PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA DI KELAS IV SD NEGERI KEUDELINTEUNG

Agus Kistian¹, Nurjannah², Lisa Arnita³

¹STKIP Bina Bangsa Meulaboh. Jl Nasional Meulaboh -Tapaktuan Peunaga Cut Ujong Kec. Meureubo Kab. Aceh Barat 23615. E-mail : aguskistian92@gmail.com

²STKIP Bina Bangsa Meulaboh. Jl Nasional Meulaboh -Tapaktuan Peunaga Cut Ujong Kec. Meureubo Kab. Aceh Barat 23615. E-mail : ibnunurjannah7@gmail.com

³STKIP Bina Bangsa Meulaboh. Jl Nasional Meulaboh -Tapaktuan Peunaga Cut Ujong Kec. Meureubo Kab. Aceh Barat 23615. E-mail : lisaarnita@gmail.com

Abstrak : Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah *eksperiment quasi*. Sampel dalam penelitian berjumlah 45 siswa terdiri dari kelas IVA sebanyak 23 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB sebanyak 22 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan datanya seperti observasi, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian seperti lembar observasi, angket, dan dokumentasi. Data penelitian ini adalah pengaruh penggunaan model *Team Game Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa pada materi sumber daya alam kelas IV SD Negeri Keudelinteung. Dari hasil penelitian diperoleh pada kelas kontrol di ketahui bahwa jumlah siswa yang memiliki motivasi cukup sebanyak 11 siswa (50%) dari 22 siswa, jumlah siswa yang memiliki motivasi baik sebanyak 7 siswa (31,81%) dari 22 siswa dan jumlah siswa yang memiliki motivasi sangat baik sebanyak 4 siswa (18,18%) dari 22 siswa dan diketahui bahwa kelas eksperimen yang memiliki motivasi cukup berjumlah 4 siswa (17,39%) dari 23 siswa, jumlah siswa yang memiliki motivasi baik sebanyak 8 siswa (34,78%) dari 23 siswa dan jumlah siswa yang memiliki motivasi sangat baik berjumlah 11 siswa (47,82) dari 23 siswa. Artinya pada kelas eksperimen ini sudah mendapatkan hasil motivasi seperti yang di harapkan. Di dalam pembelajaran ini peneliti merasa sudah tidak ada kekurangan karena peneliti menjalankan perbaikan pembelajaran sudah sesuai rencana pembelajaran.

Kata Kunci : Model Pembelajaran, *Team Game Tournament* (TGT), Motivasi Belajar Siswa

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang dijalankan dengan sengaja, teratur dan terencana dengan maksud mengubah atau mengembangkan perilaku yang diinginkan. Sekolah merupakan suatu wadah atau lembaga formal bagi siswa untuk melakukan usaha atau kegiatan pendidikan dan pencapaian tujuan pendidikan. Pendidikan disekolah dilaksanakan secara teratur dan terencana baik itu proses belajar mengajar (PBM) yang bertujuan agar siswa dapat tumbuh dan berkembang (Sulistiyowati, 2010: 27).

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses pendidikan yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas

dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa itu merupakan syarat utama berlangsungnya proses belajar mengajar. Interaksi dalam peristiwa belajar mengajar mempunyai arti yang luas, tidak sekedar hubungan guru dan siswa, tetapi berupa interaksi edukatif. Dalam hal ini melainkan penanaman sikap dan nilai pada diri siswa yang sedang belajar. Proses belajar mengajar mempunyai makna yang luas dari pada pengertian belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar tersirat belajar dan guru yang mengajar. Antara kedua, kegiatan ini terjalin

interaksi yang saling menunjang (Uzer, 2010: 4)

Suatu pembelajaran dikatakan hasil apabila siswa dapat memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dan mendapatkan hasil belajar yang diharapkan. Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas ditinjau dari segi proses apabila seluruhnya atau bagian besar peserta didik terlihat secara aktif, baik fisik mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar dan percaya diri sendiri. Penerapan pembelajaran melalui kelompok kecil yang saling bekerja sama dan melibatkan siswa secara aktif diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Mata Pelajaran IPA di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat (Susanto 2013: 144). Tujuan pembelajaran IPA tentang kehidupan masyarakat manusia dilakukan secara sistematis. Peranan IPA sangat penting untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik. Tujuan ini memberikan tanggung jawab yang berat kepada guru untuk menggunakan banyak pemikiran dan energi agar dapat mengajarkan IPA dengan baik.

