

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENTS BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA (Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran IPA Kelas 4 di SD LABSCHOOL UPI)

Farah Nabila Marta, Didi Supriadie, Rudi Susilana
Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia
farah.nabila.marta@student.upi.edu

Abstract. *The game as a means or learning media in the form of educative games is a unique stimulus that is able to stimulate students to be actively involved. This educational concept game media can train the concentration on children especially for elementary school age children and teach the students to socialize with others so as to motivate students in learning. This research answer the problem of research which start from general problem formulation that is: is there is improvement of learning motivation between student using cooperative learning model of type of Teams Games Tournaments (TGT) assisted by game media of snake and ladder compared with student using direct instruction model on Science Subjects?'. More specifically, there are: whether there is an increase in the motivation to learn aspects of cognitive motives, self-expression, self-enhancement between students using cooperative learning model type Teams Games Tournaments (TGT) Game media snake and ladder compared with students who use direct instruction model on Science Subjects?. The research method used in this research is quasi-experimental research method and pretest-posttest control group design research design. Instruments in this study is a questionnaire. The value of the testing of hypotheses test sample independent t-test showed that $t = 5,172 > t_{table} = 1,676$. In general it can be concluded that there is a significant influence on the use of cooperative learning model type Teams Games Tournaments assisted media snake and ladder game on improving students' learning motivation on the subject of Science Class 4 at Laboratory Elementary School of Indonesia University of Education compared with the use of direct instruction of learning models.*

Keywords: *Cooperative, Teams Games Tournaments (TGT), game media snake and ladder, motivation*

Abstrak. Permainan sebagai sarana atau media belajar dalam bentuk *game* edukatif merupakan stimulus unik yang mampu merangsang siswa untuk terlibat aktif. Media permainan berkonsep edukasi ini dapat melatih konsentrasi pada anak khususnya untuk anak usia sekolah dasar dan mengajarkan peserta didik agar bersosialisasi dengan sesama sehingga dapat memotivasi siswa dalam melakukan pembelajaran. Penelitian ini menjawab permasalahan penelitian yang bertitik tolak dari rumusan masalah umum yaitu: apakah terdapat peningkatan motivasi belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *direct instruction* pada Mata Pelajaran IPA?'. Secara lebih khusus yaitu: apakah terdapat peningkatan motivasi belajar aspek *cognitive motives* (motif kognitif), aspek *self-expression* (penampilan diri), aspek *self-enhancement* (kemajuan diri) antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *direct instruction* pada Mata Pelajaran IPA?. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kuasi eksperimen dan desain penelitian *pretest-posttest control group design*. Instrumen dalam penelitian ini adalah kuesioner. Hasil pengujian hipotesis penelitian umum menggunakan uji *independent sample t-test* yaitu $t_{hitung} 5,172 > t_{tabel} = 1,676$. Secara umum dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* berbantuan media permainan ular tangga terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelas 4 di SD Labschool UPI Bandung dibandingkan dengan penggunaan model pembelajaran *direct instruction*.

Kata Kunci: Kooperatif, *Teams Games Tournaments* (TGT), media permainan ular tangga, motivasi..

A. PENDAHULUAN

Di zaman yang modern ini perkembangan teknologi sangat berkembang pesat serta memiliki pengaruh besar dalam dunia pendidikan khususnya di Indonesia. Kemajuan teknologi memiliki dampak positif maupun negatif dalam dunia pendidikan, tergantung bagaimana cara kita memanfaatkan teknologi itu sendiri. Semua kalangan masyarakat, mulai dari anak-anak yang masih berusia dini sampai dengan lanjut usia tidak terlepas dari gadget yang sudah menjadi suatu kebutuhan bagi mereka. Hal tersebut dibuktikan oleh fakta yang dikutip oleh Nistanto (2014) dari pernyataan Kemenkominfo dalam surat kabar *online* Kompas.com yang dirilis pada 15 Juni 2014, total transaksi penjualan smartphone di Indonesia pada tahun 2013 mencapai 3,33 miliar dollar AS atau sekitar Rp 39,2 triliun rupiah. Hal tersebut mencapai angka 14,8 juta unit smartphone yang terjual.

