

# PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD

**Anisa Fitri**

PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Makassar

Email: [anisafitriariff@gmail.com](mailto:anisafitriariff@gmail.com)

## ABSTRAK

This research is an experimental study that aims to determine whether there is an effect of the application of the Team Game Tournament type cooperative learning model on the learning motivation of fourth grade at elementary school Inpres 6/80 Pammusureng, Bontocani District, Bone Regency. The independent variable in this study is the cooperative learning model type Team Game Tournament, while the dependent variable is student learning motivation. The population in this study were all fourth grade at elementary school students Inpres 6/80 Pammusureng, Bontocani District, Bone Regency with 40 students, while the sample consisted of 24 students. Research data obtained by providing pre and post questionnaire. The data analysis technique used is descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. Based on the results of inferential statistical analysis, it was obtained that the sig.2 tailed value was 0.000 smaller  $\alpha$  0.05. It can be concluded that the application of the cooperative learning model type Team Game Tournament has a significant effect on the learning motivation of fourth grade students at elementary school Inpres 6/80 Pammusureng, Bontocani District, Bone Regency.

**Key Words:** *team game tournament, learning motivation*

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Inpres 6/80 Pammusureng Kecamatan Bontocani Kabupaten Bone. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*, sedangkan variabel terikatnya adalah motivasi belajar siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Inpres 6/80 Pammusureng Kecamatan Bontocani Kabupaten Bone dengan jumlah siswa 40 orang, sedangkan sampel dengan jumlah siswa 24 orang. Data hasil penelitian diperoleh dengan memberikan *pre* angket dan *post* angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial diperoleh nilai sig.2 tailed 0,000 lebih kecil  $\alpha$  0,05. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Inpres 6/80 Pammusureng Kecamatan Bontocani Kabupaten Bone.

**Kata Kunci:** *team game tournament, motivasi belajar*

## I. PENDAHULUAN

Guru merupakan faktor utama dan berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik. Oleh karena itu, kualitas guru perlu ditingkatkan dan dikembangkan sesuai dengan perkembangan zaman. Pendidikan yang di dapatkan di bangku sekolah, tidak semuanya dapat diterima dengan baik oleh siswa. Tidak semua siswa mempunyai pendapat, pemikiran, dan daya tangkap yang sama terhadap materi pelajaran yang di sampaikan oleh guru. Oleh karena itu, guru yang merupakan komunikator dalam proses pembelajaran di dalam kelas harus dapat menguasai kelas. Seorang guru harus dapat menciptakan suatu kondisi atau proses yang mampu mengarahkan siswanya untuk melakukan aktivitas belajar. Seorang guru mempunyai peran yang sangat penting mengingat tugas seorang guru sebagai motivator.

Seorang guru hendaknya menumbuhkan dan memberikan motivasi kepada siswanya sehingga siswa itu didorong untuk bertindak atau pengaruh kekuatan yang menimbulkan perilaku dan proses dalam diri seseorang yang mengarah pada tujuan. Diperlukan motivasi yang baik untuk belajar yang baik pula. Sardiman (2012) mengemukakan motivasi memiliki peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Motivasi belajar diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak yang berada dalam diri siswa, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai.

Pembelajaran yang menyenangkan di kelas dapat dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* yang didalamnya terdapat permainan akademik dalam bentuk turnamen yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kondisi sosial sehingga membelajarkan siswa untuk terampil hidup bersama dengan siswa lain yang berbeda. Pembelajaran kooperatif mengilustrasikan gambaran dari kehidupan sehari-hari, artinya saling membutuhkan satu sama lain. Isjoni (2016) mengemukakan “pembelajaran kooperatif berasal dari kata kooperatif yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim” (h. 15).

