

---

---

## PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA MATA PELAJARAN EKONOMI SUB MATERI PENAWARAN UANG KELAS XI IPS DI SMA KATOLIK ANDA LURI - WAINGAPU

Florida Dapa<sup>1</sup>

<sup>1</sup>SMK Katolik, Waingapu, Indonesia

---

### Info Artikel

#### *Riwayat Artikel:*

Diterima 28-03-2024

Direvisi 29-03-2024

Revisi diterima 30-03-2024

---

#### *Kata Kunci:*

Menurunnya  
motivasi,  
pembelajaran  
monoton,  
Peningkatan  
Kompetensi  
Pembelajaran

---

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan kompetensi pembelakaran serta membangkitkan motivasi peserta didik pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Katolik Anda Luri, Waingapu ketika melakukan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) dalam memenuhi rangkaian Program Pengembangan Profesi Guru (PPG) melalui System dalam Jaringan (Daring). Penelitian ini termasuk dalam penelitian deskripsi kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Subjek Penelitian adalah peserta didik kelas IX SMA Katolik Anda luri dengan jumlah 32 orang yang mengalami masalah dalam pembelajaran yang berpusat pada metode teacher center. Pengumpulan data ini dilakukan secara gabungan, analisis data yang bersifat kualitatif, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Berdasarkan dari hasil penelitian, ditemukan bahwa kurangnya motivasi belajar peserta didik disebabkan karena peserta didik bosan mengikuti pembelajaran yang banyak dilakukan guru dengan menggunakan metode ceramah. Selain ceramah, metode yang selalu dilakukan guru adalah penugasan. Sebagian peserta didik mengaku jenuh dengan tugas-tugas yang hanya bersifat teoritis. Tinggal menyalin dari buku teks

---

### ABSTRACT

This research aims to determine the application of appropriate learning models in improving learning competence and raising student motivation in Economics Subjects at Anda Luri Catholic High School, Waingapu when carrying out Field Experience Practices (PPL) in fulfilling a series of Teacher Professional Development Programs (PPG) through the System. in the Network (Online). This research is included in qualitative descriptive research with a case study approach. The research subjects were 32 students in class IX of Anda Luri Catholic High School who experienced problems in learning based on the teacher

---

center method. This data collection was carried out in a combined manner, qualitative data analysis, drawing conclusions and verification. Based on the research results, it was found that the lack of student motivation to learn was caused by students being bored following the learning that teachers often do using the lecture method. Apart from lectures, the method that teachers always use is assignments. Some students admit that they are bored with assignments that are only theoretical. Just copy from the textbook

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



---

## PENDAHULUAN

Pembelajaran Ekonomi mengenai Materi Penawaran Uang dengan tuntutan Kurikulum 2013 merupakan pendekatan pembelajaran yang berorientasi *teacher center*. Dalam praktik pembelajaran Kurikulum 2013 yang dilakukan selama ini, menggunakan buku peserta didik dan buku guru. Penulis meyakini bahwa buku tersebut sudah sesuai dan baik digunakan di kelas karena diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Ternyata, dalam praktiknya, terdapat beber apa kesulitan seperti materi dan tugas tidak sesuai dengan latar belakang peserta didik. Selain itu, guru masih berfokus pada penguasaan pengetahuan kognitif yang lebih mementingkan hafalan materi. Dengan demikian proses berpikir peserta didik masih dalam level C1 (mengingat), memahami (C2), dan C3 (aplikasi). Guru hampir tidak pernah melaksanakan pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan berpikir peserta didik yang lebih mendalam (*student center*). Guru juga jarang menggunakan media pembelajaran. Dampaknya, suasana pembelajaran di kelas kaku dan anak -anak tampak tidak ceria dan berpusat pada satu arah.