Guru yang inovatif selalu menciptakan ide-ide baru dalam pembelajarannya agar setiap pembelajaran mengajak siswa secara aktif, sehingga guru mengetahui kesulitan yang dialami siswa dan selanjutnya mencari alternatif pemecahannya. Selain itu guru yang inovatif selalu mengupayakan suatu strategi pembelajaran yang dapat mengembangkan aktivitas baik dari proses maupun hasil belajarnya. Strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat mempengaruhi kualitas pembelajara, strategi yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa, strategi mengajar yang kurang baik dapat terjadi misalnya karena guru kurang persiapan dan menguasai materi.

Motivasi adalah sesuatu yang menyebabkan anda berjalan, membuat anda tetap berjalan, dan menentukan kemana anda berusaha berjalan (Sulihin, 2012: 4). Berdasarkan uraian tersebut motivasi merupakan faktor dinamis, penyebab seseorang melakukan perbuatan. Dalam suatu perbuatan dapat ditimbulkan oleh suatu motif. Dalam belajar motivasi memiliki peranan yang sangat penting. Dalam membicarakan macam-macam motivasi belajar, ada dua macam sudut pandang, yakni motivasi yang berasal dari dalam pribadi seseorang yang bisa disebut “motivasi intrinsik” dan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang yang biasa disebut “motivasi ekstrinsik”. Oleh karena itu setiap anak harus memiliki motivasi belajar agar dapat tercapai suatu hasil belajar yang sesuai dengan harapan.

Salah satu inovasi yang dapat dilakukan oleh guru adalah penggunaan model pembelajaran yang menarik dan dapat memicu siswa untuk ikut serta secara aktif dalam kegiatan pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif. Siswa diajak untuk turut serta dalam proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisisk. Salah satu model pembelajaran yang aktif yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe yang mudah diterapkan. Melibatkan aktivitas siswa seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*. Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPA memungkinkan siswa dapat berperan aktif dan dapat belajar rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Komala, 2013: 67).

Materi Sumber daya alam adalah bagian dari pembelajaran IPA dimana pembelajaran IPA adalah ilmu mengedepankan sanis. Ilmu Pengetahuan Alam (sains) merupakan hasil kegiatan manusia berupa pengetahuan gagasan dan konsep yang teoritis secara logis dan sistematis tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah, seperti pengamatan, penyelidikan, penyusunan hipotesis yang diikuti dengan pengujian gagasan yang bertujuan dalam

kurikulum 2013 mengembangkan pengetahuan mengenai konsep-konsep materi pembelajaran IPA yang terdapat kejadian maupun subjek, yang berada dialam sekitar, sehingga memberikan dampak terhadap pengembangan sikap cinta terhadap alam berserta isinya (Sujana, 2009: 92).

Pembelajaran yang berlangsung di SD Negeri Keude Linteung masih menunjukkan pembelajaran konvensional yaitu berpusat pada guru, sehingga siswa merasa bosan dan cenderung pasif, dalam mengikuti proses pembelajaran. Pemanfaatan media dan model pembelajaran oleh guru masih kurang, sehingga keaktifan siswa, interaksi baik secara siswa dengan guru maupun antara siswa dengan siswa untuk saling bekerja sama masih kurang. Kenyataan ini diperoleh penulis berdasarkan pengalaman selama pratik lapangan di SD Negeri Keude Linteung

Proses pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) diterapkan di SD Negeri Keude Linteung dengan menggunakan pendekatan kualitatif tehnik dalam pengumpula data melalui interview dan obeservasi untuk menganalisis data menggunakan teori pembelajaran konstruksivisme, pemilihan teori ini dadasarkan atas obyek penelitian yaitu SD Negeri Keude Linteung sehingga dapat memperoleh penjelasan tentang proses pembelajaran berbasis *Team Games Tournament* (TGT) dimana siswa dituntut untuk berperan aktif. Dari hasil penelitian ini diperoleh strategi yang diterapkan oleh SD Negeri Keude Linteung dalam proses pembelajaran yang berorientasi pada aktivas murid. Hambatan

yang timbul dalam proses pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berasal dari dalam dan dari luar. Hambatan yang muncul dari dalam adalah masih ada siswa yang pasif dan tidak semua materi pelajaran bisa mengutamakan keaktifan siswa terutama materi tentang rumus dasar. Hambatan yang timbul dari luar adalah kurangnya sarana dan prasarana yang tersedia, perhatian, serta kurangnya pengetahuan wali murid terhadap proses pembelajaran yang sebenarnya (Hamalik 2010: 27).

