

HUBUNGAN AKTIVITAS PADA MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SEJARAH

Okta Darma Yudha, Maskun, Muhammad Basri.

FKIP Unila Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung 35145
Telepon (0721) 704 947 faximile (0721) 704 624
e-mail : oktadarmayudha87@gmail.com
Hp. 085789947545

This research aimed to determine whether there was any connection mental activities in Teams Games Tournament (TGT) model to learn motivation history of XI IPS 2 students at SMA Negeri 8 Bandar Lampung in academic year of 2015/2016. This research used experiment with the type of one shot case study. Based on the analysis of quantitative data using Spearman Correlation, it could be concluded that there was connection activity in Teams Games Tournament (TGT) model to learn motivation history.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan *mental activities* pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar Sejarah siswa kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 8 Bandar Lampung tahun ajaran 2015/2016. Penelitian ini menggunakan metode Eksperimen dengan tipe *One Shot Case Study*. Berdasarkan analisis data secara kuantitatif dengan menggunakan uji Korelasi Spearman dapat disimpulkan bahwa ada hubungan *mental activities* pada model pembelajaran *Teams Gams Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar Sejarah.

Kata kunci: aktivitas belajar, motivasi belajar siswa, *teams games tournament*.

PENDAHULUAN

Menurut Trianto, pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Dalam makna yang lebih kompleks pembelajaran hakikatnya adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan (Trianto, 2009: 17).

Pembelajaran merupakan aktivitas yang menjadi bagian dari pendidikan dan dilaksanakan untuk memperoleh suatu perubahan, baik tingkah laku maupun pola pikir seseorang ke arah yang lebih baik. Pembelajaran dapat terlaksana jika adanya interaksi antara guru dengan siswa. Interaksi tersebut diharapkan mampu menjadikan suasana pembelajaran menjadi lebih aktif.

Menurut Sardiman, interaksi belajar-mengajar mengandung suatu arti adanya kegiatan interaksi dari tenaga pengajar yang melaksanakan tugas mengajar di satu pihak, dengan warga belajar (siswa, anak didik/subjek belajar) yang sedang melaksanakan kegiatan belajar di pihak lain. Interaksi antara pengajar dengan warga belajar, diharapkan merupakan proses motivasi. Maksudnya, bagaimana dalam proses interaksi itu pihak pengajar mampu memberikan dan mengembangkan motivasi serta *reinforcement* kepada pihak warga belajar/siswa/subjek didik, agar dapat melakukan kegiatan belajar secara optimal (Sardiman, 2008: 2).

Dalam interaksi pembelajaran terkadang tidak berjalan sebagaimana yang diharapkan karena kurangnya motivasi belajar dari

siswa. Motivasi sangat diperlukan siswa dalam rangka meningkatkan semangat belajar siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar di sekolah sehingga siswa mampu menerima materi yang diberikan oleh guru dengan baik. Sardiman berpendapat bahwa dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 2008: 75). Indikator motivasi belajar menurut Hamzah B.Uno dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik (Hamzah B.Uno, 2012: 23).

Motivasi belajar sangat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam menerima pelajaran yang diberikan guru di sekolah. Namun terkadang aktivitas belajar siswa serta rendahnya kesadaran siswa akan pentingnya belajar menjadi faktor yang mempengaruhi rendahnya motivasi belajar siswa. Aktivitas belajar yang maksimal di sekolah diharapkan mampu meningkatkan semangat belajar siswa, sehingga siswa semakin termotivasi untuk terus melaksanakan kegiatan pembelajaran di sekolah. Terciptanya aktivitas

belajar yang baik sangat memungkinkan dapat meningkatkan prestasi akademik masing-masing siswa. Melalui aktivitas belajar yang baik, siswa dapat melakukan banyak hal yang positif sehingga dapat menghidupkan suasana kelas menjadi lebih aktif. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikutip Paul B. Diedrich oleh Sardiman bahwa: Aktivitas belajar dibagi ke dalam delapan kelompok, yaitu sebagai berikut:

1. *visual activities*, yang termasuk didalamnya misalnya, membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. *listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
4. *writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. *drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. *motor activities*, yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
7. *mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan-hubungan, dan mengambil keputusan.
- emotional activities*, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup (Paul B. Diedrich dalam Sardiman, 2008: 101). Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana menjelaskan bahwa

aktivitas belajar dapat memberikan nilai tambah (*added value*) bagi peserta didik, berupa hal-hal berikut ini:

1. Peserta didik memiliki kesadaran (*awareness*) untuk belajar sebagai wujud adanya motivasi internal untuk belajar sejati.
2. Peserta didik mencari pengalaman dan langsung mengalami sendiri, yang dapat memberikan dampak terhadap pembentukan pribadi yang integral.
3. Peserta didik belajar dengan menurut minat dan kemampuannya.
4. Menumbuhkan kembangkan sikap disiplin dan suasana belajar yang demokratis di kalangan peserta didik.
5. Pembelajaran dilaksanakan secara konkret sehingga dapat menumbuhkan kembangkan pemahaman dan berfikir kritis serta menghindarkan terjadinya verbalisme.
6. Menumbuhkan kembangkan sikap kooperatif di kalangan peserta didik sehingga sekolah menjadi hidup, sejalan dan serasi dengan kehidupan di masyarakat di sekitarnya (Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana 2010: 24).

Oleh karena itu, perlu dilakukan suatu upaya oleh guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan motivasi yang tinggi dari dalam diri siswa akan mendorong rasa ingin berubah dan menjadi individu yang lebih baik dari sebelumnya dan berusaha melakukan hal yang terbaik untuk dirinya.

Sesuai observasi pendahuluan dan wawancara yang dilakukan dengan guru Mata Pelajaran Sejarah kelas XI, motivasi belajar sejarah siswa SMA Negeri 8 Bandar Lampung masih tergolong rendah, khususnya pada kelas XI IPS 2. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya motivasi belajar siswa

diantaranya ialah dari dalam diri siswa. Siswa masih kurang bersungguh-sungguh dalam mengikuti pelajaran di kelas, hal tersebut terlihat ketika guru menyampaikan materi, siswa kurang memperhatikan dan terkesan acuh terhadap pembelajaran yang sedang disampaikan.

Aktivitas belajar siswa pun masih tergolong pasif karena minimnya interaksi antara guru dengan siswa. Ketika pembelajaran berlangsung hanya sedikit siswa yang mencatat materi dan ketika guru bertanya hampir semua siswa tidak ada yang berani menjawab. Begitupun sebaliknya, siswa tidak ada yang bertanya mengenai materi yang sedang disampaikan oleh guru. Berbagai metode telah diterapkan oleh guru mata pelajaran untuk menciptakan aktivitas belajar yang aktif. Selain metode ceramah, metode diskusi pun sudah sering diterapkan. Namun hanya sebagian siswa di dalam kelompok diskusi yang terlihat aktif mengikuti proses jalannya diskusi.

Dari permasalahan tersebut perlu dicari solusi yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap Mata Pelajaran Sejarah serta memberikan variasi pembelajaran di kelas. Salah satu upaya bagi guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan efektif. Model pembelajaran yang inovatif diharapkan mampu menciptakan aktivitas belajar siswa yang aktif serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

Menurut Hamzah B.Uno, hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar

untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar (Hamzah B.Uno, 2012: 23). Menurut Budiono (1998) menjelaskan bahwa salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa ialah bahwa seorang pendidik dapat menggunakan model pembelajaran yang inovatif sehingga siswa menikmati kegiatan pembelajaran (Budiono dalam Sutikno, 2007: 54).

Model pembelajaran yang baik tentu sangat membantu guru dan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran dalam perkembangannya pada saat ini berkembang menjadi banyak. Tidak semua model pembelajaran baik diterapkan pada saat dilaksanakannya pembelajaran didalam kelas. Terdapat model pembelajaran yang kurang baik dipakai dan diterapkan didalam kelas, namun ada model pembelajaran yang baik untuk diterapkan. Ciri-ciri model pembelajaran yang baik menurut M. Fathurrahman adalah sebagai berikut:

1. Adanya keterlibatan intelektual-emosional peserta didik melalui kegiatan mengalami, menganalisis, berbuat, dan pembentukan sikap.
2. Adanya keikutsertaan peserta didik secara aktif dan kreatif selama pelaksanaan model pembelajaran.
3. Guru bertindak sebagai fasilitator, koordinator, mediator, dan motivator kegiatan belajar peserta didik.
4. Penggunaan berbagai metode, alat, dan media pembelajaran (Muhammad Fathurrahman, 2015: 31). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* diharapkan

mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga siswa semakin termotivasi dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Menurut Trianto, TGT dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan Dasar (SD,SMP) hingga perguruan tinggi. TGT sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar (Trianto, 2009: 83).

Dalam pembelajaran Kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) pada prakteknya siswa tidak hanya mendengarkan materi yang diberikan oleh guru pada saat pembelajaran sedang berlangsung dan mencatatnya namun siswa juga mampu mengambil peran dalam proses pembelajaran tersebut dengan aktif berdiskusi, saling bekerjasama, belajar mengemukakan pendapat serta mengeluarkan ide-ide dari pemikirannya kepada lingkungan belajarnya sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa serta mampu mempengaruhi motivasi belajar dalam diri siswa. *Teams Games Tournament* memiliki kelebihan.

Menurut Nurholis (2013), model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki kelebihan yaitu:

- Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT:

 1. Siswa tidak terlalu bergantung kepada guru dan akan menambahkan rasa kepercayaan dengan kemampuan diri untuk berfikir mandiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar bersama siswa lainnya.
 2. Mengembangkan kemampuan, mengungkapkan ide atau gagasan

secara verbal dan membandingkan dengan ide-ide orang lain.

3. Menumbuhkan sikap respek pada orang lain, dengan menyadari keterbatasan dan bersedia menerima segala perbedaan.
4. Membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
5. Meningkatkan prestasi akademik dan kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal, keterampilan mengelola waktu dan sikap positif terhadap sekolah.
6. Mengembangkan kemampuan untuk menguji ide dan pemahaman siswa, serta menerima umpan balik.
7. Meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan mengubah belajar abstrak menjadi riil.
8. Meningkatkan motivasi belajar dan melahirkan rangsangan untuk berfikir, yang akan sangat berguna bagi proses pembelajaran jangka panjang (Nurholis. *Kelebihan dan Kekurangan TGT*. di poskan pada Kamis, 11 April 2013) <http://nurholis-homeedukasi.blogspot.co.id/2013/04/kelebihan-dan-kekurangan-tgt.html>. (Diakses pada Senin, 25 Januari 2016 @ 13.13 WIB).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Hubungan Aktivitas Belajar pada Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS 2 pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016”.

Rumusan dalam penelitian ini adalah “apakah ada hubungan *mental activities* pada model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT)

terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPS 2 pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016?”, sehingga tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan *Mental Activities* pada Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* terhadap Motivasi belajar siswa kelas XI IPS 2 pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu (Sugiyono, 2009: 11). Di dalam penelitian eksperimen terdapat beberapa bentuk desain eksperimen yang dapat digunakan. Dalam hal ini, peneliti menggunakan *pre-experi-mental designs* dengan desain *One Shot Case Study*. *One Shot Case Study* merupakan desain penelitian yang terdiri dari satu kelompok yang diberi perlakuan dan kemudian diobservasi hasilnya. Pada kelas eksperimen diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, sedangkan observasi hasil yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mengobservasi aktivitas belajar siswa melalui lembar observasi dan mengobservasi hasil angket di tiap akhir pertemuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016 dengan total siswa berjumlah 26 yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh. Menurut Sugiyono, sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2009: 122). Adapun sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI IPS 2 SMA Negeri 8 Bandar Lampung yang berjumlah 26 siswa dengan 9 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan.

Variabel-variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat, yakni sebagai berikut:

1. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah aktivitas belajar siswa pada model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.
2. Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa kelas XI IPS 2.

Aktivitas belajar siswa dalam penelitian ini akan dilihat dan diukur oleh peneliti dengan indikator yang meliputi: 1) menanggapi, 2) mengingat, 3) memecahkan soal, 4) menganalisis, dan 5) mengambil keputusan, sedangkan motivasi belajar siswa dalam penelitian ini diperoleh setelah evaluasi pembelajaran yang dilakukan melalui angket yang terdiri dari enam indikator menurut Hamzah B. Uno, yaitu 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil, 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan, 4) Adanya penghargaan dalam belajar, 5) Adanya kegiatan yang menarik, 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran meliputi:

1. Kegiatan Pendahuluan Pada awal pembelajaran guru memeriksa

kehadiran siswa, memberikan motivasi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

Guru memperkenalkan kepada siswa tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), guru menyampaikan materi yang akan dipelajari, yaitu materi tentang Revolusi Eropa dan Industri, guru membagi siswa dalam beberapa kelompok untuk menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, guru memberikan soal dan siswa bersama kelompoknya harus mengerjakan soal tersebut, ketika siswa sedang menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) guru mengamati aktifitas belajar seluruh siswa dan mengisi lembar observasi untuk menilai aktifitas belajar siswa. Setelah siswa bersama kelompoknya selesai mengerjakan soal guru mengoreksi dan menilai hasil kerja masing-masing kelompok siswa.

3. Kegiatan Penutup

Di akhir pelaksanaan kegiatan ini, guru mengumumkan hasil kerja masing-masing kelompok dan guru mengajak seluruh siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari, serta memberi angket untuk mengetahui sejauh mana motivasi belajar siswa terhadap materi yang dipelajari dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi kuesioner (angket), teknik observasi, teknik wawancara, teknik dokumentasi, dan teknik kepustakaan, sedangkan uji

instrumen penelitian yang digunakan meliputi uji validitas dan uji reliabilitas.

Setelah dilakukan uji prasyarat analisis data yang meliputi normalitas, linieritas, dan regresi linier sederhana, maka tahap selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis. Adapun hipotesis yang akan diuji yaitu:

H_0 : Tidak ada hubungan aktivitas belajar pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPS 2 pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.

H_1 : Ada hubungan aktivitas belajar pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPS 2 pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji koefisien korelasi Spearman (r_s), yakni sebagai berikut.

$$t_0 = r_s \sqrt{\frac{n-2}{1-r_s^2}}$$

Keputusan uji:

Jika $-t_0 \leq t_{\text{tabel}} \leq t_0$, dengan $t_{\text{tabel}} = t_{\alpha}(\text{dk} = n-2)$ dan $\alpha = 0,05$, maka ada hubungan (Misbahuddin dan Iqbal Hasan, 2013: 131)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan suatu model pembelajaran yang diharapkan

mampu meningkatkan motivasi belajar siswa yang dicoba diterapkan di SMA Negeri 8 Bandar Lampung khususnya pada kelas XI IPS2 yang merupakan sampel dari penelitian ini. Pembelajaran dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*

Sebelum melakukan penelitian, dilakukan uji instrumen terlebih dahulu di luar sampel penelitian yang akan digunakan dalam penelitian. Uji instrumen berguna untuk mengetahui kelayakan instrumen yang digunakan saat penelitian bersifat valid dan reliabel.

Uji validitas digunakan untuk mengetahui apakah instrumen dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Uji validitas dilakukan terhadap kelas XI IPS 4 SMA Negeri 8 Banda Lampung yang berjumlah 24 siswa dengan jumlah angket sebanyak 18 butir angket. Dengan $N = 24$ dan $\alpha = 0,05$ maka r_{tabel} adalah 0,404. Semua butir soal memiliki validitas lebih dari 0,404 sehingga semua butir soal valid.

Setelah uji validitas, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui kemantapan instrumen, yaitu mengetahui apakah instrumen memberikan hasil yang sama dalam mengukur berulang kali. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Dari uji reliabilitas menunjukkan nilai reliabilitas sebesar 1,007. Ini berarti nilai reliabilitas berada diantara 0,80 sampai dengan 1,00 sehingga soal instrumen memiliki kriteria reliabilitas yang sangat tinggi dan dapat digunakan untuk pengukuran.

Penelitian dilaksanakan mulai tanggal 02 Mei hingga 19 Mei 2016

di SMA Negeri 8 Bandar Lampung dengan materi tentang Revolusi Eropa dan Revolusi Industri. Proses pembelajaran berlangsung selama tiga kali tatap muka dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran yang terdiri atas 2 x 45 menit pada kelas XI IPS 2. Hasil penelitian ini berupa data kuantitatif yang terdiri dari data aktivitas belajar siswa dan data motivasi belajar siswa yang diamati dan diukur selama tiga kali pertemuan melalui lembar observasi dan angket.

Pengukuran pertama dilakukan oleh peneliti pada tanggal 03 Mei 2016. Pada pengukuran pertama, materi yang diberikan yaitu tentang “Revolusi Perancis dan Amerika”. Pada kegiatan inti, guru menerapkan *Games* yaitu dengan cara membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kemudian kelompok-kelompok tersebut mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Setiap butir soal memiliki skor yang harus diperebutkan oleh masing-masing siswa di dalam kelompok tersebut. Setelah siswa di dalam masing-masing kelompok selesai mengerjakan soal, guru mengajak seluruh siswa untuk mengoreksi dan mengevaluasi hasilnya. Kelompok yang mendapatkan skor tertinggi diberikan penghargaan oleh guru. Di akhir pelaksanaan kegiatan ini, guru mengajak seluruh siswa untuk menyimpulkan materi yang dipelajari. Pengukuran pertama dilakukan dengan menggunakan lembar observasi pada saat diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* serta diberikan lembar angket pada akhir kegiatan pembelajaran.

Pengukuran kedua dilakukan oleh peneliti pada tanggal 10 Mei

2016. Pada pengukuran kedua, materi yang diberikan yaitu tentang “Revolusi Rusia dan Industri”. Pada awal pembelajaran guru memeriksa kehadiran siswa, memberikan motivasi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti, guru menerapkan Games. Games tersebut sama seperti pada pertemuan sebelumnya yaitu dengan cara membagi siswa kedalam beberapa kelompok kemudian kelompok-kelompok tersebut mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Pada games di pertemuan kedua masing-masing siswa tetap memperebutkan skor yang akan digunakan untuk menentukan siapa siswa yang akan bertanding di tournament pada pertemuan ketiga. Di akhir pelaksanaan kegiatan pembelajaran, guru mengajak seluruh siswa untuk menyimpulkan materi yang dipelajari. Pengukuran pada pertemuan kedua dilakukan dengan menggunakan lembar observasi pada saat diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* serta diberikan lembar angket pada akhir kegiatan pembelajaran.

Pengukuran ketiga dilakukan oleh peneliti pada tanggal 17 Mei 2016. Pada pertemuan ketiga, materi yang diberikan yaitu tentang “Revolusi Eropa dan Industri”. Pada awal pembelajaran guru memeriksa kehadiran siswa, memberikan motivasi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti, guru menerapkan *Tournament* yaitu dengan cara membagi siswa ke dalam beberapa kelompok baru yang disesuaikan dengan skor yang didapatkan ketika melakukan games. kemudian kelompok-kelompok tersebut mengerjakan kartu-kartu soal yang diberikan oleh guru di meja *Tournament*. Setiap butir soal

memiliki skor yang harus diperebutkan oleh masing-masing siswa didalam kelompok tersebut yang akan diakumulasikan kepada kelompok sebelumnya yaitu kelompok games. Setelah siswa didalam masing-masing kelompok selesai mengerjakan soal, Guru mengajak seluruh siswa untuk mengoreksi dan mengevaluasi hasilnya. Kelompok yang mendapatkan skor tertinggi diberikan penghargaan oleh guru. Di akhir pelaksanaan kegiatan ini, guru mengajak seluruh siswa untuk menyimpulkan materi yang dipelajari. Pengukuran ketiga dilakukan dengan menggunakan lembar observasi pada saat diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* serta diberikan lembar angket pada akhir kegiatan pembelajaran. Di akhir pelaksanaan kegiatan ini, guru mengajak seluruh siswa untuk menyimpulkan materi yang dipelajari dari awal pertemuan. Berdasarkan kepentingan analisis data dan pengujian hipotesis, maka data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah hasil rata-rata aktivitas belajar dan motivasi belajar siswa yang diukur dan diamati selama tiga kali pertemuan.

Setelah penelitian dilakukan dan diperoleh hasilnya, tahap lebih lanjut adalah menganalisis data dengan melakukan uji normalitas pada data yang diperoleh. Tujuan dari uji normalitas data ini adalah untuk mengetahui data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji yang dilakukan dengan menggunakan Uji *Chi Kuadrat* dengan $dk = k - 3$ dan taraf nyata 0,05. Jika $\chi_{hitung} < \chi_{tabel}$ maka data berdistribusi normal, sedangkan jika $\chi_{hitung} > \chi_{tabel}$ maka data berdistribusi

tidak normal. Adapun data yang diuji adalah data aktivitas belajar siswa (X) dan motivasi belajar siswa (Y). Hasil pengujian normalitas data dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Data	χ_{hitung}	χ_{tabel}	Ket.
X	2,41	7,82	Normal
Y	3,54	7,82	Normal

Sumber: Hasil olah data peneliti tahun 2016

Uji linieritas dilakukan setelah melakukan uji normalitas dan yang berguna untuk mengetahui dua variabel memiliki hubungan yang linier atau tidak. Uji linieritas merupakan uji prasyarat sebelum melakukan uji regresi. Hasil uji linieritas dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Linieritas

Data	F_{hitung}	F_{tabel}	Ket.
X – Y	17,47	4,26	Linier

Sumber: Hasil olah data peneliti tahun 2016

Uji regresi linier sederhana bertujuan untuk memprediksi nilai dari variabel terikat apabila nilai variabel bebas mengalami kenaikan dan penurunan. Data aktivitas belajar siswa dan motivasi belajar siswa berdistribusi normal dan berpola linier, maka dapat dilakukan uji regresi linier sederhana. Hasil uji regresi hubungan aktivitas belajar siswa dan motivasi belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Hasil Belajar Kognitif	Konstanta	17,77
	Kreativitas	3,56 X

Sumber: Hasil olah data peneliti tahun 2016

Berdasarkan uji regresi linier sederhana yang telah dilakukan menunjukkan bahwa model persamaan regresi untuk memperkirakan

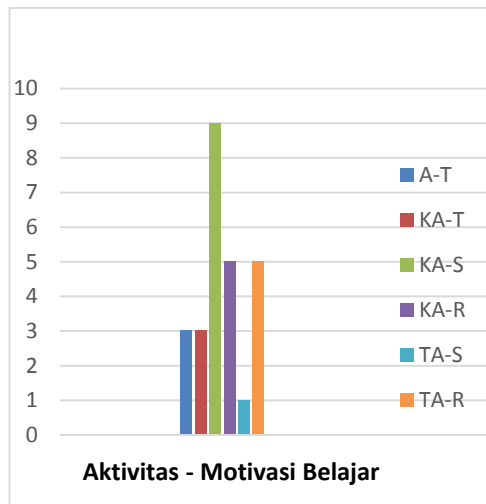
motivasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh aktivitas belajar siswa adalah: $Y = 17,77 + 3,56X$. Dimana Y adalah motivasi belajar, sedangkan X adalah aktivitas belajar siswa. Dari persamaan tersebut dapat dianalisis beberapa hal, antara lain:

1. Bila siswa tidak memiliki aktivitas belajar ($X = 0$), maka diperkirakan ia akan mampu memperoleh motivasi belajar sebesar 17,77, sedangkan bila siswa memiliki aktivitas belajar ($X = 1$), maka diperkirakan ia akan mampu memperoleh motivasi belajar sebesar $17,77 + 3,56(1) = 21,33$.
2. Koefisien regresi $b = 3,56$ mengindikasikan besaran penambahan motivasi belajar untuk setiap pertambahan aktivitas belajar.

Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan dengan uji koefisien korelasi *Spearman* diperoleh hasil t_0 sebesar 4,346 dan nilai t_{tabel} sebesar 2,064 dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = 24$, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti ada hubungan aktivitas belajar siswa terhadap motivasi belajar siswa.

Siswa yang memiliki aktivitas belajar aktif berada pada rentang skor lebih dari 13,60 yang berjumlah 3 siswa, sedangkan siswa yang memiliki aktivitas belajar kurang aktif berada pada rentang skor 7,71 – 13,60 yang berjumlah 17 siswa., dan siswa yang memiliki aktivitas belajar tidak aktif memiliki rentang nilai kurang dari 7,71 berjumlah 6 siswa. Pada kategori siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi berada pada rentang skor lebih dari 68,88 berjumlah 6 siswa, sedangkan siswa yang memiliki motivasi belajar sedang berada pada rentang skor 39,36 – 68,88 berjumlah 10 siswa,

dan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah berada pada rentang nilai kurang dari 39,36 berjumlah 10 siswa. Dari pengkategorian tersebut, didapatkan hubungan antara kategori aktivitas belajar dengan motivasi belajar siswa, yang dapat dilihat pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Kategori Aktivitas dan Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan Gambar 1 diketahui bahwa:

- 1 siswa yang aktif dan memiliki motivasi belajar tinggi berjumlah 3 siswa
- 2 siswa yang kurang aktif dan memiliki motivasi belajar tinggi berjumlah 3 siswa
- 3 siswa yang kurang aktif dan memiliki motivasi belajar sedang berjumlah 9 siswa
- 4 siswa yang kurang aktif dan memiliki motivasi belajar rendah berjumlah 5 siswa
- 5 siswa yang tidak aktif dan memiliki motivasi belajar sedang berjumlah 1 siswa
- 6 siswa yang tidak aktif dan memiliki motivasi belajar rendah berjumlah 5 siswa. Berdasarkan Gambar 1, diagram yang paling tinggi yaitu aktivitas belajar kurang aktif

motivasi belajar siswa sedang dengan 9 siswa. artinya apabila aktivitas belajar kurang aktif maka motivasi belajar siswa pun sedang sedangkan apabila semakin aktif aktivitas belajar siswa maka semakin tinggi juga motivasi belajar siswanya sehingga pengaruh yang dihasilkan adalah pengaruh positif.

Aktivitas merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap motivasi belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana yang menjelaskan bahwa aktivitas belajar dapat memberikan nilai tambah (*added value*) bagi peserta didik diantaranya yaitu peserta didik memiliki kesadaran (*awarenes*) untuk belajar sebagai wujud adanya motivasi internal untuk belajar sejati (Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana 2010:24). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat menciptakan aktivitas belajar mengajar menjadi lebih aktif. Seperti yang dikemukakan Sukamto, dkk dalam Trianto mengemukakan bahwa maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar (Sukamto dkk dalam Trianto, 2009: 22). Kelebihan dalam model ini dapat menciptakan suasana kelas menjadi lebih aktif dan mendorong siswa agar memiliki jiwa bersaing untuk menjadi yang terbaik. Didalam model pembelajaran *Teams Games Turnament* menekankan kepada kemampuan individu dan kelompok serta pemahaman terhadap

materi yang diajarkan oleh guru sehingga siswa menjadi termotivasi terhadap kemampuannya dan siswa dapat menggali pengetahuan seluas-luasnya tentang pokok bahasan yang sedang dipelajari di kelas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan data yang telah dianalisis diperoleh hasil $t_0 (4,346) > t_{tabel} (2,064)$. sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada hubungan aktivitas belajar siswa dengan model pembelajaran *Teams Games* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPS 2 pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.

DAFTAR RUJUKAN

Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta. Ar-Ruzz Media.

Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana. 2010. *Konsep Strategi*

Pembelajaran. Bandung: Refika Aditama.

Nurholis. 2013. *Kelebihan dan Kekurangan TGT*. (di poskan pada Kamis, 11 April 2013) <http://nurholis-homeedukasi.blogspot.co.id/2013/04/kelebihan-dan-kekurangan-tgt.html>.

(Diakses pada Senin, 25 Januari 2016 @ 13.13 WIB).

Sardiman. 2008. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.

Sutikno, Sobry. 2007. *Menggagas Pembelajaran Efektif Dan Bermakna*. Mataram. NTP Press.

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.

Uno, Hamzah B. 2012. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.