Berdasarkan hasil pengamatan yang penulis lakukan dengan beberapa peserta didik, diperoleh informasi bahwa peserta didik bosan mengikuti pembelajaran yang banyak dilakukan guru dengan menggunakan metode ceramah. Selain ceramah, metode yang selalu dilakukan guru adalah penugasan. Sebagian peserta didik mengaku jenuh dengan tugas-tugas yang hanya bersifat teoritis. Tinggal menyalin dari buku teks.

Untuk menghadapi Era Revolusi Industri 4.0, peserta didik harus dibekali keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*), kritis dan menyenangkan. Salah satu Model pembelajaran inovatif dan menyenangkan serta membangkitkan minat belajar peserta didik disarankan dalam Implementasi Kurikulum 2013 adalah Model Pembelajaran Kooperatif  *Tipe Team Games Tournament (TGT)* yang menuntun peserta didik untuk mengamati (menonton video) permasalahan, menuliskan penyelesaian dan menyajikan hasilnya dalam *team* yang akan berkompetisi melalui presentasi LKPD di depan kelas, Model pembelajaran yang mengedepankan strategi pembelajaran dengan menggunakan masalah dari dunia nyata sebagai konteks peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep esensial dari materi yang dipelajarinya. Dalam *Team Games Tournament (TGT)*, peserta didik dituntut untuk mampu memecahkan permasalahan nyata dalam kehidupan sehari- hari (kontekstual). Dengan kata lain, *Team Games Tournament (TGT)* membelajarkan peserta didik untuk berpikir secara kritis dan analitis, serta mencari dan menggunakan sumber pembelajaran yang sesuai untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

Setelah melaksanakan pembelajaran Penawaran Uang dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT), penulis menemukan bahwa proses dan hasil belajar peserta didik meningkat di siklus II ini. Lebih bagus dibandingkan pembelajaran sebelumnya di Siklus I. Ketika Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini diterapkan pada kelas XI IPS B dan Kelas XI IPS C pada SMA Katolik Anda Luri, ternyata proses dan hasil belajar peserta didik sama baiknya bahkan meningkat di Siklus II. Praktik pembelajaran yang berhasil baik ini penulis simpulkan sebagai sebuah *Penelitian*(Praktik Baik), pembelajaran menyenangkan dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Manfaat Kegiatan Untuk meningkatkan efisiensi, efektivitas, serta pemerataan mutu pendidikan, maka praktik pembelajaran ini sangat penting karena guru belajar untuk melakukan praktik pembelajaran yang dapat dijadikan contoh penerapan pembelajaran inovatif di sekolah serta memanfaatkan metode mengajar yang menyenangkan dalam mengajar. Pembelajaran bisa berpusat kepada peserta didik sehingga pengetahuan dari proses mencoba dalam kelas bisa lebih efektif dan memotivasi penulis untuk membuat inovasi baru dalam pembelajaran yang membangkitkan jiwa kompetisi antar peserta didik. Semoga Model pembelajaran ini bisa menginspirasi guru untuk mengembangkan materi dan melaksanakan pembelajaran dengan berorientasi pada kemampuan berpikir kritis dan menyenangkan bagi peserta didik. Berikut beberapa manfaatnya bagi peserta didik, guru dan sekolah yang didapatkan saat penulis melaksanakan PPL : 1. Bagi peserta didik yaitu Peserta didik semakin lebih bergairah dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran, Peserta didik mudah dalam mengikuti proses pembelajaran dengan materi yang diberikan guru, Terkontrolnya tingkah laku positif peserta didik, Menciptakan suasana kelas yang kondusif dan dinamis pada saat proses pembelajaran berlangsung, Meningkatkan hasil belajar peserta didik. 2. Bagi guru yaitu Memperluas wawasan, Meningkatkan profesional kerja, Meningkatkan peran guru sebagai fasilitator dan mediator, Memberikan motivasi untuk guru-guru yang lainnya, Memperbaiki kinerja guru dalam proses pembelajaran mata pelajaran Ekonomi khususnya pada Materi Penawaran Uang 3. Bagi Sekolah yaitu Menerapkan metode yang dilaksanakan terhadap mata pelajaran yang lain, Memanfaatkan metode dengan semaksimal mungkin sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik, Mengembangkan bakat untuk tercapainya visi dan misi sekolah