Dalam pemanfaatannya, di satu sisi gadget dapat memberikan dampak positif bagi masyarakat dan contohnya anak-anak untuk dapat memperluas wawasan mereka akan sesuatu hal. Tetapi, di sisi lain penggunaan gadget yang berlebihan terutama jika anak-anak usia dini yang memanfaatkannya akan memberikan dampak yang negative bagi perkembangan otak anak. *The golden age* merupakan periode perkembangan anak yang sangat mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitar saat anak berusia sekitar 1-5 tahun. Wijanarko & Setiawati (2016, hlm. 5) mengemukakan bahwa “pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya”. Sejalan dengan itu, seorang dokter spesialis terapis okupasi anak asal Amerika Serikat yang bernama Cris Rowan dalam tulisannya yang berjudul

The Impact of Technology on the Developing Child pada majalah *online* HuffPost yang dirilis pada 29 Mei 2013, mengatakan bahwa sebaiknya penggunaan gadget pada anak usia dini yang berusia dibawah 12 tahun itu dilarang karena proses perkembangan otak anak pada rentang usia 0-2 tahun relatif pesat dan terus mengalami perkembangan hingga memasuki usia 21 tahun. Penggunaan gadget yang berlebihan pada usia tersebut akan sangat mudah mempengaruhi perkembangan otak anak. Maka dari itu, inti permasalahan tersebut yakni gadget dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak.

SD Labshcool UPI Bandung merupakan salah satu sekolah dasar unggulan di Kota Bandung karena merupakan sekolah percontohan yang berlokasi di dalam lingkungan Kampus UPI yang memiliki fasilitas dan sarana prasarana yang memadai. Siswa yang bersekolah di sini merupakan warga sekitar sekolah dengan kemampuan belajar dan motivasi yang berbeda-beda.

Kenyataan di lapangan ketika peneliti melakukan studi pendahuluan di SD Labschool UPI pada 7 Februari 2017 dengan melakukan wawancara kepada kepala sekolah yaitu berbicara mengenai ketersediaan media pembelajaran di sekolah tersebut cukup lengkap, namun belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru dalam pembelajaran. Hal ini cenderung membuat siswa menjadi pasif dan kurang aktif dalam pembelajaran, terutama dalam pembelajaran IPA pada kelas 4 sehingga pembelajaran tidak berlangsung optimal dan siswa kurang termotivasi dalam belajar. Selain itu, pembelajaran di kelas tersebut masih didominasi oleh guru (*teacher center*). Metode pembelajaran yang sering sekali digunakan oleh guru di sekolah ialah ceramah dan tidak jarang siswa langsung diberikan soal evaluasi. Pelajaran IPA dan IPS merupakan pendekatan Multi-

Disipliner pada pembelajaran tematik di SD dimana mata pelajaran tersebut sudah berdiri sendiri mulai dari kelas IV-VI. Sehingga pada penelitian kali ini dibutuhkan motivasi belajar lebih dalam pembelajaran IPA pada kelas 4.

Selain permasalahan diatas, mutu pendidikan di Indonesia yang masih terbelakang juga menjadi salah satu penyebab kurangnya motivasi anak dalam hal belajar. Hal tersebut dibuktikan oleh data dari survei yang dilakukan oleh *The Asian-South Pacific Bureau of Adult Education and the Global Campaign for Education* yang menunjukkan bahwa Indonesia hanya mampu menduduki peringkat 10 dari 14 negara di kawasan Asia Pasifik.

Berdasarkan hasil analisis faktual diatas bahwa penyebab utama anak-anak berhenti sekolah karena kurangnya motivasi anak untuk pergi sekolah. Hal ini disebabkan oleh sistem pendidikan dan kurikulum yang tidak menarik bagi siswa. Mereka lebih memilih untuk melakukan sesuatu yang lebih konkret dan langsung mendapatkan hasil daripada pergi ke sekolah yang hanya akan menghabiskan waktu dan merasa tidak ada manfaat yang didapatkan. Siswa tidak tertarik dengan pelajaran-pelajaran di sekolah karena terlalu sulit dan membosankan.

Oleh karena itu, peneliti ingin membuat suatu inovasi pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi siswa dalam pembelajaran IPA pada kelas 4 SD Labschool UPI. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat meningkat apabila diterapkannya model pembelajaran kooperatif. Rusman (2012, hlm. 202) berpendapat bahwa "...model pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran dengan cara siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang sifatnya heterogen". Pendapat tersebut juga didukung dengan

penelitian yang dilakukan oleh Slavin (2009) bahwa:

(1) penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi, dan menghargai pendapat orang lain, (2) pembelajaran kooperatif dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dan pengalaman.

