

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

RINGKASAN SKRIPSI



Oleh :

Sartika Apriyani

NIM 13405241039

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2017

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

Efektivitas Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Team Game Tournament* Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Motivasi Siswa Kelas X SMA Negeri di Kabupaten Sleman

Disusun oleh:

Sartika Apriyani
NIM 13405241039

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi Pendidikan Geografi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 28 Agustus 2017

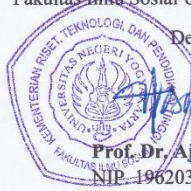
TIM PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Mukminan	Ketua Penguji		11 September 2017
Dr. Hastuti, M.Si	Sekretaris		11 September 2017
Nurhadi, M.Si	Penguji Utama		11 September 2017

Yogyakarta, 11 September 2017

Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Ajat Sudrajat, M.Ag
NIP. 19620321 198903 1 001

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

Oleh:

Sartika Apriyani & Dr. Mukminan

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 dengan *nonequivalent control grup*. 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. Teknik sampling dengan menggunakan *simple random sampling*. Pengumpulan data dengan tes dan angket. Validitas instrumen dihitung dengan program *SPSS 23.00 for Windows* dan reliabilitas instrumen dengan *Cronbach's Alpha*. Uji normalitas menggunakan *Kolmogorof Smirnov* sedangkan uji homogenitas menggunakan *Levene's Test*. Analisis data hasil penelitian dengan *Two-way Anova* pada taraf signifikansi 0,05.

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.

I. PENDAHULUAN

Globalisasi telah mengubah gaya hidup manusia. Dengan demikian dunia pendidikan perlu mengantisipasi dan mempersiapkan peserta didik untuk mampu berkiprah di kancah internasional. Tugas dan peran guru dari hari ke hari semakin berat, seiring untuk meningkatkan kompetensinya dalam kehidupan. Guru sebagai komponen utama dalam dunia pendidikan dituntut terus beradaptasi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi yang terus berkembang dalam masyarakat. Seorang guru geografi harus memiliki kemampuan merancang dan mengimplementasikan berbagai model pembelajaran yang dianggap cocok dengan materi pembelajaran, termasuk di dalamnya memanfaatkan berbagai sumber dan media pembelajaran untuk menjamin efektivitas pembelajaran.

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*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, perlu dilakukan penelitian tentang keefektifan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Team Game Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri. 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”

II. KAJIAN PUSTAKA

Hakikat Geografi

Pengertian Geografi

Geografi adalah ilmu yang mempelajari hubungan timbal balik antara manusia dengan lingkungannya. Geografi berasal dari kata *geos* (bumi) dan *graphein* (penggambaran, pencitraan). Secara harfiah geografi berarti ilmu yang mencitrakan atau menggambarkan tentang bumi. Sedangkan menurut SEMLOK ahli geografi tahun 1998 di Semarang menyepakati bahwa geografi adalah ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan sudut pandang kelengkapan dan kewilayahan dalam konteks keruangan.

Tujuan Pembelajaran Geografi

Tujuan pembelajaran merupakan komponen penting dalam pembelajaran, karena tujuan yang jelas akan membantu guru dalam memilih pesan dan strategi yang digunakan, sedang pesan dipakai untuk mencapai tujuan. Tujuan yang dirumuskan jelas dan terukur akan membantu guru dalam menyusun alat evaluasinya. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, terlebih dahulu menyampaikan tujuan yang akan diharapkan dari kegiatan tersebut. Hal ini dapat membantu murid dalam menerima dan mengolah pesan.

Sumber Belajar Geografi

Sumber belajar ditetapkan sebagai informasi yang disajikan dan disimpan dalam berbagai bentuk media, yang dapat membantu siswa dalam belajar sebagai perwujudan dari kurikulum. Bentuknya tidak terbatas apakah dalam bentuk cetakan, video, format perangkat lunak atau kombinasi dari berbagai format yang dapat digunakan oleh siswa ataupun guru. Dengan demikian, sumber belajar juga dapat diartikan sebagai segala tempat atau lingkungan sekitar, benda, dan orang yang mengandung informasi dapat digunakan sebagai wahana bagi peserta didik untuk melakukan proses perubahan tingkah laku (Majid, 2006: 170).