Tujuan penulisan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kegiatan pengetahuan dan keterampilan dalam menerapkan pembelajaran menyenangkan dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) . Sasaran pelaksanaan penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPS B dan IPS C di SMA Katolik Anda Luri \_ Waingapu

## **METODE**

*Best Practice* ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Metode deskriptif kualitatif menurut Sugiyono (2016) merupakan metode penelitian berdasarkan filsafat *post-positivisme*. Meneliti kondisi objek alamiah dengan menggunakan teknik pengumpulan data triangulasi (gabungan), hasil penelitian tidak mementingkan generalisasi, namun lebih menekankan makna. Moleong (2011) menambahkan, penelitian kualitatif adalah “penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Sedangkan Moleong (2011), maksud penelitian kualitatif adalah memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian berdasarkan motivasi, persepsi, perilaku, tindakan, dan sebagainya, dan memaparkan dalam bentuk kata-kata dan bahasa yang alamiah. Dengan demikian penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat ilmiah dengan hasil berupa deskripsi dalam kata-kata yang alamiah dengan interpretasi logis.

Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersifat alamiah dan data yang dihasilkan berupa deskriptif. Penelitian ini memusatkan diri secara intensif pada satu obyek tertentu yang

mempelajarinya sebagai suatu kasus. Data studi kasus dapat diperoleh dari semua pihak yang bersangkutan (Adhimah, 2020). Studi kasus mendeskripsikan hasil penelitian dan berusaha menemukan gambaran menyeluruh mengenai suatu keadaan. Menurut Yin (2013), studi kasus adalah suatu inkuiri yang menyelidiki fenomena di dalam konteks kehidupan nyata, bilamana batas-batas antara fenomena dan konteks tak tampak dengan tegas dan dimana multisumber bukti dimanfaatkan. Menurut Creswell (2015) studi kasus (*case study*) adalah sebuah model yang memfokuskan eksplorasi “sistem terbatas” (*bounded system*) atas satu kasus khusus ataupun pada sebagian kasus secara terperinci dengan penggalan dengan penggalan data secara mendalam. Dilakukan studi kasus karena fenomena yang akan diteliti merupakan suatu kasus yang membutuhkan pengkajian deskriptif. Dalam penelitian ini kasus yang ditemukan adalah menurunnya motivasi belajar peserta didik 32 orang kelas XI IPS SMA Katolik Andaluri, Waingapu.

Penelitian ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan di dalam kelas pada Bulan Oktober dan November 2023. Proses penelitian ini melibatkan Pengawas Sekolah, kepala sekolah, Guru BK, Wali Kelas , Piket dan Peserta didik dan orang tua murid.

Pengolahan data sistem analisis kualitatif dimulai dari pengumpulan data secara triangulasi, melakukan reduksi data untuk merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal penting dan membuang data yang tidak perlu terkait. Langkah setelah mereduksi data adalah penyajian data, dengan menyajikan data dalam bentuk uraian (naratif) yang termuat dalam penulisan *Best Practice*. Setelah penyajian data selesai dilakukan, maka dilakukan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif dapat menjadi jawaban dari rumusan masalah

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil yang dapat dilaporkan dari praktik baik ini diuraikan yaitu proses pembelajaran. Penawaran Uang yang dilakukan dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) berlangsung aktif. Peserta didik menjadi lebih aktif merespon pertanyaan dari guru, termasuk mengajukan pertanyaan pada guru maupun temannya. Aktifitas pembelajaran yang dirancang sesuai sintak Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang mengharuskan peserta didik aktif selama proses pembelajaran, pembelajaran Penawaran Uang yang dilakukan dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam melakukan *transfer knowledge*, penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan lebih disiplin dalam kelas serta fokus pada materi yang diajarkan

Hal ini dapat dilihat dari tingkat partisipasi peserta didik untuk bertanya dan menanggapi topik yang dibahas dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran sebelumnya pada PPL Siklus 1, pembelajaran dapat diterima dengan baik namun kedisiplinan peserta didik yang kurang. Peserta didik cenderung membuat suasana kelas menjadi gaduh dan mengganggu kelas tetangga. Fokus guru adalah bagaimana peserta didik dapat menyelesaikan soal yang disajikan; kurang pengontrolan pada proses yang dilakukan peserta didik. Sebelum penulis melakukan PPL, materi pembelajaran yang selama ini selalu disajikan guru menggunakan pola deduktif (diawali dengan ceramah teori tentang materi yang dipelajari, pemberian tugas, dan pembahasan) membuat peserta didik cenderung menghafalkan teori. Pengetahuan yang diperoleh peserta didik adalah apa yang diajarkan oleh guru.



Berbeda kondisinya dengan pembelajaran yang dilakukan penulis saat PPL dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini. Dalam pembelajaran ini, pemahaman peserta didik tentang materi yang diberikan

membuat peserta didik lebih mampu menerapkan proses pembelajaran yang baik. Melalui pengamatan dan diskusi serta permainan yang melibatkan *team*. Ini juga menuntut kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini juga meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah (*problem solving*). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang diterapkan dengan menyajikan video berisi permasalahan kontekstual yang mampu mendorong peserta didik merumuskan pemecahan masalah.

Sebelum menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT), guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan buku guru dan buku peserta didik. Meskipun permasalahan yang disajikan dalam buku teks kadang kala kurang sesuai dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, tetap saja digunakan oleh guru. Jenis teks yang digunakan juga hanya pada teks tulis dari buku teks. Dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT), peserta didik tak hanya belajar dari teks tulis, tetapi juga dari gambar serta diberi kesempatan terbuka untuk mencari data, materi dari sumber lainnya

**Tabel, Grafik, Gambar dan/atau Foto**

Berikut ini adalah rencana kegiatan pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Team Games Tournament* (TGT)

<p><b>A. Kegiatan Pendahuluan (15 menit)</b></p>	<p> <b>Persiapan / Orientasi/ Nilai Karakter Religius</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Guru mengucapkan salam kepada peserta didik</li><li>▪ Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa untuk memulai pelajaran</li><li>▪ Peserta didik diberi kesempatan untuk menyanyikan lagu nasional</li><li>▪ Guru menanyakan kabar peserta didik dan memeriksa kehadiran</li><li>▪ Guru mempersiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran</li></ul> <p> <b>Apersepsi dan Motivasi</b></p> <p><b>a. Apersepsi dan Pemberian Acuan</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Mengingat Kembali materi sebelumnya</li><li>▪ Memberikan pertanyaan pemantik terkait pelajaran yang akan diajarkan<ul style="list-style-type: none"><li>○ Apa fungsi uang menurut kalian ?</li><li>○ Jenis uang apa saja yang kalian ketahui ?</li></ul></li><li>▪ Menyampaikan materi yang akan dipelajari saat ini , tujuan kompetensi yang akan dicapai serta metode belajar yang akan ditempuh</li></ul> <p><b>b. Motivasi</b></p> <p>Memberikan gambaran tentang mempelajari materi “ Penawaran Uang” dalam kehidupan sehari -hari</p>
--	--

