

1. PENDAHULUAN

Keberhasilan pencapaian kompetensi satu mata pelajaran bergantung kepada beberapa aspek. Salah satu aspek yang sangat mempengaruhi adalah bagaimana cara seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki kemampuan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik agar dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Sebagaimana yang tercantum pada pasal 19 ayat 1 PP No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan bahwa "Pembelajaran yang disajikan harus menarik" (Widiasworo, 2017, h. 25). Artinya, guru harus menciptakan pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan dan menantang sehingga mampu membangkitkan motivasi peserta didik untuk dapat aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut maka hal yang paling penting untuk menciptakan suatu proses pembelajaran yang interaktif, inspiratif dan menyenangkan adalah menyiapkan model atau strategi pembelajaran. Dalam pelaksanaan proses guru tidak pernah lepas dari suatu model atau strategi dalam proses belajar mengajar karena model pembelajaran sebagai kerangka atau pedoman dalam pelaksanaan proses belajar mengajar Joyce dan Well (Sumantri, 2015). Model pembelajaran sangatlah penting dalam suatu proses belajar mengajar karena dengan menggunakan model pembelajaran guru mampu menjadikan suatu proses belajar yang terstruktur, rapih serta memudahkan guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran yang berlangsung dapat berjalan efektif serta mencapai tujuan yang telah di tentukan.

Kenyataannya pembelajaran yang dilaksanakan guru dalam proses belajar mengajar saat ini cenderung pasif dan membosankan. Hal ini disebabkan oleh minimnya pemahaman guru dalam mempersiapkan perencanaan dalam proses pembelajaran, dikarenakan pembelajaran yang membosankan maka munculah salah satu masalah yang kerap kali ditemukan oleh guru yaitu rendahnya motivasi belajar peserta didik. Masalah tersebut bukanlah hal yang bisa disepelekan, karena dengan rendahnya motivasi belajar siswa maka semakin sulit siswa menerima materi yang di ajarkan oleh guru. Seperti yang terjadi di lapangan, siswa yang memiliki motivasi yang rendah cenderung malas, mengantuk dalam proses pembelajaran, mengganggu temannya, tidak memperhatikan penyampaian guru dan hal

yang paling umum adalah bermain dalam proses pembelajaran. Pendapat ini diperkuat setelah melakukan wawancara non-formal dengan salah satu guru di beberapa sekolah pada saat melakukan KKN, magang 1, magang 2, magang 3 sampai pada magang 4. Dengan jawaban yang sama bahwa pembelajaran yang dilaksanakan saat ini masih memerlukan penyesuaian dengan kurikulum yang berjalan.

Motivasi belajar siswa adalah salah satu penunjang dalam meningkatkan hasil belajar, daya ingat dan semangat siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga motivasi sangatlah penting dalam diri peserta didik yang senantiasa harus ditingkatkan agar dalam proses belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif dan mencapai tujuan yang telah ditentukan. Motivasi belajar juga merupakan masalah yang paling sering dihadapi oleh guru dalam proses pembelajaran.

Guru adalah orang yang paling memahami bagaimana kondisi peserta didiknya sehingga motivasi ini menjadi tanggungjawab guru bagaimana sehingga peserta didik memiliki motivasi dalam proses belajar mengajar. Untuk mewujudkan hal tersebut, guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa dapat termotivasi dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran yang efektif. Menurut Suprijono (2017, h. 46) Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Penggunaan model yang efektif dan inovatif diharapkan dapat mengatasi masalah motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran yang harus disiapkan oleh guru tentunya bukan sembarang model, melainkan model pembelajaran yang benar-benar menarik, menantang dan terdapat persaingan di dalamnya. Sehingga mampu menarik perhatian siswa dan mulai memotivasi dirinya dalam persaingan dan tantangan tersebut. Dari beberapa aspek tersebut maka salah satu model yang paling cocok dengan peningkatan motivasi belajar siswa yaitu model pembelajaran Cooperative tipe Team games tournament (TGT). Segala bentuk model pembelajaran diviptakan dengan manfaat tertentu seperti hal model pembelajaran team games tournament (TGT) sebagaimana yang dijelaskan Miftahul (Sumantri, 2015, h 55) mengenai beberapa manfaat model pembelajaran kooperatif salah satunya yaitu, siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran kooperatif akan memiliki sikap harga diri yang lebih tinggi dan motivasi yang lebih besar untuk belajar. Tidak hanya

itu tetapi untuk membangkitkan motivasi belajar siswa salah satunya adalah “Kompetisi (Persaingan)” dimana pada model pembelajaran TGT yang di dalamnya terdapat Turnament atau persaingan antar kelompok belajar maka dengan demikian, model ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Model pembelajaran Team games tournament (TGT) merupakan salah satu model yang sangat menarik untuk dilaksanakan dalam proses pembelajaran terkhusus pada kelas tinggi karena di dalam pelaksanaan model pembelajaran Team games tournament terdapat banyak hal menarik, menantang dan persaingan yang mampu membuat siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar dan untuk bersaing dengan teman-temannya. Dalam proses pelaksanaannya siswa akan berlomba dalam menjawab pertanyaan, diselingi dengan bermain dalam pembelajaran serta bekerjasama dalam sebuah kelompok.

