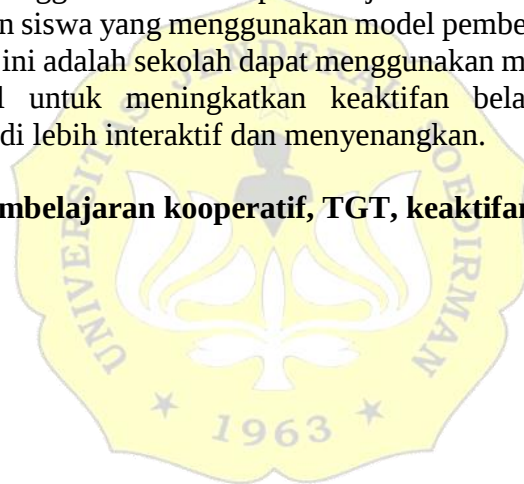


RINGKASAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain *nonequivalent control group* yang bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga digital terhadap keaktifan belajar siswa. Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2024/2025 di SMA Negeri 1 Purwokerto. Data penelitian diperoleh dari hasil *pre-test*, *post-test*, observasi, wawancara, dan angket. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Purwokerto, dengan sampel sebanyak 68 siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes. Analisis data menggunakan uji validitas, reliabilitas, normalitas, dan *independent sample t-Test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan keaktifan belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media ular tangga digital dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Implikasi penelitian ini adalah sekolah dapat menggunakan model TGT berbantuan ular tangga digital untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Kata Kunci: Pembelajaran kooperatif, TGT, keaktifan belajar



SUMMARY

This study is a quantitative research using a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design, aiming to analyze the effect of the cooperative learning model of Teams Games Tournament (TGT) assisted by digital snakes and ladders on students' learning activeness. The study was conducted in the 2024/2025 academic year at SMA Negeri 1 Purwokerto. Data collection was carried out through pre-test, post-test, observations, interviews, and questionnaires. The population consisted of 11th-grade students at SMA Negeri 1 Purwokerto, with a sample of 68 students selected using purposive sampling. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, documentation, and tests. Data analysis was conducted using validity tests, reliability tests, normality tests, homogeneity tests, independent sample t-tests, and simple linear regression.

The results show a difference in learning activeness between students who used the TGT model assisted by digital snakes and ladders and those who used conventional learning models. The implication of this study is that schools can utilize the TGT model supported by digital snakes and ladders to enhance student engagement, making the learning process more interactive and enjoyable.

Keywords: **Cooperative learning, TGT, learning activeness**