Baharuddin dan wahyuni (2015) mengemukakan “motivasi adalah salah satu faktor yang mempengaruhi keefektifan kegiatan belajar siswa. Motivasi yang mendorong siswa melakukan kegiatan belajar” (h. 27). Penelitian yang relevan dengan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team game Tournament* terhadap motivasi belajar siswa adalah penelitian yang dilakukan oleh Mustofiyah (2018) dengan judul penelitian Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Teams Game Tounament* Terhadap Motivasi Belajar Siswa kelas 2 Sekolah Dasar. Penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Team Game Tounament* terhadap motivasi belajar siswa kelas 2 Sekolah Dasar. Penelitian lain yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Saputri (2015) dengan judul penelitian Pengaruh Model *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV MIN Tempel Tahun Ajaran 2014/2015. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Pembelajaran dengan Model *Team Game Tournament* berpengaruh terhadap motivasi belajar.

Berdasarkan penelitian yang relevan tersebut calon peneliti tertarik untuk meneliti Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tounament* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD. Dalam hal ini, calon peneliti ingin mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Inpres 6/80 Pammusureng Kecamatan Bontocani Kabupaten Bone.

## II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

### A. Tinjauan Pustaka

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kondisi sosial sehingga membelajarkan siswa untuk terampil hidup bersama dengan siswa lain yang berbeda. Pembelajaran kooperatif mengilustrasikan gambaran dari kehidupan sehari-hari, artinya saling membutuhkan satu sama lain. Isjoni (2016) mengemukakan “pembelajaran kooperatif berasal dari kata kooperatif yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim” (h. 15). Salah satu model pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*. *Team Game Tournament* menurut Slavin (Mustofiah, 2018) adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis atau memberikan soal-soal kepada masing-masing tim dan para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain. Rusman (2015) mengemukakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 4 hingga 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.

Menurut Taniredja (Sofyantoro dan Suprayitno, 2013) kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya di dalam kelas.
- 2) Rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi dan aktif mengikuti pelajaran.
- 3) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil.
- 4) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok-pokok bahasan.
- 5) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru.
- 6) Siswa dapat menelaah sebuah mata pelajaran atau pokok bahasan bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri siswa tersebut dapat keluar.

Menurut Isrok'atun dan Rosmala (2018) beberapa kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* yaitu:

- 1) Penggunaan waktu yang relatif lama dan biaya yang besar. Pembelajaran *Team Game Tournament* memberi kesempatan kepada siswa untuk mengonstruksi materi secara mandiri. Pemberian penghargaan kelompok membutuhkan biaya yang lebih guna memotivasi siswa.
- 2) Jika kemampuan guru sebagai motivator dan fasilitator kurang memadai atau sarana tidak cukup tersedia maka pembelajaran *Team Game Tournament* sulit untuk dilakukan.
- 3) Apabila sportivitas siswa kurang maka keterampilan berkompetisi siswa terbentuk bukanlah yang diharapkan. Kegiatan kompetisi diimbangi dengan sikap. Apabila siswa tidak memahami arti sebuah kekalahan dan kemenangan maka tujuan kegiatan belajar dapat melenceng dari harapan.
- 4) Penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* juga memiliki kelemahan bagi siswa dalam mentransfer pengetahuannya kepada siswa lain. Selama diskusi kelompok, siswa saling membantu dalam memahami materi.

Menurut Isrok'atun dan Rosmala langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* yaitu:

- 1) Presentasi di Kelas  
Pada tahap ini guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan tata cara kegiatan belajar yang akan dilakukan oleh siswa. Perbedaan presentasi kelas dalam model *Team game*

*Tournament* dengan pengajaran biasa yakni guru fokus menjelaskan secara rinci mengenai tata cara pembelajaran *Team Game Tournament*.

2) *Team*

Kelompok dalam *Team Game Tournament* dibentuk berdasarkan kemampuan akademik siswa yang rendah, sedang, dan tinggi. Pembelajaran dalam kelompok mencakup pembahasan permasalahan yang dihadapi bersama, membandingkan jawaban atau pendapat setiap anggota, serta mengoreksi apabila terjadi perbedaan hasil.