Teori tersebut juga diperkuat oleh penelitian yang dilaksanakan oleh Purba (2018) menyatakan Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa Kelas IV SD Negeri 060829 Medan Amplas dan data hasil penelitian Ardiansyah (2018) menyatakan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar renang gaya bebas. Dibuktikan dengan hasil t-hitung $-7,109 > t\text{-tabel } 2,045$ dengan taraf signifikan $0,05$.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 148 Inpres Bontoa Kecamatan Bontoa Kabupaten Maros”.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Proses pembelajaran tidak lepas dari adanya model dalam pelaksanaannya, menurut Joyce dan Weil (Sumantri, 2015) mendefinisikan model pembelajaran sebagai Kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pelajaran.

Dalam pembelajaran kooperatif ada beberapa variasi jenis atau tipe pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran

kooperatif yang dikembangkan oleh David De Vries dan Keath Edward pada tahun 1995. Menurut Trianto (2019, h. 83) mengemukakan bahwa “Model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT), atau pertandingan permainan tim dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward (1995)”. Menurut Slavin (Rusman, 2016, h. 225) mengemukakan bahwa “model ini dikembangkan oleh De Vries dan Slavin, dengan menugaskan kelompok untuk bekerja atau berdiskusi memahami informasi dan latihan sebelum berkompetisi dengan kelompok lainnya dalam turnamen”.

Adapun sintaks model Pembelajaran *Team games tournament* (TGT) menurut Taniredja, Faridli dan Harmianto (2016, h. 72) yaitu:

- 1) Langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif, tipe *Team games tournament* (TGT) mengikuti urutan sebagai berikut: pengaturan klasikal; belajar kelompok; turnamen akademik; penghargaan tim dan pemindahan atau *bumping*.
- 2) Pembelajaran diawali dengan pemberian pelajaran, selanjutnya di umumkan kepada semua siswa bahwa akan melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe *Team games tournament* (TGT) dan siswa diminta memindahkan bangku untuk membentuk meja tim. Kepada siswa disampaikan bahwa mereka akan bekerja sama dengan kelompok belajar selama beberapa pertemuan, mengikuti turnamen akademik untuk memperoleh poin bagi nilai tim mereka serta memberitahukan tim yang mendapatkan nilai tinggi akan mendapatkan penghargaan.
- 3) Kegiatan dalam turnamen adalah persaingan pada meja turnamen dari 3-4 siswa dan tim yang berbeda dengan kemampuan setara. Pada permulaan turnamen diumumkan penetapan meja bagi siswa. Nomor meja turnamen bisa diacak. Setelah kelengkapan dibagikan dapat dimulai kegiatan turnamen. Bagan dari putaran permainan dengan 3 siswa dalam satu meja turnamen dapat dilihat dari bagan berikut ini.
- 4) Pada akhirnya putaran pemenang mendapatkan satu kartu bernomer, penantang yang kalah mengembalikan perolehan kartunya bila sudah ada namun jika pembaca kalah tidak di berikan hukuman. Penskoran didasarkan pada jumlah perolehan kartu, misalnya pada meja

urnamen terdiri dari 3 siswa yang tidak seri. Peraih nilai tertinggi mendapat skor 60, kedua 40 dan ketiga 20.

- 5) Dengan model yang mengutamakan kerja kelompok dan meyatukan intelegensi siswa yang berbeda-beda akan dapat membuat siswa mempunyai nilai dalam segi kognitif, afektif dan psikomotor secara merata dari satu siswa dengan siswa yang lain.

Pemanfaatan suatu model pembelajaran tentu saja sangat berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran baik dari aspek siswa maupun aspek guru, dengan model pembelajaran dapat mempengaruhi minat maupun motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Berbicara tentang motivasi belajar akan sangat berkaitan kondisi psikis peserta didik, menurut Wlodkowsky (Subini, 2016, h. 115) "motivasi merupakan suatu kondisi yang menyebabkan perilaku tertentu dan memberi arah serta ketahanan pada tingkah laku tersebut". Selanjutnya menurut KBBI, "Motivasi adalah dorongan yang timbul dalam diri seseorang entah disadari atau tidak, untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu". Kemudian menurut Sardiman (2016) motivasi dapat dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga orang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu.

Motivasi belajar merupakan bentuk sikap dan dorongan pada pribadi siswa dalam hal ini dapat kita nilai dengan sebuah indikator seperti yang dipaparkan oleh Aritonang (Ramadhon, Jaenudin, Fatimah. 2017, h. 207) Motivasi belajar siswa meliputi beberapa dimensi yang dapat dijadikan sebagai indikator antara lain sebagai berikut:

- 1) Ketekunan dalam belajar (subvariabel)
 - a) Kehadiran disekolah
 - b) Mengikuti PBM di kelas
 - c) Belajar di rumah
- 2) Ulet dalam menghadapi kesulitan (subvariabel)
 - a) Sikap terhadap kesulitan
 - b) Usaha mengatasi kesulitan
- 3) Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar (subvariabel)
 - a) Kebiasaan dalam mengikuti pembelajaran
 - b) Semangat dalam mengikuti PBM
- 4) Berprestasi dalam belajar (subvariabel)