Permainan atau game dapat dijadikan sebagai salah satu referensi aplikasi dalam membuat strategi pembelajaran aktif (Rifa, 2012). Permainan dalam bentuk game edukatif merupakan stimulus unik sebagai sarana/media belajar yang mampu merangsang siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Rifa'i & Anni (2009) bahwa perhatian anak meningkat apabila diberikan stimulus yang unik yang dapat mempertahankan keterlibatan diri anak secara aktif terhadap stimulus yang ia dapat. Media berbasis game dapat dibuat melalui adopsi suatu jenis permainan ke dalam media pembelajaran dengan modifikasi aturan permainan, bentuk, maupun tampilannya.

Media permainan berkonsep edukasi ini dapat melatih konsentrasi pada anak khususnya untuk anak usia sekolah dasar serta mengajarkan peserta didik agar bersosialisasi dengan sesama sehingga dapat memotivasi siswa dalam melakukan pembelajaran. Motivasi merupakan salah satu syarat mutlak dalam mendorong seseorang untuk belajar. Seringkali terdapat anak yang malas saat belajar di kelas, tidak menyukai suatu pelajaran, sering membolos, dan lain sebagainya. Hal tersebut berarti keberhasilan seorang guru dalam memotivasi belajar anak kurang tepat untuk mendorong anak melakukan suatu pekerjaan. Peningkatan mutu pendidikan formal di sekolah dapat mempengaruhi

keberhasilan suatu proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar tersebut dipengaruhi oleh berbagai komponen yang mendukung dan saling berkaitan satu sama lain, yaitu guru, siswa, media, dan metode pembelajaran. Diantara komponen tersebut masing-masing mempunyai peranan yang mempengaruhi optimalnya proses pembelajaran. Cara terbaik untuk memberikan motivasi kepada anak usia SD dapat dilakukan dengan mengenalkan permainan edukasi yang menyenangkan.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan kualitas pembelajaran siswa. *Teams Games Tournaments* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif dimana siswa dikelompokkan kedalam beberapa kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang dengan jenis kelamin, suku kata ataupun ras, serta memiliki kemampuan yang berbeda. Berdasarkan apa yang sudah dijelaskan sebelumnya mengenai penerapan media permainan edukasi dapat melatih konsentrasi pada anak khususnya untuk anak usia sekolah dasar serta mengajarkan peserta didik agar bersosialisasi dengan sesama sehingga dapat memotivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, oleh karena itu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* berbantuan media permainan ular tangga dipilih peneliti agar suasana belajar mengajar dikelas dapat lebih hidup, dan membangkitkan motivasi siswa dalam belajar.

Sebelumnya peneliti sudah pernah melakukan observasi penerapan media pembelajaran menggunakan permainan edukasi berbentuk ular tangga raksasa pada TK Labschool UPI sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada Kamis, 8 Desember 2016 dalam rangka memenuhi tugas mata kuliah Penelitian dan Pengembangan Teknologi Pendidikan. Hasil dari uji coba tersebut yaitu anak-anak

terlihat sangat antusias dengan media permainan edukasi Ular Tangga ini karena ukuran yang cukup besar dan warna dari media ini cukup menarik perhatian. Menurut hasil angket yang diisi oleh beberapa guru pada TK Labschool UPI mengenai media pembelajaran edukasi Ular Tangga dapat membuat anak-anak lebih aktif dan menjadi solusi pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi anak. Selain itu, media Ular Tangga ini dapat meningkatkan kemampuan anak pada aspek kognitif, fisik motoric, emosional, dan bersosialisasi.

Terdapat hasil penelitian sejenis yang dilakukan oleh Kartikaningtyas, dkk (2014) tentang "Pengembangan Media Game Ular Tangga Bervisi SETS Tema Energi Pada Pembelajaran IPA Terpadu untuk Mengembangkan Karakter dan Aktivitas Siswa SMP/MTs". Pada jurnal tersebut membahas tentang media pembelajaran berbasis game edukatif dengan adopsi permainan tradisional ular tangga yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ini berpengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif yang dibuktikan dari adanya perbedaan rata-rata pemahaman siswa melalui uji t dan peningkatan rata-rata (gain) sebesar 0,5 (sedang). Media pembelajaran ini juga mampu meningkatkan aktivitas serta karakter jujur dan bersahabat/komunikatif siswa.

Penelitian sejenis lainnya yaitu penelitian tentang *Effects of using Teams Games Tournaments (TGT) Cooperative Technique for Learning Mathematics in Secondary Schools of Bangladesh. Malaysian Online Journal of Educational Technology Volume 3, Issue 3* yang dilakukan oleh Salam, Abdus., dkk. (2015). Pada jurnal internasional tersebut membahas mengenai Model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada kelompok eksperimen telah mencapai hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan siswa kelompok kontrol berdasarkan kuliah. Sikap peserta didik terhadap

matematika berbeda sampai batas positif tertentu dalam kelompok eksperimen TGT.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode tersebut dipilih untuk mendeskripsikan dan menganalisis peningkatan motivasi belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *direct instruction* pada mata pelajaran IPA. Penelitian ini menggunakan desain *Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group Design*. Pemilihan desain ini karena peneliti ingin melihat perbedaan kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional apakah akan memiliki peningkatan motivasi belajar yang berbeda atau tidak.

Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dipilih karena adanya rekomendasi dari guru mata pelajaran. Kelas eksperimen adalah kelas yang akan memperoleh perlakuan (*treatment*) khusus berupa pembelajaran menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* berbantuan Media Permainan Ular Tangga dan dilakukan pengukuran, sedangkan kelas control/pembanding adalah kelas yang memperoleh perlakuan seperti biasanya tidak diberikan perlakuan yaitu pembelajaran konvensional dan hanya dilakukan pengukuran saja.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket. Bentuk lembaran angket dapat berupa sejumlah pertanyaan tertulis, tujuannya untuk memperoleh informasi dari responden mengenai respon siswa terhadap media dan motivasi belajar siswa setelah

mendapatkan pembelajaran dengan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* berbantuan Media Permainan Ular Tangga.

Ada dua jenis kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini. *Pertama*, kuesioner untuk mengetahui respon siswa terhadap media permainan ular tangga yang digunakan pada model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* sebanyak 21 pertanyaan. *Kedua*, kuesioner untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebanyak 24 pertanyaan. Kuesioner yang digunakan telah memiliki alternatif jawaban, sehingga kuesioner tersebut bersifat tertutup. Skala yang digunakan pada setiap kuesioner adalah skala *Likert* dengan alternatif jawaban sebanyak lima buah.

Untuk mengukur instrumen yang digunakan sudah valid dan tepat sasaran, instrumen tersebut yang diuji cobakan dan dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas dalam penelitian ini dengan cara melakukan *expert judgement*, dan selanjutnya dilakukan uji validitas empiris dengan rumus *Sperman Rank*. Sedangkan uji reliabilitas menggunakan pengukuran reliabilitas *Cronbach's Alpha*. Tahapan selanjutnya adalah menganalisis data. Analisis data yang dilakukan dibantu dengan *Statistical Products and Solution Services* (SPSS) *version 20*. Analisis data yang akan dilakukan adalah uji normalitas dengan uji normalitas Kolmogorov Smirnov, lalu uji homogenitas menggunakan rumus Uji *Levene (Levene test)* dengan uji homogenitas varians dengan analisis uji F serta uji hipotesis dengan menggunakan uji *t independent*.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas menggunakan rumus korelasi *Spearman Rank* yang dalam perhitungannya dibantu oleh *software SPSS 20 for Windows*, hasil uji validitas menggunakan rumus koefisien korelasi *rank spearman* antara variabel X (Penerapan model

pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments berbantuan media permainan ular tangga*) dengan variabel Y (Motivasi Belajar Siswa) berdasarkan tabel 3.6 adalah sebesar 0,559. Tingkat korelasi dengan nilai 0,559 berdasarkan tabel kriteria interpretasi koefisien korelasi pada tabel 3.6 termasuk dalam kategori *sedang* dan berarti korelasi tersebut *signifikan*. Dari hasil pengujian yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa uji signifikansi kedua instrumen tersebut adalah valid.

Hasil perhitungan uji reliabilitas yang telah peneliti lakukan dengan menggunakan teknik *Cronbach Alpha* yang dalam perhitungannya dibantu oleh *Microsoft Office Excel 2016* diperoleh hasil bahwa Berdasarkan hasil perhitungan koefisien *alpha* di atas dan dilihat dari tabel 3.7 tentang Nilai Tingkat Keandalan *Cronbach's Alpha*, diperoleh nilai ($\alpha = 0,995$) yang diartikan bahwa instrumen yang telah diujicobakan memiliki tingkat realibilitas (ketetapan) yang *sangat andal*.