Media Pembelajaran Geografi

Teknologi seanggih komputer terhebat, DVD, internet atau apapun, tidak dapat menggantikan manusia. Bagaimanapun teknologi berkembang secara pesat, guru tetap sebagai fasilitator pembelajaran. Memang tidak dapat dipungkiri bahwa media tidak dapat menggantikan posisi guru, namun sikap peduli terhadap perkembangan pengetahuan dan teknologi, bukanlah sikap yang tepat. Walaupun bagaimana, lingkungan kita terus berkembang, tuntutan masyarakat terhadap kualitas guru semakin meningkat. Strategi pembelajaran dengan bantuan media ini dapat dirancang sedemikian rupa oleh guru sehingga dapat memotivasi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sukma, 2014: 28).

Metode Pembelajaran Geografi

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Pengertian Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Siregar (2010: 119) belajar berbasis masalah adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berlandaskan pada paradigma konstruktivisme, yang berorientasi pada siswa (*student-centered learning*). PBL merupakan model pembelajaran yang sangat populer dalam dunia kedokteran sejak tahun 1970-an. PBL berfokus pada penyajian suatu permasalahan (nyata atau simulasi) kepada siswa, kemudian siswa diminta mencari pemecahannya melalui serangkaian penelitian dan investigasi berdasarkan teori, konsep, prinsip yang dipelajarinya dari berbagai bidang ilmu (*multiple perspective*). Permasalahan menjadi fokus, stimulus, dan pemandu proses belajar. Sementara, guru menjadi fasilitator dan pembimbing.

Langkah-langkah Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Amir (2010: 24), langkah-langkah pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut.

Langkah-1 Mengklarifikasi istilah dan konsep yang belum jelas

Langkah-2 Merumuskan masalah

Langkah-3 Menganalisis Masalah

Langkah-4 Menata gagasan Anda dan secara sistematis menganalisisnya

Langkah-5 Memformulasikan tujuan pembelajaran

Langkah-6 Mencari informasi tambahan dari sumber lain

Langkah-7 Menggabungkan dan menguji informasi baru dan membuat laporan

Ciri-ciri Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Sumarmi (2015: 150) ciri-ciri pembelajaran berbasis masalah adalah:

a) Mengajukan pertanyaan dan masalah

Permasalahan yang diajukan adalah situasi yang terjadi di kehidupan nyata saat ini, dan adanya berbagai macam solusi untuk masalah terkait.

b) Berfokus pada keterkaitan antardisiplin

Pembelajaran ini berpusat pada masalah di mata pelajaran tertentu (seperti geografi), masalah yang akan dikaji telah dipilih secara nyata sehingga dalam pemecahannya siswa dapat meninjau masalah ini, baik dari sudut pandang obyek geografi maupun dari sudut mata pelajaran lainnya secara komprehensif.

c) Penyelidikan autentik

Siswa harus menganalisis dan mendefinisikan masalah, mengembangkan hipotesis, mengumpulkan dan menganalisis informasi, membuat referensi dan merumuskan simpulan.

Manfaat Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Adapun manfaat pembelajaran berdasarkan masalah menurut Sumarmi, 2015: 159 adalah sebagai berikut.

- a) Mengembangkan kemampuan berpikir para siswa
- b) Membina mengembangkan sikap penasaran atau rasa ingin tahu lebih jauh, dan cara berpikir obyektif, mandiri, kritis, dan analitis baik secara individu maupun secara kelompok
- c) Siswa mampu menghadapi permasalahan di lingkungan sekitarnya sehingga berusaha mengerahkan segala kemampuan untuk memperoleh pemecahan masalah.

Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)

Pengertian Pembelajaran Kooperatif Model *Team Game Tournament* (TGT)

Esensi dari pembelajaran kooperatif adalah tanggung jawab individu sekaligus kelompok sehingga dalam diri siswa terbentuk sikap saling ketergantungan yang positif yang pada akhirnya pembelajaran tersebut dapat berjalan optimal. Oleh sebab itu, siswa yang ada di dalam satu kelompok tidak ada yang bersikap acuh tak acuh dengan tugas yang dibebankan nya karena tanggung jawab kelompok adalah

bagian dari tanggung jawab individu menyangkut keberhasilan. Model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada para siswa untuk berkembang secara maksimal, baik perkembangan kognitif, afektif, maupun psikomotoriknya (Sumarmi, 2015: 40).

Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif Model *Team Game Tournament* (TGT)

Langkah-langkah penerapan pembelajaran kooperatif model TGT diuraikan sebagai berikut:

a) Prakegiatan pembelajaran

(1) Materi

Sebelum penyajian materi, peneliti mempersiapkan lembar kerja siswa (LKS) terlebih dahulu yang akan dipelajari saat belajar kelompok. Selain itu, juga dipersiapkan soal-soal untuk turnamen dan jawabannya.

(2) Membagi siswa dalam kelompok belajar

Siswa diurutkan menjadi empat bagian yaitu kelompok tinggi, sedang 1, sedang 2, dan kelompok rendah. Kelompok-kelompok yang terbentuk diusahakan berimbang baik dalam hal kemampuan akademiknya maupun jenis kelaminnya.

(3) Membagi siswa di meja-meja turnamen

Dalam pembelajaran kooperatif TGT, tiap meja turnamen terdiri atas empat siswa yang berkemampuan homogen.

b) Pelaksanaan pembelajaran

(1) Penyampaian materi

Setiap pembelajaran kooperatif model TGT dimulai dengan kegiatan penyajian materi sekilas oleh guru yang mencakup kegiatan pembukaan, pengembangan, dan latihan terbimbing.

(2) Pembukaan

Guru memberitahukan apa yang akan dipelajari, mengapa itu penting untuk dipelajari? seorang guru dituntut bisa membangkitkan keingintahuan siswa.

(3) Pengembangan

Guru memberitahukan apa yang akan dicapai dan mendemonstrasikan konsep atau keterampilan secara aktif dengan menggunakan media pembelajarannya.

(4) Latihan terbimbing

Langkah selanjutnya yang dilakukan guru adalah meminta siswa untuk mengerjakan soal-soal atau memberi tugas.

(5) Belajar kelompok

Belajar kelompok berfungsi untuk memastikan bahwa setiap anggota kelompok memahami materi yang sedang dipelajari dan mempersiapkan anggota kelompok untuk menghadapi turnamen. Jadi, dalam belajar kelompok ini siswa yang mengalami kesulitan belajar akan dibantu oleh siswa yang lebih paham sehingga setiap anggota kelompok mempunyai penguasaan materi yang sama.

c) Turnamen/lomba

Guru membagi kelompok yang terdiri dari 3-4 orang mempunyai kemampuan akademik homogen. Setiap anggota kelompok akan mengerjakan soal. Setiap anggota kelompok mempunyai andil yang besar dalam memberikan kontribusi skor pada kelompok sehingga setiap anggota kelompok mempunyai tanggung jawab terhadap kelompok asalnya. Prosedur turnamen yaitu:

- (1) Setiap meja turnamen disediakan satu set perangkat pembelajaran yang sama meliputi kartu soal, lembar jawaban, dan pengocok.
- (2) Satu orang siswa dalam setiap kelompok mengocok kartu, dan secara bergiliran siswa yang bertugas menocok kartu tersebut mengambil satu kartu soal, kemudian membacakan pada anggota kelompok lainnya dalam satu meja.

- (3) Jika siswa sudah menjawab pertanyaan, dilanjutkan ke pertanyaan kedua dan seterusnya.
- (4) Bagi meja yang telah menyelesaikan soal pertama segera melanjutkan ke soal berikutnya, sampai kartu soal yang ada di meja turnamen habis atau waktu yang disediakan guru sudah habis.
- (5) Jika dalam turnamen ada kelompok yang sudah selesai melakukan turnamen terlebih dahulu maka kelompok tersebut segera mengumpulkan lembar skor turnamen pada guru.
- (6) Setelah semua kelompok selesai melakukan turnamen maka guru mencocokkan jawaban dengan cara menuliskan skor di papan tulis.
- (7) Skor yang diperoleh anggota dalam turnamen digabung dengan anggota kelompok lainnya, kemudian dilihat jumlah skor keseluruhan dan diamati mana waktu yang terpendek dan waktu terpendek.
- (8) Kelompok yang bermain paling cepat dan skor paling tinggi itulah pemenangnya.

d) Penghargaan kelompok

Penghargaan diberikan pada kelompok yang mendapat juara 1 yang terdiri dari 4-5 anggota bisa berupa sertifikat, benda, makanan, dan barang lainnya.

Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Kooperatif Model *Team Game Tournament (TGT)*

a) Kelebihan

- (1) Keterlibatan siswa dalam belajar tinggi
- (2) Siswa menjadi bersemangat dalam belajar
- (3) Pengetahuan yang diperoleh siswa bukan semata-mata dari guru tetapi melalui konstruksi sendiri oleh siswa
- (4) Dapat menumbuhkan sikap positif dalam diri siswa seperti kerja sama toleransi, bisa menerima pendapat orang lain dan lain-lain.

b) Kelemahan

- (1) Bagi pengajar pemula model ini membutuhkan waktu yang banyak
- (2) Membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai
- (3) Dapat menimbulkan suasana gaduh dalam kelas
- (4) Siswa terbiasa belajar dengan adanya hadiah

Efektivitas

Efektivitas adalah usaha untuk mencapai sasaran yang telah ditetapkan sesuai dengan kebutuhan, rencana, dengan menggunakan data, sarana, maupun waktu yang tersedia untuk memperoleh hasil yang maksimal baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Efektivitas sangat terkait antara tujuan dan hasil yang dinyatakan, dan menunjukkan derajat kesesuaian antara tujuan yang dinyatakan dengan hasil yang dicapai (Supardi, 2013: 164).

Hasil Belajar Geografi

a. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Indikator yang digunakan mengukur keberhasilan belajar:

1) Hasil belajar yang dicapai siswa

Hasil belajar yang dimaksudkan di sini adalah pencapaian prestasi belajar yang dicapai siswa dengan kriteria atau nilai yang telah ditetapkan baik menggunakan penilaian acuan patokan maupun penilaian acuan norma.

2) Proses belajar mengajar

Hasil belajar yang dimaksudkan di sini adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dibandingkan antara sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan belajar mengajar atau diberikan pengalaman belajar.

b. Mengukur Hasil Belajar Geografi

Kemajuan individu siswa digunakan sebagai kriteria untuk mengontrol hasil belajar. Sejauh mana hasil belajar telah diperoleh memenuhi keinginan, minat dan kebutuhan siswa secara perencanaan komprehensif diharapkan memenuhi hak-hak belajarnya.

c. Hasil Belajar Geografi

Perbaikan taksonomi Bloom untuk sekarang dikenal dengan taksonomi Anderson, yaitu:

- 1) Mengingat: Menjelaskan jawaban faktual, menguji ingatan, pengenalan.
- 2) Memahami :Menerjemahkan, menjabarkan, menafsirkan, menyederhanakan, dan membuat perhitungan.
- 3) Menerapkan: Memahami kapan menerapkan, mengapa menerapkan, dan mengenali pola penerapan ke dalam situasi baru, tidak biasa dan agak berbeda atau berlainan.
- 4) Menganalisis: Memecahkan ke dalam bagian, bentuk dan pola.
- 5) Menilai: Berdasarkan kriteria dan menyatakan mengapa?
- 6) Menciptakan: Menggabungkan unsur-unsur ke dalam bentuk atau pola yang sebelumnya kurang jelas.