- a) Keinginan untuk berprestasi
- b) Kualifikasi hasil
- 5) Mandiri dalam belajar (subvariabel)
 - a) Penyelesaian tugas/ PR
 - b) Menggunakan kesempatan diluar jam pembelajaran

3. METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Sedangkan jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian *Pre-Eksperimen Design*.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One group pre-nontest-post-nontest design* yang termasuk penelitian *pre-eksperimen*. Penelitian ini tidak menggunakan kelas pembandingan namun sudah menggunakan tes awal sehingga besarnya efek atau pengaruh penggunaan model *team games tournament* (TGT) dapat diketahui secara pasti. Dalam penelitian ini hanya ada satu kelompok yang berfungsi sebagai kelompok kontrol (sebelum diberikan perlakuan) maupun kelompok eksperimen (setelah diberikan perlakuan). Secara sederhana, desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1. Rancangan *One-Group Pre-nontest-Post-nontest Design*

<i>Pre-nontest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-nontest</i>
O ₁	X	O ₂

Sumber : Sugiyono (2016)

Keterangan :

O₁ : *Pre-nontest* (pengukuran awal sebelum diberikan Model TGT)

X : *Treatment* (pemberian perlakuan)

O₂ : *Post-nontest* (pengukuran akhir setelah diberikan Model TGT)

3.3 Instrumen Penelitian

1. Lembar Instrumen Motivasi Belajar Siswa

Lembar instrumen yang digunakan berbentuk pernyataan. Angket tersebut diberikan secara tatap muka. Angket yang diberikan di awal (*pre-nontest*) dan di akhir (*post-nontest*) menggunakan angket yang sama sehingga motivasi belajar peserta didik akan benar-benar dilihat dan diukur. Sebelum angket tersebut digunakan, terlebih dahulu angket tersebut telah dikembangkan dari kisi-kisi instrumen dengan

tujuan untuk memetakan apa saja yang akan diukur. Kemudian divalidasi oleh ahli dibidang tersebut.

2. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Lembar observasi ini digunakan sebagai instrumen dalam mengamati pelaksanaan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) di kelas mengenai hal-hal yang dilakukan oleh guru dan siswa yang disesuaikan dengan yang terdapat pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

3.4 Teknik Pengumpulan Data

1. Angket

Angket adalah pernyataan yang diberikan kepada peserta didik untuk mengukur motivasi belajar siswa pada saat pembelajaran berlangsung, sehingga dapat diketahui perbedaan antara hasil motivasi peserta didik sebelum dan setelah di beri perlakuan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

2. Observasi

Observasi dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data terkait penggunaan medel pembelajaran *team games tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar pada pembelajaran yang terjadi di dalam kelas secara tatap muka, yang meliputi lembar observasi keterlaksanaan proses pembelajaran pada siswa dan guru. Perhitungan skor akhir menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Pelaksanaan} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Kualifikasi :

Tabel 3.2 Kategori keterlaksanaan pembelajaran

Persentase	Kategori
75,01 % - 100 %	Sangat efektif
50,01 % - 75,00 %	Efektif
25,01 % - 50,00 %	Cukup efektif
0 % - 25,00 %	Kurang efektif

3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, serta data yang relevan dengan penelitian. Contohnya seperti buku guru dan siswa, RPP, angket siswa dan gambar kegiatan siswa saat melaksanakan pembelajaran.

3.5 Teknik Analisis Data

1 Analisis Statistik Deskriptif

Analisis data deskriptif dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan motivasi belajar peserta didik kelas IV SDN 148 Inpres Bontoa Kecamatan Bontoa Kabupaten Maros melalui hasil *pretest* dan *post-*

nontest. Data motivasi belajar peserta didik berdasarkan jumlah item, dapat diketahui bahwa skor idealnya adalah $25 \times 4 = 100$. Data skor yang di dapatkan akan diolah dengan teknik presentase pada sistem *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 22.0.

Data motivasi belajar yang diperoleh oleh peserta didik dapat dikategorikan seperti tabel berikut :

Tabel 3.3 Kategori Motivasi Belajar Siswa

No	Presentase	Kategori
1	0 – 30,0 %	Sangat Rendah
2	30,1 % - 55,0 %	Rendah
3	55,1 % - 75,0 %	Cukup
4	75,1 % - 90,0 %	Tinggi
5	90,1 % - 100 %	Sangat Tinggi

Sumber: Gunawan (2019)

2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji t dengan data berbeda. Untuk menguji hipotesis penelitian, terlebih dahulu dilakukan pengujian analisis prasyarat, yakni uji normalitas dan uji homogenitas dimana semua data diolah pada sistem *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 22.0.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji statistik yang dilakukan untuk mengetahui apakah data sampel berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data dengan menggunakan bantuan pengolahan data *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 22.0 for Windows. Pengujian dilakukan dengan uji normalitas *Kolmogorof-Smirnov*. Alasan peneliti menggunakan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* karena data termasuk data kuantitatif, sampel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah <100, dan untuk mengetahui data yang digunakan normal atau tidak. Pengujian dengan uji normalitas *Kolmogorof-Smirnov* digunakan taraf signifikan 0,05 dimana jika P-Value > α maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan yaitu uji *Paired Sample T-Test*. Analisis ini bertujuan untuk membandingkan perbedaan motivasi belajar peserta didik sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Analisis ini dilakukan dengan bantuan program *Statistical Package for Sosial Science* (SPSS) versi 22.0. Kriteria pengujian jika nilai probabilitas lebih kecil dari taraf nyata 0,05 maka H_0 di tolak dan H_a di terima. Adapun hipotesis statistik adalah sebagai berikut:

Ho : Tidak terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN 148 Inpres Bontoa Kecamatan Bontoa Kabupaten Maros.

Ha : Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN 148 Inpres Bontoa Kecamatan Bontoa Kabupaten Maros.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian pada bab ini akan mendeskripsikan tujuan penelitian yang telah dilakukan, yakni untuk mengetahui gambaran penerapan Model pembelajaran *Team games tournament* (TGT), kemudian untuk mengetahui gambaran motivasi belajar siswa serta untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team games tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN 148 Bontoa Kecamatan Bontoa Kabupaten Maros. Hasil penelitian tersebut diperoleh dari sejumlah data hasil observasi pada saat proses pembelajaran siswa sebelum sesudah diberlakukan model pembelajaran.

Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan uji validitas instrument yang dilakukan oleh validator. Validator yang penulis jadikan sebagai ahli dalam mengkonsultasikan instrumen yang telah dibuat dan sesuai dengan bidang dalam penelitian ini yaitu Bapak Drs. Muhammad Anas, M.Si sebagai validator I dan Ibu Nurhidayatullah D, S.Pd., M.Pd sebagai validator II. Instrumen yang diajukan oleh penulis yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar angket motivasi belajar siswa. Adapun instrumen lain yaitu lembar observasi keterlaksanaan proses pembelajaran guru dan siswa. Hasil yang didapatkan pada saat proses validasi instrumen penelitian ada beberapa perbaikan diantaranya untuk angket motivasi belajar siswa sebelum divalidasi terdapat 29 poin pernyataan menjadi 25 poin pernyataan, serta perbahasan keterangan yang tadinya berupa poin menjadi sangat sesuai (4 poin), sesuai (3 poin), cukup sesuai (2 poin) dan tidak sesuai (1 poin), selain angket lembar observasi guru dan siswa juga mengalami perbaikan dari yang sebelumnya tidak sesuai dengan langkah-langkah yang ada di RPP disesuaikan dan dengan besar poin dan tambahan rumus perhitungan oleh validator. Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui penerapan model *Team games tournament* (TGT).

Proses pembelajaran dilaksanakan 4 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama dilakukan

pre-nontest menggunakan angket terlebih dahulu untuk mengukur motivasi belajar siswa sebelum diterapkan model *Team games tournament* (TGT). Selanjutnya, Pada pertemuan kedua dan ketiga pemberian treatment dengan menggunakan model *Team games tournament* (TGT) sekaligus melakukan obeservasi pada guru dan siswa dalam proses penerapan model pembelajaran *Team games tournament* (TGT). Pada pertemuan terakhir pemberian *reward* yaitu pada hari keempat sekaligus dilakukan *post-nontest* untuk melihat motivasi belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *Team games tournament* (TGT).

Hasil pada penelitian ini didapat berdasarkan data yang diperoleh kemudian dianalisis oleh peneliti yang meliputi hasil observasi keterlaksanaan model pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru, serta *pre-nontest* dan *post-nontest* yang diolah menggunakan aplikasi SPSS versi 22, untuk mengetahui motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

1. Gambaran Penerapan Model Pembelajaran *Team games tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Team games tournament* (TGT) dilaksanakan dalam beberapa tahapan. Pelaksanaan model pembelajaran *Team games tournament* (TGT) dimulai dengan membuka kelas dan menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran yang akan dilaksanakan. Tahap awal yaitu guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok secara heterogen, kemudian guru menjelaskan aturan permainan dan turamen pembelajaran yang akan dilaksanakan, guru memberikan pemahaman awal mengenai materi yang akan di turnamenkan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dengan teman kelompoknya. Pada tahapan yang kedua pada model pembelajaran *Team games tournament* (TGT) yaitu siswa akan bermain lempar tanya jawab dengan teman kelompoknya sebagai latihan awal sebelum memasuki tahapan turnamen. Tahap akhir yaitu pelaksanaan turnamen antar kelompok yang mana akan di dilaksanakan selama dua hari ssecara berturut-turut hingga di dapatkan kelompok pemenang pada turnamen tersebut.

a. Lembar Observasi Kegiatan Siswa

Kegiatan siswa selama mengikuti proses pembelajaran dapat diketahui dengan menggunakan lembar observasi kegiatan siswa. Adapun hasil rekap observasi kegiatan siswa tersebut dapat diketahui melalui tabel berikut.

Tabel 4.1 Hasil Observasi Kegiatan Siswa

Hasil Observasi	Perolehan	
	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Jumlah Skor Keseluruhan	50	56
Presentase Keterlaksanaan	83,33 %	93,33 %
Kategori	Sangat Efektif	Sangat Efektif

Sumber: Data yang diolah. 2021

b. Lembar Observasi Kegiatan Guru

Pelaksanaan penerapan model pembelajaran *Team games tournament* (TGT) dapat diketahui dengan melihat hasil observasi. Adapun rekap hasil observasi kegiatan guru dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.2 Hasil Observasi Kegiatan Guru

Hasil Observasi	Perolehan	
	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Jumlah Skor Keseluruhan	40	42
Presentase Keterlaksanaan	66,67 %	80,67 %
Kategori	Efektif	Sangat Efektif

Sumber: Data yang diolah. 2021

2. Gambaran Motivasi belajar siswa kelas IV

a. Analisis Deskriptif *Pre-nontest*

Hasil statistik yang berhubungan langsung dengan *Pre-nontest* siswa kelas IV SDN 148 Bontoa Kecamatan Bontoa Kabupaten Maros, dilaksanakan pada tanggal 17 Mei 2021. Sebelum memberikan perlakuan model pembelajaran *Team games tournament* (TGT), dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Deskripsi Skor Hasil *Pre-nontest* Pada Siswa Kelas IV

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Nilai	20
Nilai Terendah	56
Nilai Tertinggi	71
Rata-rata (Mean)	61,35
Rentang (Range)	15
Standar Deviasi	3.68889
Median	61,5
Modus (Mode)	62

Sumber: IBM SPSS *Statistik Version 22*.

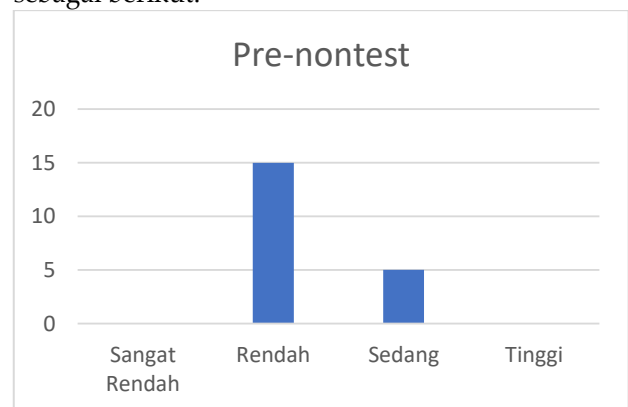
Data pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata (*mean*) motivasi belajar siswa kelas IV SDN 148 Bontoa Kecamatan Bontoa Kabupaten Maros sebelum diterapkannya model pembelajaran *Team games tournament* (TGT) adalah sebesar 61,35. Skor tertinggi yang diperoleh siswa adalah 71 dan skor terendah yang diperoleh siswa adalah 20, dengan selisih (*range*) anatar nilai tertinggi dan terendah yang diperoleh siswa adalah 56. Nilai tengah (*median*) dari data motivasi belajar siswa pada kelas IV yang berurutan dari nilai terendah sampai nilai tertinggi adalah 61,5, sedangkan data yang sering muncul (*modus*) adalah 62 yang artinya skor siswa tersebut memiliki jumlah atau frekuensi terbanyak yang diperoleh siswa. Adapun standar deviasi motivasi belajar siswa pada kelas IV adalah 3,68889 yang berarti motivasi belajar siswa bervariasi karena sebenarnya menjauhi 0, maka data bersifat heterogen. Hal ini menunjukkan bahwa standar deviasi kecil dari *mean*, yang merupakan cerminan dari rata-rata penyimpangan data dari *mean*.

Tabel 4.4 Distribusi Dan Presentase Skor *Pre-nontest* Siswa Kelas IV

No	Rentan Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	82-100	Tinggi	-	-
2	63-81	Sedang	5	25 %
3	44-62	Rendah	15	75 %
4	25-43	Sangat Rendah	-	-
Jumlah			20	100 %

Sumber: IBM SPSS *Statistik Version 22*.

Distribusi frekuensi hasil *Pre-nontest* motivasi belajar siswa disajikan dalam bentuk grafik histogram sebagai berikut.



Gambar 4.1 Diagram Distribusi Frekwensi Hasil *Pre-nontest* Siswa Kelas IV

Data pada tabel di atas menunjukkan bahwa tidak terdapat siswa yang menyatakan bahwa motivasi belajar siswa berada pada kategori sangat rendah sedangkan pada kategori rendah terdapat 15 orang siswa, pada kategori sedang terdapat 5 orang siswa dan pada kategori tinggi tidak terdapat siswa dengan motivasi tinggi. Berdasarkan uraian tersebut, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa kelas IV SDN 148 Bontoa Kecamatan Bontoa sebelum diberikan perlakuan atau *treatment* berada pada taraf sedang, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata secara keseluruhan yaitu 61,35 dengan presentase 75 %.

b. Analisis Deskriptif *Post-nontest*

Hasil statistik yang berkaitan dengan skor *Post-nontest* siswa kelas IV SDN 148 Botoa Kecamatan Bontoa, dilaksanakan pada 20 Mei 2021, setelah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Team games tournament* (TGT), dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Deskripsi Skor Hasil *Post-nontest* Pada Siswa Kelas IV

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Nilai	20
Nilai Terendah	79
Nilai Tertinggi	86
Rata-rata (Mean)	81,7
Rentang (Range)	7
Standar Deviasi	1,75019
Median	82
Modus (Mode)	82

Sumber: IBM SPSS *Statistik Version 22*.

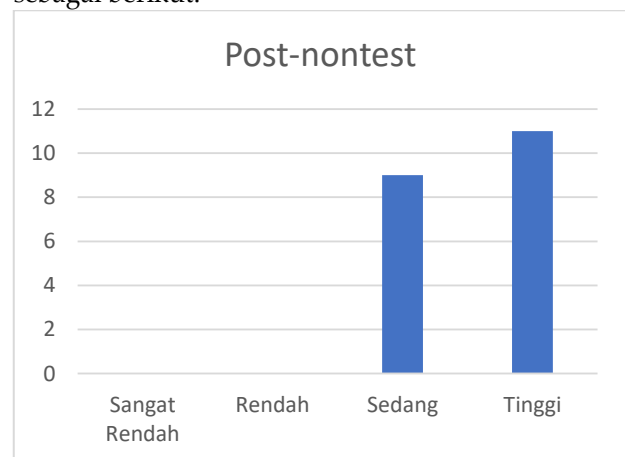
Data pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata (*mean*) motivasi belajar siswa kelas IV SDN 148 Bontoa Kecamatan Bontoa Kabupaten Maros, setelah diberikan *treatment* menggunakan model *Team games tournament* (TGT) adalah sebesar 81,7, skor tertinggi yang diperoleh siswa adalah 86 dan skor terendah yang diperoleh siswa adalah 79, dengan selisih (*range*) antara siswa yang memperoleh nilai tertinggi dan terendah adalah 7. Nilai tengah (*median*) dari data motivasi belajar siswa pada siswa kelas IV yang terurut dari nilai terendah sampai nilai tertinggi ialah 82, sedangkan data yang sering muncul (*modus*) adalah 82, dengan demikian dapat diartikan bahwa skor siswa tersebut memiliki jumlah atau frekuensi terbanyak yang diperoleh siswa. Adapun standar

deviasi motivasi belajar siswa kelas IV adalah 1,75019 yang artinya motivasi belajar siswa bervariasi karena sebarannya menjauhi 0, maka data bersifat heterogen. Hal tersebut menunjukkan bahwa standar deviasi kecil dari *mean*, yang merupakan cerminan dari rata-rata penyimpangan data dari *mean*. Distribusi frekuensi hasil *Post-Test* kelas IV SDN 148 Bontoa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Dsitribusi Dan Presentase Skor *Post-nontest* Siswa Kelas IV

No	Rentan Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	82-100	Tinggi	11	55 %
2	63-81	Sedang	9	45 %
3	44-62	Rendah	-	-
4	25-43	Sangat Rendah	-	-
Jumlah			20	100 %

Distribusi frekuensi hasil tes akhir motivasi belajar siswa juga di sajikan dalam bentuk grafik histogram sebagai berikut.



Gambar 4.2 Diagram Distribusi Frekwensi Hasil *Post-nontest* Siswa Kelas IV

Data dalam tabel di atas menunjukkan bahwa tidak terdapat siswa yang menyatakan bahwa motivasi belajar siswa berada pada kategori sangat rendah dan kategori rendah sedangkan pada kategori sedang terdapat 9 orang siswa dan 11 orang siswa pada kategori tinggi. Berdasarkan uraian tersebut ditemukan bahwa motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan atau *treatment* berada pada taraf tinggi, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata secara keseluruhan yaitu 81,7 dengan persentase sebesar 55 %.

3. Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV

a. Uji normalitas

Uji normalitas data bertujuan untuk melihat apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Statistik uji normalitas yang digunakan adalah uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov Normality Test* dengan menggunakan SPSS versi 22. Berikut ini hasil uji normalitas data dengan menggunakan SPSS versi 22.

Tabel 4.7 Uji Normalitas Data Lembar Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas IV

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pre-nontest</i>	0,088	$0,088 > 0,05 = \text{Normal}$
<i>Post-nontest</i>	0,082	$0,082 > 0,05 = \text{Normal}$

Sumber: IMB SPSS Statistik Version 22.

Data berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan SPSS versi 22, diperoleh skor hasil *pre-nontest* sebanyak 0.088. Artinya 0.088 lebih besar dari 0,05 atau $0,088 > 0,05$. Selanjutnya, hasil *post-nontest* sebanyak 0,082. Artinya 0,082 lebih besar dari 0,05 atau $0,082 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal, karena nilai taraf signifikansi lebih besar dari 0,05. Maka pengujian normalitas terpenuhi dan dapat dilanjutkan pada tahap uji hipotesis.

b. Uji Hipotesis

1) Uji *Paired Sample T-Test*

Uji *Paired Sample T-Test* dilakukan dengan menggunakan SPSS Versi 22. Pengujian hipotesis dilakukan dengan cara membandingkan signifikansi t_{hitung} dan t_{tabel} . Uji *Paired Sample T-test* dikatakan signifikan apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. Perhatikan tabel berikut:

Tabel 4.8 Hasil Uji *Paired Sample t-Test*

	T	Df	Sig.(2-tailed)	Keterangan
Pair 1 Pre-nontest- Post-nontest	-22,367	19	,000	$0,000 < 0,05$

Sumber: IMB SPSS Statistik Version 22.