Dalam implementasinya secara teknis menurut Slavin (2010: 112) mengemukakan empat langkah utama dalam pembelajaran dengan teknik TGT yang merupakan siklus regular dari aktivitas pembelajaran, sebagai berikut:

Langkah 1 : Pengajaran, pada tahap ini guru menyampaikan materi pelajaran.

Langkah 2 : Belajar Tim, para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.

Langkah 3 : Turnamen, para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja turnamen tiga peserta (kompetisi dengan tiga peserta).

Langkah 4 : Rekognisi Tim, skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

Sedangkan pelaksanaan games dalam bentuk turnamen dilakukan dengan prosedur, sebagai berikut:

- a) Guru menentukan nomor urut siswa dan menempatkan siswa pada meja turnamen (3 orang, kemampuan setara). Setiap meja terdapat 1 lembar permainan, 1 lbr jawaban, 1 kotak kartu nomor, 1 lbr skor permainan.
- b) Siswa mencabut kartu untuk menentukan pembaca I (nomor tertinggi) dan yang lain menjadi penantang I dan II.
- c) Pembaca I mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas.
- d) Pembaca I membaca soal sesuai nomor pada kartu dan mencoba menjawabnya. Jika jawaban salah, tidak ada sanksi dan kartu dikembalikan. Jika benar kartu disimpan sebagai bukti skor.
- e) Jika penantang I dan II memiliki jawaban berbeda, mereka dapat mengajukan jawaban secara bergantian.
- f) Jika jawaban penantang salah, dia dikenakan denda mengembalikan kartu jawaban yang benar (jika ada).
- g) Selanjutnya siswa berganti posisi (sesuai urutan) dengan prosedur yang sama.
- h) Setelah selesai, siswa menghitung kartu dan skor mereka dan diakumulasi dengan semua tim.
- i) Penghargaan sertifikat, Tim Super untuk kriteria atas, Tim Sangat Baik (kriteria tengah), Tim Baik (kriteria bawah) Untuk melanjutkan turnamen, guru dapat melakukan pergeseran tempat siswa berdasarkan prestasi pada meja turnamen (Slavin, 2010: 113).

METODOLOGI PENELITIAN

Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Negeri Keude Linteung.

Populasi

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. (Arikunto, 2013: 130) Populasi dalam penelitian ini adalah kelas IV SD Negeri Keude Linteung.

Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. (Arikunto, 2013: 131). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV sebanyak dua kelas yaitu kelas IVB sebanyak 23 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB sebanyak 22 siswa sebagai kelas kontrol.

Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berupa angka-angka yang diperoleh dari hasil penelitian yang kemudian dianalisis. Sedangkan pendekatan kuantitatif sebagai pendukung untuk mencari data-data atau informasi-informasi tertulis.

Jenis penelitian ini menggunakan *eksperimen quasi* dengan *Design* mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2013: 74).

Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data dalam penelitian ini maka dilakukan teknik pengumpulan data antara lain :

1. Observasi
2. Tes
3. Dokumentasi

Teknik Analisis Data

Sebelum dilakukan uji hipotesis dilakukan analisis data untuk uji prasyarat yaitu uji homogenitas, uji normalita dan uji tes.

1. Uji Homogenitas

Perhitungan homogenitas harga varian harus dilakukan pada awal-awal kegiatan analisis data. Hal ini dilakukan untuk memastikan apakah asumsi homogenitas pada masing-masing kategori data sudah terpenuhi atau belum. Apabila asumsi homogenitasnya terbukti maka peneliti dapat melakukan pada tahap analisis data selanjutnya, apabila tidak terbukti maka peneliti harus melakukan pembetulan-pembetulan metodologis, misalnya menambah jumlah sampel, memperkecil harga variabilitas dan kalau perlu mengubah desain penelitiannya. (Tulus, 2013: 105)

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelas yang dibandingkan mempunyai kemampuan yang homogen atau tidak.

