

PENGARUH MODEL *DIRECT INSTRUCTION* DAN MODEL TEAMS GAME TOURNAMENT TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DAN PENGUASAAN KONSEP FISIKA

INFLUENCE OF DIRECT INSTRUCTION MODEL AND TEAMS GAME TOURNAMENT MODEL ON ENHANCEMENT OF LEARNING MOTIVATION AND UNDERSTANDING PHYSICS CONCEPT

Oleh:

Penulis 1 : Fidiyah Nuraini

Email : fidiyah.nuraini@yahoo.com

Penulis 2 : Suyoso, M.Si.

Email : suyoso@uny.ac.id

Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, UNY

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran DI dan TGT terhadap peningkatan motivasi belajar fisika dan peningkatan penguasaan konsep fisika peserta didik kelas X MIPA 1 dan X MIPA 2 SMAN 1 Turi. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *quasi experimental design*. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X MIPA 1 dan X MIPA 2 SMAN 1 Turi. Penelitian dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran DI dan TGT. Model pembelajaran DI diterapkan pada kelas eksperimen 1 dengan 26 peserta didik. Sedangkan model pembelajaran TGT diterapkan pada kelas eksperimen 2 dengan 29 peserta didik. Pengumpulan data dilakukan dengan pemberian angket motivasi awal dan angket motivasi akhir kepada peserta didik untuk mengukur peningkatan motivasi. Peningkatan penguasaan konsep diukur dengan pretest dan posttest. Hasil nilai tes dan skor angket motivasi diuji dengan uji *Mann-Whitney U* untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan penguasaan konsep dan motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran. Besarnya peningkatan penguasaan konsep dan motivasi belajar dianalisis dengan analisis gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Model pembelajaran DI berpengaruh terhadap penguasaan konsep namun tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar. Sedangkan model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap keduanya. Model pembelajaran TGT lebih efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan penguasaan konsep.

Kata Kunci: Eksperimen, *Direct Instruction* (DI), *Teams Game Tournament* (TGT), motivasi belajar, penguasaan konsep.

Abstract

This research aims to know the influence of direct learning model and cooperative learning model type teams game tournament (TGT) on enhancement of learning motivation and understanding physics concept. This research is an experimental research with quasi experimental design. The subjects were students from class X of MIPA 1 and X MIPA 2 SMAN 1 Turi. The study was conducted by applying DI and TGT learning model. DI learning model applied to experiment class 1 with 26 students. While the TGT learning model applied to experiment class 2 with 29 students. The data collection was done by giving the initial motivation questionnaire and the final motivation questionnaire to the students to measure the enhancement of motivation. Enhancement of understanding physics concept measured by pretest and posttest. The results of test scores and motivation questionnaire scores were tested by Mann-Whitney U test to determine whether there was a difference in understanding physics concepts and learning motivations before and after the use of learning models. The magnitude of the enhancement of understanding physics concepts and learning motivation was analyzed by gain analysis. The result of the research shows that DI learning model has an effect on the understanding concept but has no effect on learning motivation. While the TGT learning model influences both. The TGT learning model is more effective to improve learning motivation and the understanding concept.

Keywords: *Direct Instruction* (DI), *Teams Game Tournament* (TGT), learning motivation, understanding physics concept

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses penting yang menentukan keberhasilan pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan, khususnya di sekolah tidak terlepas dari keberhasilan proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar tersebut dipengaruhi oleh beberapa komponen, diantaranya guru, peserta didik, metode mengajar, media pembelajaran, keaktifan peserta didik maupun motivasi peserta didik itu sendiri dalam belajar. Komponen-komponen tersebut memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran sehingga akan mempengaruhi hasil belajar.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan dalam pembelajaran yang ada di SMA Negeri 1 Turi, khususnya dalam mata pelajaran Fisika, pembelajaran masih didominasi dengan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*). Dalam model pembelajaran langsung, terdapat sintaks dimana guru mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan. Karena dalam langkah tersebut pembelajaran hanya bersifat satu arah yaitu guru menjelaskan dan murid mendengarkan, menyebabkan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran fisika di SMA 1 Turi. Permasalahan tersebut diantaranya: 1) penguasaan konsep peserta didik rendah yang dilihat dari hasil rata-rata nilai ujian peserta didik yang kurang dari KKM; 2)

partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran rendah, peserta didik hanya mendengarkan penjelasan guru, bahkan ada peserta didik yang sama sekali tidak memperhatikan pelajaran; 4) kemandirian peserta didik dalam belajar rendah, karena pembelajaran bersumber dari guru maka peserta didik tidak dapat belajar saat tidak ada guru; 5) motivasi belajar fisika peserta didik rendah, peserta didik tidak memiliki keinginan untuk mempelajari dan menguasai konsep fisika karena pembelajaran yang kurang menarik.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya solusi untuk perbaikan proses belajar mengajar, yaitu dengan mencari model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan penguasaan konsep peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian eksperimen merupakan langkah yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut. Melalui proses penelitian, akan ditemukan manakah model pembelajaran yang sesuai yang dapat diterapkan oleh guru. Model pembelajaran yang dibandingkan adalah model pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) dan *Teams Game Tournament* (TGT). Menurut Rosdiani (2012:6) model pembelajaran langsung merupakan model pembelajaran yang lebih berpusat pada guru dan lebih mengutamakan strategi pembelajaran efektif guna memperluas informasi materi ajar. Model pembelajaran

ini dilakukan dengan ceramah, praktik dan latihan, ekspositori, dan demonstrasi. Sedangkan pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. “*Teams Games Tournament* (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David deVries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins” (Slavin, 2008: 13). Slavin juga mengemukakan bahwa keunggulan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yaitu membuat peserta didik lebih bersemangat dan lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa tournament. (Slavin, 2008: 178)

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang Pengaruh Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) dan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Game Tournament (TGT) Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar dan Penguasaan Konsep Fisika Kelas X MIPA 1 dan Kelas X MIPA 2 SMA Negeri 1 Turi.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan rancangan dua faktor, dua sampel, satu kovariabel. Dua faktor pada penelitian ini yaitu model pembelajaran DI dan TGT. Dua sampel pada penelitian ini yaitu kelas yang diambil sebagai kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2. Satu kovariabel yang dimaksud adalah pengetahuan awal peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Turi yang ditunjukkan oleh KKM yang sama yaitu 70,00.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari-Maret 2017 di SMAN 1 Turi.

Target/Subjek Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X semester 2 SMAN I Turi Tahun Ajaran 2016/2017. Kelas X MIPA 1 sebagai kelas eksperimen 1 dan kelas XMIPA 2 sebagai kelas eksperimen 2. Teknik pengambilan sampel berupa *cluster sampling*, artinya setiap unit sampling sebagai unsur populasi yang terpencil memperoleh peluang yang sama untuk menjadi sampel atau untuk mewakili populasi.

Prosedur

Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen semu dengan dengan bentuk desain adalah *nonequivalent control group design*. Rancangan penelitian yang

digunakan yaitu dengan membagi objek penelitian menjadi dua kelas eksperimen. Kelas eksperimen 1 diberi perlakuan dengan menggunakan model *Direct Instruction* (DI), sedangkan kelas eksperimen 2 diberi perlakuan dengan model *Team Games Tournament* (TGT). Data penelitian diperoleh berdasarkan hasil pretes dan postes dan hasil angket motivasi awal dan angket motivasi akhir. Desain penelitian yang digunakan secara teknis seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Kelas A	O ₁	X ₁	O ₂
Kelas B	O ₁	X ₂	O ₂

Keterangan:

- O₁ : penguasaan konsep awal peserta didik
 - X₁ : perlakuan dengan model pembelajaran *Direct Instruction*
 - X₂ : perlakuan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournamen*
 - O₂ : penguasaan konsep akhir peserta didik
- Soal pretes dan postes yang digunakan untuk penelitian harus memiliki kesahihan (validitas) dan keandalan (reliabilitas) karena itu perlu diadakan uji coba instrumen terlebih dahulu. Uji validitas atau kesahihan digunakan untuk mengetahui seberapa tepat alat ukur untuk melakukan fungsinya (Triton PB, 2006:247). Instrumen penilaian dikatakan baik jika memenuhi validitas (kesahihan) dan reliabilitas

(keajegan). Validitas suatu instrumen penelitian, tidak lain adalah derajat yang menunjukkan dimana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur. Reliabilitas sama dengan konsistensi atau keajegan. Suatu instrumen dikatakan mempunyai nilai reliabilitas tinggi apabila tes yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur apa yang hendak diukur. Reliabilitas suatu tes pada umumnya diekspresikan secara numerik dalam bentuk koefisien. Koefisien tinggi menunjukkan reliabilitas tinggi. Sebaliknya, jika koefisien reliabilitas suatu tes rendah, maka reliabilitas tes rendah (Sukardi, 2005:127). Uji validitas dan reliabilitas soal tes dilakukan dengan program ITEMAN. Dari hasil analisis butir soal dengan menggunakan program ITEMAN, diperoleh 17 soal gugur dari 40 soal. Uji ITEMAN dilakukan kembali setelah soal-soal yang gugur dibuang. Hasil analisis yang kedua hanya memuat butir-butir soal yang layak saja. Hal ini mempengaruhi data yang lain seperti rata-rata hitung, varians, simpangan baku, median dan lain-lain. Hal yang cukup penting adalah adanya informasi tentang besarnya koefisien reliabilitas yang dihitung dengan alpha Cronbach. Tingkat reliabilitas menunjukkan nilai 0,75. Nilai alpha tersebut termasuk dalam tingkat reliabilitas baik, sehingga soal tes bisa digunakan.

Data, Instrumen, dan Teknik

Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan observasi. Data diambil dengan memberikan pretes dan angket motivasi awal sebelum pembelajaran dan postes serta angket motivasi akhir setelah pembelajaran. Tes digunakan untuk mengetahui data peningkatan penguasaan konsep peserta didik dan angket motivasi diberikan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik. Teknik observasi digunakan untuk memperoleh data tentang keterlaksanaan rencana pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji Mann-Whitney U untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan penguasaan konsep dan motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran DI dan TGT. Namun, sebelumnya dilakukan uji prasyarat analisis yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui kenormalan sebaran data. Pengujian normalitas data menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Persyaratan distribusi data dinyatakan normal apabila *Kolmogorov-Smirnov Z* > 0,05 pada uji normalitas. Setelah dilakukan uji normalitas diperoleh nilai *Kolmogorov-*

Smirnov sebesar 0,02. Karena nilai *Kolmogorov-Smirnov Z* kurang dari 0,05 pada semua data, maka data tersebut tidak terdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk memastikan bahwa kelompok yang dibandingkan merupakan kelompok-kelompok yang mempunyai varians homogen. Berdasarkan analisis, semua kelompok mempunyai varians yang homogen.

Persyaratan data berasal dari varian yang sama atau homogen apabila nilai *sig.* > 0,05 pada uji homogenitas dengan bantuan *SPSS 17.0*. Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai 0,23. Karena 0,23 > 0,05 maka subyek penelitian berasal dari varian yang sama.

3. Uji hipotesis

Untuk membuktikan hipotesis bahwa adanya perbedaan antara hasil belajar peserta didik antara kelompok yang menggunakan model *Teams Game Tournament* dan kelompok *Direct Instruction*, maka dilakukan uji hipotesis.

Hipotesis yang digunakan yaitu:

- 1) H_0 : Tidak terdapat perbedaan motivasi belajar dan penguasaan konsep sebelum dan setelah penggunaan model pembelajaran

Langsung (DI) atau Teams Game Tournament (TGT).

- 2) H_a : Terdapat perbedaan motivasi belajar dan penguasaan konsep sebelum dan setelah penggunaan model pembelajaran Langsung (DI) atau Teams Game Tournament (TGT).
- 3) Hipotesis diuji dengan menggunakan *Mann-Whitney U* karena uji prasyarat analisis tidak terpenuhi. Kriteria keputusannya adalah H_0 ditolak apabila signifikansi lebih kecil dari 0,05, artinya terdapat perbedaan hasil belajar fisika dengan model *Direct Instruction (DI)* dan *Teams Game Tournament (TGT)*. Selanjutnya untuk melihat model apa yang lebih efektif dilakukan dengan cara membandingkan nilai gain (g) antara model *Direct Instruction (DI)* dan *Teams Game Tournament (TGT)*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data pretes dan postes yang menunjukkan penguasaan konsep awal dan penguasaan konsep akhir peserta didik. Hasil pretes dan postes tersebut ditunjukkan oleh tabel berikut:

Tabel 4. Nilai Rerata Pretes dan Postes

Kelas	Pretes	Postes
Eksperimen 1	29,23	53,59
Eksperimen 2	45,29	74,02

Sedangkan hasil skor motivasi belajar ditunjukkan oleh hasil skor angket motivasi awal dan angket motivasi akhir. Hasil skor motivasi belajar ditunjukkan oleh tabel berikut:

Tabel 5. Skor Rerata Angket Motivasi

Kelas	Angket Awal	Angket Akhir
Eksperimen 1	47,54	47,65
Eksperimen 2	40,10	43,65

Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel 4 dan 5, maka data diuji dengan menggunakan uji prasyarat analisis. Uji prasyarat analisis tersebut yaitu:

1. Uji Hipotesis

Hasil uji prasyarat analisis dan diperoleh bahwa prasyarat analisis tidak terpenuhi bahwa data tidak terdistribusi normal dan varians kedua kelas homogen maka uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan *Mann-Whitney U*.

Pengambilan keputusan berdasarkan analisis *Mann-Whitney U* dengan memperhatikan kriteria yaitu apabila nilai $Sig < 0,05$ maka H_a diterima dan apabila nilai $Sig > 0,05$ maka H_0 diterima. Setelah dilakukan analisis pada variabel penguasaan konsep, didapatkan Sig . sebesar 0,00 untuk kedua kelas,

maka H_a dinyatakan diterima karena $Sig < 0,05$ dan dapat disimpulkan adanya perbedaan penguasaan konsep peserta didik dalam pembelajaran menggunakan model *Direct Instruction (DI)* dan *Teams Game Tournament (TGT)*. Hamzah B. Uno (2013) menyatakan bahwa pembelajaran langsung adalah salah satu proses pembelajaran yang dilakukan siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang diajarkan secara terstruktur atau langkah demi langkah. Menurut Rosdiani (2012:6) model pembelajaran langsung merupakan model pembelajaran yang lebih berpusat pada guru dan lebih mengutamakan strategi pembelajaran efektif guna memperluas informasi materi ajar. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran Langsung (DI) lebih berpusat pada guru dan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan Slavin (2008) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif menekankan pada pengaruh dari kerja sama terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams games tournament (TGT)* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama,

persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT lebih melibatkan peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. Meskipun dalam pendekatan kedua model pembelajaran tersebut berbeda, namun berdasarkan hasil analisis uji hipotesis menyatakan bahwa kedua model pembelajaran berpengaruh terhadap peningkatan penguasaan konsep peserta didik.

Untuk analisis motivasi belajar diperoleh nilai $Sig.$ sebesar 0,783 untuk kelas eksperimen 1, maka H_a dinyatakan ditolak karena $Sig > 0,05$ dan dapat disimpulkan tidak terdapat perbedaan motivasi belajar sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan model *Direct Instruction (DI)*. Untuk kelas eksperimen 2, diperoleh nilai $Sig.$ sebesar 0,004 untuk kelas eksperimen 2, maka H_a dinyatakan diterima karena $Sig < 0,05$ dan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan model dan *Teams Game Tournament (TGT)*. Sudah dijelaskan sebelumnya bahwa model pembelajaran DI lebih berpusat pada guru. Karena pembelajaran berpusat pada guru maka aktivitas peserta didik terbatas sehingga peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran. Kurangnya aktivitas

peserta didik dan model pembelajaran yang kurang menarik menyebabkan motivasi belajar peserta didik rendah. Sedangkan untuk model TGT, Slavin (2008) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif menekankan pada pengaruh dari kerja sama terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams games tournament* (TGT) memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Peserta didik lebih terlibat dalam proses pembelajaran dengan model TGT, sehingga motivasi belajar peserta didik meningkat.

Analisis peningkatan (*Gain*) dapat digunakan untuk menentukan model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan penguasaan konsep. Analisis peningkatan pada penelitian ini menggunakan rumus *standard gain* (*g*) oleh Knight (2004:9). Hasil analisis peningkatan motivasi belajar dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Analisis Peningkatan Motivasi Belajar

Kelas	Standar gain	Klasifikasi peningkatan
Eksperimen 1	0,005	Rendah
Eksperimen 2	0,100	Rendah

Berdasarkan tabel 6, analisis gain diperoleh nilai gain sebesar 0,005 pada kelas dengan model pembelajaran langsung dan 0,100 pada kelas dengan model pembelajaran TGT. Kedua hasil gain tersebut termasuk dalam kategori rendah. Meskipun demikian, nilai gain dengan model pembelajaran TGT dapat dikatakan lebih tinggi daripada nilai gain dengan model pembelajaran langsung. Selain itu berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar dengan model pembelajaran TGT, namun tidak terdapat perbedaan motivasi belajar dengan model pembelajaran langsung, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT lebih efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan penelitian dari Marselina Lorensia (2012) model pembelajaran TGT lebih berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar daripada model pembelajaran Direct Instruction. Begitu juga penelitian dari Khairiyah (2013), menyimpulkan bahwa model pembelajaran TGT lebih memotivasi peserta didik dalam pembelajaran daripada model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan sesuai dengan penelitian yang relevan tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran

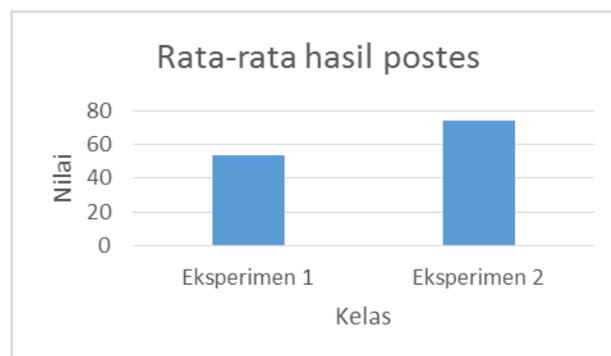
TGT lebih efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik .

Sedangkan hasil analisis peningkatan penguasaan konsep ditunjukkan oleh tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Analisis Peningkatan Penguasaan Konsep

Kelas	Standar gain	Klasifikasi peningkatan
Eksperimen 1	0,34	Sedang
Eksperimen 2	0,52	Sedang

Berdasarkan tabel 7, hasil analisis gain penguasaan konsep diperoleh nilai 0,34 untuk kelas dengan model pembelajaran langsung dan 0,52 untuk kelas dengan model pembelajaran TGT. Kedua hasil tersebut terdapat dalam kategori peningkatan sedang. Berdasarkan hasil uji hipotesis juga menunjukkan bahwa kedua model pembelajaran berpengaruh terhadap peningkatan penguasaan konsep. Meskipun demikian, nilai gain nilai dengan model pembelajaran TGT lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran langsung. Selain itu, rata-rata hasil postes kelas Eksperimen 2 dengan model pembelajaran TGT lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil postes kelas eksperimen 1 dengan model DI DI yang dapat dilihat dalam grafik berikut.



Gambar 1. Grafik rata-rata hasil postes

Berdasarkan grafik tersebut dapat dilihat bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen 2 dengan model TGT lebih tinggi daripada kelas eksperimen 1 dengan model DI. Rata-rata nilai postes kelas eksperimen 2 adalah 74,02 rata-rata nilai postes kelas eksperimen 1 adalah 53,59. Hasil ini juga menunjukkan bahwa hanya rata-rata kelas eksperimen 2 memenuhi KKM minimal yaitu 70,00. Selain itu, penelitian dari Khairiyah (2013), menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan model TGT memiliki nilai hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan model DI, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT lebih efektif untuk penguasaan konsep peserta didik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap peningkatan penguasaan konsep dan motivasi belajar, model Pembelajaran DI

berpengaruh terhadap penguasaan konsep namun tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar, dan model pembelajaran TGT lebih efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan penguasaan konsep.

Saran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGT lebih efektif untuk meningkatkan penguasaan konsep dan motivasi belajar daripada model DI, sehingga disarankan untuk lebih sering menggunakan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran fisika agar motivasi belajar dan penguasaan konsep peserta didik lebih meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamzah B. Uno, dkk. (2013). *Belajar dengan pendekatan Paikem: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Khairiyah, Julita. (2013). *Perbedaan Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Game Tournament) dengan Model Pembelajaran Konvensional Ditinjau dari Motivasi dan Prestasi Belajar Fisika Siswa*. Yogyakarta: FMIPA UNY.
- Lorensia, Marselina. (2012). *Pengaruh Model Kooperatif Learning Tipe TGT dan Direct Instruction terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis dan Motivasi Belajar Siswa SMP di Kecamatan Lengke Rembong Tahun Ajaran 2011/2012*. Yogyakarta: Program Pascasarjana UNY.

Rosdiani, Dini. (2012). *Model Pembelajaran Lanngsung dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: CV. Alfabeta.

Slavin, Robert E. (2008). *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.

Sukardi. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Triton, PB. 2006. *Riset Statistik Parametrik:SPSS13.00 for windows*. Yogyakarta: Andi.

Knight, Randall D. 2004. *Five Easy Lesson*. New York: Addison Wesley

Dosen Pembimbing



Suyoso, M.Si.
NIP. 195306101982031003