3) *Game*

*Game* terdiri atas pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat murid dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *Game* terdiri atas pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor tersebut. Siswa yang menjawab pertanyaan itu akan mendapat skor.

4) Turnamen

Turnamen dalam pembelajaran *Team Game Tournament* adalah suatu kegiatan berlangsungnya *game* setelah proses presentasi kelas dan memahami materi melalui diskusi kelompok. Kegiatan ini dilakukan dengan membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Setiap anggota kelompok melakukan pertandingan pada meja turnamen yang berbeda. Siswa yang memiliki kemampuan akademik yang relatif sama pada setiap kelompoknya duduk dalam meja yang sama untuk melakukan turnamen. Poin turnamen setiap kelompok digabungkan untuk memperoleh skor kelompok.

5) Penghargaan Kelompok

Penghargaan ini bertujuan untuk memberikan pengertian bahwa keberhasilan kelompok diperoleh dari semua anggota kelompok hal ini memunculkan motivasi belajar untuk saling membantu anggota kelompok dalam memahami materi pelajaran.

Baharuddin dan wahyuni (2015) mengemukakan “motivasi adalah salah satu faktor yang mempengaruhi keefektifan kegiatan belajar siswa. Motivasi yang mendorong siswa melakukan kegiatan belajar” (h. 27). Kompri (2019) mengemukakan “motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan (energi) seseorang yang dapat menimbulkan tingkat persistensi dan antusiasmenya dalam melaksanakan suatu kegiatan, baik yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri maupun dari luar individu” (h. 3). “Motivasi merupakan salah satu unsur penting dalam belajar dan pembelajaran. Motivasi tidak hanya penting untuk menjadikan seorang peserta didik terlibat dalam kegiatan belajar, tetapi juga penting dalam menentukan seberapa jauh peserta didik tersebut memperoleh (mengonstruksi) pengetahuan dalam suatu kegiatan pembelajaran” (Rosmiati dan Ratumanan, 2019, p. 81).

W.S Winkel (Sumantri, 2015) mengemukakan motivasi belajar dibedakan dalam motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik, yaitu:

1) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang kegiatan belajarnya dimulai dan dilanjutkan berdasarkan atas kebutuhan dan dorongan yang tidak secara mutlak berhubungan dengan kegiatan belajar itu sendiri.

2) Motivasi Intrinsik

Motivasi Intrinsik adalah motivasi yang kegiatan belajarnya dimulai dan diteruskan berdasarkan penghayatan suatu keinginan dan dorongan secara mutlak berkaitan dengan kegiatan belajar.

Motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1) Tekun menghadapi tugas

2) Ulet dalam menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa).

3) Lebih senang bekerja mandiri,

4) Tidak cepat bosan pada tugas rutin

- 5) Dapat mempertahankan pendapatnya,
  - 6) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal (Sardiman, 2014, p. 83).
- Karwono dan Mularsih (2018) mengemukakan beberapa prinsip motivasi, yaitu:
- 1) Individu bukan hanya didorong oleh kebutuhan untuk memenuhi kebutuhan biologis, sosial, dan emosional tetapi perlu diberi dorongan untuk mencapai sesuatu yang lebih dari yang dimiliki saat ini.
  - 2) Pengetahuan tentang kemajuan yang dicapai dalam memenuhi tujuan mendorong terjadinya peningkatan usaha.
  - 3) Dorongan yang mengatur perilaku tidak selalu jelas bagi siswa.
  - 4) Motivasi dipengaruhi oleh unsur-unsur kepribadian seperti rasa rendah hati atau keyakinan diri.
  - 5) Rasa aman dan keberhasilan dalam mencapai tujuan cenderung meningkatkan motivasi belajar.
  - 6) Motivasi bertambah jika siswa memiliki alasan untuk percaya bahwa sebagian besar dari kebutuhannya dapat dipenuhi.