<b>B. Kegiatan Inti (105 Menit)</b>	<b><i>Fase 1 Tahap Penyajian Materi Karakter Rasa Ingin Tahu dan Berpikir Kritis</i></b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Peserta didik dibagi dalam 4 kelompok</li><li>• Peserta didik diminta untuk melakukan pengamatan / stimulus pada tayangan video melalui aplikasi Canva tentang materi Penawaran Uang (TPACK)</li><li>• Peserta didik diberi penjelasan tentang aturan pengerjaan soal pada LKPD dan bagaimana Proses Team Games Tournament (TGT)</li><li>• Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami</li></ul>
	<b><i>Fase 2 Kegiatan Kelompok Karakter Rasa Ingin Tahu</i></b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Peserta didik diberikan LKPD untuk dikerjakan dalam kelompok</li><li>• Peserta didik mulai mengerjakan dan berdiskusi dalam kelompoknya terkait LKPD yang diberikan</li><li>• Peserta didik yang mengalami kesulitan, diarahkan oleh guru yang bertindak sebagai fasilitator</li></ul>
	<b><i>Fase 3 Tahap Permainan Karakter Kreativitas Abad 21, Kerja Keras dan Tanggung Jawab</i></b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Peserta didik diberikan instruksi untuk mengirimkan 1 orang perwakilannya untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok</li><li>• Peserta didik diberikan arahan kepada masing- masing perwakilan kelompok</li><li>• Perwakilan kelompok bertindak sebagai fasilitator soal</li></ul>

	<p><b>Fase 4</b> <b>Tahap Tournament Akademik</b></p> <p><b>Karakter berpikir kritis (Critical Thinking) dan Gotong Royong</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik dipantau langsung oleh guru dalam turnamen yang sedang berlangsung</li> <li>• Peserta didik menjawab soal dan menuju ke guru yang bertindak sebagai juri tournament dan menerima bendera jika jawaban benar.</li> <li>• Peserta didik kembali ke kelompoknya dan menghitung jumlah bendera yang diperoleh setiap kelompok</li> </ul>
<p><b>C. Penutup (15 Menit)</b></p>	<p><b>Fase 5</b> <b>Tahap Penghargaan Kelompok</b></p> <p><b>Nilai Karakter Komunikatif</b> Peserta didik menerima penghargaan dari guru terhadap kelompok yang memiliki kerja sama dan kinerja yang baik</p> <p><b>Rencana Tindak lanjut dan Evaluasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik atas bimbingan guru membuat resume (kesimpulan) tentang point- point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran</li> <li>• Melakukan refleksi dengan meminta salah satu peserta didik untuk menyampaikan perasaan dengan pembelajaran tersebut</li> <li>• Peserta didik diinformasikan terkait materi pembelajaran pada pertemuan selanjutnya</li> <li>• Peserta didik diminta untuk memimpin doa dan guru mengucapkan salam</li> </ul>



Penyusunan Perangkat Pembelajaran berdasarkan hasil kerja 1 hingga 5 di atas, kemudian disusun perangkat pembelajaran meliputi RPP, bahan ajar, LKS dalam bentuk LKPD dan instrumen penilaian. RPP disusun dengan mengintegrasikan kegiatan pengamatan, penguatan pendidikan karakter (PPK) dan kecakapan Abad 21

Media pembelajaran yang digunakan adalah Aplikasi Canva, Laptop, LCD proyektor dan video sedangkan Alat yang digunakan yaitu LKPD. Konvensional Instrumen yang digunakan dalam praktik baik ini ada 2 macam yaitu ( a) instrumen untuk mengamati proses pembelajaran berupa lembar observasi dan ( b) instrumen untuk melihat hasil belajar peserta didik dengan menggunakan (a) tes lisan dan Tulisan

