

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Hasil Data Respon Siswa Tentang Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis *Information and Communication Technology* (ICT)

##### a. Data Respon Siswa Terhadap Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) Siswa Kelas XI IPA di MA Nahdlotussibyan Wonoketingal

Hasil perhitungan skor jawaban responden mengenai model TGT berbasis ICT, hasilnya terlihat pada data berikut:

**Tabel 4.1**  
**Deskriptif Angket Respon Siswa**

	N	Minimum	Maximum	Mean
<b>Var0001</b>	3	41	100	81.6
<b>Valid</b>	3			0
<b>N</b>	0			

Data dapat dilihat di lampiran 6e

Berdasarkan hasil deskriptif angket respon model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) dalam penelitian ini diterangkan bahwa terdapat jumlah siswa yang mengisi angket dengan rata-rata (mean) sebesar 81,60, skor minimum dari data angket respon sebesar 41, dan skor maksimum sebesar 100.

Dibawah ini kategorisasi presentase respon pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis *Information and Communication Technology* (ICT):

**Tabel 4.2**  
**Frekuensi dan Presentase Respon Siswa**  
**Tentang Model TGT berbasis ICT**

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Baik	86 -100	6	20,0%
2	<b>Baik</b>	<b>71 -85</b>	<b>23</b>	<b>76,7%</b>
3	Cukup	56 -70	0	0
4	Kurang	41 -55	1	3,3%

Data lengkap dapat dilihat pada lampiran 6g

Merujuk pada data 4.2 terlihat yaitu rentangan data dimulai dari 41 hingga 100 dengan jumlah responden 30 siswa. Terlihat dari tabel tersebut diketahui persentase yang paling tinggi yaitu 71-85 yang disebut baik. Hal ini dapat dilihat dari jawaban angket yang telah dibagikan penulis kepada siswa dan dijumlahkan dimana peserta didik menjawab setuju dan sangat setuju pada setiap item pernyataan. Ada beberapa item pernyataan indikator yang mereka setujui, yaitu tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) disandingkan dengan media ICT yang sudah sesuai dengan keinginan mereka sehingga memudahkan mereka untuk memahami materi sistem reproduksi manusia, model pembelajaran

*Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) bermanfaat untuk menambah wawasan mereka, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) ini memotivasi mereka untuk belajar materi sistem reproduksi manusia.

Pada interval 41-55 dengan kategori kurang dengan presentase 3,3%, hal ini menunjukkan terdapat peserta didik yang tidak menyukai model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) tersebut. Terlihat dari jawaban angket yang telah dijumlahkan dimana peserta didik tersebut menjawab rata-rata tidak setuju pada setiap item pernyataan. Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa respon siswa terhadap model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) ini pada siswa kelas XI IPA MA Nahdlotussibyan Wonoketingal mayoritas memiliki respon baik.

## **2. Hasil Data Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA**

### **a. Data hasil belajar siswa kelas XI IPA MA Nahdlotussibyan**

Analisis data tentang hasil belajar siswa materi sistem reproduksi manusia menggunakan tes essay dan kemudian dibuat tabel penskoran soal essay pre-test dan post-test dari variabel  $Y_1$ . Secara lebih rinci terlihat sebagai berikut:

**Tabel 4.3**  
**Deskriptif Hasil Belajar Pre-Test dan Post-Test**

	N	Minimu m	Maximu m	Mea n
<b>Pre</b>	3	41	85	73.6
<b>Tes</b>	0	56	96	3
<b>t</b>	3			80.0
<b>Pos</b>	0			0
<b>t</b>				
<b>Tes</b>				
<b>t</b>				

Data lebih lengkap dapat dilihat di lampiran 6e. Berdasarkan tabel diatas deskriptif hasil belajar siswa kelas XI IPA MA Nahdlotussibyan Wonoketingal diketahui bahwa nilai pre-test sebelum menggunakan model TGT berbasis ICT yaitu nilai minimum sebesar 41 dan maksimum 85 dengan rata-rata 73,63. Sedangkan nilai hasil belajar post-test setelah menggunakan model TGT berbasis ICT diketahui nilai minimum 56 dan maksimum 96 dengan rata-rata 80. Dibawah ini kategorisasi hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model TGT berbasis ICT dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.4**  
**Frekuensi dan Presentase Hasil Belajar Pre-test**

No	kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
1	Sangat tinggi	76-85	2	5,2%
2	Tinggi	64-75	3	6,5%
<b>3</b>	<b>Sedang</b>	<b>52-63</b>	<b>14</b>	<b>48%</b>
4	Rendah	41-51	11	31%

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa kategori hasil belajar sebelum menggunakan model TGT berbasis ICT dengan jumlah responden 30 siswa berkategori sedang dengan presentase 48% dengan jumlah siswa 14.

