

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA DESTINASI TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PADA MATERI LARUTAN PENYANGGA

Zakia Amni, Hadi Kusuma Ningrat, Raehanah

Jurusan Pendidikan Kimia Universitas Islam Negeri Mataram  
Kampus UIN Mataram 83116

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan media destinasi terhadap hasil dan motivasi belajar. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen dan dilaksanakan dari bulan Maret - April 2020. Populasi penelitian ini adalah kelas XI MIA 4, XI MIA 5, XI MIA 6 MIA MAN 2 Mataram tahun pelajaran 2019/2020. Sampel diperoleh menggunakan cluster random, penentuan kelas eksperimen dan kontrol dipakai pengacak/metode lot. Kelas XI MIA 4 dijadikan sebagai kelas eksperimen yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan media destinasi, sedangkan kelas XI MIA 5 dijadikan sebagai kelas kontrol yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan dengan metode angket untuk motivasi dan tes untuk hasil belajar. Hipotesis di uji menggunakan Mann Whitney Test. Dari hasil analisis data di simpulkan: 1) Nilai sig  $0,000 < 0,05$  artinya ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media destinasi terhadap motivasi dan hasil belajar kimia secara multivariat; 2) Nilai sig  $0,017 < 0,05$  artinya ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media destinasi terhadap motivasi belajar. 3) Nilai sig  $0,223 > 0,05$  artinya tidak ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media destinasi terhadap hasil belajar. Tetapi jika dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol, hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari pada hasil belajar kelas kontrol.

**Kata Kunci:** Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), motivasi dan hasil belajar

### ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of using the *team games tournament* (TGT) cooperative learning model with the aid of destination media on learning outcomes and motivation. This type of research is quantitative with a quasi-experimental approach and is carried out from March - April 2020. The population of this study is class XI MIA 4, XI MIA 5, XI MIA 6 MIA MAN 2 Mataram in the 2019/2020 school year. The sample was obtained using a random cluster, the determination of the experimental class, and the control used a randomizer/lot method. Class XI MIA 4 is used as an experimental class which is taught with a *team games tournament* (TGT) type cooperative learning model assisted by destination media, while class XI MIA 5 is used as a control class taught using a conventional learning model. The data were collected using a questionnaire method for motivation and tests for learning outcomes. The hypothesis was tested using the Mann-Whitney Test. From the results of data analysis, it was concluded: 1) The value of sig  $0.000 < 0.05$  means that there is an influence of the TGT type cooperative learning model assisted by destination media on motivation and multivariate chemistry learning outcomes; 2) The value of sig  $0.017 < 0.05$  means that there is an influence of the TGT type cooperative learning model assisted by destination media on learning motivation. 3) The value of sig  $0.223 > 0.05$  means that there is no effect of the TGT type cooperative learning model assisted by destination media on learning outcomes. But if we look at the average value of the experimental and control class learning outcomes, the experimental class learning outcomes are higher than the control class learning outcomes.

**Keywords:** *Teams Games Tournament* (TGT) cooperative learning model, motivation and learning outcomes

## PENDAHULUAN

Pendidikan di era globalisasi sangat penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh karena itu, pendidikan harus selalu berkembang dan mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Pendidikan adalah suatu proses belajar mengajar yang dilakukan oleh seorang guru dengan siswa untuk menjadikan generasi yang memiliki pengetahuan yang luas, keterampilan, dan sikap serta perilaku yang baik. Keberhasilan suatu pendidikan ditentukan oleh kualitas mutu dari seorang guru. Guru sepenuhnya bertanggung jawab secara langsung terhadap kegiatan pembelajaran dalam pelaksanaan pendidikan. Seorang guru dituntut menjadi seorang yang profesional tidak cukup hanya menguasai materi pelajaran saja, akan tetapi guru harus mampu menjadi contoh kepada siswanya dan menjadikan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Kimia adalah ilmu yang membahas tentang susunan, perpindahan atau perubahan bentuk dan energetika zat. Konsep makromolekul maupun konsep mikromolekul merupakan konsep-konsep yang dipelajari pada ilmu kimia. Kimia sering dianggap sulit oleh sebagian besar siswa karena kimia berkaitan erat hubungannya dengan ide-ide atau konsep-konsep abstrak. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran kimia diperlukan suatu metode atau model pembelajaran yang sesuai agar dapat mengaktifkan siswa dan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