Suhana (2014) mengemukakan beberapa fungsi motivasi sebagai berikut:

- 1) Motivasi merupakan alat pendorong terjadinya perilaku belajar peserta didik
- 2) Motivasi merupakan alat ukur memengaruhi prestasi belajar peserta didik
- 3) Motivasi merupakan alat untuk memberikan direksi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran
- 4) Motivasi merupakan alat untuk membangun sistem pembelajaran lebih bermakna

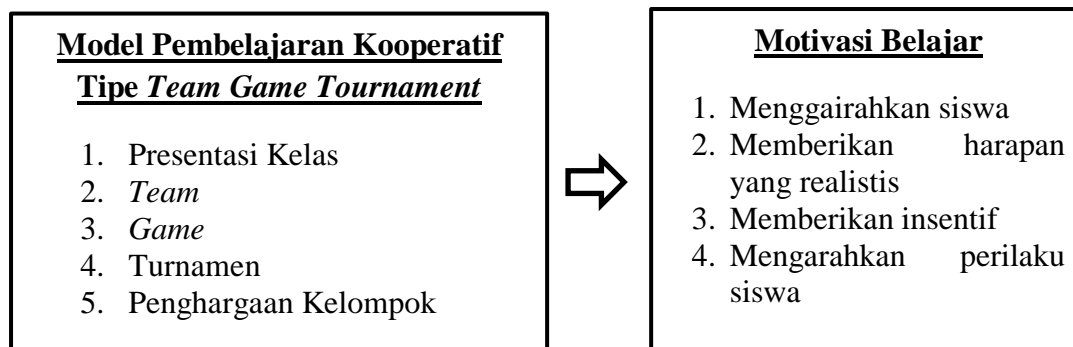
Motivasi belajar siswa dapat berubah kapan saja. Oleh karena itu, ada beberapa indikator yang harus diperhatikan untuk dapat mendukung timbulnya motivasi dalam diri individu dalam belajar. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Menggairahkan Siswa. Seorang guru dituntut untuk selalu menjaga minat belajar siswanya. Oleh karena itu, seorang guru harus bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih bergairah untuk mengikuti pelajaran yang diajarkan oleh guru.
- 2) Memberikan Harapan yang Realistis. Seorang guru memberikan harapan yang realistis untuk membuat siswanya berhasil, misalnya guru memberi tahu bagaimana caranya untuk berhasil dalam proses pembelajaran tapi harapan yang diberikan harus sesuai dengan kenyataan supaya siswa tidak kecewa.
- 3) Memberi Insentif. Insentif yang dimaksud berupa pujian, nilai yang bagus, maupun hadiah yang dapat membuat siswanya lebih termotivasi untuk belajar.
- 4) Mengarahkan Perilaku Siswa. Seorang guru dituntut untuk memperhatikan semua siswanya dalam proses pembelajaran, baik siswa yang aktif maupun yang tidak aktif.

## **B. Kerangka Pikir**

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* tidak menjadikan pembelajaran menjadi monoton dan dapat mengaktifkan kreativitas dan kerjasama siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Baharuddin dan Wahyuni (2015) mengemukakan “motivasi adalah salah satu faktor yang mempengaruhi keefektifan kegiatan belajar siswa. Motivasi adalah yang mendorong siswa melakukan kegiatan belajar” (h.27). Sejalan dengan pendapat Sumantri (2015) mengemukakan motivasi berawal dari kata “motif” yang dapat diartikan daya penggerak atau daya pendorong. Kekuatan yang terdapat dalam individu tersebut bertindak atau berbuat sesuatu yang mempunyai tujuan.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* mempengaruhi motivasi belajar siswa. Lebih jelas dari kedua variabel tersebut, dibawah ini digambarkan kerangka pikir penelitian sebagai berikut:



Gambar 2.2 : Skema Kerangka Pikir

### C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Rumusan masalah penelitian telah dinyatakan sebelumnya dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD. Hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut:

H<sub>a</sub> : Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD.