**Tabel 4.5**  
**Distribusi Frekuensi dan Presentase Hasil Belajar Post-test Siswa Kelas XI IPA**

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Tinggi	86 - 96	8	26,7%
<b>2</b>	<b>Tinggi</b>	<b>76 - 85</b>	<b>15</b>	<b>50%</b>
3	Sedang	66 - 75	5	16,7%
4	Rendah	56 - 65	2	6,7%

Data lebih lengkap dapat dilihat di lampiran 6g. Berdasarkan tabel 4.6 diketahui bahwa kategori hasil belajar setelah menggunakan model TGT berbasis ICT yaitu tinggi dengan presentase 50% dengan jumlah siswa 15. Dari hasil pengamatan penulis terdapat hanya beberapa

siswa yang mempunyai intelegensi kuat, ini terlihat melalui sikap aktif pelajar saat berlangsungnya proses belajar-mengajar.

**b. Data Hasil Analisis Uji Wilcoxon Model TGT (*Teams Games Tournament*) Berbasis *Information and Communication Technology (ICT)* Terhadap Hasil Belajar Siswa**

Pengujian pertama yang dilaksanakan dengan memakai uji wilcoxon , yang hasilnya bisa dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.6**  
**Hasil Ranks**

		N	Mean Rank	Sum Of Rank
Post Test > Pre Test	Negative	0 <sup>a</sup>	.00	.00
	Positive	30 <sup>b</sup>	15.00	465.00
	Ties	0 <sup>0</sup>		
	Total	30		

Data dapat dilihat pada lampiran 6

Berdasarkan tabel diatas untuk *negative rank* atau selisih antara variabel sebelum dan sesudah sebesar 0. Untuk *positive ranks* ini hasil dari sebelum dan sesudah yang positif sebanyak 30, dan rata-rata rangkingnya sebesar 15,0 dengan jumlah rangking positif 465. Selanjutnya untuk Ties atau tidak ada perbedaan anatara variabel sebelum dan sesudah sebanyak 0 observasi.

**Tabel 4.7**  
**Hasil test statistics**

	Post Test>Pre Test
Z	-4.800 <sup>a</sup>
Asymp.Sig. (2-tailed)	.000

Berdasarkan output “*Test Statistic*” diatas diketahui bahwa nilai Z yaitu sebesar -4,800 dengan p value bernilai 0,000. Karena nilai 0,000 lebih kecil dari  $< 0,05$ , maka dapat di simpulkan bahwa  $H_{01}$  ditolak dan  $H_{a1}$  diterima. Artinya: ada perbedaan antara hasil belajar biologi materi sistem reproduksi manusia untuk Pre-Test dan Post-Test, sehingga dapat di simpulkan bahwa “Ada pengaruh penggunaan model TGT berbasis ICT terhap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA materi sistem reproduksi manusia.”

### **3. Hasil data Pengaruh Pembelajaran TGT Berbasis ICT Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPA**

#### **a. Data motivasi belajar siswa kelas XI IPA MA Nahdlotussibyan**

Analisis data tentang motivasi belajar siswa materi sistem reproduksi manusia menggunakan angket atau kuesioner dan kemudian dibuat tabel penskoran dari variabel  $Y_2$ . Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran.

**Tabel 4.8**  
**Diskriptif Angket Motivasi Siswa**

	N	Minimu m	Maximu m	Mea n
<b>Motiva si 1</b>	3 0	40 44	81 100	72.8 3
<b>Motiva si 2</b>	3 0			80.9 7

Data lebih lengkap dilampiran 6e  
Berdasarkan tabel *deskriptif statistics* diatas menunjukkan nilai *mean*, *standart deviasi*, minimum dan maksimum dari masing-masing kelompok data (pretest dan postest) didapatkan rata-rata motivasi belajar siswa kelas XI IPA MA Nahdlotussibyan Wonoketingal sebelum menggunakan model TGT berbasis ICT sebesar 72,83, dengan nilai minimum 40 dan nilai maksimum 81. Sedangkan untuk rata-rata motivasi belajar siswa setelah menggunakan model TGT berbasis ICT sebesar 80,97 dengan nilai minimum 44 dan maksimum 100. Dibawah ini kategorisasi prsentase motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.9**  
**Frekuensi dan Presentase Motivasi Belajar Siswa Sebelum Penggunaan Model Pembelajaran**

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Baik	78-81	1	3,0%
2	Baik	<b>72-77</b>	<b>5</b>	<b>20%</b>
3	Cukup	60-71	15	50%
4	Kurang	40-59	9	25%

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa kategori motivasi belajar siswa sebelum menggunakan model TGT berbasis ICT yaitu berkategori cukup, dengan presentase 50% dengan jumlah siswa 15.

**Tabel 4.10**  
**Frekuensi dan Presentase Motivasi Belajar Siswa sesudah Penggunaan Model Pembelajaran**

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Baik	86 - 100	7	23,3%
2	<b>Baik</b>	<b>72 - 85</b>	<b>22</b>	<b>73,3%</b>
3	Cukup	58 - 71	0	0
4	Kurang	44 - 57	1	3,3%

Data lengkap dapat dilihat lampiran 6g

Merujuk pada data diatas terlihat yaitu rentangan data dimulai dari 44 hingga 100 dengan jumlah responden 30 siswa. Dengan melihat data tersebut terlihat yakni

frekuensi dan presentase paling tinggi berada di interval 72-85 yang dinyatakan baik. Dianalisis dari kuisisioner yang telah dijawab oleh siswa dengan indikator: terdapatnya keinginan untuk sukses; terdapatnya semangat untuk mempelajari materi; terdapatnya cita-cita yang tinggi; terdapat reward hasil belajar; proses belajar yang menarik; suasana kawasan belajar yang nyaman. Terlihat dari jawaban angket yang telah dijumlahkan dimana peserta didik menjawab rata-rata sangat setuju dan setuju dalam setiap item pernyataan. Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa siswa kelas XI IPA MA Nahdlotussibyan Wonoketingal mayoritas memiliki motivasi yang baik dalam belajar.

Dorongan dalam belajar dengan berlandaskan pada pendapat Hamzah B Uno yaitu terdiri dari 6 unsur diantaranya: terdapatnya keinginan untuk sukses; terdapatnya semangat untuk mempelajari materi; terdapatnya cita-cita yang tinggi; terdapat reward hasil belajar; proses belajar yang menarik; suasana kawasan belajar yang nyaman.<sup>64</sup> Hasil perhitungan skor jawaban responden tentang motivasi belajar siswa dengan derajat presentase dalam indikator dalam angket mengenai motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah dapat dilihat pada tabel dibawah ini

---

<sup>64</sup> Sajidan. *Jurnal Pendidikan Dwija Utama*. (Surakarta: Dwija Utama, 2008), hal 8.

**Tabel 4.11**  
**Data Analisis Motivasi Belajar**  
**Tiap Indikator Kelas XI IPA**

Indikator	Rata-Rata	
	Sebelum	Sesudah
1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil	80,2%	87,3%
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	79%	84%
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan	83%	80,67%
4. Adanya penghargaan belajar	81,2%	77,67%
5. Terdapat aktivitas yang menarik pada proses pembelajaran	80%	85%
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif	77,5%	83,16%

Data lebih lengkap dapat dilihat di lampiran 6f

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa rata-rata nilai motivasi per indikator berbeda-beda. Indikator motivasi belajar siswa sebelum menggunakan model TGT berbasis ICT yang memiliki nilai rata-rata tertinggi yaitu pada indikator ketiga “Adanya harapan dan cita-cita masa depan”. Sedangkan indikator terendah dengan rata-rata 77,5% yakni pada indikator keenam “Adanya lingkungan belajar yang kondusif”. Selanjutnya berdasarkan tabel diatas juga, bahwa indikator motivasi belajar setelah menggunakan model TGT berbasis ICT yang memiliki rata-rata nilai tertinggi yakni pada indikator pertama “Adanya hasrat dan keinginan berhasil” dengan nilai 87,3%. Tingkatan capaian indikator ini merupakan capaian terbesar dari semua indikator motivasi belajar siswa. Hal ini menjadikan siswa memiliki hasrat dan kemauan dalam belajar materi sistem reproduksi manusia dengan menggunakan model TGT Berbasis ICT. Disini terlihat dari semangat mereka saat proses pembelajaran berlangsung.

Sedangkan indikator terendah yakni indikator keenam yakni “Adanya penghargaan belajar” nilai rata-ratanya 77,67%. Indikator keempat ini merupakan capaian yang paling rendah diantara indikator lainnya, karena disebabkan peneliti pada saat

penelitian tidak memberitahu kepada siswa bahwa ada *reward* atau penghargaan setelah proses pembelajaran, untuk itu siswa merasa kurang termotivasi sehingga capaian indikator ini rendah.