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut, Pembelajaran Penawaran Uang dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* ( TGT) layak dijadikan praktik baik pembelajaran inovatif karena dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam melakukan *transfer* pengetahuan, berpikir kritis dan pemecahan masalah, penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ( RPP) secara sistematis dan cermat, pembelajaran Penawaran Uang dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* ( TGT) yang dilaksanakan tidak sekadar berorientasi HOTS, tetapi juga mengintegrasikan PPK, literasi, dan kecakapan abad 21, Respon peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan Model kompetisi Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* ( TGT) sangat baik sampai berharap kegiatan bisa dilanjutkan lebih lama lagi, Metode pembelajaran menggunakan LKPD dan dikolaborasi dengan *games* lebih mudah diterapkan karena peserta didik telah *familiar* dengan game itu sehingga guru tidak perlu menjelaskan lebih rinci soal peraturan permainan, Hasil belajar peserta didik juga meningkat dilihat dari hasil pengumpulan bendera terbanyak yang didapat oleh *team* yang berkompetisi dilakukan *pasca* permainan meningkat, di mana rata-rata peserta didik berhasil melewati KKM yang ditetapkan. Selain itu, membiarkan peserta didik menentukan kelompoknya masing – masing

Faktor keberhasilan dari pembelajaran ini ditentukan oleh kesiapan media yang disiapkan, instrumen dan perangkat ajar yang baik dan tentunya kemampuan guru dalam membawakan suasana persaingan sehat dalam kelas. Selain itu , peserta didik juga berperan penting dalam menjaga ketertiban dalam kelas sehingga pembelajaran bisa berhasil dengan optimal

## **DAFTAR PUSTAKA**

Devi Catur Pawestri (2009) dalam jurnalnya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* ( TGT) pada Mata Pelajaran Ekonomi sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas X SMA Muhammadiyah 3 Surakarta Tahun Pelajaran 2008/2009

**Hamzah B. Uno ( 2011: 23) dalam Arikelnya berjudul *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan. Jakarta: Bumi aksara* mengatakan “motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur - unsur yang mendukung.**

Indikator- indikator tersebut, antara lain: adanya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif

<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/9333>

**Made Saniyasa** Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas

Pendidikan Ganesha dan **Lulup Endah Tripalupi** Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha dalam journal “Penerapan Pembelajaran Tipe Co-op Co-op dan *Team Games Tournament* (TGT) pada peserta didik SMP dengan Materi Pelaku Ekonomi dan Perannya dalam Kegiatan Ekonomi”

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPE/article/view/34804>

**Sriasih Sriasih** UPTD SMP Negeri 3 Tanjunganom Kabupaten Nganjuk dalam Journal “Peningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Peran Iptek dalam Kegiatan Ekonomi Melalui Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* (TGT)

<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jtpdm/article/view/246>

**Sunardin Sunardin** SMAN 7 Mataram dalam journalnya yang berjudul “EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN EKONOMI PADA MATERI PAJAK DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*

(TGT) KELAS XI IPS 1 SMAN 7 MATARAM TAHUN PELAJARAN 2022/2023”

<https://journal.publicationcenter.com/index.php/ijte/article/view/1542>

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.

<https://elibrary.bsi.ac.id/readbook/204383/metode-penelitian-pendidikan-pendekatan-kuantitatif-kualitatif-dan-r-d.html>

Moleong, L. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Rosdakarya.

<https://repository.uin-suska.ac.id/50469/1/SKRIPSI%20GABUNGAN.pdf#page=47>

Adhimah, S. (2020). Peran Orang Tua Dalam Menghilangkan Rasa Canggung Anak Usia Dini (Studi Kasus di Desa Karangbong RT 06 RW 02 Gedangan Sidoarjo).

<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/31618/0>

Yin, R. K. (2013). *Studi Kasus Desain dan Metode*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

<https://www.rajagrafindo.co.id/produk/studi-kasus-desain-dan-metode/>

Creswell, j. W. (2015). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

[https://scholar.google.co.id/scholar?q=Creswell,+j.+W.+\(2015\).+Penelitian+Kualitatif+%26+Desain+Riset.+Yogyakarta+:++Pustaka+Pelajar.&hl=id&as\\_sdt=0&as\\_vis=1&oi=scholart](https://scholar.google.co.id/scholar?q=Creswell,+j.+W.+(2015).+Penelitian+Kualitatif+%26+Desain+Riset.+Yogyakarta+:++Pustaka+Pelajar.&hl=id&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholart)