### III. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yaitu penelitian *Quasi Experimental Design* yang bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Inpres 6/80 Pammusureng Kecamatan Bontocani Kabupaten Bone. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 yaitu pada bulan September dan berlangsung selama kurang lebih dua pekan pelaksanaan sesuai dengan materi yang diajarkan. Desain penelitian Penelitian yang digunakan yaitu *Quasi Eksperimental Design* berbentuk *Non Equivalent Control Grup Design*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Inpres 6/80 Pammusureng Kecamatan Bontocani Kabupaten Bone tahun ajaran 2020/2021 dengan jumlah siswa sebanyak 40 orang. 20 orang pada kelas IV A dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 11 orang dan jumlah siswa perempuan sebanyak 9 orang. Sedangkan 20 orang pada kelas IV B dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 6 orang dan jumlah siswa perempuan sebanyak 14 orang. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Simple Random Sampling*. Pengambilan sampel secara acak dilakukan dengan undian untuk menentukan 12 orang siswa yang akan menjadi sampel pada kelas eksperimen dan 12 orang siswa yang akan menjadi sampel pada kelas kontrol.

Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu:

#### 1. Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*. *Team Game Tournament* adalah nilai yang diperoleh pada hasil perhitungan nilai lembar observasi guru. Adapun indikator pada lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dalam penelitian ini yaitu: (1) Presentasi kelas; (2) *Team*; (3) *Game*; (4) Turnamen; dan (5) Penghargaan kelompok.

## 2. Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu motivasi belajar. Indikator penilaian angket motivasi belajar yaitu: (1) Menggairahkan siswa; (2) Memberikan harapan yang realistis; (3) Memberikan insentif; dan (4) Mengarahkan perilaku siswa.

Prosedur penelitian dalam penelitian ini dibagi dalam tiga tahap, yaitu Tahap *Pre* angket, *Treatment*, dan *Post* angket.

### 1. *Pre* Angket

Kegiatan *Pre* angket dilakukan sebelum *treatment* untuk mengetahui motivasi belajar awal siswa sebelum diberikan *treatment* model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* pada kelas eksperimen dan menerapkan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.

### 2. *Treatment*

Pemberian *treatment* berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* yang dilaksanakan pada kelas eksperimen sedangkan pembelajaran konvensional dilakukan pada kelas kontrol.

### 3. *Post* Angket

*Post* angket dilakukan untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Angket

Angket yang digunakan adalah tipe pilihan untuk memudahkan bagi responden dalam memberikan jawaban. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah Skala *Likert* yang memiliki empat alternatif jawaban yaitu sangat setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

#### 2. Observasi

Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*. Aspek yang diamati yaitu lima langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* yaitu: (1) Presentasi Kelas; (2) *Team*, (3) *Game*; (4) Turnamen; dan (5) Penghargaan kelompok.

#### 3. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dokumen fisik berupa pelaksanaan pembelajaran, Lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*, serta lembar angket motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

#### 1. Lembar Angket Motivasi Belajar

Lembar angket motivasi belajar bertujuan untuk memperoleh data yang terkait dengan motivasi belajar siswa.

#### 2. Lembar Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament*

Lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* bertujuan untuk memperoleh data terkait penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* serta aktivitas yang terjadi di dalam kelas yang meliputi lembar observasi keterlaksanaan proses pembelajaran.

Uji validitas terhadap instrumen yang dipergunakan dimaksudkan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan dapat mengungkapkan data dari variabel yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu validasi isi. Validasi isi adalah validasi yang dilakukan

oleh para ahli. Adapun Analisis statistik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu menggunakan *Package for Sosial Science* versi 25.0. Analisis deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* terhadap motivasi belajar siswa dilihat dari nilai rentang nilai minimum dan maksimum (*range*), nilai terendah data (*minimum*), nilai tertinggi data (*maximum*), nilai keseluruhan data (*sum*), rata-rata (*mean*), simpangan baku (*standar deviation*), dan sebaran data (*variance*). Begitu pula pembelajaran konvensional pada kelas kontrol kelas IV SD Inpres 6/80 Pammusureng Kecamatan Bontocani Kabupaten Bone.

