

# PERBANDINGAN MOTIVASI BELAJAR MENGGUNAKAN TEAMS GAMES TOURNAMENT DENGAN SNOWBALL THROWING

**Afip Firmansyah, Wakidi dan Suparman Arif**

FKIP Unila Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No.1 Bandar Lampung 35145

Telepon (0721) 704 947, Faximile (0721) 704 624

*e-mail* : firmansyahafip@yahoo.co.id

The initial of the research was conducted at SMAN 1 Ketapang, some of the factors that indicated as the cause of the low score of the history examination in the last semester, one of them is the motivation of student in theaching learning research was less because they only memorize in the lesson. The objectives of the using *Teams Games Tournament* and *Snowball Throwing*, and compare students' motivation after were taught by using *Teams Games Tournament* and *Snowball Throwing*. The research was a *pretest-posttest control group design*. The samples of the were students of X2 and X3. Two klasses selected by using purposive *sampling* and data analysis techniques using *independent samples t-test*. It can be conclude that *Teams Games Tournament* is more efective to increase student's motivation than *Snowball Throwing*.

Penelitian pendahuluan yang dilaksanakan di SMAN 1 Ketapang, diketahui beberapa faktor yang diindikasikan sebagai penyebab rendahnya nilai ujian sejarah semester yang lalu, salah satunya adalah motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran masih kurang karena pelajaran sejarah terkesan hanya hafalan. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk membandingkan motivasi belajar siswa setelah diajar menggunakan model *Teams Games Tournament* dan *Snowball Throwing*. Desain penelitian adalah *pretest-posttest control group design*. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas X2 dan X3. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dan teknik analisis data menggunakan uji *independent samples t-test*. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dibandingkan dengan model pembelajaran *Snowball Throwing*.

**Kata kunci** : motivasi belajar, snowball throwing, teams games tournament

## PENDAHULUAN

Masih banyak anggapan mata pelajaran sejarah kurang menarik, hal ini dikarenakan dalam pembelajaran sejarah di berbagai sekolah lebih menekankan pada fakta sejarah dan hafalan fakta seperti pelaku, tahun kejadian, dan tempat kejadian. Menurut Sardiman kurangnya motivasi dan rendahnya prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah salah satunya disebabkan oleh faktor guru yang kurang optimal dalam melibatkan siswa pada kegiatan belajar, sehingga siswa menjadi pasif yaitu hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru (Sardiman,2012:45). Selain itu guru dalam mengajarkan mata pelajaran sejarah langsung kepada materi pelajaran tanpa

mengkaitkannya dalam kehidupan sehari-hari terlebih dahulu.

Model yang digunakan dalam pembelajaran sejarah kurang bervariasi yang menyebabkan rasa ketertarikan terhadap mata pelajaran sejarah menjadi berkurang sehingga motivasi belajar siswa menjadi rendah.

Keberhasilan suatu pembelajaran dapat diukur dengan ketercapaian siswa dalam mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Permasalahannya adalah hampir semua siswa dari suatu sekolah kurang bisa mencapai kriteria ketuntasan minimal. Hal terpenting yang harus dilakukan oleh guru dalam memperbaiki keadaan siswanya sehingga tercapai KKM

dimulai dari penerapan metode, pendekatan, atau model yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, dan selalu berusaha menghadirkan pembelajaran yang menarik dan diminati oleh siswa.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Ketapang, melalui penggalan sumber data yang diperoleh peneliti dari guru mata pelajaran sejarah peneliti mengetahui bahwa siswa kelas X2 dan X3 memperoleh nilai yang beragam pada mata pelajaran sejarah. Nilai rata-rata uji blok kelas X2 dan X3 pada semester ganjil SMA Negeri 1 Ketapang tahun pelajaran 2012/2013, di kelas X2 siswa yang mendapat nilai 65 ke atas hanya 18 siswa dari 40 siswa, sedangkan untuk kelas X3 siswa yang mendapat nilai 65 ke atas hanya 15 siswa dari 36 siswa. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa belum mencapai target (KKM) yang telah ditetapkan di SMA Negeri 1 Ketapang yaitu sebesar 70,0 % siswa yang harus mencapai ketuntasan minimal dengan nilai  $\geq 65$ .

Selain itu hasil wawancara yang diperoleh melalui siswa terdapat beberapa faktor utama yang diindikasikan sebagai penyebab rendahnya nilai ujian sejarah siswa semester yang lalu yaitu motivasi belajar siswa terutama pada mata pelajaran sejarah sangat rendah, sehingga menyebabkan siswa belum mampu menyerap materi dengan baik. Kemudian mata pelajaran sejarah terkesan hanya hafalan sehingga mengakibatkan siswa merasa bosan dan hanya membuat siswa merasa terpaksa mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, solusi yang dapat dilakukan oleh guru untuk memperbaiki proses pembelajaran salah satunya adalah dengan cara membangkitkan motivasi belajar siswa yang masih kurang melalui variasi model pembelajaran. Tidak ada satupun pola model pembelajaran yang dapat dianggap paling baik diantara pola model pembelajaran yang lain, karena masing-masing mempunyai karakteristik tertentu dengan segala kelebihan dan kekurangannya. Model pembelajaran tertentu kemungkinan baik untuk materi, situasi, dan kondisi tertentu, namun kemungkinan dapat juga kurang tepat untuk keadaan yang lain. Dalam proses pembelajaran guru harus

memiliki model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa agar siswa dapat belajar secara efektif, efisien, dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Snowball Throwing* (ST) adalah bagian dari strategi pembelajaran *Cooperative learning*. Menurut Isjoni tujuan utama dalam menerapkan model belajar *cooperative learning* adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok". (Isjoni, 2009:21).

*Cooperative learning* merupakan strategi pembelajaran yang cukup berhasil untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada kelompok-kelompok kecil, dimana pada tiap kelompok tersebut terdiri dari siswa-siswa yang heterogen melakukan berbagai kegiatan belajar untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari.

*Teams Games Tournament* (TGT) adalah suatu model pembelajaran yang di dalamnya terdapat unsur permainan akademik atau turnamen. Terdapat tiga struktur tujuan dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Deutsch ;

- 1) Kooperatif, di mana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu memberi kontribusi pada pencapaian tujuan anggota yang lain.
- 2) Kompetitif, di mana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu menghalangi pencapaian tujuan anggota lainnya.
- 3) Individualistik, di mana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu tidak memiliki konskuensi apa pun bagi pencapaian tujuan anggota lainnya (Deutsch dalam Slavin, 2005:31).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan

sehingga siswa tidak merasakan bosan karena siswa berperan aktif saat pembelajaran berlangsung.

Model Pembelajaran *Snowball Throwing* (ST) merupakan pembelajaran untuk melatih siswa agar lebih tanggap menerima pesan dari siswa lain dalam bentuk bola salju yang terbuat dari kertas, dan menyampaikan pesan tersebut kepada temannya dalam satu kelompok. Menurut Hanafiah dan Suhana, *Snowball Throwing* (ST) merupakan salah satu model pembelajaran aktif yang dalam pelaksanaannya banyak melibatkan siswa (Hanafiah dan Suhana dalam Endang 2011:11). Model pembelajaran *Snowball Throwing* (ST) melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan berupa gelundungan dalam bentuk bola yang terbuat dari kertas, dan menyampaikan jawaban pesan tersebut kepada rekan-rekannya di dalam kelas.

Model Pembelajaran *Snowball Throwing* (ST) menurut Hanafiah dan Suhana memiliki kelebihan diantaranya terdapat unsur permainan yang menyebabkan model ini lebih menarik perhatian siswa. Siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir karena mendapatkan kesempatan untuk membuat soal dan diberikan pada siswa lain. (Hanafiah dan Suhana dalam Endang 2011:11). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Model *Snowball Throwing* (ST) dipilih karena diindikasikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang diharapkan mampu membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar sesuai dengan apa yang diharapkan.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Adakah perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah sebelum dan sesudah diajar dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT)?
- 2) Adakah perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah sebelum dan sesudah diajar dengan

menggunakan model *Snowball Throwing* (ST)?

- 3) Adakah perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah setelah diajar menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan model *Snowball Throwing* (ST)?

Rumusan masalah di atas telah dijawab dengan melakukan penelitian yang berjudul "Perbandingan Motivasi Belajar Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Model *Snowball Throwing* (ST).

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2012:167).

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2012/2013 di SMA Negeri 1 Ketapang. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *sampling purposive*. Teknik *sampling purposive* menurut Margono merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Margono,2010:78). Teknik ini ditentukan berdasarkan hasil belajar semester sebelumnya, sehingga diperoleh sampel yang memiliki hasil belajar yang rata-rata sama.

Sampel yang diperoleh untuk dipakai dalam penelitian ini adalah kelas X2 sebagai kelompok eksperimen 1 yang berjumlah 40 siswa dan kelas X3 berjumlah 36 siswa sebagai kelompok eksperimen 2. Kedua kelas yang dipilih menjadi sampel adalah homogen yaitu yang memiliki rata-rata kemampuan akademik siswa pada kedua kelas tersebut tidak berbeda.

Desain eksperimen pada penelitian ini menggunakan tipe *Pretest-Posttest Control Group Design*. Pada desain ini, terdapat pengukuran awal sebelum diberi perlakuan dan pengukuran akhir setelah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Kerangka pemikiran dalam penelitian eksperimen ini adalah pada saat kegiatan pembelajaran di kelas, peneliti mengutamakan keterlibatan aktif siswa secara langsung sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena suasana lebih menyenangkan. Pada pelaksanaannya, siswa dibedakan menjadi dua kelas yaitu kelas pertama dibelajarkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT), kelas kedua dibelajarkan model *Snowball Throwing* (ST). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *Teams Games Tournaments* (TGT) ( $X_1$ ) dan *Snowball Throwing* (ST) ( $X_2$ ), sedangkan variabel terikatnya adalah motivasi belajar melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) ( $Y_1$ ) dan motivasi belajar melalui model *Snowball Throwing* (ST) ( $Y_2$ ). Sebelum dilaksanakan pembelajaran maka dilakukan pengukuran motivasi awal kepada masing-masing kelas untuk mengetahui rata-rata motivasi awal siswa sebelum dilakukannya pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Pada pelaksanaannya model *Teams Games Tournament* (TGT), kelas akan dibagi menjadi 4-5 siswa perkelompok. Saat *game* dimulai dipersilahkan perwakilan dari masing-masing kelompok untuk melakukan turnamen.

Pelaksanaan turnamen terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. *Game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang membutuhkan jawaban singkat. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatkan skor. Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

*Snowball Throwing* (ST) diartikan seperti melempar bola salju. Dalam pembelajaran *Snowball Throwing* (ST), bola salju merupakan kertas yang berisi pertanyaan yang dibuat oleh siswa kemudian dilempar kepada temannya sendiri untuk dijawab. Model pembelajaran *Snowball Throwing* (ST) diawali dengan pembentukan kelompok yang diwakili ketua kelompok untuk mendapat tugas dari guru, kemudian masing-masing siswa membuat pertanyaan yang dibentuk seperti bola lalu dilempar ke siswa lain yang masing-masing siswa menjawab pertanyaan dari bola yang di peroleh. Setelah pembelajaran, masing-masing siswa diberikan bentuk pernyataan yang disebut pengukuran motivasi akhir untuk mengetahui seberapa besar peningkatan motivasi siswa. Kemudian selanjutnya masing-masing pengukuran motivasi akhir antara pembelajaran yang diajar menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Snowball Throwing* (ST) dibandingkan agar diketahui mana yang lebih tepat atau cocok digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Teknik pengumpulan data adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Adapun data yang akan dikumpulkan ada dua jenis yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari penelitian lapangan yaitu dari sampel penelitian. Data sekunder diperoleh dari arsip SMA Negeri 1 Ketapang.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Alternatif jawaban yang disediakan adalah dengan menggunakan skala Likert. Menurut Sukardi skala Likert digunakan untuk menilai sikap atau tingkah laku yang diinginkan oleh peneliti dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan kepada responden. Kemudian responden diminta memberikan pilihan jawaban atau respons dalam skala ukur yang telah disediakan, misalnya sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju (Sukardi, 2008:146).

Syarat angket yang digunakan untuk mengambil yakni harus reliabel valid dan reliabel. Validitas digunakan untuk mengetahui bahwa instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Menurut Sugiyono hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti. Dapat dicontohkan seperti misalnya dalam obyek berwarna merah, sedangkan data yang terkumpul berwarna putih maka hasil penelitian tidak valid.

Dapat disimpulkan bahwa instrumen yang valid merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid. Untuk menguji validitas instrumen digunakan rumus korelasi *product moment*. Kriteria pengujian jika korelasi antar butir dengan skor total lebih dari 0,3 maka instrumen tersebut dinyatakan valid, atau sebaliknya jika korelasi antar butir dengan skor total kurang dari 0,3 maka instrumen tersebut dinyatakan tidak valid. Dan jika  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel dengan  $\alpha = 0,05$  maka koefisien korelasi tersebut signifikan.

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS 17.0 dengan kriterium uji bila *correlated item – total correlation* lebih besar dibandingkan dengan 0,3 maka data merupakan *construck* yang kuat (valid).

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Perhitungan untuk mencari harga reliabilitas instrumen didasarkan pada rumus Alpha Cronbach's. Dalam menghitung reliabilitas dapat digunakan rumus *alpha*.

Uji reliabilitas merupakan indeks yang menunjukkan sejauh mana alat pengukuran dapat dipercaya atau diandalkan. Reliabilitas instrumen diperlukan untuk mendapatkan data sesuai dengan tujuan pengukuran. Untuk mencapai hal tersebut, dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan SPSS 17.0 dengan metode *Alpha Cronbach's* yang diukur berdasarkan skala *alpha cronbach's* 0 sampai 1. Kuesioner dinyatakan reliabel jika mempunyai nilai koefisien *alpha*. Oleh sebab

itu digunakan ukuran kemantapan *alpha* yang diinterpretasikan sebagai berikut:

1. Nilai Alpha 0,00 sampai dengan 0,20 berarti kurang reliabel.
2. Nilai Alpha 0,21 sampai dengan 0,40 berarti agak reliabel.
3. Nilai Alpha 0,41 sampai dengan 0,60 berarti cukup reliabel.
4. Nilai Alpha 0,61 sampai dengan 0,80 berarti reliabel.
5. Nilai Alpha 0,81 sampai dengan 1,00 berarti sangat reliabel.

Setelah instrumen valid dan reliabel, kemudian disebarkan pada sampel yang sesungguhnya.

Prosedur penelitian ini untuk pembelajaran yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT), siswa ditempatkan dalam kelompok yang heterogen, pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung. Selanjutnya setelah pemberian materi dibentuk kelompok heterogen. Kelompok biasanya terdiri atas empat sampai dengan lima orang siswa. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*. Setelah *game* berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Pada pembelajaran *Snowball Throwing* (ST) pada awal mengajar, guru menyampaikan materi yang akan disajikan. Selanjutnya guru membentuk siswa berkelompok, lalu memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi. kemudian ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing untuk menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada teman kelompoknya. Setelah itu masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok. Kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa yang

lain selama  $\pm 5$  menit. Setelah siswa mendapat satu bola yang di dalamnya berisi satu pertanyaan kemudian diberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut.

Pada penelitian ini terdapat dua bentuk variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournaments* (TGT) ( $X_1$ ) dan *Snowball Throwing* (ST) ( $X_2$ ), sedangkan variabel terikatnya adalah motivasi belajar melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) ( $Y_1$ ) dan motivasi belajar melalui model *Snowball Throwing* (ST) ( $Y_2$ ).

Untuk menganalisis data, sebelumnya data motivasi belajar diterjemahkan ke dalam *N-Gain*. *N-Gain* digunakan untuk menganalisis peningkatan motivasi belajar siswa. Kemudian dilakukan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

Tujuan uji normalitas adalah untuk mengetahui distribusi data normal atau tidak. Pada penelitian ini uji normalitas digunakan dengan uji *kolmogorov smirnov*. Syarat dalam analisis *varians* adalah homogenitas sampel. Sebelum dilakukan uji *t* terlebih dahulu dilakukan uji kesamaan varian homogenitas. Setelah kedua uji prasyarat dilakukan, maka tahapan berikutnya adalah uji *Uji Paired Samples T Test* untuk mengetahui perbedaan sampel setelah dilakukan perlakuan. Selanjutnya dilakukan uji *Independet Sample T-Test* untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar

antara model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan *Snowball Throwing* (ST).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian eksperimen ini mulai dilaksanakan pada tanggal 23 Mei 2013 sampai 7 Mei 2013 di SMA Negeri 1 Ketapang. Proses pembelajaran berlangsung selama 6 kali tatap muka dengan alokasi waktu 1-2 jam pelajaran yang setiap 1 jam pelajaran terdiri atas 45 menit. Dalam penelitian ini yang dipilih sebagai sampel adalah kelas X2 dan X3. Hal ini didasarkan pada hasil penelitian pendahuluan yang sebelumnya yaitu menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih kurang memuaskan yang salah satunya disebabkan oleh faktor kurangnya motivasi belajar.

Hasil data penelitian yang diperoleh adalah data motivasi belajar. Data tersebut diolah dengan menggunakan *software* komputer untuk mengetahui normalitas data-data tersebut serta pengujian lainnya untuk menguji hipotesis yang diajukan.

Sebelum dilakukan penelitian maka dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas instrumen yang digunakan dalam penelitian. Uji ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan dalam penelitian bersifat baik dan tepat dalam pengukurannya sebagaimana fungsinya. Instrumen penelitian dengan  $N = 37$  dan  $\alpha = 0.05$  serta *Pearson Correlation*  $> 0,3$  maka semua butir soal memiliki *Pearson Correlation*  $> 0.3$  sehingga semua butir soal valid.

Uji reliabilitas dilakukan terhadap 37 siswa dengan jumlah soal sebanyak 20 butir. Hasil reliabilitas pengukuran angket ditampilkan pada tabel di bawah ini :

**Tabel 1 Hasil uji reliabilitas pernyataan motivasi belajar**

Reliability Statistics	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.776	20

Sumber : Data uji SPSS angket motivasi belajar siswa

Pada Tabel 1 dapat dilihat bahwa nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,776. Ini berarti item-item soal bersifat reliabel dan dapat digunakan sebab nilai *Cronbach's Alpha*  $>$

0,600. Berdasarkan uji validitas dan reliabilitas instrumen di atas dapat disimpulkan bahwa instrumen yang akan digunakan dalam penelitian eksperimen ini

telah memenuhi kriteria uji prasyarat analisis yang nantinya dapat digunakan dalam

pengambilan sebuah data sehingga data tersebut mampu menjawab permasalahan.

**Tabel 2 Data Kenaikan Motivasi Belajar siswa Kelas *Team Games Tournament* (TGT)**

No	Parameter	Kelas TGT		
		Pre-test	Post-test	N-gain
1	Jumlah Siswa	36		
2	Rata-rata	55,97	84,25	0,61
3	Nilai Tertinggi	80	96	0,88
4	Nilai Terendah	30	66	0,17
5	<i>Asymp. Sig (2 tailed)</i>	-	-	0,573

Sumber : Data hasil angket siswa kelas X3 setelah perlakuan.

Pada tabel 2 dapat diketahui kenaikan rata-rata motivasi belajar siswa pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan perolehan awal nilai pengukuran motivasi dari 55,97 menjadi 84,25 yaitu 28,28. Selain dengan nilai pengukuran motivasi awal dan pengukuran motivasi akhir kenaikan motivasi belajar kelas *Teams Games Tournament* dapat dilihat dari nilai *N-gain*. Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa *N-gain* dikelas model *Teams Games Tournament* memiliki distribusi normal, dimana nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* di atas 0,05 yaitu 0,573. Berdasarkan hasil uji dapat disimpulkan bahwa *N-gain* motivasi belajar pada kelas *Teams Games Tournament* (TGT) dan berdistribusi normal karena sampel telah memenuhi kriteria sebagai data yang berdistribusi normal.

Pembentukan kelompok kecil akan membuat siswa semakin aktif dalam pembelajaran. Tujuan pembelajaran dalam kelompok kecil yaitu :

- 1) Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah secara rasional,
- 2) Mengembangkan sikap social dan semangat bergotong royong,
- 3) Pemberian tugas kepada masing-masing kelompok sehingga setiap kelompok merasa memiliki tanggung jawab.
- 4) mengembangkan sikap sosial dan gotong royong.

Pada pelaksanaan pembelajaran kelas yang diajar menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) meliputi beberapa tahapan, antara lain : Pertemuan pertama : Penyajian kelas, Pada awal pembelajaran

guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, guru melakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, Pertemuan kedua : Pembentukan kelompok, kelompok terdiri atas empat sampai dengan lima orang siswa. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*, Pertemuan ketiga : Permainan (*game*), *game* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. *Game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatkan skor.

Pada penghargaan kelompok, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Kriterianya adalah  $\geq 45$  Super Team, 40 – 45 Great Team, 30 – 40 Good Team.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan peneliti kelebihan model *Teams Games Tournament* (TGT) yakni 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, menumbuhkan sikap respek pada orang lain, dengan menyadari keterbatasan dan bersedia menerima segala perbedaan, meningkatkan

prestasi akademik dan kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal, keterampilan mengelola waktu dan sikap positif terhadap sekolah, meningkatkan motivasi belajar dan melahirkan rangsangan untuk berfikir, yang sangat berguna proses pembelajaran jangka panjang.

Kekurangan dari model *Teams Games Tournament* (TGT) dibutuhkan waktu yang relatif lama untuk memahami filosofi pembelajaran tim, sehingga siswa yang memiliki kemampuan lebih akan merasa terhambat oleh siswa lainnya yang memiliki

kemampuan dibawahnya. Selanjutnya dengan diciptakannya kondisi saling membelajarkan antara siswa, dapat menimbulkan pemahaman yang tidak seharusnya. Selain itu model *Teams Games Tournament* (TGT) juga bukan merupakan pekerjaan yang mudah untuk mengkolaborasi kemampuan individual siswa bersamaan dengan kemampuan kerjasamanya.

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

**Tabel 3 Data Kenaikan Motivasi Belajar siswa Kelas *Snowball Throwing* (ST)**

No	Parameter	Kelas ST		
		Pre-test	Post-test	N-gain
1	Jumlah Siswa	40		
2	Rata- rata	61,05	81,625	0,47
3	Nilai Tertinggi	87	98	0,95
4	Nilai Terendah	40	70	0,00
5	<i>Asymp. Sig</i>	-	-	0,915

Sumber : Data hasil angket siswa kelas X2 setelah perlakuan.

Berdasarkan hasil analisis data dan pengamatan oleh peneliti pada saat pembelajaran berlangsung dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Snowball Throwing* (ST) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Pada tabel 3 dapat diketahui kenaikan rata-rata motivasi belajar siswa pada model pembelajaran *Snowball Throwing* (ST) dengan perolehan nilai pengukuran motivasi awal dari 61,05 menjadi 81,625 yaitu 0,47.

Selain dengan nilai pengukuran motivasi awal dan pengukuran motivasi akhir kenaikan motivasi belajar kelas *Snowball Throwing* (ST) dapat dilihat dari nilai *N-gain*. Berdasarkan Tabel 3 diketahui bahwa *N-gain* dikelas model *Snowball Throwing* (ST) memiliki distribusi normal, dimana nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* di atas 0,05 yaitu 0,915. Berdasarkan hasil uji dapat disimpulkan bahwa *N-gain* motivasi belajar pada kelas *Snowball Throwing* (ST) berdistribusi normal.

Tahapan Pelaksanaan yang dilakukan oleh peneliti dalam melaksanakan model pembelajaran *Snowball Throwing* (ST) antara lain :

- a) Peneliti membentuk siswa berkelompok, Kelompok biasanya terdiri atas empat sampai dengan lima orang siswa,
- b) Peneliti memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi. Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya. Masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok.
- c) Kemudian kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain selama  $\pm$  5 menit,

- d) Setelah siswa dapat satu bola/satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian.
- e) Peneliti membahas hasil diskusi dan memberikan pementapan pemahaman terkait materi yang sudah disampaikan.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan peneliti dalam melaksanakan model pembelajaran *Snowball Throwing* (ST), model ini mempunyai beberapa kelebihan yang semuanya melibatkan dan keikutsertaan siswa dalam pembelajaran.

Kelebihan dari model pembelajaran *Snowball Throwing* (ST) antara lain :

- a) Suasana pembelajaran menjadi menyenangkan karena siswa seperti bermain dengan melempar bola kertas kepada siswa lain,
- b) Siswa mendapat kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir karena diberi kesempatan untuk membuat soal dan diberikan pada siswa lain,
- c) Membuat siswa siap dengan berbagai kemungkinan karena siswa tidak tahu soal yang dibuat temannya seperti apa,
- d) Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran,
- e) peneliti tidak terlalu repot membuat media karena siswa terjun langsung dalam praktek.

Disamping kelebihan terdapat pula kekurangan yang diperoleh melalui pengamatan dari penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* (ST) antara lain yaitu :

- a) Sangat bergantung pada kemampuan siswa dalam memahami materi sehingga apa yang dikuasai siswa hanya sedikit. Hal ini dapat dilihat dari soal yang dibuat siswa yakni hanya seputar materi yang sudah dijelaskan atau seperti contoh soal yang telah diberikan.

- b) Ketua kelompok kurang mampu menjelaskan dengan baik sehingga menjadi penghambat bagi anggotanya untuk memahami materi sehingga diperlukan waktu yang tidak sedikit untuk siswa mendiskusikan materi pelajaran.

- c) Murid yang usil cenderung untuk berbuat kerusuhan.

Berdasarkan hasil analisis data dan pengamatan oleh peneliti pada saat pembelajaran berlangsung dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Snowball Throwing* (ST) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Untuk mengetahui apakah ada perbedaan motivasi belajar siswa yang diajar menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan model *Snowball Throwing* (ST) digunakan uji *Independent Samples t-test*.

Melalui uji *Independent Sample t-test* tersebut dapat diambil keputusan hipotesis penelitiannya adalah sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak ada perbedaan motivasi belajar siswa yang diajar menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan model *Snowball Throwing* (ST) pada mata pelajaran sejarah.

$H_1$  : Adanya perbedaan motivasi belajar siswa yang diajar menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan model *Snowball Throwing* (ST) pada mata pelajaran sejarah.

Kriteria uji:

Jika nilai *Sig. (2-tailed)* >  $\alpha$  (0,025) maka terima  $H_0$

Jika nilai *Sig. (2-tailed)* <  $\alpha$  (0,025) maka terima  $H_1$

Hasil perhitungan dengan menggunakan program SPSS 17.0 didapatkan data sebagai berikut:

**Tabel 4 Uji *Independent Sample t-test* motivasi belajar**

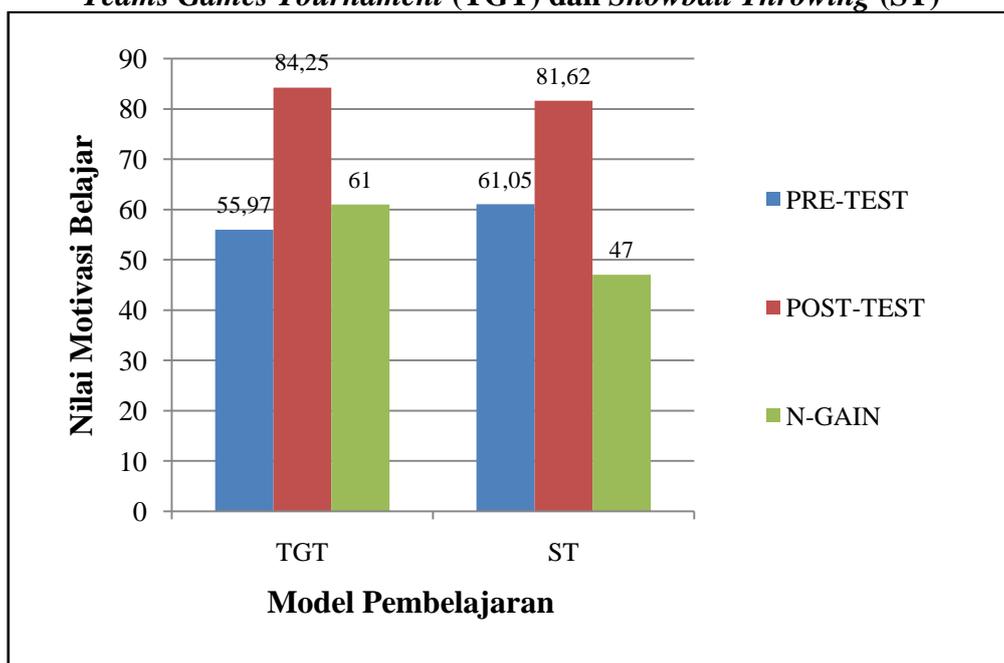
<i>Independent Samples Test</i>										
	<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>T-test for Equality of Means</i>						<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>	
	<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>T</i>	<i>Df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>Std. Error Difference</i>	<i>Lower</i>	<i>Upper</i>	
<i>Qual variances assumed</i>	2.21	.141	2.531	74	.013	13.378	5.285	2.848	23.90	
<i>Qual variances not assumed</i>			2.559	73.32	.013	13.378	5.228	2.959	23.79	

Sumber : Data hasil Uji *Independent Sample t-test* motivasi belajar siswa melalui program SPSS

Dari daftar uji *Independent Samples t-test* Tabel 4 didapat nilai *Sig. (2-tailed)* pada *N-gain* motivasi belajar siswa adalah sebesar 0,013 ini berarti nilai signifikansinya lebih kecil dari nilai  $\alpha$  (0,025) sehingga  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

Berdasarkan hasil pengujian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa yang diajar menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Snowball Throwing* (ST).

**Gambar 1. Perbandingan rata-rata motivasi belajar siswa antara model *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Snowball Throwing* (ST)**



Sumber : data hasil penelitian penulis

Pada gambar 1 dapat diketahui perbedaan motivasi belajar siswa dari kedua model pembelajaran yang digunakan. Pada model *Teams Games Tournament* (TGT) nilai rata-rata motivasi sebelum pembelajaran (55,97) lebih rendah dari pada rata-rata nilai motivasi sesudah pembelajaran (84,25). Peningkatan perolehan nilai motivasi belajar siswa pada model *Teams Games Tournament* (TGT) dari 55,97 menjadi 84,25 yaitu 28,28. Sedangkan perolehan skor rata-rata motivasi belajar dengan model *Snowball Throwing* (ST) pada kenaikan skor rata-rata sebesar 61,05 menjadi 81,62 yaitu 20,57. Selain dengan nilai pengukuran motivasi awal dan pengukuran motivasi akhir perbedaan motivasi belajar dengan menggunakan kedua model tersebut dapat diketahui dari nilai *N-gain*. Hasil perolehan skor *N-gain* pada kelas yang diberi model *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu 0,61 untuk kelas *Snowball Throwing* (ST) yaitu 0,47.

Melalui uji analisis data dapat diketahui bahwa Model *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan lebih efektif dari model *Snowball Throwing* (ST) sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini disebabkan karena pada model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Pada pelaksanaannya kelebihan model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah 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, menumbuhkan sikap respek pada orang lain, dengan menyadari keterbatasan dan bersedia menerima segala perbedaan, meningkatkan prestasi akademik dan kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri,

hubungan interpersonal, keterampilan mengelola waktu dan sikap positif terhadap sekolah, meningkatkan motivasi belajar dan melahirkan rangsangan untuk berfikir, yang sangat berguna proses pembelajaran jangka panjang.

Dari hasil analisis uji data menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa yang menggunakan model *Snowball Throwing* (ST) lebih rendah dibandingkan model *Teams Games Tournament* (TGT), rendahnya motivasi belajar pada model *Snowball Throwing* (ST) dikarenakan model ini sangat bergantung pada kemampuan siswa dalam memahami materi sehingga apa yang dikuasai siswa hanya sedikit selain itu murid yang nakal cenderung untuk berbuat onar sehingga kelas sering kali gaduh.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Rata-rata kelas yang diajar menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) nilai motivasi siswa meningkat dari 55,97 menjadi 84,25 dengan perolehan skor *N-gain* 0,61.
- 2) Rata-rata kelas yang diajar menggunakan model *Snowball Throwing* (ST) nilai motivasi siswa meningkat dari 61,05 menjadi 81,62 dengan perolehan skor *N-gain* yaitu 0,47.
- 3) Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa yang disebabkan oleh perbedaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Snowball Throwing*. Skor *N-gain* kelas yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi 0,14 dari kelas yang menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* (ST). Sehingga model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih efektif digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Cahaya, Endang N. 2011. "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Terhadap Hasil Belajar Siswa SMPN 3 Bandar

- Lampung". *Skripsi*. Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Ishaq, Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar. 245 Halaman
- Margono, S. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta. 259 Halaman
- Sardiman, A.M. 2012. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raya Grafindo Persada. 236 Halaman.
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning, Teori Riset dan Praktik* . Bandung : Nusa Media. 236 Halaman.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&B*. Bandung : Alfabeta. 456 Halaman.
- Sukardi. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara. 176 Halaman.