

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* DAN *TEAM GAME TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR DITINJAU DARI MOTIVASI SISWA KELAS X SMA NEGERI DI KABUPATEN SLEMAN**

**THE EFFECTIVENESS OF *PROBLEM BASED LEARNING* AND *TEAM GAME TOURNAMENT* TOWARDS LEARNING RESULTS BASED ON STUDENTS MOTIVATION IN THE TENTH GRADE OF STATE HIGH SCHOOLS IN SLEMAN REGENCY**

Oleh : Sartika Apriyani, Jurusan Pendidikan Geografi, FIS, UNY,  
Email: [Sartikaapriyani84@gmail.com](mailto:Sartikaapriyani84@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Perbedaan keefektifan hasil belajar geografi antara siswa yang belajar dengan model *problem based learning* dan *Team game Tournament*; (2) Perbedaan keefektifan hasil belajar geografi antara siswa yang menggunakan model *problem based learning* dan *Team game Tournament* bagi siswa dengan motivasi tinggi; (3) Perbedaan keefektifan hasil belajar geografi antara siswa yang menggunakan model *problem based learning* dan *Team game Tournament* bagi siswa dengan motivasi belajar rendah; (4) Interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi dalam mempengaruhi hasil belajar geografi. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan eksperimen semu. Populasi penelitiannya adalah siswa kelas X di SMA Negeri 2 Ngaglik dan SMA Negeri 1 Mlati dengan sampel siswa kelas X IIS 2 SMA N 2 Ngaglik dan siswa kelas X MIPA 1 SMA N 1 Mlati. Hasil eksperimen menunjukkan bahwa: (1) hasil belajar geografi dengan model *team game tournament* lebih tinggi dibandingkan model *problem based learning* ( $47,21 > 40,04$ ) dengan nilai  $p$  0,042; (2) bagi siswa dengan motivasi tinggi hasil belajar geografi dengan model *team game tournament* lebih tinggi dibandingkan model *problem based learning* ( $54,92 > 41,45$ ) dengan nilai  $p$  0,000; (3) bagi siswa dengan motivasi rendah hasil belajar geografi dengan model *team game tournament* lebih rendah dibandingkan model *problem based learning* ( $27,50 < 33,93$ ) dengan nilai  $p$  0,021 (4) terdapat interaksi model dengan motivasi dalam mempengaruhi hasil belajar geografi dengan nilai  $p$  0,003.

Kata Kunci: *problem based learning*, *team game tournmanet*, motivasi belajar, hasil belajar geografi.

**ABSTRACT**

The aim of this study was to find out: (1) the difference of effectiveness of geography learning results between students who learn using Problem Based Learning model and Team Game Tournament model; (2) the difference of effectiveness of geography learning results between students who learn using Problem Based Learning model and Team Game Tournament model of those with high motivation; (3) the difference of effectiveness of geography learning results between students who learn using Problem Based Learning model and Team Game Tournament model of those with low motivation; (4) the interaction between learning model and students motivation in influencing geography learning results. This study was conducted using quasi-experiment. The population were students of class X in SMA N 2 Ngaglik and SMA 1 Mlati. The sample were students of class X IIS 2 SMA N 2 Ngaglik and students of class X MIPA 1 SMA N 1 Mlati. The experiment showed that: (1) the geography learning result using Team Game Tournament model is higher than that of that using Problem Based Learning model ( $47,21 > 40,04$ ) with the  $p$ -value at 0,042; (2) for highly motivated students, the geography learning result using Team Game Tournament is higher than that of that using Problem Based Learning model ( $54,92 > 41,45$ ) with the  $p$ -value at 0,000; (3) for low motivated students, the geography learning result using Team Game Tournament is lower than that of that using Problem Based Learning model ( $27,50 < 33,93$ ) with the  $p$ -value at 0.021; (4) there is an interaction between learning models and students motivation in influencing geography learning results with the  $p$ -value 0,003.