Analisis statistik inferensial yang digunakan yaitu:

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas menunjukkan hasil jawaban *pre* angket motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen adalah  $0,447 > \alpha 0,05$  sedangkan *post* angket pada kelas eksperimen adalah  $0,810 > \alpha 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan data *pre* angket maupun *post* angket pada kelas eksperimen berdistribusi secara normal. Sedangkan hasil pengolahan data jawaban *pre* angket motivasi belajar siswa pada kelas kontrol adalah  $0,149 > \alpha 0,05$ , sedangkan hasil pengolahan data (terlampir), hasil jawaban *post* angket motivasi belajar siswa pada kelas kontrol adalah  $0,945 > \alpha 0,05$  sehingga dapat disimpulkan data *pre* angket maupun *post* angket kelas kontrol berdistribusi secara normal.

#### 2. Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil pengolahan data hasil jawaban *pre* angket kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi pada *based on mean* yaitu  $0,776 > \alpha 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi secara homogen. Sedangkan hasil pengolahan data hasil jawaban *post* angket kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi pada *based on mean* yaitu  $0,091 > \alpha 0,05$  maka dapat disimpulkan data tersebut berdistribusi secara homogen.

#### 3. Uji *Independent Sampel T-Test*

Berdasarkan data hasil uji statistik hasil jawaban angket motivasi belajar siswa diperoleh nilai sig. *2-tailed* yaitu  $0,000 < 0,05$  berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Inpres 6/80 Pammusureng Kecamatan Bontocani Kabupaten Bone tahun ajaran 2020/2021.

### IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Gambaran penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* pada pembelajaran siswa kelas eksperimen SD Inpres 6/80 Pammusureng Kecamatan Bontocani Kabupaten Bone diperoleh melalui kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* pada kelas eksperimen memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi pada proses pembelajaran di pertemuan pertama memperoleh poin keseluruhan sebanyak 12 poin dengan jumlah aspek yang memperoleh 3 poin sebanyak dua aspek, yang memperoleh 2 poin sebanyak tiga aspek. Persentase total yang diperoleh pada pertemuan pertama sebanyak 80% dengan kategori efektif. Hasil observasi pada pertemuan kedua memperoleh poin keseluruhan sebanyak 14 poin dengan jumlah 1 aspek yang memperoleh 2 poin dan 4 aspek yang memperoleh 3 poin. Persentase total yang diperoleh pada pertemuan kedua sebanyak 93,33% dengan kategori sangat efektif.



Berdasarkan hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran efektif pada pertemuan pertama dengan persentase sebesar 80% . data tersebut menunjukkan bahwa penyampaian materi dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* berlangsung efektif. Sementara pada pertemuan kedua, proses pembelajaran berlangsung sangat efektif dibanding pertemuan sebelumnya, hal ini ditunjukkan dengan pelaksanaan kegiatan belajar hampir setiap poin mengalami peningkatan dengan total presentase 93,33%.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* merupakan model pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran serta memudahkan siswa memahami materi pelajaran. Oleh karena itu, seorang guru harus mampu memahami situasi dan merancang pembelajaran dalam kelas sebermakna mungkin.

Chatib (2014) mengemukakan energi dan fokus guru diarahkan untuk model aktivitas yang kreatif-inovatif, proses pembelajaran akan menarik minat dan menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar dengan antusias. Pengalaman belajar seperti ini secara otomatis akan masuk dalam memori jangka panjang.

