

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

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

Sartika Apriyani

NIM 13405241039

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2017

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
NIM 13405241039

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.

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

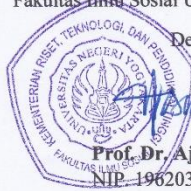
TIM PENGUJI

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

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Sartika Apriyani

NIM : 13405241039

Program Studi : Pendidikan Geografi

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

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 16 Agustus 2017

Yang menyatakan,



Sartika Apriyani

NIM.13405241039

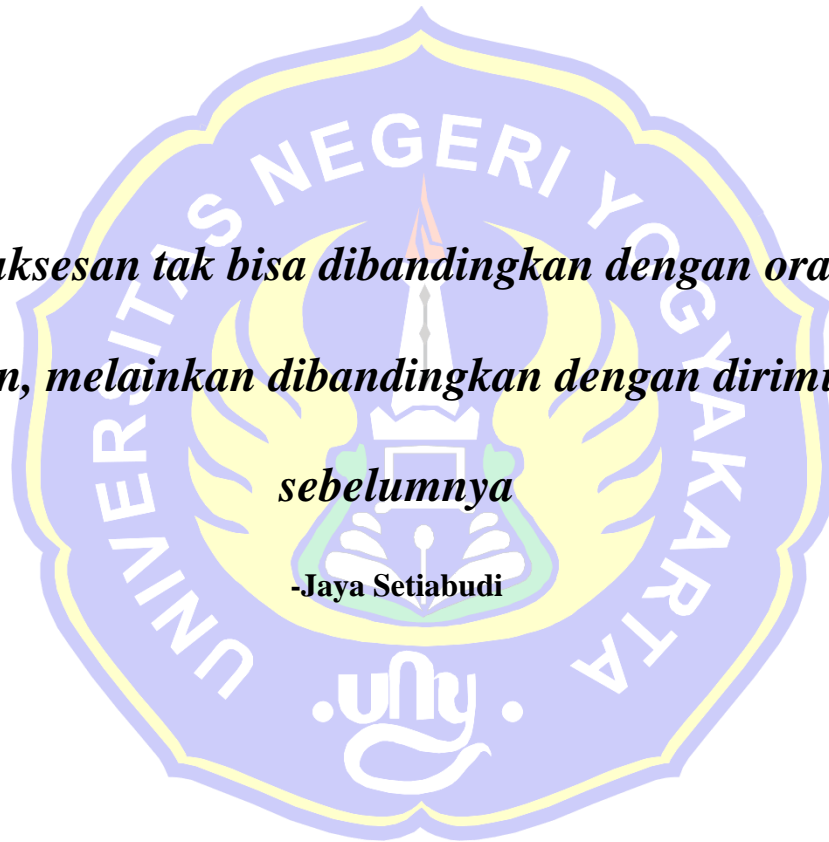
MOTTO

Aku tidak punya aturan. Aku hanya berusaha melakukan yang terbaik, setiap saat dan setiap waktu

-Abraham Lincoln

Kesuksesan tak bisa dibandingkan dengan orang lain, melainkan dibandingkan dengan dirimu sebelumnya

-Jaya Setiabudi



HALAMAN PERSEMBAHAN

Hidup yang aku jalani sekarang membuatku bertambah kuat, Papa

Skripsi ini kupersembahkan untuk keluarga Bakri

Terimakasih untuk do'a dan kasih sayang yang tak terhingga

Kalian adalah energiku

Kalian adalah kuatku

Kalian adalah senyumku

Kalian adalah tangisku

Kalian adalah segalanya bagiku

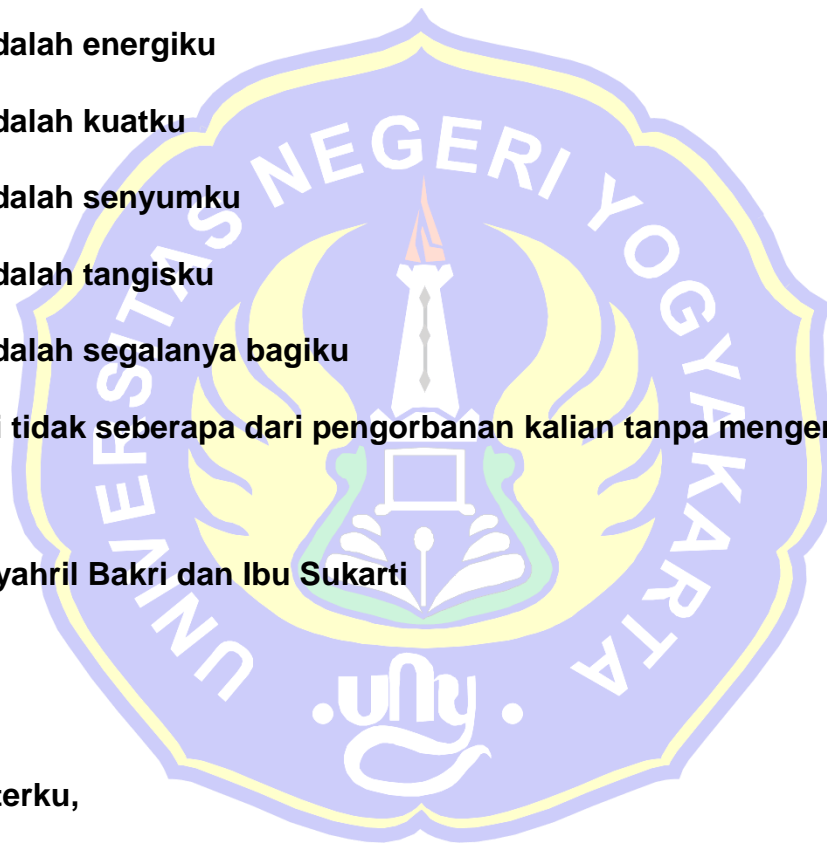
Karya ini tidak seberapa dari pengorbanan kalian tanpa mengenal

waktu

Bapak Syahril Bakri dan Ibu Sukarti

Almamaterku,

Universitas Negeri Yogyakarta



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas rahmat, nikmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Team Game Tournament* Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Motivasi Siswa Kelas X SMA Negeri di Kabupaten Sleman” dapat disusun sesuai dengan harapan. Penulis menyadari bahwa penelitian ini tidak dapat selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih atas segala bantuan, bimbingan, dukungan serta saran-saran dalam penyusunan tugas akhir ini, kepada Yth :

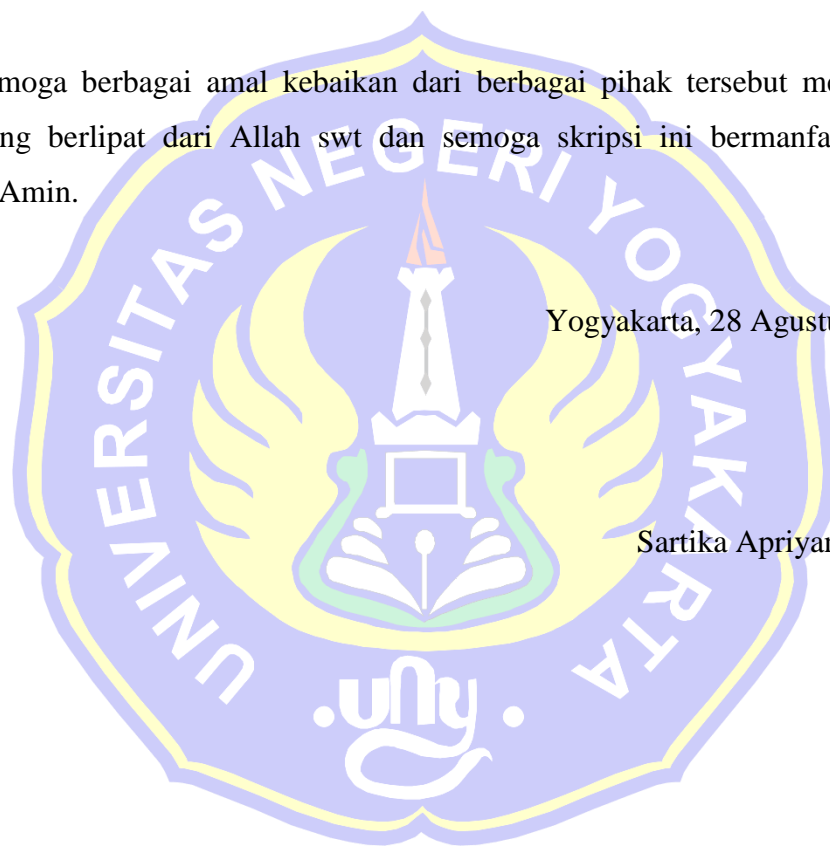
1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta beserta jajarannya yang telah memberikan kebijakan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi.
2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan arahan, kebijakan dan izin penelitian.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Geografi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan izin penelitian dan dukungan dalam penulisan tugas akhir skripsi ini.
4. Bapak Dr. Mukminan, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan dukungan, arahan dan bimbingan dari awal hingga akhir penulisan tugas akhir skripsi ini.
5. Seluruh Bapak/Ibu dosen yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis mengikuti kuliah di Jurusan Pendidikan Geografi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Bapak Agung Yulianto selaku admin Jurusan Pendidikan Geografi yang telah memberikan bantuan.
7. Bapak Syahril Bakri dan Ibu Sukarti orangtuaku tercinta yang telah memberikan motivasi, bantuan material maupun non material, kasih sayang, do'a, nasihat dan pengorbanan yang tiada habisnya.

8. Bapak Drs. Agus Santosa Kepala SMA Negeri 2 Ngaglik dan Bapak Drs. Aris Sutardi Kepala SMA Negeri 1 Mlati beserta staf yang telah banyak membantu kelancaran penelitian.
9. Bapak Kartijono, S.Pd Guru Geografi SMA Negeri 2 Ngaglik dan Ibu Sukarni, S.Pd Guru Geografi SMA Negeri 1 Mlati yang telah membantu kelancaran penelitian.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, yang telah berperan serta membantu dalam pembuatan tugas akhir ini.

Semoga berbagai amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat dari Allah swt dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca. Amin.

Yogyakarta, 28 Agustus 2017

Sartika Apriyani



DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	9
1. Hakikat Geografi	
a. Pengertian Geografi	9
b. Tujuan Pembelajaran Geografi	9
c. Sumber Belajar Geografi	10
d. Metode Pembelajaran Geografi	11
e. Media Pembelajaran Geografi	12
2. Metode Pembelajaran Geografi	
a. Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	
1) Pengertian Model Pembelajaran PBL	13
2) Langkah-langkah PBL	14
3) Ciri-ciri PBL	16
4) Manfaat PBL	17
b. Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i>	
1) Pengertian Model Pembelajaran TGT	17
2) Langkah-langkah TGT	19
3) Kelebihan TGT	23
3. Efektivitas	24

4. Hasil Belajar Geografi	
a. Faktor-faktor yang Mempengaruhi	24
b. Mengukur Hasil Belajar Geografi	25
c. Hasil Belajar Geografi	25
5. Motivasi Belajar	
a. Pengertian Motivasi Belajar	29
b. Fungsi Motivasi	31
c. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi	31
d. Teori Kebutuhan McClellan	33
e. Aspek Motivasi	34
B. Kajian Penelitian yang Relevan	36
C. Kerangka Pikir	38
D. Hipotesis Penelitian	40
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Desain Penelitian	42
B. Tempat dan Waktu Penelitian	43
C. Populasi dan Sampel Penelitian	43
D. Definisi Operasional Variabel	44
E. Variabel Penelitian	45
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	45
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	49
H. Teknik Analisis Data	50
1. Analisis Deskriptif	50
2. Uji Persyaratan Analisis	50
3. Uji Hipotesis	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data	51
B. Pengujian Persyaratan Analisis	62
C. Pengujian Hipotesis	66
D. Pembahasan Hasil Penelitian	74
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	84
B. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	89

DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 1. Kategori <i>Knowledge</i> Anderson	28
Gambar 2. Perbedaan Dimensi <i>Knowledge</i> dan <i>Cognitive</i>	29
Gambar 3. Kerangka Pikir	40
Gambar 3. Peta Adminsitratif Kabupaten Sleman	51



DAFTAR TABEL

halaman

Tabel 1. Revisi Taksonomi Bloom	27
Tabel 2. Dimensi Taksonomi Anderson	28
Tabel 3. Desain Penelitian	42
Tabel 4. Kriteria Penilaian Angket	46
Tabel 5. Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Siswa	47
Tabel 6. Kisi-kisi Tes	48
Tabel 7. Fasilitas SMA N 2 Ngaglik	53
Tabel 8. Fasilitas SMA N 1 Mlati	55
Tabel 9. Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran	57
Tabel 10. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Hasil Belajar Geografi	63
Tabel 11. Hasil Validasi Instrumen Angket Motivasi Belajar	63
Tabel 12. Hasil Uji Normalitas	65
Tabel 13. Hasil Uji Homogenitas Instrumen Tes Hasil Belajar Geografi	66
Tabel 14. Rangkuman Nilai <i>Pretest</i> Kelas eksperimen model PBL & TGT	74
Tabel 15. Rangkuman Nilai <i>Pretest</i> PBL & TGT Motivasi Tinggi	75
Tabel 18. Rangkuman Nilai <i>Pretest</i> PBL & TGT Motivasi Rendah	76
Tabel 19. Rangkuman Data Perolehan Skor Angket Motivasi Belajar	77
Tabel 20. Rangkuman Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen Model PBL & TGT ...	78
Tabel 21. Rangkuman Nilai <i>Posttest</i> PBL & TGT Motivasi Tinggi	79
Tabel 22. Rangkuman Nilai <i>Posttest</i> PBL & TGT Motivasi Rendah	80
Tabel 23. Perbandingan PBL dan TGT	81
Tabel 24. Perbandingan Hasil <i>Gain Score</i> Ditinjau dari Motivasi Siswa	82
Tabel 29. Hasil Desain <i>Nonequivalent control grup</i>	82

DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
Lampiran 1. RPP <i>Problem Based Learning</i>	89
Lampiran 2. RPP <i>Team Game Tournament</i>	109
Lampiran 3. Lembar Kerja Siswa	129
Lampiran 4. Soal Turnamen	130
Lampiran 5. Daftar Hadir Siswa Kelas Eksperimen Model PBL	134
Lampiran 6. Daftar Hadir Siswa Kelas Eksperimen Model TGT	136
Lampiran 7. Kisi-kisi Instrumen Tes Hasil Belajar Geografi	137
Lampiran 8. Instrumen Tes Hasil Belajar Geografi	142
Lampiran 9. Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar	145
Lampiran 10. Instrumen Motivasi Belajar	146
Lampiran 11. Hasil Analisis SPSS Uji Validitas dan Reliabilitas Tes	149
Lampiran 12. Hasil Analisis SPSS Uji Validitas dan Reliabilitas Angket	155
Lampiran 13. Hasil Uji Normalitas	164
Lampiran 14. Hasil Uji Homogenitas	165
Lampiran 15. Data Hasil Penelitian	166
Lampiran 17. Dokumentasi	188
Lampiran 18. Surat-surat Perijinan	190