Rumus

$$F_{\max} : \frac{\text{Varian Tertinggi}}{\text{Varian Terkecil}}$$
$$\text{Variansi } (SD^2) = \frac{\sum x^2 - (\sum x)^2 / N}{(N - 1)}$$

Kriteria pengujiannya adalah:

Terima H_0 jika $F_{\max}$ hitung $\leq F_{\max}$ tabel

Tolak H_1 jika $F_{\max}$ hitung $> F_{\max}$ tabel

2. Uji Normalitas

Adapun uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Menurut Sutrisno Hadi (2000: 317) uji normalitas menggunakan rumus *chi-kuadrat* adalah sebagai berikut:

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

X^2 = Chi-kuadrat

f_o = Frekuensi yang diperoleh dari (diobservasi dalam) sampel

f_h = Frekuensi yang diharapkan dalam sampel sebagai pencerminan dari frekuensi yang diharapkan dalam populasi.

Kriteria :

Jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ maka dikatakan berdistribusi normal.

3. Uji *t-tes*

Analisis data yang selanjutnya adalah analisis data nilai *post test* yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis data yang digunakan untuk mengetahui pengaruh lembar kerja siswa adalah dengan statistik parametrik dengan analisis uji *t* untuk sampel yang tidak berkorelasi. Dipilih analisis ini karena skor atau nilai dari kedua sampel diperoleh dari subjek yang berbeda. Adapun analisis data yang disajikan dalam perhitungan menggunakan rumus uji *t* secara manual dan dalam SPSS 16.0 sebagaimana terlampir. Adapun rumus uji *t* yang digunakan adalah sebagai berikut: (Tulus, 2013: 88)

$$SD_1^2 = \left[\frac{\sum x^2}{N_1} - (\bar{x}_1)^2 \right]$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = Mean pada distribusi sampel 1

$\bar{x}$ = Mean pada distribusi sampel 2

SD_1^2 = Nilai varian pada distribusi sampel 1

SD_2^2 = Nilai varian pada distribusi sampel

N_1 = Jumlah individu pada sampel 1

N_2 = Jumlah individu pada sampel 2

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

$H_o = (\mu_1 \leq \mu_2)$ Tidak ada pengaruh penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa pada materi sumber daya alam kelas IV SD Negeri Keude Linteung.

$H_a = (\mu_1 > \mu_2)$ Ada pengaruh penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa pada materi sumber daya alam kelas IV SD Negeri Keude Linteung.

Kriteria pengujian hipotesis dari uji *t* ini adalah tolak H_o jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dan terima H_o $t_{hitung} \leq t_{tabel}$. Derajat kebebasan induk daftar distribusi *t* adalah $dk = (n-1)$ dan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ (Sudjana 2010).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *quasi experiment* yang melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas IVA sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan model *Team Game Tournament* (TGT) berjumlah 23 orang siswa sedangkan kelas IVB sebagai kelas kontrol yang tidak di berikan perlakuan hanya menggunakan metode ceramah.

Data penelitian kelas kontrol

Kelas kontrol merupakan kelas yang tidak di berikan perlakuan dalam proses pembelajaran, kelas kontrol tidak di ajarkan menggunakan model *Team Game Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa.

Tabel 4.1

Motivasi Belajar Siswa Pada Kelas Kontrol

Siswa	NILAI	MOTIVASI
1.	50	CUKUP
2.	50	CUKUP
3.	40	CUKUP
4.	80	SANGAT BAIK
5.	70	BAIK
6.	40	CUKUP
7.	60	BAIK
8.	50	CUKUP
9.	80	SANGAT BAIK
10.	30	CUKUP
11.	80	SANGAT BAIK
12.	30	CUKUP
13.	40	CUKUP
14.	60	BAIK
15.	70	BAIK

16.	30	CUKUP
17.	70	BAIK
18.	40	CUKUP
19.	80	SANGAT BAIK
20.	60	BAIK
21.	40	CUKUP
22.	60	BAIK
Jumlah	1210	
Rata-rata	55	

Kriteria Penilaian Motivasi (Arikunto. 2003:18)

Sangat baik : bila nilai 76 sampai 100

Baik : bila nilai 51 sampai 75

Cukup : bila nilai 26 sampai 50

Kurang : bila nilai 1 sampai 25

Berdasarkan data hasil motivasi belajar yang di gambarkan dalam bentuk tabel di atas di ketahui bahwa jumlah siswa yang memiliki motivasi cukup sebanyak 11 siswa (50%) dari 22 siswa, jumlah siswa yang memiliki motivasi baik sebanyak 7 siswa (31,81%) dari 22 siswa dan jumlah siswa yang memiliki motivasi sangat baik sebanyak 4 siswa (18,18%) dari 22 siswa. Dengan demikian ini dapat di lihat bahwa secara klasikal kelas kontrol belum mencapai hasil motivasi yang di harapkan.