## **V. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat disimpulkan beberapa hal antara lain:

1. Motivasi belajar siswa sebelum diberikan *treatment* berada pada kategori sedang. Hal ini berdasarkan pada data hasil jawaban *pre* angket motivasi belajar siswa dengan nilai rata-rata 78,67. Sedangkan motivasi belajar siswa setelah diberikan *treatment* berada pada kategori tinggi. Hal ini berdasarkan pada data hasil jawaban *post* angket motivasi belajar siswa dengan nilai rata-rata 102,00.
2. Motivasi belajar siswa sebelum *treatment* berada pada kategori sedang dan setelah *treatment* berada pada kategori tinggi. Hal ini dapat dilihat dari hasil motivasi belajar siswa sebelum dan setelah *treatment* berdasarkan angket motivasi belajar yang telah dibagikan. Rata-rata hasil angket motivasi belajar siswa sebelum *treatment* berada pada katgori sedang. Sedangkan setelah diberikan *treatment* berupa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* rata-rata hasil angket motivasi belajar siswa berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah pemberian *treatment*.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Inpres 6/80 Pammusureng Kecamatan Bontocani Kabupaten Bone. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan yang signifikan sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* pada kelas eksperimen. Hal ini disebabkan karena nilai probabilitas lebih kecil dari  $\alpha$  0,05.

### **B. Saran**

1. Guru senantiasa memberikan *treatment* kepada siswa khususnya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* digunakan pada siswa kelas IV SD Inpres 6/80 Pammusureng Kecamatan Bontocani Kabupaten Bone. Hal ini perlu diperhatikan, karena penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* salah satu hal yang dapat mendukung peningkatan motivasi belajar siswa.
- 2) Peningkatkan kemampuan dasar mengajar guru khususnya dalam memberikan pengarahan yang lebih baik kepada siswa yang kurang dalam pembelajaran, guru harus menggunakan model pembelajaran kooperatif yang inovatif salah satu contohnya ialah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*.

- 3) Semangat belajar siswa tergantung dari motivasi belajar yang tertanam dalam dirinya, untuk itu guru harus menjadi motivator terbaik bagi setiap siswa siswinya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asmani, J. M. (2016) *Tips Efektif Cooperative Learning*. Yogyakarta: Diva Press.
- Aunurrahman. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Pontianak: Alfabeta.
- Baharaudin, & Wahyuni, E. N. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Chatib, Munif. (2014). *Sekolahnya Manusia*. Bandung: Kaifa.
- Hartono, R. (2013). *Ragam Model Mengajar yang Mudah Diterima Murid*. Jogjakarta: Diva Press.
- Huda, M. (2014). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Isrok'atun, & Amelia Rosmala. (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: Bumi Aksara.
- Isjoni. (2016). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Anak Peserta Didik*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Julaeha. (2019). *Kategori Motivasi Belajar (Pengaruh Penerapan Strategi Movie Learning Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar)*. *Skripsi*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Karwono, & Mularsih, H. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Kompri. (2019). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mustofiyah, L. (2019). Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 2(1), 19–22. <https://doi.org/10.21070/madrosatuna.v2i1.1961>.
- Rukaesih A. Maolani, & Ucu Cahyana. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ratumanan, & Imas Rosmiati. (2015). *Inovasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak
- Rusman. (2015). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Prenadamedia Group.
- Sani, R. A. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Saputri, L. E. (2015). Motivasi Belajar (Pengaruh Model *Team Game Tournament (TGT)* Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV MIN Tempel Tahunn Ajaran 2014/2015). *Skripsi*. Yogyakarta. Universitas Negeri Sunan Kalijaga.
- Sardiman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Suardi. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Sumantri, M. S. (2015). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhana, C. (2014). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Sofyantoro, A.H., & Suprayitno. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (Tgt)* Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Di

- Sekolah Dasar. JPGSD, 1(2), 0-216. <https://doi.org/JPGSD Volume 01 Nomor 02 Tahun 2013, 0-216>.
- Slavin, R. (2009). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Terjemahan. Bandung: Nusa Media.
- \_\_\_\_\_. (2014). *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tirtarahardja, U. (2015). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wiyani, N. A. (2013). *Menejemen Kelas: Teori dan Aplikasi untuk Menciptakan Kelas yang Kondusif*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.