Keywords: Problem Based Learning model, Team Tournament Game model, students motivation, geography learning result

## PENDAHULUAN

Guru memegang peranan penting dan strategis dalam upaya membentuk watak bangsa dan mengembangkan potensi siswa dalam rangka pembangunan sumber daya manusia (SDM). Sehubungan dengan peranan tersebut, seorang guru dituntut harus mempunyai kompetensi yang memadai dalam hal pengajaran di sekolah. Salah satu komponen yang harus dimiliki oleh seorang guru dalam menjalankan tugasnya sebagai guru yang profesional adalah guru sebagai motivator. Motivasi merupakan aspek yang sangat penting guna memperoleh hasil belajar yang optimal, sehingga guru dituntut untuk lebih kreatif untuk dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Motivasi sangat diperlukan dalam proses belajar karena motivasi menentukan tingkat keberhasilan hasil belajar.

Geografi merupakan salah satu mata pelajaran peminatan dalam kurtilas, sehingga keberadaan mata pelajaran geografi sedikit membosankan apabila tidak diimbangi dengan penggunaan model pembelajaran yang sesuai. Rendahnya hasil geografi disebabkan oleh beberapa faktor antara lain yaitu: model pembelajaran *Problem Based Learning* dan media yang digunakan *Power Point* berdampak pada kurangnya antusias siswa untuk belajar geografi dan kecenderungan motivasi belajar geografi menurun, di dalam kelompok siswa kurang bekerja sama dan kurang menghargai pendapat orang lain. Dengan memperhatikan kondisi tersebut, maka perlu dilakukan perbaikan strategi pembelajaran yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif dan

bersemangat dalam belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan mencukupi kebutuhan motivasi siswa. Salah satu alternatifnya adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif melalui *Team Game Tournament*.

Penelitian ini dilakukan di kelas X SMA N Kabupaten Sleman. Penentuan lokasi sekolah untuk dijadikan subjek penelitian ditentukan sesuai dengan kondisi akademis dan tingkat kecerdasan siswa. Dari 17 SMA Negeri terpilih 2 untuk dijadikan subjek penelitian dilihat dari kesetaraan SMA baik dalam kondisi akademis maupun tingkat kecerdasan siswa, yaitu SMA N 2 Ngaglik dan SMA N 1 Mlati yang merupakan sekolah dengan akreditasi A dan menggunakan kurikulum 2013 sesuai dengan kriteria subjek penelitian. Berdasarkan pada uraian tersebut penelitian ini berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Team Game Tournament* Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Motivasi Siswa Kelas X SMA Negeri di Kabupaten Sleman”

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif. Berdasarkan tujuannya, penelitian ini termasuk pada jenis eksperimen karena tujuannya untuk mengetahui keefektifan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Team Game Tournament*. Desain penelitian yang digunakan adalah *Quasi Exsperimental Design* atau desain eksperimen semu. Penelitian ini dilakukan di SMA N 2 Ngaglik

dan SMA N 1 Mlati. Waktu pelaksanaan penelitian pada bulan Maret-Mei 2017. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X di SMA N 2 Ngaglik dan SMA N 1 Mlati tahun ajaran 2016/2017.

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, antara lain tes, angket dan dokumentasi. Teknik pengolahan data dan analisis data menggunakan perhitungan prasyarat analisis dan pengujian hipotesis. Perhitungan normalitas perlu dilakukan karena akan di lakukan uji rata-rata. Perhitungan homogenitas bertujuan untuk mengetahui variansi dari kedua sampel sama atau tidak. Jika kedua kelompok tersebut mempunyai varian yang sama maka kelompok tersebut dikatakan homogeny. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan rumus *t-test* atau uji t dua pihak dan *two way anova* atau anova dua jalan. Langkah-langkah pengujian hipotesis adalah menentukan hipotesis dan uji statistik. Uji statistik menggunakan program komputer *IBM Statistic 23* untuk menguji dari hasil pengumpulan dan analisis data dengan taraf signifikansi 5%. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan Uji-t setelah data diketahui normal, homogen dan perhitungan *gain score* dari data *pre-test* dan *post-test* dari kedua sampel.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Uji Prasyarat Analisis

#### 1. Uji Normalitas

Berdasarkan uji normalitas menggunakan program SPSS 23.0 dengan

metode *Kolmogorof Smirnov* didapat nilai signifikansi dari kelas eksperimen PBL sebesar 0,200 dan kelas eksperimen TGT sebesar 0,170. Dapat disimpulkan nilai signifikansi hasil perhitungan pada masing-masing data tersebut berasal dari populasi yang terdistribusi normal dan memenuhi asumsi untuk dilakukan uji statistik parametrik.

