

Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Sikap Sosial Siswa di SMAN 2 Banjar

Dina Rifqo Niyah^{1*}, I Putu Sriartha¹, I Putu Ananda Citra¹

¹Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received 12 July 2024
Accepted 11 August 2024
Available online 31
December 2024

Kata Kunci:

Motivasi Belajar; Sikap
Sosial Siswa; Model
Kooperatif Team Games
Tournament

Keywords:

*Motivation to Learn; Social
Attitudes of Students;
Cooperative Model Team
Games Tournament*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh signifikan penerapan model kooperatif tipe team games tournament (TGT) terhadap peningkatan motivasi belajar dan sikap sosial siswa, menganalisis pengaruh signifikan model kooperatif tipe TGT terhadap motivasi belajar siswa, dan menganalisis pengaruh signifikan model kooperatif tipe team games tournament (tgt) terhadap sikap sosial siswa. Desain penelitian ini menggunakan Quasi Experiment dengan Non- Equivalent Control Group Design. Kelas eksperimen dan kelas kontrol ditentukan secara simple random sampling, kemudian dilakukan uji kesetaraan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket dan lembar dokumentasi, kemudian data dianalisis dengan menggunakan uji multivariat analisis (Manova). Hasil penelitian menunjukkan bahwa model Cooperative Team Game Tournament meningkatkan motivasi belajar dan sikap sosial siswa "sangat baik". Rata-rata skor motivasi belajar dan sikap sosial siswa pada kelas eksperimen masing-masing sebesar 77,64 dan 80,19, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 67,66 dan 67,26. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe team game turnamen mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar dan sikap sosial siswa, baik secara parsial maupun simultan.

ABSTRACT

This research aims to analyze the significant influence of the application of the team games tournament (TGT) type cooperative model on increasing students' learning motivation and social attitudes, analyze the significant influence of the TGT type cooperative model on students' learning motivation, and analyze the significant influence of the TGT type cooperative model on students' social attitudes. This research design uses a Quasi Experiment with Non-Equivalent Control Group Design. The experimental and control classes were determined using simple random sampling, and an equality test was carried out. Data collection was carried out using questionnaires and documentation sheets. Then, the data was analyzed using the multivariate analysis test (Manova). The research showed that the Cooperative Team Game Tournament model increased students' learning motivation and social attitudes "very well." The average scores for students learning motivation and social attitudes in the experimental class were 77.64 and 80.19, respectively, while in the control class, they were 67.66 and 67.26. This research concludes that the TGT type cooperative learning model significantly influences students' learning motivation and social attitudes, both partially and simultaneously.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.



* Corresponding author.

E-mail addresses: dina.rifqo@undiksha.ac.id

1. Pendahuluan

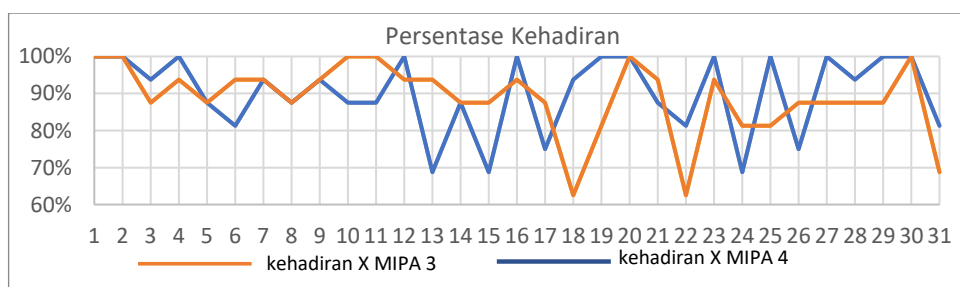
Pendidikan pada dasarnya adalah suatu proses untuk mengembangkan kapasitas daya nalar, keterampilan dan etika dalam hidup berdasarkan potensi yang dimiliki setiap orang (Achdiyat & Andriyani, 2016). Menurut Neni (2020) dalam (Anjelita, 2022), salah satu faktor utama pendidikan bermutu yang harus kita penuhi adalah memiliki guru, pegawai, dan kepala sekolah yang berkualitas dan profesional. agar sesuai dengan keuntungan dan harapan negara. Realitanya, sistem Pendidikan di Indonesia menghadapi berbagai kendala dan tantangan. Kemampuan pelajar di Indonesia masih berada di bawah prestasi pelajar di negara-negara ASEAN. Rata-rata kemampuan membaca, matematika, dan sains siswa di Indonesia masing-masing sebesar 42 poin, 52 poin, dan 37 poin di bawah rata-rata siswa ASEAN (Nur'aini et al., 2021).