Perubahan perkembangan zaman membuat banyak terjadi perubahan dalam

dunia pendidikan. Termasuk salah satunya yaitu perubahan kurikulum. Orientasi perkembangan Kurikulum 2013 adalah tercapainya keseimbangan kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Perubahan yang paling mendominasi adalah pendidikan berbasis science, peserta didik bukan hanya sebatas menghafal saja, akan tetapi lebih menunjukkan keaktifan peserta didik, sehingga mengharuskan adanya perubahan metode pembelajaran. Perubahan pembelajaran yang baik harus dapat berfungsi sebagai alat komunikasi dalam penyampaian materi pembelajaran.

Dalam standar pendidikan, pembelajaran berorientasi pada aktivitas peserta didik. Pembelajaran berorientasi pada peserta didik ini dapat dipandang sebagai suatu pendekatan dalam pembelajaran yang menekankan kepada aktivitas peserta didik secara optimal untuk memperoleh hasil belajar berupa berpanduan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang (Wina, 2016).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kimia yang bernama Islahatul Umami di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Mataram, guru pernah menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum 2013 yaitu model pembelajaran dengan pendekatan saintifik, tetapi belum berjalan dengan baik. Hal ini disebabkan karena ada beberapa langkah dari model pembelajaran dengan pendekatan saintifik yang masih belum dilaksanakan oleh guru, sehingga menyebabkan sebagian siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu materi kimia pada kelas XI yang terkesan sulit adalah materi larutan penyangga, dimana siswa mengalami kesulitan memahami soal dengan baik dan sulit menyelesaikan soal-soal perhitungan kimia yang memerlukan pemikiran mendalam, sehingga siswa menjadi tidak percaya diri dan malas dalam menyelesaikan permasalahan kimia. Selain itu, berdasarkan wawancara yang dilakukan, siswa lebih menyukai penggunaan papan tulis dibandingkan dengan powerpoint untuk materi sains dan perhitungan. Dengan demikian, dibutuhkan inovasi pembelajaran untuk meningkatkan prestasi hasil belajar dan berkembangnya keterampilan generik sains siswa.

Permasalahan yang terjadi di MAN 2 Mataram, bisa dilihat implikasinya dengan masih rendahnya motivasi belajar siswa. Motivasi siswa dalam belajar tergantung dari faktor yang mempengaruhinya. Motivasi bersifat intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi bersifat intrinsik yaitu kemauan belajar dari dirinya sendiri lebih kuat, sedangkan motivasi bersifat ekstrinsik yaitu kemauan belajar tergantung dari faktor luarnya. Kebanyakan diantara siswa-siswa yang sering terjadi yaitu pada motivasi bersifat ekstrinsik, siswa di MAN 2 Mataram motivasi belajarnya kurang disebabkan karena kebanyakan di antara mereka dipaksa oleh kedua orang tuanya untuk masuk kedalam jurusan IPA. Oleh karena itu, diperlukan peran guru untuk memberikan motivasi menjadikan kegiatan belajar mengajar dua arah juga menjadikan pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan dan menarik sehingga

minat siswa dalam pelajaran kimia menjadi meningkat dan siswa termotivasi untuk mempelajari kimia.

Dapat diketahui dari daftar nilai kelas XI MAN 2 Mataram, memiliki motivasi dan hasil belajar yang rendah. Hal ini ditunjukkan dari rata-rata ulangan harian dan nilai rata-rata hasil ulangan tengah semester pelajaran kimia kelas XI (sebelas) yang masih belum memenuhi nilai standar KKM. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu sebesar 77. Hasil ulangan harian siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM pada materi larutan penyangga yaitu 26 siswa dari 38 siswa.

Dengan demikian, peneliti menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan keadaan permasalahan pendidik. Untuk meningkatkan hasil belajarnya dibutuhkan suatu pembelajaran yang efektif, salah satu caranya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Model kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan atau tim kecil dengan sejumlah siswa yang mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda (Trianto, 2010).

Model pembelajaran kooperatif yang dianggap menarik, efektif, partisipatif siswa, dan mengasyikkan salah satunya adalah teams games tournament (TGT). Pada model pembelajaran kooperatif tipe times games tournament (TGT) peserta didik ditempatkan dalam tim dengan kemampuan yang heterogen untuk berkompetisi dalam sebuah permainan (Agus, 2010). Salah satu media pem-

belajaran yang digunakan untuk membantu pemahaman peserta didik adalah media destinasi. Media pembelajaran destinasi adalah media papan permainan seperti permainan ular tangga namun tidak terdapat ular dan tangga melainkan hanya berisi nomor saja.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT mengedepankan interaksi antar peserta didik, sehingga kerjasama peserta didik dapat terjalin dengan baik dan pendidik berperan sebagai fasilitator. Secara umum, sintak pembelajaran TGT adalah: (1) presentasi kelas; (2) belajar dalam kelompok (team); (3) permainan (games); (4) turnamen (tournament); dan (5) penghargaan kelompok (reward). Metode TGT memiliki kelebihan-kelebihannya tersendiri, antara lain: (1) menambah rasa kepercayaan dengan kemampuan diri untuk berfikir mandiri; (2) mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide-ide atau gagasan; (3) menumbuhkan sikap respek pada orang lain; (4) meningkatkan prestasi akademik dan kemampuan sosial terhadap sesama; (5) melatih siswa berkomunikasi dengan baik dengan temannya; dan (6) meningkatkan motivasi belajar dan melahirkan rangsangan untuk berfikir (Lie, 2008).

Media pembelajaran berupa media destinasi sebagai upaya mempermudah pemahaman materi kimia dan digunakan untuk mendukung permainan dan meningkatkan kerjasama, sehingga mampu memberikan semangat motivasi belajar peserta didik serta meningkatkan kekompakan antar peserta didik di dalam kelas.

Penelitian yang sudah dilakukan oleh beberapa orang menunjukkan metode kooperatif tipe (TGT) berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Contohnya penelitian yang dilakukan oleh Ardiningsih (2017) dan Zulaikha (2015) yang menyatakan bahwa metode kooperatif tipe (TGT) berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Demikian pula dengan penelitian Salima *et al.*, membuktikan metode kooperatif tipe (TGT) berpengaruh positif terhadap meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa (Salima, 2017).

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI MAN 2 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020.

## METODE PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah metode pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, ada perbedaan motivasi dan hasil belajar siswa dengan penerapan metode TGT dengan metode ceramah. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif. Oleh karena itu, pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian *quasi eksperiment*. Metode eksperimen dalam penelitian ini menggunakan jenis desain penelitian dengan metode *posttest control group design*.

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang diawali dengan menentukan populasi dan memilih sampel dari populasi yang ada. Daerah populasi yang menjadi generalisasi dari penelitian ini adalah siswa kelas XI MIA 4, XI MIA 5 dan XI MIA 6 Madrasah Aliyah Negeri 2 Mataram tahun pelajaran 2019/2020. Penentuan sampel dalam penelitian ini sebelumnya melakukan *cluster random*. Sampel diuji homogenitasnya dengan data ulangan harian siswa kelas XI di materi pelajaran kimia. Berdasarkan hasil analisis anova dengan SPSS diperoleh signifikansi 0,887, yang artinya sampel homogen. Penentuan kelas eksperimen dan kontrol dipakai pengacak/sistem lot.

Kelas pertama dijadikan sebagai kelas eksperimen yaitu pada kelas XI MIA 4 dengan jumlah siswa yang terdiri dari 37 siswa. Kemudian kelas kedua dijadikan sebagai kelas kontrol yaitu pada kelas XI MIA 5 dengan jumlah siswa yang terdiri dari 38 siswa. Selanjutnya kedua kelas diatur sebaik mungkin sehingga kedua kelas tersebut menjadi homogen. Pada kelas eksperimen diterapkan metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), sedangkan pada kelompok kontrol diterapkan metode ceramah.

Materi yang di berikan dalam penelitian ini adalah larutan penyangga. Sedangkan data dikumpulkan dengan metode angket untuk motivasi dan tes untuk hasil belajar. bentuk tes yang disajikan berupa pilihan ganda (*multiple choice*). Setelah perangkat tes disusun, soal tes diujicobakan kepada subjek tertentu untuk mengetahui validitas, reliabilitas, dan

tingkat kesukaran (Arikunto, 2010:208). Teknik Analisis Pengujian Hipotesis, Statistik pengujian yang digunakan pada penelitian ini adalah uji *Kruskal Wallis* dan *Mann-Whitney test*.

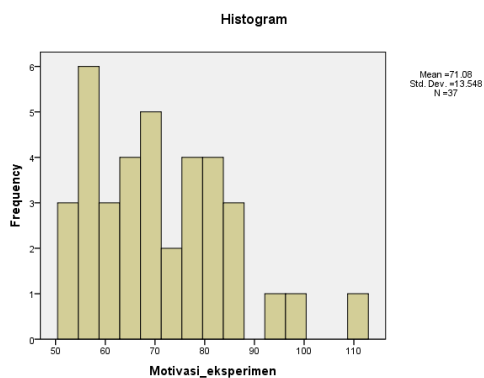
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan sebanyak empat kali pertemuan dan satu pertemuan untuk ulangan harian materi larutan penyangga. Penelitian ini dilaksanakan di dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari penelitian ini diperoleh data motivasi dan hasil belajar. Dengan menggunakan dua model pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media destinasi (kelas eksperimen) dan model pembelajaran konvensional (kelas kontrol). Berikut ini data motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI MAN 2 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020.

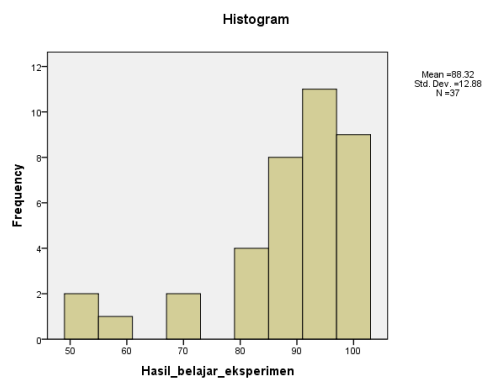
### Data Motivasi

**Tabel 1.** Deskripsi nilai motivasi belajar kimia

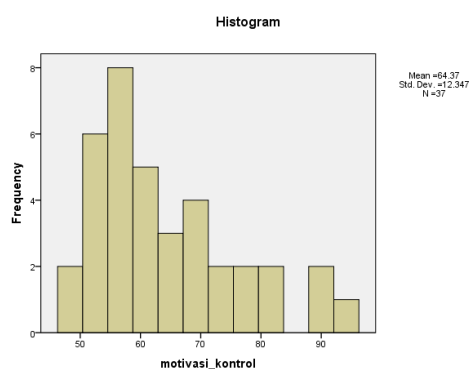
	Nilai	
	Kelas eksperimen	Kelas kontrol
Nilai maksimum	97	81
Nilai minimum	48	40
Nilai rata-rata	62,22	55,01
Jumlah sampel	37	38
Standar deviasi	12,24	10,81



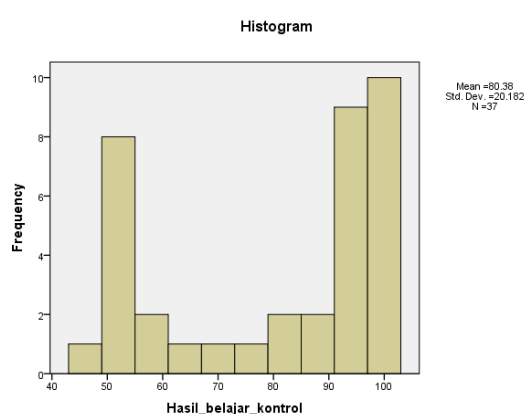
Gambar 1. Distribusi frekuensi motivasi belajar eksperimen



Gambar 3. Distribusi frekuensi hasil belajar eksperimen



Gambar 2. Distribusi frekuensi motivasi belajar kontrol



Gambar 4. Distribusi frekuensi hasil belajar kontrol

Data Hasil Belajar

Tabel 2. Deskripsi nilai hasil belajar kimia

	Nilai	
	Kelas eksperimen	Kelas kontrol
Nilai maksimum	100	100
Nilai minimum	52	46
Nilai rata-rata	88,32	79,47
Jumlah sampel	37	38
Standar deviasi	12,88	20,67
Jumlah nilai siswa diatas KKM	34	25
Jumlah siswa dibawah KKM	3	13

Pembahasan

Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil dan motivasi belajar siswa pada materi pokok larutan penyangga siswa kelas XI MAN 2 Mataram menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media destinasi (kelas eksperimen) dan pembelajaran secara konvensional (kelas kontrol). penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan media destinasi dapat mempengaruhi siswa untuk giat belajar dan hasil belajar siswa didapatkan memuaskan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat dijelaskan bahwa pada hasil pengujian hipotesis Hipotesis I yaitu

0,017 < 0,05 artinya  $H_0$ -nya diterima. Berarti terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar kimia peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media destinasi dengan peserta didik yang diajar dengan metode konvensional. Hipotesis II nilai sig yang diperoleh yaitu 0,223 > 0,05 artinya  $H_0$ -nya ditolak. Berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar kimia peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media destinasi dengan peserta didik yang diajar dengan metode konvensional.

Meskipun tidak ada perbedaan model terhadap hasil belajar, tetapi dari nilai rata-rata yang diperoleh, kelas eksperimen jauh lebih tinggi daripada kelas kontrol. Jumlah nilai siswa di atas KKM di kelas eksperimen yaitu 34 sedangkan di kelas kontrol yaitu 25 siswa. Terbukti juga berdasarkan ketuntasan klasikalnya, pada kelas eksperimen berjumlah 91,89% sedangkan di kelas kontrol berjumlah 65,79%. Deskripsi data hasil belajar menunjukkan bahwa jumlah nilai rata-rata pada kelas eksperimen yaitu 88,32 dan kelas kontrol yaitu 79,47. Kemudian, perbedaan hasil belajar kimia pada kelas eksperimen dan kelas kontrol juga dapat dilihat dari perbedaan nilai rata-rata pada deskripsi data motivasi belajar, yaitu kelas eksperimen sebesar 62,22 dan kelas kontrol sebesar 55,01.

Adapun kendala-kendala pelaksanaan penelitian yaitu apabila terdapat siswa yang tidak hadir maka materi yang didapatkan tidak sempurna seperti teman-

temannya yang lain sehingga nilai hasil belajar yang didapatkan tidak sesuai dengan nilai KKM. Kemudian, kendala yang lain yaitu manajemen waktu yang kurang maksimal, sehingga pelaksanaan game hanya digunakan pada 1 jam terakhir pelajaran. Pada kelas kontrol sebagian siswa tidak memperhatikan guru saat menjelaskan di depan kelas, mereka sibuk sendiri dengan urusannya. Penyebab  $H_0$ nya ditolak juga karena kurangnya penguasaan materi sebagian siswa yang diperoleh di kelas kontrol karena menggunakan metode konvensional. Kesalahan siswa selalu mengatakan paham padahal sebenarnya dia belum paham, sehingga guru melanjutkan materi pembelajaran sampai selesai. Pada akhirnya dia tidak bisa menjawab soal evaluasi yang diberikan oleh guru.

Penggunaan model ceramah di kelas kontrol terlihat guru yang berperan aktif dibanding siswanya selama pelaksanaan proses belajar mengajar. Siswa hanya duduk diam mendengarkan penjelasan guru sehingga kurang terjadi reaksi antara guru dan siswa. Pada dasarnya pelaksanaan pembelajaran pada kelas kontrol hanya berpatokan kepada gurunya saja. Menurut Hisyam (2008) metode ceramah adalah metode memberikan uraian atau penjelasan kepada sejumlah siswa pada waktu dan tempat tertentu. Metode ceramah hanya mengandalkan indera pendengaran saja, menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa yang pada umumnya mengikuti secara pasif. Pembelajaran dengan metode ceramah membuat siswa merasa tidak dilibatkan

dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Hal ini akan menimbulkan motivasi yang rendah bagi siswa. Hasil belajar sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar.

Pembelajaran kooperatif mengajarkan siswa untuk saling menghargai satu sama lain dan mendorong komunikasi antar siswa sehingga hubungan antar siswa semakin baik. Pembelajaran kooperatif juga dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa yaitu mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama, saling membantu dan meningkatkan kepercayaan diri.

Penelitian yang dilakukan di kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media destinasi menunjukkan bahwa siswa dituntut untuk saling berbagi kemampuan sehingga terjadi saling tukar pendapat dan melatih kemampuan berkomunikasi. Terlihat siswa yang berkemampuan tinggi bisa saling berbagi sehingga siswa lain tidak sungkan bertanya kepada temannya yang lebih mengerti. Selain itu, siswa dapat belajar dengan semangat dan antusias dalam menerima pelajaran yang telah disampaikan oleh guru.

Model TGT tidak hanya membuat siswa yang berkemampuan tinggi lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya. Selain itu, siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran

karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dan guru menjanjikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik (Slavin, 2008).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT guru bertindak sebagai motivator dan fasilitator yang baik bagi peserta didik serta dapat menerapkan peraturan dalam berkompetisi di kelas sebaik mungkin, sehingga memberikan kesempatan untuk siswa saling mengenal lebih dalam mengenai teman-temannya di kelas dan menuntun siswa untuk berpikir secara kritis serta keterampilan yang kreatif.

Penggunaan berbantuan media destinasi yaitu sebagai alat bantu dalam pembelajaran kimia untuk dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa serta hasil belajar siswa (Karimah, 2014). Media destinasi adalah media yang mampu membuat siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan menimbulkan rasa menyenangkan dalam proses pembelajaran.

Hal ini disebabkan karena model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media destinasi lebih menekankan pada kemandirian siswa dalam proses pembelajaran, sehingga setiap siswa dituntut untuk lebih menguasai materi yang telah diajarkan oleh guru. Selain itu, membuat siswa lebih aktif dalam proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung sehingga persoalan menjawab yang diberikan melalui kerja kelompok dikerjakan dengan rasa menyenangkan karena permainan yang diberikan oleh guru. Sehingga dapat meminimalisir kendala belajar siswa secara mandiri dan adanya



siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Hidayati (2017) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media destinasi berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Begitu juga dengan penelitian Nurazizah (2017), Zulaikha (2015) menunjukkan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

### SIMPULAN

Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media destinasi terhadap motivasi belajar siswa kelas XI MAN 2 Mataram tahun pelajaran 2019/2020. Dengan nilai sig  $0,017 < 0,05$ . Tidak ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media destinasi terhadap hasil belajar siswa kelas XI MAN 2 Mataram tahun pelajaran 2019/2020. Tetapi jika dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol, hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari pada hasil belajar kelas kontrol. Dengan nilai sig  $0,223 > 0,05$ .

### DAFTAR PUSTAKA

- Ardiningsih, Y. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Menggunakan Kartu Jodoh terhadap Hasil Belajar Siswa. *Skripsi*. FST UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- Hisyam, Z. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Karimah, R.F., Supurwoko, & Wahyuning-sih. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTS Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2(1): 6-10.
- Miftahul, H. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Berbantuan Media Permainan Kartu Uno terhadap Peningkatan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik SMA. *Skripsi*. FMIPA UN Yogyakarta.
- Salima, P.A., Bakti, M., Budi, U. 2017. Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan Kelas XI MIA 3 SMA AL ISLAM 1 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 6(2): 109-118.
- Sani, M.Z. 2015. Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Number Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Skripsi*, FMIPA UNNES, Semarang.
- Siti, N. 2017. Pengaruh Model *Cooperativ Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Metro Barat. *Skripsi*. FKIP Universitas Lampung.
- Slavin, R.E. 2008. *Cooperative Learning Teori, Riset an Praktik*, Bandung: Nusa Media
- Wina, S. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana.
- Zulaikha, M.S.2015. Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Number Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA 3 SMAN 9 Semarang. *Skripsi*. FMIPA UNNES Semarang.