### 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui homogenitas varians masing-masing kelas yang dibandingkan baik kelas eksperimen model pembelajaran PBL maupun pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran TGT. Uji homogenitas yang dipakai dalam penelitian ini adalah uji *Levene's Test*. Kriteria pengujian varians kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran PBL dan TGT dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi  $\alpha = 0,05$  ( $p > 0,05$ ). Kemudian jika nilai  $\alpha$  ( $p < 0,05$ ) maka dinyatakan tidak homogen.

Dari hasil perhitungan uji homogenitas menggunakan program SPSS 23.0 didapat nilai signifikansi sebesar 0,066 yang artinya nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka kelas eksperimen model PBL dan TGT dinyatakan homogen.

### B. Data Hasil Pelaksanaan Penelitian

#### 1. Pre-Test

- a. Data Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen model PBL dan TGT

Tabel Rangkuman Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Kelas eksperimen model PBL dan TGT

Pretest PBL		
Skor	Frekuensi	Persentase
36,66	1	3,1 %
40	2	6,3%
43,33	2	6,3%
46,66	1	6,3%
50	3	9,4%
53,33	6	9,4%
56,66	2	6,3%
60	2	6,3%
63,33	4	12,5%
66,66	6	18,8%
70	2	6,3%
73,33	1	3,1%
Total	32	100 %
Rata-rata	= 56,87	
Standar Deviasi	= 9,9	

Pretest TGT		
Skor	Frekuensi	Persentase
30	1	3,1 %
33,33	1	3,1%
36,66	5	15,6%
40	2	6,3%
43,33	4	12,5%
46,66	4	12,5%
50	4	12,5%
53,33	5	15,6%
56,66	4	12,5%
60	1	3,1%
66,66	1	3,1%
Total	32	100 %
Rata-rata	= 47,07	
Standar Deviasi	= 8,6	

Tabel tersebut menunjukkan hasil *pretest* kelas eksperimen model PBL diperoleh nilai terendah 36,66 , nilai tertinggi 73,33 , nilai rata-rata sebesar 56,87 dan standar deviasi 9,9. Sedangkan hasil *pretest* kelas eksperimen model TGT diperoleh nilai terendah 30, nilai tertinggi 66,66 , nilai rata-rata sebesar 47,07 dan standar deviasi 8,6.

b. Data *Pretest* Hasil Belajar Geografi Kelas Eksperimen Model PBL dan TGT Kategori Motivasi Belajar Tinggi

Tabel Rangkuman Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen Model PBL dan TGT Kategori Motivasi Belajar Tinggi

Pretest Motivasi Tinggi PBL		
Skor	Frekuensi	Persentase
36,66	1	3,8%
40	1	3,8%
43,33	2	7,7%
46,66	1	3,8%
50	2	7,7%
53,33	4	15,4%
56,66	2	7,7%
60	1	3,8%
63,33	4	15,4%
66,66	6	23,1%
70	1	3,8%
73,33	1	3,8%
Total	26	100 %
Rata-rata	= 57,43	
Standar Deviasi	= 9,99	

Pretest Motivasi Tinggi TGT		
Skor	Frekuensi	Persentase
33,33	1	4,3%
36,66	2	8,7%
40	1	4,3%
43,33	2	8,7%
46,66	4	17,4%
50	4	17,4%
53,33	4	17,4%
56,66	3	13%
60	1	4,3%
66,66	1	4,3%
Total	23	100 %
Rata-rata	= 49,12	
Standar Deviasi	= 7,99	

(Sumber: Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen Motivasi Tinggi yang Diolah)

Tabel tersebut menunjukkan hasil *pretest* kelas eksperimen model PBL kategori motivasi tinggi diperoleh nilai terendah 36,66, nilai tertinggi 73,33 , nilai rata-rata sebesar 57,43 dan standar deviasi 9,99. Sedangkan hasil *pretest* kelas eksperimen model TGT kategori motivasi tinggi diperoleh nilai terendah 33,33 , nilai tertinggi 66,66 , nilai rata-rata sebesar 49,12 dan standar deviasi 7,99.

c. Data *Pretest* Hasil Belajar Geografi Kelas Eksperimen Model PBL dan TGT Kategori Motivasi Belajar Rendah

Tabel Rangkuman Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen Model PBL & TGT Kategori Motivasi Belajar Rendah

Pretest Motivasi rendah PBL		
Skor	Frekuensi	Persentase
40	1	16,7%
50	1	16,7%
53,33	2	33,3%
60	1	16,7%
70	1	16,7%
Total	6	100 %
Rata-rata	= 54,44	
Standar Deviasi	= 10,03	

Pretest Motivasi rendah TGT		
Skor	Frekuensi	Persentase
30	1	11,1%
36,66	3	33,3%
40	1	11,1%
43,33	2	22,2%
53,33	1	11,1%
56,66	1	11,1%
Total	9	100 %
Rata-rata	= 41,84	
Standar Deviasi	= 8,51	

(Sumber: Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen Motivasi Rendah yang Diolah)

Tabel tersebut menunjukkan hasil *pretest* kelas eksperimen model TGT kategori motivasi rendah diperoleh nilai terendah 40, nilai tertinggi 70 , nilai rata-rata sebesar 54,44 dan standar deviasi 10,03. Sedangkan hasil *pretest* kelas eksperimen model TGT kategori motivasi rendah diperoleh nilai terendah 30, nilai tertinggi 56,66 , nilai rata-rata sebesar 41,84 dan standar deviasi 8,51.

d. Data Hasil Angket Gaya Belajar

Tabel Rangkuman Data Perolehan Skor Angket Motivasi Belajar

Kelas Eksperimen	Kategori Motivasi Belajar		Jumlah Siswa
	Tinggi	Rendah	
PBL	26	6	32
TGT	23	9	32

(Sumber: Perolehan Skor Angket Motivasi yang Diolah)

Tabel tersebut menunjukkan bahwa dalam kelas eksperimen model PBL terdapat siswa dengan motivasi belajar tinggi sejumlah 26 orang dan motivasi belajar yang berjumlah 6 orang dari jumlah satu kelas 32 orang. Sedangkan pada kelas eksperimen model TGT terdapat siswa dengan kecenderungan motivasi belajar tinggi sejumlah 23 orang dan motivasi belajar rendah sejumlah 9 orang dari jumlah satu kelas 32 orang.

e. Data *Posttest* Hasil Belajar Geografi kelas eksperimen model PBL

Tabel Rangkuman Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen Model PBL dan TGT

<i>Posttest</i> PBL			<i>Posttest</i> TGT		
Skor	Frekuensi	Persentase	Skor	Frekuensi	Persentase
56,66	3	9,4%	50	2	6,3%
63,33	4	12,5%	53,33	1	3,1%
66,66	1	3,1%	56,66	3	9,4%
70	4	12,5%	60	1	3,1%
73,33	3	9,4%	70	5	15,6%
76,66	2	6,3%	73,33	2	6,3%
80	9	28,1%	76,66	3	9,4%
83,33	5	12,5%	80	2	6,3%
86,66	1	3,1%	83,33	8	25%
Total	32	100 %	86,66	1	3,1%
Rata-rata	= 73,95		Total	32	100 %
Standar Deviasi	= 8,8		Rata-rata	= 71,55	
			Standar Deviasi	= 10,97	

(Sumber: Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen yang Diolah)

Tabel tersebut menunjukkan hasil *posttest* kelas eksperimen model PBL diperoleh nilai terendah 56,66 , nilai tertinggi 86,66 , nilai rata-rata sebesar 73,95 dan standar deviasi 8,8. Sedangkan hasil *posttest* kelas eksperimen model TGT diperoleh nilai terendah 50, nilai tertinggi 86,66 , nilai rata-rata sebesar 71,55 dan standar deviasi 10,97.

f. Data *Posttest* Hasil Belajar Geografi Kelas Eksperimen Model PBL dan TGT Kategori Motivasi Belajar Tinggi

Tabel Rangkuman Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen Model PBL dan TGT Kategori motivasi Belajar Tinggi

<i>Posttest</i> Motivasi Tinggi PBL			<i>Posttest</i> Motivasi Tinggi TGT		
Skor	Frekuensi	Persentase	Skor	Frekuensi	Persentase
56,66	3	11,5%	66,66	3	13%
63,33	2	7,7%	70	4	17,4%
70	4	15,4%	73,33	2	8,7%
73,33	1	3,8%	76,66	3	13,0%
76,66	2	7,7%	80	2	8,7%
80	8	30,8%	83,33	8	34,8%
83,33	5	19,2%	86,66	1	4,3%
86,66	1	3,8%	Total	23	100 %
Total	26	100 %	Rata-rata	= 76,95	
Rata-rata	= 74,86		Standar Deviasi	= 6,6	
Standar Deviasi	= 9,10				

(Sumber: Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen Motivasi Tinggi yang Diolah)

Tabel tersebut menunjukkan hasil *posttest* kelas eksperimen model PBL siswa yang memiliki kecenderungan motivasi belajar tinggi diperoleh nilai terendah 56,66 , nilai tertinggi 86,66 , nilai rata-rata sebesar 74,86 dan standar deviasi 9,10. Sedangkan *posttest* kelas eksperimen model TGT kategori motivasi belajar tinggi diperoleh nilai terendah 66,66 , nilai tertinggi 86,66 , nilai rata-rata sebesar 76,95 dan standar deviasi 6,6.

g. Data *Posttest* Hasil Belajar Geografi Kelas Eksperimen Model PBL Kategori Motivasi Belajar Rendah

Tabel Rangkuman Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen Model PBL dan TGT Kategori Motivasi Belajar Rendah

<i>Posttest</i> Motivasi Rendah PBL			<i>Posttest</i> Motivasi Rendah TGT		
Skor	Frekuensi	Persentase	Skor	Frekuensi	Persentase
63,33	2	33,3%	50	2	22,2%
66,66	1	16,7%	53,33	1	11,1%
73,33	2	33,3%	56,66	3	33,3%
80	1	16,7%	60	1	11,1%
Total	6	100 %	66,66	1	11,1%
Rata-rata	=		70	1	11,1%
69,99			Total	9	100 %
Standar Deviasi	= 6,66		Rata-rata	=	
			57,77		
			Standar Deviasi	= 6,87	

(Sumber: Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen Motivasi Rendah yang Diolah)

Hasil *posttest* kelas eksperimen model PBL kategori motivasi belajar rendah diperoleh nilai terendah 63,33 , nilai tertinggi 80, nilai rata-rata sebesar 69,99 dan standar deviasi 6,66. Sedangkan *posttest* kelas eksperimen model TGT kategori motivasi belajar rendah diperoleh nilai terendah 50 , nilai tertinggi 70 , nilai rata-rata sebesar 57,77 dan standar deviasi 6,87.

h. Perbandingan Rata-rata Nilai *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar Geografi Kelas Eksperimen Model PBL dan TGT

Tabel Perbandingan Hasil *Pretest*, *Posttest* dan Selisih Nilai *Pretest* dan *Posttest* (*Gain Score*) Kelas Eksperimen Model PBL dan TGT (Sumber: *Gain Score* Kelas Eksperimen)

Jenis Tes	Kelas	N	Mean	Std.Deviasi
<i>Pretest</i> Hasil Belajar Geografi	Eksperimen PBL	32	56,87	9,90
	Eksperimen TGT	32	47,07	8,66
<i>Posttest</i> Hasil Belajar Geografi	Eksperimen PBL	32	73,95	8,81
	Eksperimen TGT	32	71,55	10,97
Peningkatan Hasil Belajar Geografi	Eksperimen PBL	32	40,04	12,04
	Eksperimen TGT	32	47,21	15,04

Tabel tersebut menunjukkan bahwa perbandingan hasil belajar geografi antara kelas eksperimen model PBL dan TGT terdapat perbedaan hasil yang signifikan. Kedua kelas eksperimen tersebut memiliki hasil belajar yang berbeda, baik dari segi *pretest* maupun *posttest*, terutama pada peningkatan hasil belajar yang dilihat dari selisih antara nilai *posttest* dan *pretest* (*gain score*) terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Hasil peningkatan belajar geografi menunjukkan bahwa TGT lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar dibandingkan PBL.

i. *Gain Score* Hasil Belajar Geografi Kelas Eksperimen Model PBL dan TGT Ditinjau dari Motivasi Belajar

Tabel Perbandingan Hasil *Gain Score* Kelas Eksperimen Model PBL dan TGT Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa

Jenis Tes	Kelas	N	Mean	Std.Deviasi
Hasil Belajar Geografi	Eksperimen PBL Kategori Motivasi Tinggi	26	41,45	13,20
	Eksperimen TGT Kategori Motivasi Tinggi	23	54,92	9,68
	Eksperimen PBL Kategori Motivasi Rendah	6	33,93	6,10
	Eksperimen TGT Kategori Motivasi Rendah	9	27,50	3,39
Peningkatan Hasil Belajar Geografi	Motivasi Tinggi	49	47,77	13,41
	Motivasi Rendah	15	30,07	5,52

(Sumber: *Gain Score* Model Pembelajaran Ditinjau dari Motivasi yang Diolah)

Tabel Hasil Eksperimen Desain *Nonequivalent control grup* Model PBL dan TGT dalam Pembelajaran Geografi Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri di Kabupaten Sleman

Model Pembelajaran	PBL	TGT
Motivasi Belajar Tinggi	41,45	54,92
Motivasi Belajar Rendah	33,93	27,50
Peningkatan Hasil Belajar	75,38	82,42

(Sumber: *Gain Score* Model Pembelajaran Ditinjau dari Motivasi dengan Desain yang Diolah)

Tabel tersebut menunjukkan bahwa perbedaan peningkatan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model PBL dan TGT. Hasil peningkatan menunjukkan bahwa TGT lebih efektif dibandingkan dengan PBL. Sedangkan bila ditinjau dari motivasi tinggi, TGT lebih efektif dibanding dengan PBL dan ditinjau dari motivasi rendah, PBL lebih efektif dibanding dengan TGT. Perbandingan hasil belajar geografi antara kelas eksperimen model PBL dan TGT ditinjau dari motivasi belajar terdapat perbedaan hasil yang signifikan. Kedua kelas eksperimen ditinjau dari motivasi belajar tersebut memiliki hasil belajar yang berbeda,

terutama pada peningkatan hasil belajar yang dilihat dari selisih antara nilai *posttest* dan nilai *pretest* terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan.

### C. Uji Hipotesis

#### 1. Uji-t

Penelitian ini menggunakan Uji-t untuk menguji hipotesis penelitian. Uji-t bertujuan untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil belajar antara penggunaan model pembelajaran PBL dan TGT dalam meningkatkan hasil belajar geografi dan perbedaan hasil belajar antara penggunaan model PBL dan TGT bagi siswa dengan motivasi tinggi & rendah. Dalam penelitian ini data yang digunakan untuk perhitungan adalah data *gain score* yang merupakan data tes hasil belajar siswa kelas eksperimen model pembelajaran PBL & TGT dan data *gain score* berdasarkan motivasi siswa. Uji-t dilakukan dengan bantuan program SPSS 23.0. jika nilai signifikansi > 0,05 maka artinya tidak ada perbedaan keefektifan rata-rata hasil belajar geografi dengan menggunakan model pembelajaran PBL dan TGT dan tidak ada perbedaan keefektifan rata-rata hasil belajar dengan model PBL dan TGT bagi siswa dengan motivasi tinggi & rendah.

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan program SPSS 23.0 diperoleh nilai signifikansi 0,042 atau lebih kecil dari 0,05 berarti dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan keefektifan rata-rata hasil belajar yang signifikansi antara kelas eksperimen yang menggunakan model

pembelajaran PBL dengan kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran TGT dan rata-rata hasil belajar menggunakan TGT lebih efektif dibanding dengan menggunakan model pembelajaran TGT sehingga hipotesis pada penelitian yang diajukan diterima. Hasil perhitungan SPSS 23.0 juga diperoleh nilai signifikansi 0,000 atau lebih kecil dari 0,05 berarti dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan keefektifan rata-rata hasil belajar yang signifikansi antara kelas eksperimen PBL dan TGT bagi siswa yang memiliki motivasi tinggi sehingga hasil belajar dengan menggunakan model TGT lebih efektif dibanding dengan PBL, sehingga hipotesis pada penelitian yang diajukan diterima. Hasil perhitungan SPSS 23.0 juga diperoleh nilai signifikansi 0,021 atau lebih kecil dari 0,05 berarti dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan keefektifan rata-rata hasil belajar yang signifikansi antara kelas eksperimen PBL dan TGT bagi siswa yang memiliki motivasi rendah sehingga hasil belajar dengan menggunakan model PBL lebih efektif dibanding dengan TGT, sehingga hipotesis pada penelitian yang diajukan dapat diterima.

## 2. Two Way Anova

Penelitian ini menggunakan *two way anova* atau anova dua jalur yang bertujuan untuk mengetahui interaksi antara model pembelajaran dan motivasi dalam mempengaruhi hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini data yang digunakan untuk perhitungan adalah data *gain score* yang

merupakan data tes hasil belajar siswa kelas eksperimen model pembelajaran PBL & TGT dan data *gain score* berdasarkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan dari perhitungan SPSS 23.0 diperoleh nilai signifikansi 0,003 atau lebih kecil dari 0,05 yang dapat disimpulkan bahwa terdapat interaksi antara model pembelajaran dan motivasi siswa dalam mempengaruhi hasil belajar geografi, sehingga hipotesis pada penelitian yang diajukan dapat diterima.

## PENUTUP

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat perbedaan keefektifan rata-rata hasil belajar geografi antara siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Team Game Tournament*. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil perhitungan Uji-t *gain score* terhadap kelas eksperimen model pembelajaran PBL dan TGT. Rata-rata *gain score* hasil belajar siswa dengan menggunakan model TGT yaitu sebesar 47,21 lebih tinggi dibanding PBL yaitu sebesar 40,04 dengan  $p = 0,042 < 0,05$  berarti ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata *gain score* hasil belajar metode TGT dengan metode PBL. Secara umum dapat disimpulkan bahwa hasil belajar geografi dengan menggunakan model TGT lebih efektif dibanding PBL.
2. Terdapat perbedaan keefektifan rata-rata hasil belajar geografi antara siswa yang belajar



dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Team Game Tournament* bagi siswa dengan motivasi tinggi. Rata-rata *gain score* hasil belajar antara model TGT yaitu sebesar 54,92 lebih tinggi dibanding PBL yaitu sebesar 41,45 pada kategori motivasi belajar tinggi dengan  $p = 0,000 < 0,05$  berarti pada kelompok motivasi tinggi, ada perbedaan yang signifikan antara *gain score* hasil belajar siswa dengan menggunakan metode TGT dengan metode PBL. Secara umum dapat disimpulkan bahwa pada kelompok motivasi tinggi, model TGT lebih efektif dari model PBL.

3. Terdapat perbedaan keefektifan rata-rata hasil belajar geografi antara siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Team Game Tournament* bagi siswa dengan motivasi rendah. Rata-rata *gain score* hasil belajar antara model PBL yaitu sebesar 33,93 lebih tinggi dibanding TGT yaitu sebesar 27,50 pada kategori motivasi belajar rendah dengan  $p = 0,021 < 0,05$  berarti pada kelompok motivasi rendah, ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata *gain score* hasil belajar PBL dengan TGT. Secara umum dapat disimpulkan bahwa pada kelompok motivasi rendah, model PBL lebih efektif dari model TGT.
4. Terdapat interaksi antara model pembelajaran dan motivasi siswa dalam mempengaruhi hasil belajar geografi. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil perhitungan Two Way Anova *gain score*

terhadap kelas eksperimen model pembelajaran PBL dan TGT. Hasil analisis anova dua jalan menunjukkan nilai  $p = 0,003 < 0,05$  bahwa ada interaksi antara model pembelajaran dan motivasi dalam mempengaruhi hasil belajar.

## B. Saran

Berdasarkan simpulan di atas, maka peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Guru dapat menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai sehingga dapat memotivasi belajar siswa
2. Perlunya inovasi yang dikembangkan oleh guru untuk memperbanyak variasi dalam menyusun strategi pembelajaran, salah satunya dengan model PBL
3. Guru sebaiknya tetap memperhatikan aspek motivasi belajar siswa karena siswa dapat mengalami *fluktuasi* motivasi dan dikorelasikan dengan model pembelajaran yang akan digunakan agar kebutuhan belajar siswa dapat terpenuhi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amir, M. Taufiq. 2010. *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning : Bagaimana Pendidik Memberdayakan Pemelajar di Era Pengetahuan*. Jakarta: Kencana Yogyakarta: Kanisius (Anggota IKAPI).
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: RINEKA CIPTA.
- Ernawati, Dwi. 2013. *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) dan Model Pembelajaran Konvensional Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa (Studi Eksperimen Pada Kelas XI IS SMA N 5 Surakarta)*. Skripsi. Universitas Sebelas Maret dari <https://eprints.uns.ac.id/8981/> pada tanggal 28 November 2016
- Emzir. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Gafur, Abdul. 2012. *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.
- Hartaji, R. Damar Adi. *Motivasi Berprestasi pada Mahasiswa yang Berkuliah dengan Jurusan Pilihan Orang Tua*. Artikel. Fakultas Psikologi. Universitas Gunadarma
- Harumusrtati, Yustiana W. & Herman Yosep Sunu Endrayanto. 2014. *Penilaian Belajar Siswa Di Sekolah*
- Kompri. 2015. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kurniadin, Didin & Imam Machali. 2012. *Manajemen Pendidikan: Konsep & Prinsip Pengelolaan Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Muhammad Fadlillah. *Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTS, & SMA/MA*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Majid, Abdul. 2006. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nara, Hartati & Eveline Siregar. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nugroho, Aditya. 2013. *Pengaruh Motivasi dan Minat Terhadap Prestasi Siswa Pada Mata Diklat Keselamatan dan Kesehatan Kerja di SMK Negeri 1 Sedayu*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta dari <https://uny.ac.id> pada tanggal 28 November 2016
- Nugroho, Djawadi Hadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Geografi*. Yogyakarta: Ombak.

- Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses
- Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah
- Purwanto. 2012. *Instrumen Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Prasetya, Sukma Perdana. 2014. *Media Pembelajaran Geografi*. Yogyakarta: Ombak.
- Rukmini, Elisabeth ( 10 Oktober 2008 ). Deskripsi Singkat revisi Taksonomi Bloom, Majalah Ilmiah Pembelajaran. Diambil pada tanggal 27 Juli 2017, dari <https://journal.uny.ac.id> > article > viewFile
- Slavin, Robert E.. 2008. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. (Terjemah dari *Cooperative Learning: Theory, Research and Practice, 2<sup>nd</sup> Edition* terbitan 1995). Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. 2005. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2008. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarmi. 2015. *Model-model Pembelajaran Geografi*. Yogyakarta: Aditya Media Publishing.
- Sunariah, Nia S. & Kasmadi. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta
- Supardi. 2015. *Sekolah Efektif Konsep Dasar & Praktiknya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suparmini & Bambang Syaeful Hadi. 2009. *Dasar-dasar Geografi*. Yogyakarta: UNY.
- Triani, Wina, Zulkarnain dan Rahma Kurnia. 2015. *Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Geografi*. Jurnal. Universitas Negeri Lampung dari [jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPG](http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPG) pada tanggal 28 November 2016
- Uno, Hamzah B. 2009. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara