

Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (Tgt) Berbantuan Media *Crossword Puzzle* Dan Motivasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V Pada Matapelajaran Ipa

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kanjuruhan Malang, Indonesia
evamas805@gmail.com

Abstract

This research was conducted to answer the issue of whether there is an influence of the learning models of teams games tournament (tgt) assisted by crossword puzzle media and motivation on the learning achievement of fifth grade students in science subjects. The results of the study through the t test showed the pretest data results obtained $sig = 0.722$, because the significance value of $0.722 > 0.05$, the data variance was assumed to be the same. With a sig (2-tailed) value obtained at 0.029 with a sig value of $0.029 < 0.05$, then H_0 is rejected so that between the experimental class and the control class students have the same initial ability. While testing the first hypothesis is $F_{count} (9.586) > F_{table} (3.42)$ then H_0 is rejected and H_a is accepted, meaning there is an influence after being given treatment to student learning achievement in science learning. The conclusion of this study is the Teams Games Tournament (TGT) learning model has an effect on student achievement and student motivation.

Keywords: TGT learning model, Learning Achievement, Learning motivation

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk menjawab permasalahan Apakah ada pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (tgt) berbantuan media *crossword puzzle* dan motivasi terhadap prestasi belajar siswa kelas V pada matapelajaran ipa. Hasil penelitian melalui uji t menunjukkan hasil data *pretest* diperoleh $sig = 0,722$, karena nilai signifikansi $0,722 > 0,05$ maka varians datanya diasumsi sama. Dengan nilai sig (2-tailed) diperoleh sebesar 0,029 dengan nilai sig $0,029 < 0,05$, maka H_0 ditolak sehingga antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan awal yang sama. Sedangkan pengujian hipotesis pertama yaitu $F_{hitung} (9,586) > F_{tabel} (3,42)$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti adanya pengaruh sesudah diberikan perlakuan terhadap prestasi belajar siswa pada pembelajaran IPA. Simpulan dari penelitian ini adalah model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berpengaruh terhadap prestasi belajar dan motivasi belajar siswa.

Kata kunci : Model pembelajaran TGT, Prestasi Belajar, Motivasi belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya penting untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Pendidikan juga merupakan salah satu indikator penentu kemajuan suatu bangsa, semakin baik tingkat pendidikan suatu bangsa maka semakin baik pula sumber daya manusianya. Sehingga, antara pendidikan dan kemajuan suatu bangsa merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Kemendiknas, 2003: 2).

Pembelajaran adalah serangkaian proses interaksi antara siswa dengan guru, pembelajaran tersebut merupakan bantuan yang diberikan guru agar siswa dapat memusatkan perhatiannya terhadap pembelajaran. Sebagaimana menurut Uno (2006:2) mengatakan bahwa pembelajaran merupakan cara yang dilakukan untuk memusatkan perhatian pada bagaimana membelajarkan siswa dan bukan apa yang dipelajari siswa. Pembelajaran lebih menekankan pada upaya pencapaian tujuan tersebut. Pada kegiatan ini peran guru dan siswa adalah sebagai subjek dalam interaksi pembelajaran.

Menurut Usman, (2006:2) IPA adalah pengetahuan yang rasional dan obyektif tentang alam semesta dengan segala isinya. Adapun pengetahuan itu sendiri artinya segala sesuatu yang diketahui oleh manusia. IPA adalah salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Kegiatan belajar mengajar mata pelajaran IPA di kelas, tidak bisa hanya dengan menggunakan metode mengajar yang dilaksanakan dalam suasana komunikasi satu arah saja. Akan tetapi harus ada alat yang membantu dalam menyampaikan materi, salah satunya adalah media pembelajaran. Karena belajar tidak selamanya hanya bersentuhan dengan hal-hal yang konkrit, baik dalam konsep maupun faktanya. Selain media juga diperlukan adanya model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang sederhana dan baik untuk guru yang baru mulai menggunakan pendekatan kooperatif dalam kelas, TGT juga merupakan suatu model pembelajaran kooperatif yang efektif. Pernyataan Shoimin (2014:204) menjelaskan, kegiatan pembelajaran

kooperatif model TGT dapat berhasil jika mengikuti 5 tahap, yaitu: 1) penyajian kelas, 2) belajar dalam kelompok, 3) permainan, 4) pertandingan, 5) penghargaan kelompok. Model ini mengajak peserta didik untuk *refreshing* sejenak supaya siswa tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang hanya memperhatikan dan mendengarkan guru.

Media adalah sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Media memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran. Media berperan sebagai pendamping guru dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Menurut Hamalik (2013:121) motivasi adalah suatu perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai oleh timbulnya perasaan dan reaksi timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Motivasi berfungsi sebagai mendorong timbulnya tingkah laku atau perbuatan yang mengarahkan perbuatan untuk mencapai tujuan. Motivasi belajar siswa meningkat akan mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Menurut Djamarah (2012:23) prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesana-kesini yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar dan diwujudkan dalam bentuk nilai atau angka. Adanya perubahan tersebut tampak dalam prestasi belajar yang dihasilkan oleh siswa terhadap pertanyaan, persoalan, atau tugas yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran. Melalui prestasi belajar, siswa dapat mengetahui kemajuan yang telah dicapainya dalam belajar. Prestasi belajar juga merupakan hasil kegiatan belajar untuk mengetahui sejauh mana peserta didik menguasai bahan pelajaran yang diajarkan, yang diikuti munculnya perasaan puas bahwa ia telah melakukan sesuatu dengan baik. Prestasi belajar siswa meningkat apabila strategi pembelajaran yang digunakan sesuai pada saat proses pembelajaran.

Strategi pembelajaran yang diterapkan pada kelas V di SDN Kraksaan Wetan II adalah strategi pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, latihan serta pemberian tugas selain itu guru hanya terpaku pada buku teks dan LKS buatan penerbit saja. Dilihat dari hasil belajar siswa, strategi yang diarahkan guru belum bisa membantu siswa untuk lebih baik. Dengan kondisi pembelajaran yang ditetapkan di SDN Kraksaan Wetan II sebagian besar hasil belajar siswa belum mencapai KKM sebesar 70. Melihat permasalahan-permasalahan yang terjadi pada pembelajaran maka diperlukan solusi pemecahannya. Sesuai dengan fakta yang terjadi pada pembelajaran di SDN Kraksaan Wetan II, siswa hanya mendapat informasi atau mengetahui dari guru saja dan tidak didukung sesuatu yang

membuat anak berfikir lebih konkret, sebaiknya guru menggunakan model dan media untuk membantu siswa dalam memahami pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik membahas permasalahan tersebut lebih lanjut melalui penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (Tgt) Berbantuan Media *Crossword Puzzle* Dan Motivasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V Pada Matapelajaran Ipa”.

Tujuan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa dengan penerapan model *Teams Games Tournament*(TGT) dengan Media *Crossword Puzzle* di SDN Kraksaan wetan II, mengetahui perbedaan prestasi belajar siswa dengan pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Crossword Puzzle* di SDN Kraksaan wetan II, dan mengetahui interaksi antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Crossword Puzzle* dari motivasi terhadap hasil belajar di SDN Kraksaan Wetan II.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan desain penelitian *Quasi Experimental Design* dengan menggunakan *Non Equivalent Control Group Design*. *Non Equivalent Control Design* sendiri hampir sama dengan *Pretest Posttest Control Group Design* hanya saja desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random group.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VA sebesar 25 siswa dan kelas VB sebesar 25 siswa di SDN Kraksaan Wetan II pada tahun 2018/2019.

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis instrumen penelitian, yaitu instrumen perlakuan dan instrumen pengukuran. Instrumen perlakuan berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis media *Crossword puzzle* yang diberikan untuk kelas eksperimen. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan pembelajaran konvensional diberikan untuk kelas kontrol. Instrumen pengukuran adalah alat ukur yang digunakan untuk mengetahui ketercapainya tujuan penelitian. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data yaitu angket motivasi dan tes prestasi belajar siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Uji coba instrumen butir soal terlebih dahulu diujikan pada kelas V SDN Kraksaan Wetan II Probolinggo dengan sampel sebanyak 50 peserta didik. Untuk mengetahui apakah soal itu sudah baik atau belum, maka perlu dilakukan uji validitas. Berdasarkan pengujian dari hasil uji validitas dengan menggunakan *SPSS 16.0 for Windows*, dapat diketahui bahwa rentang rata-rata rhitung adalah 0,399 – 0,754 dan rtabel 0,396, sehingga sesuai dengan syarat uji validitas $r_{hitung} > r_{tabel}$, 20 soal tersebut valid dan dapat digunakan semua sebagai instrumen penelitian.

Uji reliabilitas instrumen menggunakan *Crobach's Alpha*. Dasar pengambilan keputusan apakah suatu item reliabel atau tidak adalah $r > 0,70$. Berdasarkan pengujian dari uji reliabilitas maka dapat diperoleh nilai *Crobach's Alpha* sebesar 0,751. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai *Crobach's Alpha* yaitu 0,751 dapat dikatakan bahwa 20 soal yang diuji cobakan reliabel dengan kriteria baik dan dapat digunakan semua sebagai instrumen penelitian.

Taraf kesukaran butir soal pada penelitian ini dihitung menggunakan *MS. Excel 2007*. Dari hasil uji taraf kesukaran butir soal dapat diketahui bahwa 17 soal berkriteria sedang, dan 3 soal berkriteria sukar dengan rentang rata-rata indeks kesukaran 0,30 dan 0,70. Melihat hasil uji kesukaran maka dapat disimpulkan bahwa soal yang dibuat peneliti termasuk kriteria sedang dan dapat digunakan semua sebagai instrumen penelitian.