Data penelitian kelas eksperimen

Kelas eksperimen merupakan kelompok kelas yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model *Team Game Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa.

Tabel 4.2

Motivasi Belajar Siswa Pada Kelas Eksperimen

Siswa	NILAI	MOTIVASI
1.	80	SANGAT BAIK
2.	70	BAIK
3.	70	BAIK
4.	80	SANGAT BAIK
5.	80	SANGAT BAIK
6.	50	CUKUP
7.	70	BAIK
8.	80	SANGAT BAIK
9.	60	BAIK
10.	40	CUKUP
11.	80	SANGAT BAIK
12.	80	SANGAT BAIK
13.	90	SANGAT BAIK
14.	70	BAIK
15.	80	SANGAT BAIK
16.	70	BAIK
17.	50	CUKUP
18.	80	SANGAT BAIK
19.	80	SANGAT BAIK
20.	70	BAIK
21.	80	SANGAT BAIK
22.	70	BAIK
23.	50	CUKUP
Jumlah	16,80	
Rata-rata	73,04	

Kriteria Penilaian Motivasi (Arikunto, 2003:18)

Sangat baik : bila nilai 76 sampai 100

Baik : bila nilai 51 sampai 75

Cukup : bila nilai 26 sampai 50

Kurang : bila nilai 1 sampai 25

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa kelas eksperimen yang memiliki motivasi cukup berjumlah 4 siswa (17,39%) dari 23 siswa, jumlah siswa yang memiliki motivasi baik sebanyak 8 siswa (34,78%) dari 23 siswa dan jumlah siswa yang memiliki motivasi sangat baik berjumlah 11 siswa (47,82) dari 23 siswa. Artinya pada kelas eksperimen ini sudah mendapatkan hasil motivasi seperti yang di harapkan. Hal ini menunjukkan bahwa model *Team Game Tournament*(TGT) ini lebih efektif dan lebih dari pada metode yang di gunakan di kelas kontrol yaitu metode ceramah yang pembelajarannya lebih berpusat kepada guru.

Pembahasan penelitian

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa skor rata-rata motivasi belajar siswa dengan model *Team Game Tournament* (TGT) materi mengenai hubungan sumber daya alam dengan lingkungan pada pelajaran IPA kelas 4 SD Negeri keudelinteung lebih baik jika di bandingkan dengan metode pembelajaran ceramah (konvensional).

Secara umum hasil motivasi belajar siswa pada kelas kontrol (metode pembelajaran ceramah atau konvensional) dari sejumlah 22 siswa terdapat 11 siswa atau 50% dari 22 siswa yang memiliki motivasi cukup, 7 siswa atau 31,81% dari 22 siswa yang mendapatkan motivasi baik dan 4 siswa atau 18,18% dari 22 siswa yang mendapatkan motivasi sangat baik. Proses pembelajaran pada metode pembelajaran

ceramah ini masih menunjukkan bahwa siswa masih pasif, karena siswa tidak diberikan respon yang menantang. Siswa masih bekerja secara individu, tidak tampak kreatifitas siswa maupun gagasan yang muncul. Siswa terlihat jenuh dan bosan tanpa gairah karena pembelajaran selalu monoton.

Sementara dengan menggunakan model *Team Game Tournament* (TGT) pada kelas eksperimen hasil motivasi belajar siswa sudah terlihat lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa 4 siswa atau 17,39% dari 23 siswa mendapatkan motivasi cukup, 8 siswa atau 34,78% dari 23 siswa mendapatkan motivasi baik dan 11 siswa atau 47,82% dari 23 siswa sudah mendapatkan motivasi sangat baik. Hal ini dapat terjadi karena model *Team Game Tournament* (TGT) siswa tidak tergantung pada guru sehingga dapat menambahkan kepercayaan kemampuan motivasi, menentukan informasi dari berbagai sumber, dan rasa kebersamaan belajar dengan siswa lain.