Taksonomi Anderson menekankan pada kata kerja, mengubah kata “*knowledge*” pada Taksonomi Bloom lama menjadi “*remember*”, karena “*knowledge*” dipandang sebagai kata benda yang maknanya lebih luas. Kategori *comprehension* dan *synthesis* dalam Taksonomi Bloom lama, diganti dengan kata kerja yang lebih sesuai yaitu masing-masing *understand* dan *create*. Kategori *create* merupakan puncak susunan taksonomi Anderson. Ini berbeda dengan Taksonomi Bloom lama yang meletakkan *evaluation* pada tingkat keenam. Taksonomi Anderson meletakkan *evaluate* pada tingkat kelima sebelum *create* karena disimpulkan bahwa tingkat kognisi *create* lebih tinggi daripada *evaluate*. Seseorang dapat menciptakan sesuatu setelah mengevaluasi atau melalui tahapan evaluasi terhadap ide tertentu sehingga muncul ciptaan baru.

Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Gafur (2012: 19) Motivasi adalah dorongan untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu, termasuk melakukan kegiatan belajar. Dorongan yang dimaksud bisa berasal dari dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa. Teknik untuk mendorong motivasi antara lain dengan jalan menunjukkan kegunaan dan pentingnya materi yang akan dipelajari, kerugiannya jika tidak mempelajari, manfaat atau relevansinya untuk kegiatan belajar di waktu sekarang, di waktu yang akan datang dan untuk bekerja di dalam masyarakat. Motivasi juga dapat ditingkatkan dengan memberikan hadiah dan hukuman (*reward and punishment*).

b. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Fungsi lain yaitu motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Intensitas motivasi seseorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.

c. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi

Cita-cita merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar. Hal ini dapat diamati dari banyaknya kenyataan, bahwa motivasi seorang pembelajar menjadi begitu tinggi ketika ia sebelumnya sudah memiliki cita-cita. Implikasinya dapat terlihat dalam proses pembelajaran (Siregar, 2010: 54)

Kemampuan pembelajar pun menjadi faktor penting dalam mempengaruhi motivasi. Kondisi pembelajar juga menjadi faktor yang mempengaruhi motivasi. Hal ini dapat terlihat dari kondisi fisik maupun kondisi psikis pembelajar. Kondisi lingkungan pembelajar sebagai faktor yang mempengaruhi motivasi, dapat diamati dari lingkungan fisik dan lingkungan sosial disekeliling si pembelajar. Faktor dinamisasi belajar juga mempengaruhi motivasi. Hal ini dapat diamati pada sejauh mana upaya memotivasi tersebut dilakukan, bagaimana juga dengan bahan pelajaran, alat bantu belajar, suasana belajar, dan sebagainya yang dapat mendinamisasi proses pembelajaran. Makin dinamis suasana belajar, maka cenderung akan semakin memberi motivasi yang kuat dalam proses pembelajaran.

d. Teori Kebutuhan McClelland

Teori ini dikembangkan oleh David McClelland dalam Kompri (2015: 13) dan teman-temannya yang berfokus pada tiga kebutuhan yaitu :

- 1) Kebutuhan untuk berprestasi,
- 2) Kebutuhan untuk berkuasa, dan
- 3) Kebutuhan untuk berafiliasi.

Teori McClelland terkenal dengan teori dalam mencapai prestasi atau *Need for Achievement (N.Ach)*. Dalam teori ini menyatakan bahwa motivasi tiap orang berbeda-beda, hal ini ditunjukkan dengan adanya kekuatan kebutuhan seseorang akan prestasi.

e. Aspek Motivasi Berprestasi

Empat aspek utama tingkat motivasi berprestasi menurut Aswani 2002 dalam Danar Adi Hartaji yaitu:

- 1) Mengambil tanggung jawab atas perbuatan-perbuatannya.

Seorang akan berusaha untuk menyelesaikan tugas dan tidak akan meninggalkan tugas tersebut sebelum menyelesaikan tugasnya karena setiap individu memiliki rasa tanggung jawab atas perbuatan-perbuatannya.

- 2) Memperhatikan umpan balik atas perbuatannya.

Umpan balik sangat disukai bagi mereka yang mempunyai motivasi tinggi karena ini dapat berakibat pada perbaikan hasil kerja di masa mendatang.

- 3) Mempertimbangkan resiko.

Mempertimbangkan resiko yang akan dihadapi maka seorang akan memilih tugas dengan derajat kesukaran sedang atau menantang sehingga memungkinkan untuk berhasil menyelesaikan dengan baik.

- 4) Kreatif-Inovatif

Bertindak kreatif dengan berbagai cara untuk menyelesaikan tugas seefektif dan seefisien mungkin.

Kerangka Pemikiran

Pembelajaran tidak sekedar menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga proses membuat siswa mampu mencapai tujuan yang diharapkan. Pembelajaran

dengan menggunakan model *Problem Based Learning* sering sekali digunakan dalam kegiatan pembelajaran, namun model ini memiliki resiko kepada siswa, salah satunya adalah siswa belum tentu belajar materi yang akan diajarkan dengan baik sehingga pengetahuan awal yang dimiliki belum siap. Hal ini dapat berakibat partisipasi hanya di pegang oleh orang-orang yang memiliki akademik yang baik dalam mencapai nilai terbaik dikelompoknya, sedangkan orang dengan akademik kurang baik akan tertinggal dari kelompoknya. Salah satu upaya untuk memberikan kesempatan untuk siswa berperan aktif secara adil sehingga teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament*.

Berdasarkan pemikiran diatas, terdapat dugaan bahwa ada perbedaan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan model pembelajaran turnamen dan permainan kelompok. Ketertarikan atau sifat *curiosity* dalam diri siswa terhadap mata pelajaran geografi merupakan motivasi belajar yang ditunjukkan saat pembelajaran di kelas. Dengan sifat rasa ingin tahunya, siswa tertantang terhadap materi yang diberikan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, sedangkan apabila sifat rasa ingin tahu ini rendah maka motivasi belajar cenderung rendah. Interaksi antara model pembelajaran dengan tingkat motivasi belajar akan mempengaruhi hasil belajar.

III. METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran dengan menggunakan dua model pembelajaran, yaitu model pembelajaran PBL dan model TGT yang ditinjau dari motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan model eksperimen semu dengan desain *Nonequivalen Control Grup*.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA N Negeri 2 Ngaglik dan SMA Negeri N 1 Mlati, Kabupaten Sleman. Waktu penelitian adalah semester genap tahun ajaran 2016/2017.

Populasi dan Sampel Penelitian

Dalam penelitian ini populasi meliputi kelas X di SMA Negeri 1 Mlati dan SMA Negeri 2 Ngaglik tahun ajaran 2016/2017. Teknik yang digunakan dalam menentukan sampel adalah teknik *random sampling* yaitu teknik pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2008: 64). Teknik *random sampling* digunakan untuk memilih SMA sebagai kelompok eksperimen. Penentuan kelompok eksperimen 1 dilakukan dengan acak sederhana, terpilih SMA Negeri 1 Mlati sedangkan kelompok eksperimen 2 dipilih secara *purposive* yaitu SMA yang setara dengan SMA Negeri 1 Mlati yaitu SMA Negeri 2 Ngaglik.

Penentuan kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2 dilakukan dengan *simple random sampling* diperoleh kelas kelas X IIS 2 di SMA Negeri 2 Ngaglik sebagai kelas eksperimen 1 dan X MIPA 1 di SMA Negeri 1 Mlati sebagai kelas eksperimen 2. Selanjutnya kelas eksperimen 1 melaksanakan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* dan kelas eksperimen 2 dengan model *Team Game Tournament*.

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, antara lain tes, angket dan dokumentasi.

Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Perhitungan Prasyarat Analisis

1) Uji normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui bahwa sebaran data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas menggambarkan bahwa sampel yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi secara normal.

2) Uji homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menguji kesamaan varians populasi yang berdistribusi normal.

Pengujian Hipotesis

Untuk menguji hipotesis penelitian digunakan teknik analisis *independent t-Test* dan Anova dua jalur. Uji statistik menggunakan program komputer *IBM SPSS Statistic 23.0* untuk menguji dari hasil pengumpulan dan analisis data dengan taraf signifikansi 5%. Uji normalitas, homogenitas dan perhitungan *gain score* dari data *pre-test* dan *post-test* dari kedua sampel.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Prasyarat Analisis

Uji Normalitas

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Kategori	Kolmogorof Smirnov	Kesimpulan
		Sig.	
Eksperimen PBL	Tes Hasil Belajar Geografi	0,200	Normal
Eksperimen TGT	Tes Hasil Belajar Geografi	0,170	Normal

(Sumber: Uji Normalitas Tes Hasil Belajar yang Diolah)

Berdasarkan tabel di atas bisa dilihat bahwa nilai signifikansi hasil perhitungan p pada masing-masing kelas lebih besar dari nilai signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan demikian data-data tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal memenuhi asumsi untuk dilakukan uji statistik parametrik.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas yang dipakai bertujuan untuk mengetahui homogenitas varians untuk masing-masing kelas yang dibandingkan baik pada kelas eksperimen model pembelajaran PBL maupun pada kelas eksperimen model pembelajaran TGT. Uji homogenitas yang dipakai dalam penelitian ini adalah uji *Levene's Test*. Kriteria pengujianya adalah varians kelas eksperimen model pembelajaran PBL dan kelas eksperimen model pembelajaran TGT dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi $> 0,05$ kemudian jika nilai p lebih kecil dari nilai $< 0,05$, maka dinyatakan tidak homogen. Hasil analisis data pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Instrumen Tes Hasil Belajar Geografi

Kelompok	Kategori	Levene's Test				Kesimpulan
		F	df ₁	df ₂	Sig.	
PBL & TGT	Tes Hasil Belajar Geografi	3,513	1	62	0,066	Homogen

(Sumber: Uji Homogenitas Tes Hasil Belajar yang Diolah)

Data Hasil Pelaksanaan Penelitian

Pre-Test

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

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

<i>Pretest PBL</i>			<i>Pretest TGT</i>		
Skor	Frekuensi	Persentase	Skor	Frekuensi	Persentase
36,66	1	3,1 %	30	1	3,1 %
40	2	6,3%	33,33	1	3,1%
43,33	2	6,3%	36,66	5	15,6%
46,66	1	6,3%	40	2	6,3%
50	3	9,4%	43,33	4	12,5%
53,33	6	9,4%	46,66	4	12,5%
56,66	2	6,3%	50	4	12,5%
60	2	6,3%	53,33	5	15,6%
63,33	4	12,5%	56,66	4	12,5%
66,66	6	18,8%	60	1	3,1%
70	2	6,3%	66,66	1	3,1%
73,33	1	3,1%	Total	32	100 %
Total	32	100 %	Rata-rata		= 47,07
Rata-rata		= 56,87	Standar Deviasi		= 8,6
Standar Deviasi		= 9,9			

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

<i>Pretest Motivasi Tinggi PBL</i>			<i>Pretest Motivasi Tinggi TGT</i>		
Skor	Frekuensi	Persentase	Skor	Frekuensi	Persentase
36,66	1	3,8%	33,33	1	4,3%
40	1	3,8%	36,66	2	8,7%
43,33	2	7,7%	40	1	4,3%
46,66	1	3,8%	43,33	2	8,7%
50	2	7,7%	46,66	4	17,4%
53,33	4	15,4%	50	4	17,4%

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	

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

<i>Pretest</i> 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	

<i>Pretest</i> 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 PBL</i>			<i>Posttest TGT</i>		
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 Motivasi Tinggi PBL</i>			<i>Posttest Motivasi Tinggi TGT</i>		
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	8	30,8%
83,33	5	19,2%
86,66	1	3,8%
Total	26	100 %
Rata-rata	= 74,86	
Standar Deviasi	= 9,10	

80	2	8,7%
83,33	8	34,8%
86,66	1	4,3%
Total	23	100 %
Rata-rata	= 76,95	
Standar Deviasi	= 6,6	

(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		
Skor	Frekuensi	Persentase
63,33	2	33,3%
66,66	1	16,7%
73,33	2	33,3%
80	1	16,7%
Total	6	100 %
Rata-rata	= 69,99	
Standar Deviasi	= 6,66	

<i>Posttest</i> Motivasi Rendah TGT		
Skor	Frekuensi	Persentase
50	2	22,2%
53,33	1	11,1%
56,66	3	33,3%
60	1	11,1%
66,66	1	11,1%
70	1	11,1%
Total	9	100 %
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

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

(Sumber: *Gain Score* Kelas Eksperimen)

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 \ Motivasi Belajar	PBL	TGT
Tinggi	41,45	54,92
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.

Uji Hipotesis Penelitian

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.

Tabel Uji-T *gain score*

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper		
gain score hasil belajar (%)	Equal variances assumed	3.513	.066	2.074	62	.042	7.16688	3.45510	.26022	14.07353	
	Equal variances not assumed			2.074	59.940	.042	7.16688	3.45510	.25550	14.07825	

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.

Tabel Uji-T *gain score* Motivasi Tinggi

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper		
gain score hasil belajar (%)	Equal variances assumed	.272	.605	4.023	47	.000	13.46669	3.34739	6.73262	20.20076	

kelompok motivasi tinggi	Equal variances assumed			4.099	45.525	.000	13.46669	3.28516	6.85215	20.08123
	not assumed									

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.

Tabel Uji-T *gain score* Motivasi Rendah

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
gain score hasil belajar	Equal variances assumed	2.145	.167	2.634	13	.021	6.42611	2.43995	1.15492	11.69730
(%) kelompok motivasi rendah	Equal variances not assumed			2.347	7.083	.051	6.42611	2.73782	-.03245	12.88467

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.

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: gain score hasil belajar (%)

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	5958.361 ^a	3	1986.120	17.771	.000
Intercept	69240.687	1	69240.687	619.538	.000
metode_pembelajaran	137.802	1	137.802	1.233	.271
kelompok_motivasi	3392.236	1	3392.236	30.352	.000
metode_pembelajaran * kelompok_motivasi	1100.095	1	1100.095	9.843	.003
Error	6705.708	60	111.762		
Total	134482.520	64			
Corrected Total	12664.069	63			

a. R Squared = .470 (Adjusted R Squared = .444)

V. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

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

A. Saran

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

1. Guru dapat menggunakan model pembelajaran *Team Games 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
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: RINEKA CIPTA.
- Emzir. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- 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
- 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*. Yogyakarta: Kanisius (Anggota IKAPI).

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>

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, 2nd 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.
- Uno, Hamzah B. 2009. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara
- 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 pada tanggal 28 November 2016