

ABSTRAK

Analisis Perbedaan Analisis Perbedaan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Dengan Metode Konvensional Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMAN 5 Padang.

Oleh: Hasrumil Tri Rahmi; 02431 – 2008.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis apakah terdapat (1) perbedaan hasil belajar antara siswa yang mempunyai motivasi tinggi dan motivasi rendah, (2) perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan metode konvensional, dan (3) interaksi antara motivasi (tinggi rendah) dengan metode belajar (metode kooperatif tipe *Team Games Tournament* dan konvensional). Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen. Populasi penelitian adalah siswa kelas X SMAN 5 Padang. Teknik pengambilan sampel adalah *purposive sampling*. Sampel adalah kelas X4 sebagai kelas eksperimen dan kelas X5 sebagai kelas kontrol. Jenis data terdiri atas data primer dan data sekunder, sedangkan teknik analisis data adalah deskriptif dan analisis induktif. Analisis induktif menggunakan ANOVA dua jalur. Pada analisis deskriptif, diperoleh bahwa motivasi belajar siswa kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh TCR sebesar 82,83% dengan kategori sangat baik, sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh TCR 79,50% dengan kategori baik. Untuk variabel hasil belajar, pada saat pretes kelas eksperimen memperoleh rata-rata 44,73 dan untuk kelas kontrol memperoleh rata-rata 43,33. Sedangkan untuk postes, kelas eksperimen memperoleh rata-rata 85,38 dan kelas kontrol memperoleh rata-rata 81,40. Untuk perkembangan nilai siswa dari pretes ke postes, kelas eksperimen memperoleh rata-rata 40,77 dan kelas kontrol mempunyai rata-rata 38,06.

Hasil penelitian adalah (1) terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang mempunyai motivasi tinggi dan motivasi rendah dengan $\text{sig} = 0.000$, lebih kecil dari nilai $\alpha = 0.05$ ($\text{sig} < \alpha$) sehingga H_0 ditolak. (2) terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan metode konvensional dengan $\text{sig} = 0.003$, lebih kecil dari nilai $\alpha = 0.05$ ($\text{sig} < \alpha$) sehingga H_0 ditolak. (3) tidak terdapat interaksi antara motivasi (tinggi rendah) dengan metode belajar (metode kooperatif tipe *Team Games Tournament* dan konvensional) dengan $\text{sig} = 0.496$, lebih besar dari nilai $\alpha = 0.005$ ($\text{sig} > \alpha$) sehingga H_0 diterima. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka disarankan kepada guru agar menciptakan suasana belajar yang meningkatkan motivasi belajar siswa dan menggunakan metode belajar yang lebih beragam salah satunya dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Dan kepada siswa diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar kearah yang lebih tinggi dan siswa yang memiliki motivasi yang tinggi dapat mengajak dan menginspirasi bagi siswa yang memiliki motivasi rendah.