Pengujian daya beda dilakukan dengan menggunakan *MS. Excel 2007*. Dari hasil uji daya beda dapat diketahui bahwa 9 butir soal berdaya beda baik dan 11 butir soal berdaya beda cukup. Maka dapat disimpulkan bahwa soal yang dibuat peneliti dapat digunakan semua sebagai instrumen penelitian.

Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Pengujian data menggunakan *SPSS 16.0 for Windows*. Data dapat dikatakan berdistribusi normal jika $sig > 0,05$ dan data yang digunakan pada uji normalitas adalah nilai *pre-test*, *post-test* dan *angket*. Diperoleh dari hasil analisis maka diketahui bahwa uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* muncul kemampuan *pre-test* siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan nilai sig. 0,093 dan 0,200. Karena $sig > 0,05$ maka data berdistribusi normal. Sedangkan untuk data *post-test*

mendapatkan nilai sig. 0,200. Karena sig > 0,05 maka data berdistribusi normal. Dan untuk data angket nilai sig. 0,200 karena sig > 0,05 maka data berdistribusi normal.

Uji homogenitas untuk data pre-test diperoleh hasil analisis dengan taraf signifikansi sebesar 0,287. Karena sig > 0,05 maka varian pada setiap kelas homogen. Untuk uji homogenitas data *post-test* diperoleh hasil analisis dengan taraf signifikansi sebesar 0,830. Karena sig > 0,05 maka varian pada setiap kelas homogen. Dan untuk uji homogenitas data angket diperoleh hasil analisis dengan taraf signifikansi sebesar 0,722. Karena sig > 0,05 maka varian pada setiap kelas homogen.

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan dari kedua kelompok pembelajaran yang menggunakan model TGT media *crossword puzzle* dan tidak menggunakan model TGT media *crossword puzzle*. Hal ini ditunjukkan dengan pengujian hipotesis pertama yaitu $F_{hitung} (2,271) > F_{tabel} (3,32)$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti adanya pengaruh sebelum dan sesudah diberikan perlakuan terhadap prestasi belajar siswa pada pembelajaran IPA.

Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti, bahwa ada pengaruh penggunaan model TGT berbantuan media *crossword puzzle* terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa dan tanpa menggunakan model TGT berbantuan media *crossword puzzle* atau disebut dengan pembelajaran konvensional. Pengaruh model dan media tersebut dapat terlihat dari hasil analisis yang dilakukan pada siswa kelas V di SDN Kraksaan Wetan II Probolinggo.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan data instrumen yang digunakan untuk penelitian telah diuji coba dengan uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran butir soal, dan uji daya beda butir soal. Setelah uji instrumen terpenuhi maka data dapat digunakan untuk penelitian, dan hasil dari penelitian yang dianalisis dengan menggunakan uji prasyarat yang menunjukkan data berdistribusi normal dan homogen, setelah uji prasyarat, data diuji menggunakan uji F untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan model TGT dan media *crossword puzzle*.

Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti, bahwa ada pengaruh model TGT dan media *crossword puzzle* terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa kelas V di SDN Kraksaan Wetan II Probolinggo. Di SDN Kraksaan Wetan II Probolinggo terdapat kelas V A dan V B. Peneliti menjadikan kelas III A sebagai kelas kontrol dan kelas V B sebagai kelas eksperimen. Sebelum melakukan pembelajaran, siswa diberikan soal *pre-test* untuk

mengetahui kemampuan awal siswa. Pada akhir pembelajaran, siswa akan diberikan soal *post-test* untuk mengetahui kemampuan akhir siswa.

Pengaruh model TGT berbantuan media *crossword puzzle* dapat dilihat dari pengujian hipotesis pertama yaitu $F_{hitung} (2,271) > F_{tabel} (3,32)$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti adanya pengaruh sebelum dan sesudah diberikan perlakuan terhadap prestasi belajar siswa pada pembelajaran IPA.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang membahas tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (Tgt) Berbantuan Media *Crossword Puzzle* Dan Motivasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V Pada Matapelajaran Ipa” dapat disimpulkan sebagai berikut: 1. Ada perbedaan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams games tournament* (TGT) berbantuan Media *Crossword puzzle* di SDN kraksaan wetan II probolinggo. 2. Ada perbedaan prestasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams games tournament* (TGT) berbantuan Media *Crossword puzzle* di SDN kraksaan wetan II probolinggo. 3. Ada interaksi antara model pembelajaran *Teams games tournament* (TGT) berbantuan Media *Crossword puzzle* di SDN kraksaan wetan II probolinggo.

SARAN

Diharapkan lebih mendorong guru dalam mengembangkan model pembelajaran dan menerapkan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa, lebih terampil, kreatif dan lebih mengembangkan pembelajaran IPA dengan menggunakan media dan model yang sesuai dengan materi dan tahap perkembangan siswa, sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan perhatian siswa untuk belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Djamarah, Syaiful, B. 2012. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Hamalik, Oemar 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah B. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Usman, Moh. Uzer. 2006. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Shoimin, Aris. 2014. *Model pembelajaran inovativ*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta