



## Komparasi model pembelajaran TAI dan TGT terhadap motivasi dan hasil belajar

Riska Vristyaningtyas<sup>1\*</sup>, Dwi Shinta Rahayu<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>STKIP PGRI Tulungagung, Tulungagung, Indonesia

e-mail: <sup>1</sup>riskavristyaningtyas2010@gmail.com, <sup>2</sup>d.shinta@gmail.com

\*Penulis Korespondensi

Diserahkan: 01-08-2019; Direvisi: 25-08-2019; Diterima: 30-08-2019

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah motivasi dan hasil belajar siswa yang diberi model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik dari pada siswa yang diberi model pembelajaran kooperatif tipe TAI pada materi garis singgung lingkaran di SMPN 1 Ngantru. Hal ini dibuktikan melalui analisis data menggunakan Independent-samples T-Test dengan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan analisis data mengenai hasil belajar diperoleh P-value / Asymp sig. sebesar 0,002 sehingga hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diberi model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik dari pada siswa yang diberi model pembelajaran kooperatif tipe TAI. Selain itu, analisis data mengenai motivasi belajar memperoleh nilai P-value / Asymp sig. sebesar 0,031, sehingga motivasi belajar siswa yang diberi model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik dari pada siswa yang diberi model pembelajaran kooperatif tipe TAI.

**Kata Kunci :** hasil belajar, motivasi, TAI, TGT

**Abstract:** This study aims to determine whether the motivation and learning outcomes of students who were given cooperative learning model TGT type better than the students who were given cooperative learning model type TAI on the material tangent circle in SMPN 1 Ngantru. This is proven through data analysis using Independent-samples T-Test with significance level of 5%. Based on the data analysis of learning outcomes obtained the value of P-value / Asymp sig. 0,002 so that the result of research indicate that the result of student learning that given model of cooperative learning type TGT better than student which given model of cooperative learning type TAI. In addition, data analysis on learning motivation obtained the value of P-value / Asymp sig. Of 0,031, so the result of research indicate that student learning motivation which is given cooperative learning model of type of TGT better than student which given model of cooperative learning type TAI.

**Keywords:** learning outcomes, motivation, TAI, TGT

**Kutipan:** Vristyaningtyas, Riska., Rahayu, Dwi Shinta. (2019). Komparasi model pembelajaran TAI dan TGT terhadap motivasi dan hasil belajar. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, 5(2), 66-72. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v5i2.1755>



### Pendahuluan

Dalam dunia yang semakin berkembang ini manusia dituntut untuk mengikuti perkembangan yang sudah ada. Untuk itu perlu adanya usaha dalam mengikuti perkembangan zaman, salah satunya melalui belajar. Belajar merupakan proses interaksi antara stimulus dan respon yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku. Untuk mencapai tujuan belajar perlu diciptakan proses pembelajaran yang nyaman kondusif dan menyenangkan. Keberhasilan proses pembelajaran merupakan hal utama yang didambakan dalam melaksanakan pendidikan di sekolah.



Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari beberapa hal, salah satunya melalui motivasi dan hasil belajar yang didapatkan oleh siswa. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar (Sudjana, 2010). Untuk memperoleh hasil belajar yang optimum perlu adanya pembelajaran yang efektif, tetapi dalam pembelajaran muncul berbagai macam masalah.

Masalah-masalah yang berasal dari siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi proses belajar meliputi sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, mengolah, menyimpan dalam waktu singkat, menggali hal yang disimpan, dan berprestasi. Motivasi belajar merupakan kekuatan mental yang menggerakkan siswa dalam proses belajar. Motivasi akan menyebabkan perubahan energi yang ada dalam diri manusia, sehingga akan merangsang kejiwaan, perasaan dan emosi yang mendorong manusia untuk melakukan sesuatu. Dengan adanya tujuan, keinginan dan kebutuhan maka akan muncul motivasi dalam diri seseorang (Sardiman, 2010).

Motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Dengan adanya usaha belajar yang didasari motivasi, maka usaha belajar tersebut dapat menghasilkan prestasi yang baik. Ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah, diantaranya adalah memberi angka (nilai), hadiah, persaingan/kompetisi, *Ego-involvement*, memberikan ujian/tes, mengetahui hasil, pujian, hukuman/ganjaran, hasrat untuk belajar, minat, tujuan yang diakui (Sardiman, 2010).

Supaya siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi maka perlu adanya kegiatan belajar yang menyenangkan dan membangkitkan semangat untuk belajar. Guru sebagai pendidik yang membelajarkan siswa dan berperan sebagai pembimbing serta fasilitator. Guru bertugas mengorganisasikan kelas sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik, menyajikan bahan belajar dengan pendekatan pembelajaran tertentu dan melakukan evaluasi hasil belajar. Dilihat dari sudut pandang siswa maka guru dengan usaha pembelajarannya merupakan faktor eksternal dalam proses (Dimiyanti and Mudjiono, 2010).

Permasalahan dalam kegiatan pembelajaran akan muncul apabila guru kurang mampu mengorganisasikan kelas sehingga interaksi antara guru dan siswa tidak berjalan dengan baik (Dimiyanti and Mudjiono, 2010). Berdasarkan fakta yang didapatkan didapatkan informasi bahwa guru melaksanakan proses pembelajaran secara langsung atau konvensional sehingga motivasi belajar siswa masih tergolong rendah. Pada proses pembelajaran masih dijumpai siswa yang malu atau bahkan enggan untuk bertanya kepada guru meskipun sebenarnya siswa belum memahami materi yang diajarkan sehingga hal tersebut menjadi masalah dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu cara untuk menciptakan interaksi yang baik adalah memilih model pembelajaran yang tepat karena model pembelajaran merupakan sarana interaksi antara guru dan siswa. Pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat akan menyebabkan kebosanan sehingga menurunkan motivasi siswa dalam belajar. Upaya yang dapat dilakukan adalah memilih model pembelajaran yang mampu menciptakan interaksi antara guru dan siswa, interaksi antar siswa serta interaksi antara siswa dan sumber belajar yaitu model pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dengan berkelompok untuk bekerja sama dalam mengonstruksi konsep dan menyelesaikan persoalan (Shoimin, 2014). Tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi dimana keberhasilan belajar siswa secara individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya (Fathurrohman, 2015). Langkah-langkah atau sintaks dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut: (1) Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, (2) Menyajikan informasi, (3) Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, (4) Membimbing kelompok belajar, (5) Evaluasi, (6) Memberikan penghargaan (Hosnan, 2014). Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe, diantaranya *Team Assisted Individually* (TAI) dan *Teams Games Tournament* (TGT).

*Team Assisted Individually* (TAI) merupakan pembelajaran kooperatif yang dasar pemikirannya mengadaptasi pengajaran terhadap perbedaan individual yang berkaitan dengan kemampuan pencapaian prestasi siswa. Pelaksanaan pembelajaran kooperatif ini membentuk siswa dalam kelompok yang heterogen baik dalam hal kemampuan, suku, agama, jenis kelamin, maupun tingkatan sosial untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Dalam satu kelompok terdapat siswa yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah sehingga siswa yang berkemampuan tinggi dapat menjadi narasumber bagi siswa yang lain (Slavin, 2010).

Pembelajaran *Team Assisted Individually* (TAI) memiliki 8 tahapan dalam pelaksanaannya, yaitu: (1) *Placement Test*, (2) *Teams*, (3) *Teaching Group*, (4) *Student Creative*, (5) *Team Study*, (6) *Fact Test*, (7) *Team Score and Team Recognition*, (8) *Whole-Class Unit* (Shoimin, 2014). Setelah melakukan diskusi kelompok siswa akan memiliki pengalaman belajar dengan teman sebayanya. Pengalaman dengan teman sebaya ini berpengaruh pada peningkatan motivasi dan perilaku belajar (Dimiyanti and Mudjiono, 2010).

Sebelumnya sudah ada peneliti yang meneliti tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individually* (TAI) simpulan dari penelitian tersebut adalah “*The results indicate that students’ attitudes were greatly improved when they were exposed to the teaching strategies of framing and team-assisted individualisation when compared with the traditional method.*” (Awofala and Arigbabu, 2013).

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa sikap siswa terhadap matematika mengalami peningkatan ketika mereka melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *framing* dan *Teams Assisted Individualization* bila dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Sikap siswa dalam penelitian ini diartikan sebagai sikap siswa terhadap matematika atau motivasi siswa dalam belajar matematika.

Sedangkan, *Teams Games Tournament* (TGT) adalah pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa dalam *game* dan turnamen dengan sistem kemajuan skor individu (Slavin, 2010). Pada pembelajaran ini siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang heterogen untuk melaksanakan *game* dengan soal-soal yang sesuai dengan materi yang telah didiskusikan sebelumnya. Setelah *game* dilaksanakan kemudian siswa dipertemukan dalam turnamen akademik. Setiap kelompok akan menerima penghargaan sesuai dengan tingkatan skor yang didapatkan. Persaingan akan memacu semangat siswa yang kemudian akan menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi belajar (Shoimin, 2014).

Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki 5 tahapan dalam pelaksanaannya, yaitu: (1) Penyajian kelas, (2) Tim, (3) Game, (4) Turnamen, (5) Penghargaan kelompok (Shoimin, 2014). Kegiatan belajar akan berhasil baik apabila disertai dengan penghargaan karena aspek penghargaan ini akan mendorong siswa untuk belajar dengan giat (Dimiyanti and Mudjiono, 2010). Sebelumnya sudah dilakukan penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT), hasil dari penelitian tersebut adalah . “*After three weeks of intervention, it was shown that the TGT experimental group students had achieved a significant learning outcome than the lecture based control group students. Attitude toward mathematics differed to a certain positive extent in the TGT experimental group*” (Salam, 2015).

Pada penelitian tersebut dijelaskan bahwa setelah tiga minggu pelaksanaan pembelajaran menunjukkan hasil bahwa pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang diterapkan pada kelas eksperimen telah mencapai hasil belajar yang signifikan apabila dibandingkan dengan siswa pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Sikap siswa terhadap matematika berbeda sampai batas positif tertentu dalam kelompok eksperimen *Teams Games Tournament* (TGT).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Komparasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Assisted Individually* (TAI) dan *Teams Games Tournament*

(TGT) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Materi Garis Singgung Lingkaran di SMP Negeri 1 Ngantru Tahun Pelajaran 2016/2017”.

### Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif komparasi kausal dengan rancangan penelitian *quasi eksperiment design*. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 1 Ngantru dengan populasi sejumlah 292 siswa yang terdiri dari kelas VIII A – VIII I. Sedangkan sampel terdiri dari kelas VIII G dan VIII H sejumlah 64 siswa serta kelas VIII C sebagai kelas uji coba. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara *cluster random sampling* yaitu teknik pengambilan sampel secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut (Sugiono, 2011).

Variabel bebas penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dan *TAI*, sedangkan variabel terikat adalah motivasi dan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah metode wawancara, metode dokumentasi, metode tes dan metode angket.

Metode wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur yang tidak menggunakan instrumen. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data mengenai kegiatan pembelajaran siswa yang telah diterapkan, motivasi dan hasil belajar siswa.

Metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data mengenai jumlah populasi, jumlah sampel, daftar nama siswa, nilai siswa pada pembelajaran matematika sebelumnya. Metode pengambilan data ini tidak menggunakan instrumen. Metode tes digunakan untuk mengukur hasil belajar setelah siswa mendapatkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individually* (TAI) sedangkan tes berupa 5 soal uraian. Metode angket digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa setelah siswa mendapatkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individually* (TAI), sedangkan angket merupakan jenis angket skala bertingkat yang terdiri dari 40 butir pernyataan.

Prosedur penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut: (1) Menentukan populasi dan sampel penelitian, (2) Menyusun instrumen penelitian berupa soal tes hasil belajar dan angket motivasi belajar, (3) Melakukan uji validitas soal tes melalui validitas isi, apabila sudah valid soal diujicobakan kepada kelas uji coba yaitu kelas VIII C untuk mengetahui soal reliabel atau tidak. Apabila soal valid dan reliabel maka soal dapat diujikan kepada kelas eksperimen, bila tidak valid dan tidak reliabel maka dilakukan revisi, (4) Menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT kepada siswa kelas VIII G dan TAI kepada siswa kelas VIII H, (5) Memberikan angket motivasi dan soal tes hasil belajar kepada kedua kelas tersebut, (6) Menganalisis data yang diperoleh dari angket motivasi dan soal tes hasil belajar dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

Analisis data pada penelitian ini menggunakan bantuan media SPSS 22 dan mengambil taraf signifikansi sebesar 5% ( $\alpha = 0,05$ ). Analisis data dimulai dari analisis instrumen yaitu uji validitas isi terhadap soal tes dan angket motivasi belajar, setelah dilakukan uji coba soal tes maka dilakukan analisis yaitu uji reliabilitas soal yang menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan kriteria keputusan apabila nilai *Cronbach's Alpha* lebih dari 0,6 maka soal tersebut reliabel. Analisis selanjutnya adalah uji normalitas terhadap data yang diperoleh dari tes hasil belajar dan angket motivasi belajar. Uji normalitas menggunakan uji *Shapiro wilk* dengan kriteria keputusan nilai  $P\text{-value} / \text{Asymp sig.} \geq \alpha$  dan uji homogenitas menggunakan uji *Lavene* dengan kriteria keputusan nilai  $P\text{-value} / \text{Asymp sig.} \geq \alpha$ . Setelah uji homogenitas maka dilanjutkan dengan uji hipotesis, apabila data homogen uji yang digunakan adalah *Independent-samples T Test* dengan kriteria keputusan nilai  $P\text{-value} / \text{Asymp sig.} < \alpha$ . Jika data tidak homogen maka uji yang digunakan adalah *Mann whitney U test* dengan kriteria keputusan nilai  $P\text{-value} / \text{Asymp sig.} < \alpha$ .

### Hasil dan Pembahasan

Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang ingin diukur. Jadi uji validitas dimaksudkan untuk menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrumen agar mampu mengukur apa yang diinginkan dengan teliti dan tepat. Uji validitas yang digunakan pada penelitian ini adalah validitas isi.

Uji validitas isi tes dilakukan oleh 3 validator yang terdiri dari seorang ahli yaitu Ratri Candra Hastari, M.Pd selaku Dosen Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Tulungagung dan dua orang praktisi yaitu Hari Wahyono, S.Pd dan Bagus Nirwono, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Matematika SMP Negeri 1 Ngantru. Berdasarkan validitas isi yang dilakukan, ketiga validator menyatakan bahwa instrumen penelitian berupa soal tes yang terdiri dari 5 soal uraian telah valid karena adanya kesesuaian atau kecocokan antara instrumen tes hasil belajar sesuai dengan kriteria penilaian validasi.

Uji validitas instrumen juga dilakukan terhadap angket motivasi belajar. Uji validitas isi dilakukan oleh tiga orang validator yang terdiri dari seorang ahli yaitu Winarsih, M.Pd selaku Dosen Bimbingan dan Konseling STKIP PGRI Tulungagung dan dua orang praktisi yaitu Dra. Risris Andriana dan Drs. Sumitro selaku guru mata pelajaran Bimbingan dan Konseling SMP Negeri 1 Ngantru. Uji Reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan media SPSS 22 untuk menghitung indeks reabilitas instrumen tes. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* adalah 0,694. Indeks ini lebih besar dari 0,6 sehingga instrumen tersebut secara keseluruhan reliabel.

Pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa yang diberi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dari pada siswa yang diberi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individually* (TAI) pada materi garis singgung lingkaran di SMP Negeri 1 Ngantru dan apakah motivasi belajar siswa yang diberi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dari pada siswa yang diberi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individually* (TAI) pada materi garis singgung lingkaran di SMP Negeri 1 Ngantru.

Sebelum dilakukan uji hipotesis harus melalui uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Shapiro Wilk test* dengan bantuan media SPSS 22. Dari hasil perhitungan uji normalitas data tes hasil belajar untuk Kelas Eksperimen 1 diperoleh P-value / Asymp sig. sebesar 0,065 dan hasil belajar Kelas Eksperimen 2 diperoleh P-value / Asymp sig. sebesar 0,064.

Dari hasil analisis uji normalitas tersebut nilai P-value / Asymp sig.  $\geq \alpha$  sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan hasil perhitungan uji normalitas data angket motivasi belajar untuk Kelas Eksperimen 1 diperoleh P-value / Asymp sig. sebesar 0,433 dan data motivasi belajar Kelas Eksperimen 2 diperoleh P-value / Asymp sig. sebesar 0,143. Dari hasil analisis uji normalitas tersebut nilai P-value / Asymp sig.  $\geq \alpha$  sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah variansi-variansi dari sejumlah populasi sama atau tidak. Pada penelitian ini uji variansi yang digunakan adalah uji *Levene test* dengan bantuan media SPSS 22. Berdasarkan perhitungan menggunakan media SPSS 22 diperoleh nilai P-value / Asymp sig. untuk nilai tes hasil belajar sebesar 0,949. Sedangkan nilai P-value / Asymp sig. untuk motivasi belajar sebesar 0,922,. Dapat diketahui bahwa masing-masing nilai *asymp Sig*  $\geq \alpha$  (0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa variansi-variansi dari populasi adalah sama atau homogen.

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *independent sample t test* dengan bantuan media SPSS 22. Uji ini digunakan untuk mengambil keputusan apakah hipotesis penelitian ini diterima

atau ditolak. Berdasarkan perhitungan mengenai data tes hasil belajar siswa diperoleh nilai P-value / Asymp sig. sebesar 0,002. Karena nilai P-value / Asymp sig.  $< 0,05$  ( $\alpha$ ) maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diberi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dari pada siswa yang diberi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individually* (TAI) pada materi garis singgung lingkaran di SMP Negeri 1 Ngantru.

Sedangkan perhitungan mengenai data angket motivasi memperoleh nilai P-value / Asymp sig. sebesar 0,031. Berdasarkan perhitungan tersebut nilai P-value / Asymp sig.  $< 0,05$  ( $\alpha$ ) maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa yang diberi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dari pada siswa yang diberi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individually* (TAI) pada materi garis singgung lingkaran di SMP Negeri 1 Ngantru. Hal ini sejalan dengan Arigbabu & Awofala (2013) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan prestasi belajar siswa.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diberi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dari pada siswa yang diberi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individually* (TAI) pada materi garis singgung lingkaran di SMP Negeri 1 Ngantru. Hal ini ditunjukkan dari hasil Uji-t dua sampel independen (*Independent-samples T Test*) yaitu P-value / Asymp sig. sebesar 0,002 dengan taraf signifikansi 5%.

Selain itu, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa yang diberi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dari pada siswa yang diberi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individually* (TAI) pada materi garis singgung lingkaran di SMP Negeri 1 Ngantru. Hal ini ditunjukkan dari hasil Uji-t dua sampel independen (*Independent-samples T Test*) yaitu P-value / Asymp sig. sebesar 0,031 dengan taraf signifikansi 5%.

Demi kemajuan dan keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, maka penulis memberi saran yaitu sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa kreativitas guru dalam mengolah kondisi kelas sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar. Salah satunya dengan cara memilih model pembelajaran yang tepat dan menyenangkan sehingga dapat memperlancar kegiatan pembelajaran di kelas, salah satu alternatifnya adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Sebagai usaha peningkatkan motivasi belajar siswa hendaknya guru mampu mengelola situasi belajar siswa dengan baik misalnya cara yang paling sering digunakan adalah memberikan ruang kompetisi dan memberikan penghargaan dari setiap usaha yang dilakukan oleh siswa. Penghargaan tidak harus selalu barang tetapi bisa berupa pujian, memberikan nilai dari setiap tugas yang diberikan siswa dan pemberian nilai keaktifan untuk siswa yang telah berani mengemukakan pendapatnya.

Keterbatasan peneliti dalam penelitian ini adalah alokasi waktu pengisian angket kurang cukup sehingga ditakutkan siswa mengisi angket secara tergesa-gesa. Peneliti selanjutnya bisa mempersiapkan kegiatan pengisian angket dalam kondisi siswa yang kondusif sehingga siswa dapat mengisi angket dengan baik. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk mengembangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti selanjutnya. Peneliti selanjutnya bisa meneliti keterkaitan antara motivasi dan hasil belajar siswa.

### **Daftar Pustaka**

Arigbabu, & Awofala. (2013). *Effects Of Framing And Team Assisted Individualised Instructional Strategies On Senior Secondary School Students' Attitudes Toward*. 6(1), 1–22.

Fathurrohman, M. (n.d.). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta, 2015.

- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mudjiono, & Dimiyanti. (2010). *Belajar dan Pembelajaran, 4th ed*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Salam, D. (2015). *Effects of using Teams Games Tournaments ( TGT ) Cooperative Technique for Learning Mathematics in Secondary Schools of Bangladesh*. 3(3).
- Sardiman, A. . (2010). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar, 1st ed*. Jakarta: Rajawali Press.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013, 1st ed*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Slavin, R. . (2010). *Cooperative Learning : Teori, Riset dan Praktik, VIII*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, 15th ed*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D, 13th ed*. Bandung: Alfabeta.