan jika penelitian tersebut menyangkut dua variabel atau lebih. Jika penelitian hanya membahas satu variabel atau lebih secara independen, maka yang dilakukan peneliti selain menyajikan uraian teoritis masing-masing variabel, serta argumentasi terhadap variasi besaran variabel yang diteliti, harus disajikan.

Adapun kerangka pikir dalam penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 2.1. Kerangka pikir

Motivasi belajar merupakan kunci utama seorang peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik akan termotivasi ketika guru dapat menciptakan daya tarik kepada peserta didik. Rendahnya motivasi belajar peserta didik di sebabkan model-model pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik sehingga peserta didik merasa jenuh pada pembelajaran yang sedang berlangsung. Salah satu faktor pendukung rendahnya motivasi belajar peserta didik adalah dalam proses belajar mengajar guru belum menggunakan model pembelajaran yang tepat seperti kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media ular tangga.

Dalam kegiatan belajar mengajar di kelas guru belum banyak melibatkan peserta didik untuk belajar secara berkelompok dalam menyelesaikan soal. Dengan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* dengan media ular tangga, peserta didik dapat saling berdiskusi dengan temannya dalam menjawab soal sambil bermain dan belajar. Dari hasil yang didapat oleh peserta didik akan mendapat penghargaan atau hadiah ketika memenangkan pertandingan yang diterapkan guru dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Dengan demikian peserta didik akan lebih termotivasi serta dapat memahami dan mengerjakan soal dengan baik dan benar.

C. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir diatas maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

- Ho : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar peserta didik antara kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media Ular Tangga dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung pada pembelajaran fisika SMA Negeri 3 Majene.
- Ha : Terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar peserta didik antara kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media Ular Tangga dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung pada pembelajaran fisika SMA Negeri 3 Majene.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar peserta didik antara kelas yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media ular tangga dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung pada pelajaran fisika SMA Negeri 3 Majene.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh maka ada beberapa hal yang perlu diperhatikan sebagai berikut:

1. Bagi pendidik
 - a. Diharapkan dapat memilih media pembelajaran yang lebih menarik yang lebih menarik dan lebih sesuai dengan perkembangan dunia sekarang yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
 - b. Diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media ular tangga yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
2. Bagi peneliti selanjutnya
 - a. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan hasil penelitian ini diharapkan untuk mencoba menerapkan pada pokok bahasan lain dengan cakupan yang lebih luas.
 - b. Penelitian ini dapat dikembangkan dengan menambah variabel lainnya seperti pemahaman konsep dan dan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77-89. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.24>
- Andang I. (2006). *Education Games (Menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif)*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Angraeni, dkk. (2018). Pengaruh permainan ular tangga dalam model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar kimia siswa kelas X SMA Negeri 1 Masamba (Studi pada Materi Pokok Struktur Atom dan Tabel Unsur Periodik)
- Ahkmad Khoirul Usman. (2021). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament berbantuan media ular tangga misteri terhadap pemahaman materi IPA.
- B. Uno Hamzah. (2013). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Jakarta : Bumi aksara.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta : PT. Rineke Cipta.
- Fathurrohman, M. (2017). *Model-Model pembelajaran inovatif*; Jakarta, Malang: Perpustakaan.
- Haryoko Sapto. (1999). Efektivitas pemanfaatan media teknologi informasi sebagai optimalisasi model pembelajaran. <https://doi.org/10.15294/lik.v36i1.524>.
- Huda, M. (2018). *Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatis*.

- Meri, dkk. (2022). Hubungan motivasi dengan hasil belajar IPA siswa selama pembelajaran tatap muka terbatas. *Hydrogen: Jurnal kependidikan kimia* 10 (1), 21-33, 2022. [DOI:https://doi.org/10.33394/hjkk.v10i1.5176](https://doi.org/10.33394/hjkk.v10i1.5176).
- Muhibbin, Shah. (2010). Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Ma'rifatul Hoiroh. (2020). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) melalui media ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTS Negeri 8 Jember.
- Octavia, (2020). Model-model pembelajaran.
- Pauda, S. (2015). Pengujian validasi alat peraga pembangkit sinyal (OSCILLATOR) Untuk pembelajaran Worskop. *Jurnal Prosiding seminar nasional pendidikan*, 2(12), 854-861.
https://www.researchgate.net/publication/287998335_Pengujian_Validitas_Alat_Peraga_Pembangkit_Sinyal_Oscillator_Untuk_Pembelajaran_Workshop_Instrumentasi_Insdustri
- Pendidikan, P. M., & Nomor, K. R. I. 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. 2014. *Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Retnawati H. (2016). Analisis kuantitatif instrument penelitian.
- Sardiman. (2012). Interaksi dan motivasi belajar mengajar. Jakarta : Raja Grafindo.
- Sardiman. (2018). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sekaran Uma. (1992). " Research Methods For Busines." Thir Edition Southern Illionis University.

- Sholihatunnisa,A., Hanafi,S., & Djumena, I. (2019). Pengaruh Model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament berbasis media ular tangga dan kecerdasan interpersonal terhadap hasil belajar IPS. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutechand Intruotional Research Journal*, 6(2).
<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPm/article/view/7421>
- Siregar. (2017). Metode penelitian kuantitatif.
- Slavin, R.E. (2009). Cooperative learning: teori, riset, dan praktik.(terjemahanLita). Bandung: Nusa Media.
- Sudaryano. (2012). dasar-dasar evaluasi pembelajaran. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sugiono. (2017). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono. (2009). Cooperatif Learning, teori dan aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka belajar.
- Tiro, M. A. (2018) Dasar-Dasar Statistika.
- Wikipedia. (2013). Permainan ular tangga. Diakses dari
<http://id.wikipedia.org/wiki/Ular-tangga>
- Widi Nugraha Ady, dkk. (2022) Analisis kesulitan belajar siswa SMA terhadap mata pelajaran fisika pada materi gerak lurus beraturan. *Jurnal pendidikan dan ilmu fisika (JPIF)*.
[DOI:http://dx.doi.org/10.52434/jpif.v2il.1599.](http://dx.doi.org/10.52434/jpif.v2il.1599)
- Zaskiah Amni, dkk. (2021). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbantuan media destinasi terhadap motivasi dan hasil belajar pada materi larutan penyangga. *Jurnal.unnes.ac.id*.
[DOI:https://doi.org/10.15294/jipk.v15i2.25716](https://doi.org/10.15294/jipk.v15i2.25716)