Dari hasil penelitian dapat dilihat perbandingan antara pembelajaran model *Team Game Tournament* (TGT) lebih efektif dan siswa pun mengalami pengembangan motivasi. Sedangkan dengan menggunakan metode ceramah atau pembelajaran berpusat kepada guru siswa kurang mampu mencapai kompetensi yang diharapkan karena dalam prakteknya guru sebagai sumber utama yang mengambil peranan sentral dalam pembelajarannya.

KESIMPULAN

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan baik itu kelas kontrol maupun kelas eksperimen berdasarkan seluruh pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pembelajaran IPA dengan menggunakan metode ceramah terbukti masih cenderung pasif dalam pembelajaran. Hasil penelitian pada kelas kontrol belumlah optimal dikarenakan dari 22 siswa yang sudah mendapatkan motivasi baik 7 siswa (31,81%), dan motivasi sangat baik hanya 4 siswa (18,18%) dari 22 siswa. Pada kelas kontrol ini siswa masih belum mencapai tujuan motivasi yang diharapkan.
2. Pembelajaran IPA dengan menggunakan model *Team Game Tuornsment* terbukti lebih efektif dan lebih baik dalam pembelajaran. Pengaruh penggunaan model *Team Game Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa pada materi sumber daya alam kelas IV SD Negeri Keudelinteung pada kelas eksperiment menunjukkan bahwa siswa yang sudah memiliki motivasi baik sebanyak 8 siswa (34,78%) dari 23 siswa dan jumlah siswa yang memiliki motivasi sangat baik berjumlah 11 siswa (47,82) dari 23 siswa. Pada model *Team Game Tournament* (TGT) ini siswa mengalami pengembangan peran dan juga dapat membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar. Dengan demikian peneliti merasakan bahwa pada kelas eksperimen ini motivasi yang diharapkan sudah maksimal.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka diajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

- a) Guru IPA perlu menerapkan model model *Team Game Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa pada materi sumber daya alam. model model *Team Game Tournament* (TGT) ini juga dapat diterapkan untuk materi bahasan lainnya yang berhubungan dengan peristiwa sehari-hari, sehingga konsep-konsep IPA tidak mudah terlupakan.
- b) Dalam mengimplementasikan model *Team Game Tournament* (TGT) guru dapat melakukan penilain hasil pemahaman individu melalui evaluasi formatif.
- c) Guru harus pandai-pandai memilih materi yang cocok untuk pembelajaran dalam model *Team Game Tournament* (TGT) ini karena jika tidak pembelajaran tidak akan mencapai tujuan yang diharapkan.

2. Bagi siswa

- a) Siswa harus selalu belajar dan berani mengeluarkan ide-idenya untuk mencapai motivasi belajar yang diharapkan.
- b) Siswa harus bekerja sama dengan siswa lain.
- c) Siswa harus mengetahui dapat menumbuhkan motivasi berprestasinya untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

3. Bagi sekolah

- a) Pihak sekolah harus dapat menciptakan susana lingkungan belajar yang nyaman dan memberikan kepada siswa untuk mengeluarkan dan mengembangkan ide-ide

yang positif sehingga memudahkan mereka dalam mencapai tujuan belajar yang diinginkan.

- b) Sekolah harus menyediakan sarana prasarana yang memadai demi tercapainya prestasi belajar yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, 2013, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Bumi Aksara
- Hamalik, 2010, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara
- Hamdani, 2011, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung : Pustaka Setia
- Hernawan. 2007. *Belajar dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. Jakarta: UPI PRESS
- Nashar, 2014, *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal*, Jakarta: Delia Press
- Komalasari, 2013, *Pembelajaran Kontekstul : Konsep dan Aplikasi*, Bandung: Refika Adiatama
- Usman. 2014. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rusman, 2012, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Bandung: Rajawali pers
- Slavin, 2010, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, Bandung: Nusa Media
- Sudijono. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers Baru

- Sulihin, 2012, *Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SD*, Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol 2, Nomor 3
- Sutrisno Hadi, 2000, *Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Andi Yogyakarta
- Sugiyono, 2013, *“Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D”*, Bandung: Alfabeta
- Tulus, 2013, *Peran Disiplin Pada Perilaku dan prestasi*, Jakarta: Grasindo
- Uzer, 2010, *Upaya optimalisasi kegiatan belajar mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Yatim, 2013, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Surabaya: SIC
- Zainal, 2014, *Evaluasi Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya