

Table Of Content

Journal Cover	2
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

ISSN 2598-991X (ONLINE)

IJEMD



**INDONESIAN
JOURNAL OF
EDUCATION
METHODS
DEVELOPMENT**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

EDITORIAL TEAM

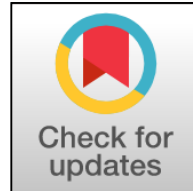
Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact ^(*)



Save this article to Mendeley



^(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

The Impact of the "Teams Games Tournament" Cooperative Model on the Learning Motivation of Grade 2 Elementary School Students

Dampak Model Kooperatif "Teams Games Tournament" Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 SD

Lilis Mustofiyah, lilis@umsida.ac.id, (1)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Firdaus Su'udiah, firdaus@umsida.ac.id, (0)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

⁽¹⁾ Corresponding author

Abstract

This study aims to determine the effect of the TGT type cooperative model (Teams Games Tournament) on student learning motivation. Researchers conducted research at SDN Cangkring Turi Prambon. The type of research used is a quantitative approach to experimental methods with Pre Experimental design. The type used is One Group Pretest-Posttest Design. The subjects taken were 21 grade II students at SDN Cangkring Turi Prambon. TGT learning model (Teams Games Tournament) is used to find out the effect of the TGT learning model (Teams Games Tournament) on the learning motivation of class II students of SDN Cangkring Turi Prambon. The results of this study indicate that the analysis of the data obtained is the count of 20.80 and a table of 1.725. Thus count > table, namely $20.80 > 1.725$, there is the effect of the TGT model (Teams Games Tournament) on the learning motivation of class II students of SDN Cangkring Turi Prambon. While the results of the eta squared test obtained $0.955 \geq 0.14$ has the meaning of great influence.

Published date: 2020-02-24 00:00:00

I. Pendahuluan

Guru merupakan faktor utama dan

Pendidikan merupakan suatu kegiatan terencana untuk membekali peserta didik agar menjadi warga negara dan dapat membentuk kepribadian peserta didik yang lebih baik.[1] Pendidikan di Indonesia bertujuan untuk menambah pengetahuan dan wawasan seorang anak, supaya anak dapat menerapkan ilmunya dilingkungan sekitar, seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan untuk mengembangkan potensi dan bakat yang dimilikinya agar dapat digunakan di masa yang akan datang.

berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik.

Oleh karena itu kualitas guru perlu ditingkatkan

dan dikembangkan sesuai dengan perkembangan zaman. Untuk menentukan keberhasilan dalam proses belajar mengajar guru harus bisa membangkitkan motivasi belajar siswa. Ada tiga tugas seorang guru yakni mendidik, mengajar, dan melatih. Mendidik berarti meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup, mengajar berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan, dan melatih berarti

mengembangkan keterampilan-keterampilan untuk kehidupan siswa.[2]

Dalam dunia Pendidikan, motivasi juga memiliki peranan yang sangat penting. 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 di inginkan dapat tercapai.[3]

Dalam proses pembelajaran, Slavin

(2016:163) mengatakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan 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 yang lain.

Permasalahan yang terjadi di SDN Cangkring Turi Prambon adalah masih banyak siswa yang merasa kesulitan pada saat mengerjakan soal- soal yang diberikan oleh guru. Hal ini di karenakan mereka merasa bosan pada saat proses pembelajaran, sehingga mereka tidak bisa fokus dan kurang memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Hasil pengamatan di kelas 2 yang berjumlah 21 siswa, di dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat kendala. Kendala yang saya dapatkan dari hasil wawancara adalah 70% siswa kelas 2 tidak bisa mengerjakan soal dengan baik dan benar, dikarenakan guru hanya menggunakan buku panduan/LKS dalam menyampaikan pelajaran dan belum menggunakan model-model pembelajaran, sehingga tidak melibatkan langsung peserta didik dalam menyelesaikan masalah yang menimbulkan kurangnya motivasi siswa untuk bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, agar kegiatan belajar mengajar menjadi kegiatan yang menyenangkan pada saat proses pembelajaran, peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif model TGT (*Teams Games Tournament*) dan tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAMSGAMES TOURNAMENT*) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS II SDN CANGKRING TURI PRAMBON."

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat

dikaji ada beberapa permasalahan yang dirumuskan sebagai berikut :

1. Adakah pengaruh Model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap motivasi

belajar siswa kelas II SDN Cangkring Turi

Prambon?

2. Seberapa tingkat pengaruh Model kooperatif

tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

terhadap motivasi belajar siswa kelas II SDN Cangkring Turi Prambon?

Merujuk pada rumusan masalah diatas, maka tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengaruh Model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap motivasi belajar siswa kelas II SDN Cangkring Turi Prambon dan Seberapa tingkat pengaruh Model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap motivasi belajar siswa kelas II SDN Cangkring Turi Prambon.

II. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan

kuantitatif, dengan menggunakan metode *pre-experimental design*, desain *OneGroupPretest- Posttest*. Dimana desain ini terdapat test sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SDN Cangkring Turi Prambon yang berjumlah 21 siswa. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *sampling jenuh* yang artinya, teknik penentuan sampel bila anggota populasi digunakan sebagai sampel.[4] Jadi sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SDN Cangkring Turi Prambon yang berjumlah 21 siswa.

Data dalam penelitian ini diambil dari hasil tes

yang diberikan kepada siswa. Jenis data dalam penelitian ini menggunakan data primer, data primer dapat diperoleh dari nilai *pre-test* dan nilai *post-test*.

Instrumen data penelitian ini berupa tes. Dalam penelitian ini validasi yang digunakan yaitu validasi Konstrak. Validitas konstrak dapat ditentukan dengan mengkaji motivasi belajar siswa yang membentuk tes tersebut. Uji validitas instrumen dilakukan untuk menguji validitas tiap item instrumen maka dikonsultasikan dengan para ahli dan para ahli dimintai pendapatnya tentang instrumen yang telah peneliti susun.[5] Adapun instrumen tersebut meliputi Silabus, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), Bahan ajar, dan Angket *pretest* dan *posttest*.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan angket, pemberian angket dilakukan dua kali yaitu sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dan sesudah diberi perlakuan (*posttest*). Pemberian angket motivasi belajar ini digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap motivasi belajar siswa tentang pertanyaan sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode statistik deskriptif. Dalam metode penelitian deskriptif dapat digunakan bila peneliti hanya ingin mendeskripsikan data sampel dan tidak ingin membuat kesimpulan yang berlaku untuk populasi dimana sampel diambil. Untuk menentukan ada tidaknya pengaruh model kooperatif tipe TGT terhadap motivasi belajar siswa kelas II SDN Cangkring Turi Prambon digunakan uji hipotesis dengan menggunakan uji t dan untuk mengetahui tingkat pengaruh model kooperatif tipe TGT terhadap motivasi belajar siswa dihitung dengan menggunakan rumus *Eta Squared*. Nilai *Eta Squared* ditentukan dengan menggunakan rumus berikut :[6]

B. Analisis Data

1. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui pengaruh model

kooperatif tipe TGT terhadap motivasi belajar siswa kelas II SDN Cangkring Turi Prambon yaitu dengan menggunakan rumus uji t. Hasil perhitungan perhitungan uji t sebesar 20,80. Nilai tersebut kemudian dibandingkan dengan ttabel dengan taraf signifikansi 0,05 dan dengan d.b 20, sehingga didapatkan ttabel sebesar

1,725. Hasil tersebut dibandingkan dengan

thitung menunjukkan bahwa thitung > ttabel, sesuai dengan hipotesis bahwa jika thitung lebih besar dari ttabel maka Ha diterima dan H0 ditolak, sehingga ada pengaruh model kooperatif tipe TGT terhadap kreativitas motivasi belajar siswa kelas II SDN Cangkring Turi Prambon.

2. Uji pengaruh (Eta Squared)

Keterangan :

t = Nilai t-test

n = Jumlah siswa

kriteria penilaian pengujian rumus *Eta Squared* sebagai berikut :

$0,01 \leq \text{Eta Squared} \leq 0,06$ = pengaruh kecil

$0,06 \leq \text{Eta Squared} \leq 0,14$ = pengaruh sedang

$EtaSquared \geq 0,14$ = pengaruh besar

III. Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Penyajian Data

Dalam penelitian ini data diperoleh dari

angket motivasi belajar siswa (*pretest* dan *posttest*). Sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu memvalidasikan instrumen kepada validator. Validasi ini dilakukan oleh 2 orang yaitu Ahmad Nurefendi Fradana, M.pd sebagai validator 1 dan Eka Wilujeng, S.S,pd sebagai validator 2. Setelah hasil instrumen yang diperoleh valid, peneliti melakukan pemberian *pretest* yang dilaksanakan pada tanggal 09 April

2018 pukul 08.00 sampai pukul 09.30. pada tanggal 11 dan 12 April 2018 peneliti

melakukan pembelajaran dengan menggunakan

model TGT (*Teams Games Tournament*) dan dilanjutkan dengan pemberian *posttest*.

Dari perhitungan *etasquared* di atas didapatkan hasil 0,955 sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap motivasi belajar siswa kelas II SDN Cangkring Turi Prambon mempunyai pengaruh yang besar. Dimana kriteria interpretasi nilainya sebagai berikut :

$0,01 \leq EtaSquared \leq 0,06$ = Pengaruh kecil

$0,06 \leq EtaSquared \leq 0,14$ = Pengaruh sedang

$EtaSquared \geq 0,14$ = Pengaruh besar

IV. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perhitungan uji t sebesar 20,80. Nilai tersebut kemudian dibandingkan dengan ttabel dengan taraf signifikansi 0,05 dan kriteria tingkat pengaruh besar. Sehingga ada pengaruh model kooperatif tipe TGT terhadap motivasi belajar siswa kelas II SDN Cangkring Turi Prambon. dengan d.b 20, sehingga didapatkan ttabel sebesar menunjukkan bahwa thitung > ttabel, sesuai dengan hipotesis bahwa jika thitung lebih besar dari ttabel maka H_0 ditolak, Tingkat pengaruh Model kooperatif tipe TGT terhadap motivasi belajar siswa kelas II SDN Cangkring Turi Prambon yaitu sebesar 0,955 masuk dalam kriteria tingkat pengaruh besar. Sehingga ada pengaruh model kooperatif tipe TGT terhadap motivasi belajar siswa kelas II SDN Cangkring Turi Prambon.

V. Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Achmad Lamadi, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN Cangkring Turi Prambon yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.

References

1. Tirtarahardja, Umar. Pengantar pendidikan. (Jakarta: Rineka Cipta).
2. Suyanto, Menjadi Guru Profesional (Jakarta Erlangga, 2013).
3. Sadirman, Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar (Jakarta : PT. Rajawali pers, 2012).
4. Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D, Bandung: Alfabeta.
5. Arikunto, Suharsimi. (2013) Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta : Rineka Cipta.
6. Pallant, Julie. (2011) SPSS Survival Manual. Australia: Callen & unwin