

ABSTRAK

Sitanggang, Febriyani Tetty. 2022. Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Kahoot Terhadap Kompetensi Kognitif dan Motivasi Belajar Siswa di SMAN 1 Bintan Timur. Skripsi. Tanjungpinang: Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Maritim Raja Ali Haji. Pembimbing I: Assist. Prof. Bony Irawan, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II: Assist. Prof. Dr. Hj. Nevrita. M.Pd., M.Si.

Kata kunci: *Teams Games Tournament*, Kompetensi Kognitif, Motivasi

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan Kahoot terhadap kompetensi kognitif dan motivasi belajar peserta didik pada materi sistem pertahanan tubuh. penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen dengan menggunakan desain penelitian yaitu *nonequivalent control group design*. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Bintan Timur. Penelitian dilaksanakan di dua kelas, pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan Kahoot pada kelas XI IPA 3 sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *Problem-based learning* tanpa menggunakan Kahoot pada kelas XI IPA 4. Instrumen penelitian yang digunakan adalah instrumen tes dan angket yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang didapat dengan menggunakan uji t, *Mann-Whitney* dan uji Manova diketahui: (1) Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan model *Teams Games Tournament* terhadap Kompetensi kognitif dan motivasi belajar peserta didik yang ditunjukkan dari nilai *sig.* yaitu $0,000 < 0,05$ maka dengan ini dinyatakan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat digunakan sebagai model pembelajaran alternatif untuk menunjang proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kompetensi kognitif dan motivasi peserta didik menjadi lebih baik.

ABSTRACT

Sitanggang, Febriyani Tetty. 2022. The Effect of Kahoot-Assisted *Teams Games Tournament* Type Cooperative Learning on Cognitive Competence and Student Learning Motivation at SMAN 1 Bintan Timur. Thesis. Tanjungpinang: Biology Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Raja Ali Haji Maritime University. Supervisor I: Assist. Prof. Bony Irawan, S.Pd., M.Pd. Advisor II: Assist. Prof. Dr. Hj. Nevrita. M.Pd., M.Si.

Keywords: *Teams Games Tournament, Cognitive Competence, Motivation*

This study is intended to determine the effect of Kahoot-assisted *Teams Games Tournament* learning model on cognitive competence and learning motivation of students on the material of the body's defense system. This research is a quasi-experimental research using a research design that is a *nonequivalent control group design*. This research was conducted at SMAN1 Bintan Timur. The research was carried out in two classes, in the experimental class using the *Teams Games Tournament* learning model assisted by Kahoot in class XI IPA 3 while the control class using a *Problem-based learning* model without using Kahoot in class XI IPA 4. The research instruments used were test instruments and questionnaires. given before and after treatment. Based on the results of hypothesis testing obtained by using the t test, *Mann-Whitney* and Manova test, it is known: There is a significant effect on the use of the *Teams Games Tournament* model on the cognitive competence learning motivation of students as indicated by the sig value. which is $0.000 < 0.05$, it is hereby stated that H_a is accepted and H_0 is rejected. *Teams Games Tournament* type cooperative learning model can be used as an alternative learning model to support the learning process that can improve the cognitive competence and motivation of students for the better.