Hasil perhitungan Uji-t diperoleh nilai t_{hitung} sebesar -22,367, sedangkan untuk nilai t_{tabel} dengan $df = 19$ pada taraf signifikan 5% diperoleh nilai t_{tabel} 2,093 sehingga dapat dibandingkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} atau $22,367 > 2,093$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan

yang signifikan sebelum dan sesudah pemberian *treatment*.

2) Berdasarkan Perbandingan Nilai Probabilitas

Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan membandingkan nilai probabilitas. Apabila Sig. (2-tailed) $< 0,005$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil yang diperoleh dengan memerhatikan nilai Sig. (2-tailed) yaitu $0,000 < 0,005$. Artinya terdapat perbedaan signifikan sebelum diberikan *treatment* dan setelah diberikan *treatment* yaitu model pembelajaran *team games tournament* (TGT), sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN 148 Bontoa Kecamatan Bontoa Kabupaten Maros.

4.2. Pembahasan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan perlakuan berupa model pembelajaran *team games tournament* (TGT), untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh terhadap motivasi belajar siswa sebelum dan setelah diterapkannya model pembelajaran *team games tournament* (TGT) pada kelas IV, kemudian dianalisis menggunakan bantuan SPSS versi 22. Gambaran penerapan model *team games tournament* (TGT) selama proses pembelajaran baik guru maupun siswa, yang berlangsung selama empat kali pertemuan. Adapun proses pelaksanaan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) pada penelitian ini siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yaitu kelompok pembaca, penantang I, penantang II dan seterusnya sesuai dengan banyaknya jumlah kelompok. Alur pelaksanaan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) yaitu: Pembaca, mengambil 1 kartu bernomor dan mencari soal yang berhubungan dengan nomer tersebut pada lembar permainan, dan membacakan pertanyaannya dengan keras sementara teman kelompoknya mencoba untuk menjawab. Selanjutnya kelompok penantang I Menantang jika memang dia mau (dan memberikan jawaban yang berbeda) atau boleh melewatinya. Kemudian dilanjutkan oleh kelompok penantang II boleh menantang jika penantang I melewati, dan jika dia memang mau. Apabila semua penantang sudah menantang atau melewati, penantang II memeriksa lembar jawaban. Siapapun yang menjawab benar bisa menyimpan kartunya. Gambaran prosedur pelaksanaan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) ini sejalan dengan pendapat dari Taniredja, Faridli dan Harmianto (2016, h. 72).

Selama proses pembelajaran baik guru maupun siswa, yang berlangsung selama empat kali pertemuan menunjukkan peningkatan yang baik. Hasil observasi siswa pada pertemuan II yaitu 83,33%, kemudian pada pertemuan ke III mengalami peningkatan dengan jumlah 93,33% yang berada pada kategori sangat efektif hal ini disebabkan karena pada pertemuan II siswa masih belum mendapatkan pengalaman menggunakan model team games tournament (TGT) dalam proses pembelajaran sehingga aspek yang diamati pada lembar observasi belum terpenuhi dalam proses pelaksanaannya. Kemudian pada pertemuan III mengalami peningkatan karena siswa mulai merasakan perbedaan proses pembelajaran dan memahami prosedur pelaksanaannya karena telah melakukan hal yang sama pada pertemuan sebelumnya. Pada pertemuan pertama dilaksanakan pre-nontest untuk mengukur motivasi belajar siswa menggunakan angket dengan hasil pengukuran menunjukkan bahwa tidak terdapat siswa yang menyatakan bahwa motivasi belajar siswa berada pada kategori sangat rendah sedangkan pada kategori rendah terdapat 15 orang siswa, pada kategori sedang terdapat 5 orang siswa dan pada kategori tinggi tidak terdapat siswa dengan motivasi tinggi. Pada pertemuan IV dilaksanakan post-test untuk mengetahui perubahan peningkatan setelah pemberian treatment dengan menggunakan angket yang sama pada pertemuan I dengan hasil pengukuran menunjukkan bahwa tidak terdapat siswa yang menyatakan bahwa motivasi belajar siswa berada pada kategori sangat rendah dan kategori rendah sedangkan pada kategori sedang terdapat 9 orang siswa dan 11 orang siswa pada kategori tinggi. Sehingga terjadi peningkatan motivasi belajar setelah dilaksanakannya treatment. Dilihat dari peningkatan motivasi belajar siswa sejalan dengan pendapat Apriyanti (2017) yang menyatakan bahwa kelebihan model pembelajaran team games tournament (TGT) mampu meningkatkan motivasi belajar siswa lebih tinggi. Hasil observasi guru pada pertemuan II yaitu sebesar 66,67% dan pada pertemuan ke III mengalami peningkatan dengan presentase yang diperoleh sebesar 86,67% yang berada pada kategori sangat efektif. Pada pertemuan II, terdapat aspek yang diamati dalam lembar observasi belum dilaksanakan dengan sempurna oleh guru dalam proses pelaksanaannya, tetapi pada pertemuan III telah mengalami peningkatan. Dengan demikian dapat

dikatakan bahwa penerapan model team games tournament (TGT) pada kelas IV saat proses pembelajaran dapat memberikan peningkatan yang baik bagi guru.