Dari kedua perhitungan reabilitas mengenai hasil uji coba Instrumen Penelitian Respon Siswa Terhadap Media Permainan Ular Tangga dengan Nilai Tingkat Keandalan *Cronbach's Alpha* yaitu ($\alpha = 0,996$) dan Instrumen Motivasi Belajar Siswa dengan Nilai Tingkat Keandalan *Cronbach's Alpha* yaitu ($\alpha = 0,995$), maka dapat disimpulkan bahwa kedua instrument tersebut dinyatakan *reliable* dan dapat digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian.

Hasil Uji Normalitas pada Kelas Eksperimen

Hasil perhitungan uji normalitas dapat pada kolom *Gain Total* kelompok eksperimen sebesar 0.269, *Gain* aspek *Cognitive Motives* sebesar 0.102, *Gain* aspek *Self-expression* sebesar 0.393, dan *Gain* aspek *Self-enhancement* sebesar 0.893. Kriteria pengujian normalitas data adalah jika signifikansi $> 0,05$ maka distribusi data tersebut normal dan jika signifikansi $< 0,05$, maka distribusi data tersebut dapat

dikatakan tidak normal. Dengan demikian, data pada *gain total*, *gain* aspek *cognitive motives*, *gain* aspek *self expression*, dan *self enhancement* pada kelompok eksperimen berdistribusi normal.

Hasil Uji Normalitas pada Kelas Kontrol

Gain Total kelompok kontrol sebesar 0.282, *Gain* aspek *Cognitive Motives* sebesar 0.096, *Gain* aspek *Self-expression* sebesar 0.109, dan *Gain* aspek *Self-enhancement* sebesar 0.264. Kriteria pengujian normalitas data adalah jika signifikansi $> 0,05$ maka distribusi data tersebut normal dan jika signifikansi $< 0,05$, maka distribusi data tersebut dapat dikatakan tidak normal. Dengan demikian, data pada *gain total*, *gain* aspek *cognitive motives*, *gain* aspek *self expression*, dan *self enhancement* pada kelompok kontrol berdistribusi normal.

Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Dari perhitungan uji homogenitas diperoleh perhitungan nilai F sebesar 2.412 dan nilai Sig. (signifikansi) sebesar 0,127. Mengacu pada kriteria uji homogenitas, maka hasil perhitungan di atas memiliki nilai sig. (signifikansi) lebih besar dari 0,05. Artinya, variansi data sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dinyatakan homogen.

Uji Homogenitas Aspek Cognitive Motives

Diperoleh perhitungan nilai F sebesar 1.844 dan nilai Sig. (signifikansi) sebesar 0,181. Mengacu pada kriteria uji homogenitas, maka hasil perhitungan di atas memiliki nilai sig. (signifikansi) lebih besar dari 0,05. Artinya, variansi data sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dinyatakan homogen.

Uji Homogenitas Aspek Self Expression

Diperoleh perhitungan nilai F sebesar 1.047 dan nilai Sig. (signifikansi) sebesar 0,311. Mengacu pada kriteria uji

homogenitas, maka hasil perhitungan di atas memiliki nilai sig. (signifikansi) lebih besar dari 0,05. Artinya, variansi data sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dinyatakan homogen.

Uji Homogenitas Aspek *Self Enhancement*

Diperoleh perhitungan nilai F sebesar 0,752 dan nilai Sig. (signifikansi) sebesar 0,390. Mengacu pada kriteria uji homogenitas, maka hasil perhitungan di atas memiliki nilai sig. (signifikansi) lebih besar dari 0,05. Artinya, variansi data sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dinyatakan homogen.

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan Uji-t sampel independent (2-tailed).

Uji Hipotesis Umum

Perolehan nilai t-tabel yaitu sebesar 1,676, dan perolehan nilai t-hitung sebesar 5,172. Berarti, H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Uji Hipotesis Aspek *Cognitive Motives*

Perolehan nilai t-tabel yaitu sebesar 1,676 dan perolehan nilai t-hitung sebesar 2,777. Berarti, H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Uji Hipotesis Aspek *Self Expression*

Perolehan nilai t-tabel yaitu sebesar 1,676 dan perolehan nilai t-hitung sebesar 4,881. Berarti, H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Uji Hipotesis Aspek *Self Enhancement*

Perolehan nilai t-tabel yaitu sebesar 1,676 dan perolehan nilai t-hitung sebesar 1,745. Berarti, H_0 ditolak dan H_1 diterima.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data pada bab sebelumnya, secara umum disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *direct instruction* pada mata pelajaran IPA Kelas 4 di SD Labschool UPI Bandung. Secara khusus

kesimpulan dari penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa aspek *cognitive motives* pada siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* berbantuan media permainan ular tangga dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *direct instruction*.

2. Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa aspek *self-expression* pada siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* berbantuan media permainan ular tangga dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *direct instruction*.

3. Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa aspek *self-enhancement* pada siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* berbantuan media permainan ular tangga dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *direct instruction*.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2014). *Memahami Riset Perilaku dan Sosial*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran; prinsip, teknik, prosedur*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan; Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Djamarah, S.B. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2002). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Huda, M. (2011). *Cooperative Learning; Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.
- Nasution. (2000). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Noor, J. (2011). *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: KENCANA.
- Prasetyo, B. (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Purwanto, M.N. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rifa, Iva. (2012). *Koleksi Games Edukatif di dalam dan Luar Sekolah*. Jogjakarta : FlashBooks.
- Rifa'i, A. & Anni, C. T. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Rusman. (2010). *Model-model pembelajaran; Mengembangkan Profesional Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sardiman. (2011). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Schunk, D.H. (2012). *Learning Theories; An Educational Perspective*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Slavin, R. E. (2009). *Cooperative Learning (Teori, Riset, Praktik)*. Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. (2012). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan; (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N.S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syamsuddin, M.A. (2012). *Psikologi Kependidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wujanarko, J. & Setiawati, E. (2016). *Ayah Ibu Baik - Parenting Era Digital*. Banten: Happy Holy Kids
- Yunita, I. (2005). *22 Prinsip Komunikasi Efektif untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Nopiani, Ni Md. Erlin., dkk. (2013). *Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Gugus VIII Sukawati*. Universitas Pendidikan Ganesha: Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Nurul Ratnaningsih, Nafiah. (2014). *Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nur Triyani, Arifah. (2009). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Games Tournament (TGT) sebagai upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa pada Pokok Bahasan Peluang dan Statistika di SMP Negeri 4 Depok Yogyakarta Kelas IX C*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Sumber Jurnal Online

- Catur K.S. & Sukardi. (2014). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments Berbantuan Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan Kompetensi Dasar Membuat Keputusan Kelas X Smk Widya Praja Ungaran. *Economic Education Analysis Journal* Volume 3, No. 1. Diakses dari <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj>
- Eva Fahmadia J.M. & Mukminan. (2016). Implementasi Teams Games Tournaments Berbantuan Media Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Sikap Terhadap Pembelajaran IPS. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* Volume 3, No 1, Maret 2016 (27-38). [Online]. Diakses dari

Sumber Skripsi

<http://journal.uny.ac.id/index.php/hsjpi>

- Kartikaningtyas, Dyah., Yulianti, Dwi., & Pamelasari, Stephani Diah. (2014). *Pengembangan Media Game Ular Tangga Bervisi SETS Tema Energi Pada Pembelajaran IPA Terpadu untuk Mengembangkan Karakter dan Aktivitas Siswa SMP/MTs*. Unnes Science Education Journal 3 (3). [Online]. Diakses dari http://journal.unnes.ac.id/artikel_sju/usej/4284
- Salam, Abdus., Hossain Anwar., Rahman, Shahidur. (2015). *Effects of using Teams Games Tournaments (TGT) Cooperative Technique for Learning Mathematics in Secondary Schools of Bangladesh*. Malaysian Online Journal of Educational Technology Volume 3, Issue 3. [Online]. Diakses dari <https://doaj.org/article/28d24d36b67b44559fbe93e9b9f80ac3> diunggah pada tanggal 9 Maret 2017.

Sumber Internet

- Neni, S. (2012). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. [Online]. Diakses dari <http://eprints.uny.ac.id/9741/5/BAB%202%20-%2008108244136.pdf> diunggah pada tanggal 4 Desember 2016.
- Nistanto, R. K. (2014, 15 Juni). “Indonesia Pasar Smartphone Terbesar di Asia Tenggara” [Kompas online]. Diakses dari <http://tekno.kompas.com/read/2014/06/15/1123361/indonesia.pasar.smartphone.terbesar.di.asia.tenggara>
- Rowan, C. (29 Mei 2014). “The Impact of Technology on the Developing Child” [Online]. Diakses dari http://www.huffingtonpost.com/cris-rowan/technology-children-negative-impact_b_3343245.html