Kurnia dalam (Sutrisna, 2021) mengungkapkan bahwa rendahnya literasi sains siswa Indonesia dipengaruhi oleh kurikulum dan sistem pendidikan, pilihan guru terhadap metode dan model pengajaran, serta alat dan fasilitas pembelajaran. buku pelajaran dan juga bahan ajar. Selain itu, banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan keterampilan seorang siswa, diantaranya adalah faktor dalam diri siswa tersebut (misalnya, motivasi belajar pribadi, daya tahan/ketahanan, sifat kompetitif, dll) dan faktor eksternal (misalnya lingkungan belajar di sekolah dan di rumah, metode pengajaran, pekerjaan guru, fasilitas belajar yang memadai, dan lain-lain) (Nur'aini et al., 2021)

Guru adalah salah satu faktor penentu kesuksesan setiap upaya Pendidikan (Dewi, 2019). Dalam proses pembelajarannya, guru masih sering menggunakan model pembelajaran konvensional. Konvensional yang dimaksud adalah rencana pembelajaran yang belum menerapkan model pembelajaran apa pun (Samara, 2016). Model pembelajaran konvensional yang diterapkan oleh guru belum mampu menumbuhkan motivasi belajar dan karakter peduli sosial siswa, dimana karakter sosial dicerminkan oleh sikap sosialnya yang kurang baik. Masalah tersebut dapat bermuara pada rendahnya hasil belajar mereka. Mengacu pada pernyataan diatas, pendekatan konvensional lebih berpusat pada guru dibanding siswa sehingga tidak jarang siswa terlihat bosan ketika proses pembelajaran, hal tersebut tentunya mempengaruhi motivasi belajar dan sikap sosial antar siswa didalam kelas.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa (Rahman, 2021). Motivasi belajar sangat diperlukan agar peserta didik memiliki dorongan sehingga terciptanya semangat belajar. Selaras dengan pernyataan diatas Monika & Adman dalam (Andriani & Rasto, 2019) berpendapat bahwa motivasi belajar dapat dipahami sebagai motivasi untuk melakukan kegiatan belajar tertentu yang berasal dari dalam diri sendiri dan juga dari luar individu untuk menimbulkan semangat belajar. Selain motivasi, sikap sosial siswa juga mempengaruhi keberhasilan akademiknya. Untuk dapat beradaptasi dengan baik di berbagai lingkungan khususnya di sekolah, masyarakat perlu memiliki sikap sosial yang baik, sehingga perlu ditanamkan sikap sosial pada siswa. Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi mendefinisikan sikap sosial sebagai sikap yang menunjukkan kejujuran, disiplin, kesantunan, percaya diri, kepedulian, dan tanggung jawab dalam hubungan dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan pemerintah.

Seperti halnya di SMA Negeri 2 Banjar, masalah yang ditemui tidak jauh berbeda, masih terkait motivasi belajar dan sikap sosial yang dimiliki siswa. Berdasarkan hasil observasi mengamati langsung ke sekolah diketahui bahwasanya siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran cenderung pasif/kaku, hal tersebut dilihat dari minimnya partisipasi dalam membahas materi pembelajaran. Selain itu juga, guru yang hanya menggunakan model pembelajaran konvensional dan lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Berdasarkan data kehadiran siswa pada jurnal harian juga masih terdapat siswa yang tercatat tidak aktif dalam jurnal harian yang diisi oleh guru. Meskipun masih didapatkan siswa yang aktif akan tetapi apabila dijumlahkan dalam satu semester terdapat banyak ketidakhadiran siswa, untuk itu hal tersebut masih dirasa perlu ditingkatkan karena keaktifan dan kehadiran mempengaruhi semangat, dan motivasi belajar siswa (Gambar 1).



Gambar 1. Presentase Kehadiran

Berkenaan dengan masalah rendahnya motivasi belajar dan sikap sosial siswa yang dikemukakan diatas, maka dibutuhkan adanya transformasi model pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran inovatif. Salah satu model pembelajaran inovatif yang dianggap relevan untuk meningkatkan motivasi belajar dan sikap sosial siswa adalah model pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT). Menurut (Hidayah et al., 2022) Model Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) adalah pembelajaran yang melibatkan siswa bermain game dengan anggota tim lain untuk mendapatkan poin bagi timnya masing-masing. Guru dapat menyelenggarakan permainan dalam bentuk kuis dengan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan topik. Terkadang pertanyaan ini juga dapat diselingi dengan pertanyaan terkait kelompok. Model pembelajaran ini mengedepankan diskusi dengan teman kelompok serta diselingi dengan games pembelajaran yang seru sehingga membangkitkan motivasi belajar dan interaksi sosial siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (tgt) memberikan kebebasan kepada siswa untuk berinteraksi dan mengemukakan pendapat, rasa percaya diri siswa akan semakin tinggi, motivasi belajar siswa akan meningkat, toleransi antara siswa dan guru juga akan meningkat (Mardayanti, 2020).

Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) ini memiliki kelebihan dan kekurangan menurut Suarjana dalam (Sitti Ratna, 2019) kelebihan pembelajaran model kooperatif tipe TGT yakni; (1) Lebih mementingkan alokasi waktu dan tugas, (2) Mengutamakan penerimaan terhadap perbedaan setiap orang, (3) Pembelajaran berlangsung dengan aktivitas siswa, (4) Mengajarkan siswa berlatih sosialisasi dengan siswa lain, (5) motivasi siswa lebih tinggi, (6) prestasi akademik siswa lebih baik, dan (7) kebaikan, kepekaan, dan meningkatkan toleransi (Suarjana,2014) dalam (Sitti Ratna, 2019)

Berpijak dengan permasalahan yang diatas, dilakukanlah pengujian terhadap penerapan Model Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) untuk tujuan dapat menganalisis pengaruh signifikan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (tgt) terhadap motivasi belajar dan sikap sosial siswa, menganalisis pengaruh signifikan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament terhadap motivasi belajar siswa dan untuk menganalisis pengaruh signifikan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament terhadap sikap sosial siswa sehingga dapat melihat adakah peningkatan motivasi belajar dan sikap sosial siswa diantara kelas eksperimen dan kelas kontrol di SMAN 2 Banjar.

2. Metode

Metode penelitian mempunyai peranan terhadap penelitian yang akan dilakukan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2010) dalam (Cakrawala et al., 2017) Penelitian eksperimen dimaksudkan sebagai metode penelitian yang membantu mengetahui pengaruh beberapa perlakuan terhadap perlakuan lain dalam kondisi terkendali. Penelitian ini dirancang sebagai studi penelitian Quasi Experiment (eksperimen semu) dengan Non- Equivalent Control Group Design.

Subjek penelitian yang ada dalam penelitian ini adalah guru dan kelas X SMA Negeri 2 Banjar. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol pada penelitian ini menggunakan simple random sampling. Simple Random Sampling adalah pengambilan sampel secara acak terhadap anggota suatu populasi tanpa memperhatikan kelas (tingkat) populasi tersebut (Sugiyono,2017). Dalam tekniknya digunakan sistem undian setelah terlebih dahulu dilakukan uji kesetaraan. Hasil pengambilan sampel menetapkan kelas X MIPA 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas X MIPA 4 sebagai kelas kontrol.

Tabel 1.

Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Desain*

E	01	X	02
K	03	-	04

Sumber: (Sugiyono, 2015:76)

Keterangan:

- E = Kelas kelompok eksperimen
- K = Kelas kelompok kontrol
- X = Perlakuan eksperimen
- 01 = Pretest kelas eksperimen
- 02 = Posttest kelas eksperimen
- 03 = Pretest kelas kontrol
- 04 = Posttest kelas kontrol

Pengukuran motivasi belajar siswa dalam penelitian ini menggunakan sejumlah indikator motivasi belajar dari Uno yang meliputi: (1) Adanya keinginan dan keinginan untuk sukses, (2) Adanya dorongan dan kebutuhan untuk belajar, (3) Adanya harapan dan cita-cita di masa depan, (4) Adanya penghargaan dalam proses pembelajaran, (5) Adanya sikap positif lingkungan belajar dan (6) Kegiatan pembelajaran yang menarik. Sedangkan pengukuran sikap sosial siswa sesuai dengan Kurikulum 2013, pada KI-2 akan tetapi dalam penelitian ini menganalisis sikap sosial siswa hanya pada: (1) Memiliki sikap disiplin, (2) memiliki sikap toleran/ saling menghargai, (3) memiliki sikap gotong royong dan saling bekerjasama, (4) percaya diri.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan angket. Sedangkan untuk analisis data dilakukan dengan menggunakan uji MANOVA kemudian diajukan tiga hipotesis yaitu hipotesis pertama "Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament dan model konvensional terhadap motivasi belajar dan sikap sosial siswa" yang selanjutnya data dianalisis secara simultan menggunakan uji MANOVA. Kemudian diajukan hipotesis kedua dan ketiga secara berturut-turut "Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament dan model konvensional terhadap motivasi belajar" dan "Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament dan model konvensional terhadap sikap sosial siswa" yang selanjutnya hipotesis kedua dan ketiga ini diuji menggunakan uji MANOVA parsial

Uji signifikansi dalam analisis multivariate

$$F = \frac{(n_1 + n_2 - p - 1)}{(n_1 + n_2 - p)^2} T^2$$

Keterangan:

n_1 = jumlah sampel pada group 1

n_2 = jumlah sampel pada group 2

p = banyak group

T^2 = besarnya nilai Hotelling "S" T^2

Hotelling "S" = $\sum_i^k = 1^{2i}$

Operasional dari penyelesaian formula tersebut dibantu dengan menggunakan SPSS Statistic 26.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis dapat dikatakan bahwa secara keseluruhan penerapan model pembelajaran tipe team game turnamen (tgt) berhasil meningkatkan motivasi belajar dan sikap sosial siswa. Berikut tabel hasil postes kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 2.

Hasil *posttest* motivasi belajar dan sikap sosial siswa

	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Motivasi Belajar kelas eksperimen	31	60.00	89.00	77.8387	7.14188
Sikap sosial Kelas Eksperimen	31	70.00	92.00	80.1935	6.38446
Motivasi Belajar Kelas Kontrol	30	61.00	73.00	67.6667	3.60396
Sikap Sosial Kelas Kontrol	30	56.00	76.00	67.2667	4.50236
Valid N (listwise)	30				

Tabel 2 menunjukkan rata-rata *posttest* motivasi belajar dan sikap sosial siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, hal ini terlihat dari skor kedua kelas yang menunjukkan adanya perbedaan motivasi belajar dan sikap sosial siswa. Rata-rata motivasi belajar dan sikap sosial siswa pada kelas eksperimen masing-masing sebesar 77,83 dan 80,19, sedangkan pada kelas kontrol rata-rata motivasi belajar dan sikap sosial siswa masing-masing sebesar 67,66 dan 67,26. Hasil ini menunjukkan bahwa motivasi belajar dan sikap sosial kedua kelas berbeda, terlihat bahwa kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) Siswa cenderung lebih dinamis dalam pelajaran geografi dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan model konvensional biasa dalam pembelajarannya. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar dan pola pikir sosial siswa mata pelajaran tes lebih unggul dibandingkan siswa mata pelajaran kontrol.

Penelitian ini berisi tiga hipotesis yaitu terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament terhadap motivasi dan sikap sosial siswa, kedua terdapat pengaruh signifikan model kooperatif tipe team games tournament terhadap motivasi belajar, ketiga terdapat pengaruh signifikan model kooperatif tipe team games tournament terhadap sikap sosial siswa. Uraian pembahasannya sebagai berikut.

Pengaruh signifikansi model pembelajaran kooperatif tipe *Team games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar dan sikap sosial siswa

Dalam penelitian ini, data yang terkumpul dari nilai angket yang dibagikan ke kelas eksperimen atau kelas X MIPA 3 dan kelas kontrol X MIPA 4 SMAN 2 Banjar. Dimana kedua kelas tersebut diberikan perlakuan yang berbeda, untuk kelas eksperimen menggunakan model kooperatif tipe Team games Tournament, sedangkan untuk kelas kontrol digunakan model konvensional. Untuk melihat pengaruh signifikan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) terhadap motivasi belajar dan sikap sosial siswa dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3.
Multivariate Tests^a

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	.818	129.929 ^b	2.000	58.000	.000
	Wilks' Lambda	.182	129.929 ^b	2.000	58.000	.000
	Hotelling's Trace	4.480	129.929 ^b	2.000	58.000	.000
	Roy's Largest Root	4.480	129.929 ^b	2.000	58.000	.000
Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT	Pillai's Trace	.220	8.190 ^b	2.000	58.000	.001
	Wilks' Lambda	.780	8.190 ^b	2.000	58.000	.001
	Hotelling's Trace	.282	8.190 ^b	2.000	58.000	.001
	Roy's Largest Root	.282	8.190 ^b	2.000	58.000	.001

a. Design: Intercept + KELAS
b. Exact statistic

Tabel 3 menunjukkan bahwa, uji perbandingan diambil dari rata – rata komponen motivasi belajar dan sikap sosial siswa, dengan perlakuan (eksperimen dan kontrol) terdapat uji statistik yakni pillai's trace, wilks' Lambda, Hotelling Trace, Roy's Largest Root. Hasil dari perlakuan yang signifikan oleh prosedur Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, Roy's Largest Root. Didapat nilai signifikannya 0,001, dimana $0,001 < 0,05$ sesuai kriteria bahwa H_0 (menolak) dan H_1 (menerima) maka variabel bebas Model Pembelajaran TGT menunjukkan adanya pengaruh pada variabel terikat (Motivasi Belajar dan sikap sosial).

Model kooperatif team games tournament lebih berpengaruh dibandingkan model konvensional karena terdapat permainan turnamen poin dimana setiap grup/tim yang dibentuk bersaing untuk mengumpulkan poin terbanyak dan menjadi grup pemenang. Tahapan ini akan menimbulkan kegembiraan dan keinginan untuk mengikuti kegiatan proses pembelajaran dan setiap kelompok akan berusaha menjadi kelompok yang memperoleh nilai tertinggi dibandingkan kelompok lainnya. Hal ini memperkuat pendapat Rismayani et al., (2020) yang tertuang dari hasil penelitiannya bahwa pembelajaran dengan menerapkan metode Team Games Tournament (TGT) mendorong setiap siswa untuk lebih giat dalam membaca materi, lebih memperhatikan pendidik dan belajar dalam kelompok. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran dengan menggunakan metode Team Games Tournament akan memacu siswa untuk memperebutkan kemenangan, dari hal tersebut menandakan bahwa model team games tournament menarik siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pernyataan diatas diperkuat dengan pendapat Suarjana yang menyatakan bahwa Model Kooperatif tipe Team Games Tournament ini memiliki kelebihan antara lain: (1) Adanya keinginan dan keinginan untuk sukses, (2) Adanya dorongan dan kebutuhan untuk belajar, (3) Adanya harapan dan cita-cita di masa depan, (4) Adanya penghargaan dalam proses pembelajaran, (5) Adanya sikap positif lingkungan belajar dan (6) Kegiatan pembelajaran yang menarik. Dari pernyataan tersebut sesuai dengan penelitian ini bahwa model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament dapat meningkatkan motivasi belajar siswa menjadi tinggi serta meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi yang termasuk kedalam variabel untuk pengukuran sikap sosial siswa.

Motivasi belajar dapat dipengaruhi dengan menggunakan Model pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) di dalam proses pembelajarannya, hal ini dikarenakan salah satu faktor games (permainan) yang ada didalam sintak model pembelajaran tipe Team Games Tournament (TGT). Siswa cenderung akan lebih aktif dan semangat dalam proses pembelajaran dikarenakan suasana belajar yang seru dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Muryani (2019) dalam penelitiannya yang berjudul Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berlatih Lari Pada Siswa Kelas 3 SD Negeri Nganjat Polanharjo Klaten 2018/2019 Semester I, Muryani mengatakan

bahwa model permainan perlombaan beregu Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar setiap siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SD Negeri Nganjat Polanharjo Klaten pada bahan ajar pendidikan pendidikan jasmani tentang latihan lari. Dengan adanya permainan kompetisi beregu Team Games Tournament (TGT), suasana pembelajaran pendidikan jasmani menjadi lebih menyenangkan dan berbeda dari biasanya. Suasana pembelajaran yang menyenangkan ini membuat siswa bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Nuraida (2021) menyatakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Groups Tournament (TGT) yang dikembangkan oleh Robert Slavin (1990) merupakan suatu teknik pembelajaran yang memadukan pembelajaran kelompok dan kompetisi kelompok dan dapat digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran. Berdasarkan pengertian tersebut dapat diketahui bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Groups Tournament berupa model pembelajaran yang menekankan pada kerja tim yang menarik dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, dalam penelitian ini terbukti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament meningkatkan motivasi belajar dan sikap sosial siswa. Peningkatan motivasi belajar terlihat dari semakin aktifnya siswa dalam pelaksanaan pembelajaran sedangkan dalam sikap sosial siswa, para siswa semakin menghargai teman sekelasnya. Hasil uji analisis dan uraian penjelasan memperkuat bahwa penerapan model kooperatif tipe team games tournament memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa dan sikap sosial siswa.

Pengaruh aaaaaasignifikansi model pembelajaran kooperatif tipe *Team games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar

Motivasi belajar sangatlah penting bagi setiap siswa. Dalam penelitian ini motivasi akademik diukur dengan cara siswa mengisi angket dan mencatat. Tabel 4 menyajikan uji parsial MANOVA untuk mengetahui pengaruh signifikan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament terhadap motivasi belajar siswa.

Tabel 4.
Tesis of Between Subjects Effect

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	Motivasi Belajar	182.881 ^a	1	182.881	12.238	.001
	Sikap sosial	136.231 ^b	1	136.231	6.101	.016
Intercept	Motivasi Belajar	2470.684	1	2470.684	165.333	.000
	Sikap sosial	2843.117	1	2843.117	127.326	.000
Model Pembelajaran TGT	Motivasi Belajar	182.881	1	182.881	12.238	.001
	Sikap sosial	136.231	1	136.231	6.101	.016
Error	Motivasi Belajar	881.676	59	14.944		
	Sikap sosial	1317.441	59	22.330		
Total	Motivasi Belajar	3558.000	61			
	Sikap sosial	4318.000	61			
Corrected Total	Motivasi Belajar	1064.557	60			
	Sikap sosial	1453.672	60			

a. R Squared = .172 (Adjusted R Squared = .158)

b. R Squared = .094 (Adjusted R Squared = .078)

Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai signifikansi motivasi belajar = 0,001 < 0.05 yang berarti hipotesis kedua diterima, hal tersebut bermakna terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament terhadap motivasi belajar.

Saat akan memulai penelitian, sebelum menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament setiap siswa pada kelas eksperimen dan kontrol diberikan pretest untuk melihat seberapa motivasi belajar yang dimiliki siswa, pengukuran dilakukan dengan bantuan angket motivasi belajar. Setelah dilakukan pretest dan penerapan model kooperatif tipe team games tournament pada kelas eksperimen dan model konvensional pada kelas kontrol barulah diberikan posttest dengan memberikan angket motivasi belajar pada kedua kelas (eksperimen dan kontrol).

Pada Tabel 1 terlihat bahwa antara kelas eksperimen (menerapkan model kooperatif TGT) dengan kelas kontrol (menerapkan model konvensional) nilai motivasi belajar post-test berbeda, yang mana rata-rata nilai motivasi belajar kelas berbeda. Kelas eksperimen sebesar 77,83% sedangkan kelas kontrol sebesar 67,66% menunjukkan pembelajaran bersamamodel kooperatif tipe team games tournament lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut terjadi karena kondisi belajar yang menarik bagi siswa, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi untuk melakukan yang lebih dalam proses

pembelajaran dikarenakan adanya games dan tournament untuk memperoleh reward dari guru diakhir pembelajaran jika mendapat skor tertinggi.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Hamzah B. Uno yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik adalah motivasi yang ada dalam diri tiap individu misalnya keinginan berhasil. Pernyataan tersebut juga didukung oleh penelitian dari Bayu (Bayu Adi Nugraha, Sumarmi, 2016) pada penelitian yang dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament Terhadap Motivasi Belajar Geografi Siswa Kelas X SMAN 10 Malang" mengatakan bahwa model pembelajaran Team Game Tournament mempunyai keunggulan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena mengandung unsur penguat (reinforcement). Seluruh siswa dituntut untuk berkompetisi dengan kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu. Sejalan dengan penelitian ini, games tournament dibantu dengan kartu soal bernomor yang wajib dijawab oleh setiap siswa untuk memperebutkan skor tertinggi, dengan hal tersebut dapat membangkitkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa disaat proses pembelajaran.

Dengan demikian berdasarkan hasil analisis dan penjelasan di atas dapat dipastikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (tgt) akan memberikan pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, dapat dikatakan pula hipotesisnya adalah "terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe Team Games Tournament terhadap motivasi belajar."

Pengaruh Signifikan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Team games Tournament (TGT) Terhadap Sikap Sosial Siswa

Pada pembahasan ini akan dijelaskan mengenai pengaruh signifikansi model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) terhadap sikap sosial siswa. Data yang ada dalam penelitian ini adalah data yang didapatakanaaaaa dari nilai posttest yang dibagikan ke kelas eksperimen atau kelas X MIPA 3 dan kelas kontrol X MIPA 4 yang mana telah diberikan perlakuan berbeda. Untuk kelas eksperimen diberi perlakuan pembelajaran model kooperatif tipe Team games Tournament dan kelas kontrol diberi perlakuan pembelajaran konvensional. Setelah data di analisis berdasarkan tabel 3 nilai signifikansi sikap sosial siswa = $0.016 < 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament terhadap sikap sosial siswa.

Pada awal penelitian, rata-rata angket pretest sikap sosial siswa sebesar 72 setelah dilakukan pembelajaran oleh guru dengan mengganti model pembelajaran konvensional kemudian menerapkan model Team games tournament dikelas terjadi peningkatan nilai rata-rata angket posttest sebesar 80,19 yang menandakan bahwa pembelajaran dengan model kooperatif tipe team games tournament lebih efektif dalam meningkatkan sikap sosial siswa. Hal itu terjadi karena pada pembelajaran yang menerapkan model kooperatif tipe team games tournament dalam pembelajarannya selain siswa berinteraksi dengan guru siswa juga berinteraksi dengan teman sekelasnya. Dikarenakan dalam model TGT tersebut, siswa dalam belajar dibentuk kelompok-kelompok yang didalamnya terdiri dari 5-6 siswa yang heterogen. Melalui kelompok siswa tersebut terjadilah interaksi sesama siswa di dalam kelas, siswa akan cenderung lebih menghargai pendapat dari orang lain, hal tersebut menunjukkan karakter peduli terhadap sesama yang nantinya meningkatkan sikap sosial antar siswa di dalam kelas selama pembelajaran berlangsung.

Hal ini sejalan dengan Kurt Levin dan Morton Deutch dalam Koes dalam (Tristaningrat et al., 2020) berpendapat bahwa dalam psikologi sosial, diskusi kelompok, terutama ketika seluruh anggota kelompok bertanggung jawab, lebih efektif dalam mengubah sikap dan perilaku individu. Membentuk kelompok menurut pola tertentu akan menciptakan interaksi sosial antar siswa yang menunjukkan pola tertentu, sehingga struktur kognitif siswa juga cenderung berkembang.

Sejalan juga dengan penelitian Suprianingsih et al., (2023) yang berjudul "Meningkatkan Sikap Sosial Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Siswa Sekolah Dasar" menyatakan penggunaan model Kooperatif Tipe Team Game Tournament(TGT) dapat meningkatkan sikap sosial siswa kelas IV SDN 032 Kualu karena dari hasil observasi menunjukkan kemampuan siswa dalam menerima keberhasilan. Anggota kelompok dibentuk secara acak dan berkolaborasi dengan anggota lain. kelompoknya masing-masing Individu, lebih tertarik pada anggota kelompok, disiplin saat melaksanakan tugas kelompok atau saat menjawab pertanyaan, sopan saat mengemukakan pendapat atau hasil diskusi, percaya diri dalam berkomunikasi dan bertanggung jawab atas jawaban kelompok atau diri sendiri. tanggapan. Hal ini menunjukkan bahwa faktor luar/eksternal yang mempengaruhi perubahan sikap sosial seseorang dapat berupa interaksi sosial dalam kelompok.

Pada penelitian Dewi et al., (2021) dengan judul Analisis Sikap Sosial Siswa pada Pembelajaran IPS: Studi Kasus di SD Negeri 38 Sengawang Hilir Kelas 4 Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, sikap sosial siswa dinilai baik. Baik dari segi sikap sopan maupun rasa percaya diri siswa. Sesuai pengumuman di atas, pada saat pelaksanaan pembelajaran di kelas. Baik dari aspek sikap santun maupun sikap percaya diri

siswa. Selaras dengan pendapat diatas, pada saat pelaksanaan pembelajaran dikelas X MIPA 3 yang menggunakan model kooperatif tipe team games tournament siswa juga memiliki rasa percaya diri yang yang bisa dikatakan tinggi dikarenakan setiap pertemuan hampir merata siswa berani mengajukan pendapat dan argument nya di dalam kelas. Jadi berdasarkan hasil analisis dan uraian penjelasan diatas, maka dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament akan dapat berpengaruh pada peningkatan sikap sosial siswa. Dengan begitu juga dapat dikatakan hipotesis yang menyatakan bahwa "Terdapat pengaruh signifikansi penerapan model pembelajaran tipe kooperatif team games tournament terhadap sikap sosial siswa.

4. Simpulan dan saran

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah penerapan model pembelajarann kooperatif tipe team games tournament oleh guru memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar dan sikap sosial siswa, berdasarkan hasil uji hipotesis. mendapatkan. nilai-nilai penting bagi Pillai's Trace, Wilks' Trace, Hotel's Trace, Roy's Greatest Roots. Nilai signifikannya sebesar 0,001 dimana $0,001 < 0,05$ sesuai dengan kriteria H_0 (menolak) dan H_1 (menerima), hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kolaboratif tipe Team Games Tournament terhadap motivasi belajar dan sikap sosial siswa. dilahirkan. Maka akan terdapat pengaruh yang signifikan model kooperatif seperti Team Game Tournament terhadap motivasi belajar, dimana nilai signifikan motivasi belajar = $0,001 < 0,05$ yang berarti hipotesis kedua diterima yaitu Team Game Tournament Model pembelajaran kooperatif tipe (TGT) berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar. Ketiga, terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament terhadap peningkatan sikap sosial siswa, dimana nilai signifikansi sikap sosial siswa = $0,016 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh terhadap peningkatan sikap sosial siswa.

Daftar Rujukan

- Achdiyat, M., & Andriyani, F. (2016). Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Model Pembelajaran Teams Assisted Individualization (TAI). *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(3), 246–255. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i3.996>
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Anjelita, C. (2022). Pendidikan yang Berkualitas. *ReseachGate*, June, 1–7.
- Dewi, C., Widiawati, S., Anitra, U., & Mertika, R. (2021). Analisis Sikap Sosial Siswa pada Pembelajaran IPS: Studi Kasus di SD Negeri 38 Sengawang Hilir Kelas 4. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSSE)*, 3(2), 141–150. <http://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/ijssse>
- Bayu, A. N., Sumarmi, P. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament Terhadap Motivasi Belajar Geografi siswa kelas X SMAN 10 Malang. *Media Komunikasi Geografi*, 17, 1–12.
- Dewi, F. (2019). *Peran Kinerja Guru*. 289–298.
- Hidayah, R. N., Nisa, J., & Nurochim, N. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Pelajaran Geografi Kelas X IPS2 (Studi Kasus Madrasah Aliyah Nur As-Sholihat). *Sosio-Didaktika: Social Science Education Journal*, 9(1), 7–14. <https://doi.org/10.15408/sd.v9i1.24932>
- Mardayanti, M. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Prosedur Administrasi di SMK Batik 2 Surakarta*. 2, 121–134.
- Muryani, S. (2019). Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berlatih Lari Pada Siswa Kelas 3 SD Negeri Nganjat Polanharjo Klaten 2018/2019 Semester I. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(4), 260–270.
- Nur'aini, F., Ulumuddin, I., Sari, L. S., & Fujianita, S. (2021). Meningkatkan Kemampuan Literasi Dasar Siswa Indonesia Berdasarkan Analisis Data PISA 2018. *Pusat Penelitian Kebijakan*, 3, 1–10.
- Nuraida, I. (2021). Penerapan Model Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Iis 3 Sma Negeri 1 Telagasari Pada Mata Pelajaran Geografi. *SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 1(3), 127–132. <https://doi.org/10.51878/social.v1i3.837>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0, November*, 289–302.
- Rismayani, L. D., Kertih, I. W., & Sendratari, L. P. (2020). Penanaman Sikap Sosial Melalui Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4(1), 8–15. <https://doi.org/10.23887/pips.v4i1.3164>

- Samara, D. (2016). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Negeri Model Terpadu Madani Palu. *Katalogis*, 4(7), 205–214.
- Sitti R. D. (2019). Perbandingan hasil belajar PAI melalui model pembelajaran kooperatif learning tipe TGT dan Jiqsaw. *Jurnal Al-Ta'dib*, 59.
- Suprianingsih, H., Ananda, R., & Daulay, M. I. (2023). *JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan Meningkatkan Sikap Sosial Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Siswa Sekolah Dasar*. 49–56.
- Sutrisna, N. (2021). Analisis Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik Sma Di Kota Sungai Penuh. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(12), 2683–2694.
- Tristaningrat, M. A. N., Mahartini, K. T., & Dewi, L. N. K. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Games- Tournament (TGT) Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas V SDN 1 Padangbulia Tahun Ajaran 2019/2020. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 21–28.