Teknik analisis data yang digunakan ada dua yaitu pengolahan data dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Pengolahan statistik deskriptif untuk menyatakan frekuensi skor siswa untuk masing-masing variabel dan pengolahan statistik inferensial untuk pengujian hipotesis. Hasil analisis menunjukkan bahwa data motivasi belajar siswa setelah menerapkan model team games tournament (TGT) pada siswa kelas IV SDN 148 Botoa Kecamatan Bontoa Kabupaten Maros, memberikan peningkatan yang baik. Tujuan ini didasarkan pada rata-rata skor hasil observasi yang diperoleh dan berdasarkan analisis data. Diketahui rata-rata (mean) motivasi belajar siswa sebelum diterapkannya model pembelajaran team games tournament (TGT) adalah 61,25 yang berada pada kategori rendah dengan persentase 75 % faktor yang menjadi penyebabnya karena pembelajaran yang dilakukan masih bersifat konvensional, seharusnya kegiatan pembelajaran dapat dibuat lebih menarik sehingga siswa merasa senang dan motivasi siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran dapat ditingkatkan lagi. Dengan diterapkannya model pembelajaran team games tournament (TGT) siswa dapat termotivasi dalam pelaksanaan proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Sebelum memulai uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas. Uji normalitas pre-nontest dan post-nontest motivasi belajar siswa kelas IV menggunakan uji kolmogorof-smirnov. Semua data berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari nilai α yang ditentukan yaitu 0,005, yang artinya data hasil observasi mempunyai sebaran yang normal. Hasil analisis data menggunakan SPSS versi 22, diperoleh $0,088 > 0,005$ pada data pre-nontest motivasi belajar siswa dan juga pada post-test motivasi belajar siswa diperoleh hasil yang sama yaitu $0,082 > 0,005$. Maka kedua data tersebut berdistribusi normal. Kemudian tahap selanjutnya adalah tahap uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan dengan dua cara yaitu membandingkan t_{tabel} dan t_{hitung} serta membandingkan nilai probabilitas. Dari hasil perhitungan Uji-t dua sampel diperoleh nilai t_{tabel} 2,093 sedangkan t_{hitung} 22,367 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima dengan catatan bahwa harga t_{hitung} adalah harga mutlak, jadi tidak dapat dilihat positif

(+) atau negatif (-) nya. Sedangkan dengan cara membandingkan nilai probabilitas diperoleh nilai signifikansi hasil Sig. (2-tailed) $0,000 < \alpha$ (0,005), berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh setelah diterapkannya model pembelajaran team games tournament (TGT) terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN 148 Botoa Kecamatan Bontoa Kabupaten Maros. Hasil penelitian tersebut sejalan dan diperkuat dengan penelitian Purba (2018) yang menyatakan bahwa model pembelajaran team games tournament (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 060829 Medan Ampalas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprianty, Helvy. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tata Nama Senyawa Di Mas Darul Ihsan Aceh Besar. *Skripsi*. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri AR-Raniry Darussalam.
- Ardiansyah, Fendi Eka & Hartoto, Setyo. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Renang Gaya Bebas (Studi pada siswa kelas Xi Sma Negeri 1 Wonoayu-Sidoarjo). *Jurnal Olahraga dan Kesehatan, Vol 06 No 1*, 55-59.
- Daryanto. & Rahardjo, Muljo. (2018). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Grava Media.
- Edy Sispariyanto. Stefanus C Relmasira, A. T. (2019). Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Melalui Model Discovery Learning Di Kelas IV SD. *Jurnal Cakrawala Pendas Media Publikasi pada Bidang Pendidikan Dasar, Vol 5 No 2*, 87-93.
- Gunawan, Imam (2019). *Menejemen kelas teori dan aplikasinya 2019*. Depok :Kharisma Putra Utama Offset.
- Herianto. (2018). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Koopeartif Inside Outside Circle (Ioc) Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas III Sdn Kompleks Lariang Bangi Kecamatan Makassar Kota Makassar. *Skripsi*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Purba, Nurmaida. (2018). Peningkatan Motivasi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pkn Dengan Menggunakan Metode Teams Games Tournament Di Kelas IV Sd Negeri 060829 Medan Ampalas. *Elementery School Journal, Vol 8 No 2*, 32-40.
- Ramadhon, Raka dkk. (2017). Pengaruh Beasiswa Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Sriwijaya. *Profit Jurnal, Vol 4 No 2*, 203-213.
- Rusman. (2015). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Persada.
- Sani, Ridwan Abdullah. (2016). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sardiman. (2016). *Intraksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Shoimin, Aris. (2017). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- Subini, Nini. (2016). *Mengatasi Kesulitan Belajar Pada Anak*. Yogyakarta: Javalitera.
- UNM. (2020). *Pedoman Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa Universitas Negeri Makassar*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, Muhammad Syarif. (2015). *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktek Ditingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suprijono, Agus. (2017). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Taniredja, Tukiran dkk. (2016). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2019). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Widiasworo, E. (2017). *Strategi dan Metode Mengajar Siswa di Luar Kelas Secara Aktif, Kreatif, Inspiratif, dan Komunikatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.