**b. Data Hasil Analisis Uji Wilcoxon Model TGT (*Teams Games Tournament*) Berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa**

Pengujian kedua yang dilaksanakan dengan memakai uji wilcoxon yang hasilnya bisa dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.12**  
**Hasil Ranks**

		N	Mean Rank	Sum Of Rank
Motivasi 1 >	Negative	1 <sup>a</sup> 29	4.50 15.8	4.50 460.
Motivasi 2	Positive	0 <sup>b</sup> 30	8	50
Total				

Data lampiran dapat dilihat pada 6f

Berdasarkan tabel diatas ketahui bahwa *negative ranks* atau nilai motivasi belajar siswa sebelum menggunakan sebesar 1. Sedangkan nilai *positive ranks* sebesar 29, ini artinya bahwa nilai motivasi belajar siswa setelah menggunakan model TGT berbasis ICT lebih tinggi dari nilai motivasi belajar siswa sebelum menggunakan model tersebut. Untuk nilai ties nya tersendiri

sebesar 0. Untuk mengetahui pengaruh TGT Berbasis ICT terhadap motivasi belajar dapat dilihat pada tabel rank di bawah ini:

**Tabel 4.13**  
**Test Statistics**

	Motivasi 1- Motivasi 2
Z	-4.703 <sup>a</sup>
Asymp.Sig. (2-tailed)	.000

Data dapat dilihat pada lampiran 7b

Berdasarkan hasil dari perhitungan wilcoxon signed rank test, maka nilai Z yang didapat sebesar -4,703 dengan p value (Asymp. Sig 2 tailed) sebesar 0,000 dimana kurang dari batas kritis penelitian yaitu 0,05, sehingga keputusan hipotesis menolak  $H_0$  dan menerima  $H_a$  atau berarti ada pengaruh penggunaan penggunaan model TGT berbasis ICT terhadap motivasi belajar siswa.

## B. Pembahasan

### 1. Respon Model Pembelajaran TGT Berbasis ICT

Model TGT atau *Teams Games Tournament* ini merupakan salah satu pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini menggunakan sebuah permainan kecil yang melibatkan semua siswa dengan membentuk kelompok-kelompok. Model TGT (*Teams Games Tournament*) ini mudah diterapkan oleh guru untuk siswa. Definisi lain model TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang

siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda.<sup>65</sup> Model TGT dipilih oleh peneliti karena model ini dapat diterapkan dengan mudah dan melibatkan aktivitas semua siswa tanpa membedakan jenis ras, agama atau suku. Dan dengan adanya teknologi sekarang yang sudah sangat maju menjadikan seorang pendidik harus lebih kreatif dalam memilih model maupun media yang cocok digunakan untuk proses pembelajaran di sekolah.

Media pembelajaran yang sangat berkembang pesat saat ini adalah media berbasis ICT atau (*Information and Communication Technology*). Media ini dapat menumbuhkan kembangkan minat dan kreativitas siswa dalam dunia pendidikan. Pembelajaran yang memanfaatkan ICT umumnya memanfaatkan perangkat keras seperti *komputer*, proyektor, serta untuk perangkat lunaknya seperti jaringan internet dan webiste yang dikunjungi.<sup>66</sup> Dengan memadukan model TGT serta media ICT ini memberikan poin plus pada saat proses pembelajaran untuk bisa memahami siswa dalam proses pembelajaran. Peneliti melaksanakan penelitian di MA Nahdlotussibyan Wonoketingal Demak pada bulan Maret-April 2021 dengan subyek 1 kelas yaitu XI IPA dengan jumlah 30 siswa. Kegiatan pembelajaran dikelas dengan menerapkan model TGT (*Teams Games Tournament*) berbasis *Information and Communication Technology* (ICT). Media ICT yang digunakan yaitu vidio animasi materi sistem

---

<sup>65</sup> Winastwan Gora dan Sunarto, *Pakematik : Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2010), hal 61

<sup>66</sup> Husniyatuz, Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal 117

reproduksi manusia. Model TGT (*Teams Games Tournament*) ini memiliki langkah-langkah sebagai berikut: pembentukan kelompok, adanya game atau permainan dan turnamen atau pertandingan. Peneliti membentuk kelompok yang setiap kelompok berisi 7-8 anak. Setelah dibentuk kelompok peneliti menyiapkan beberapa soal untuk dipertandingkan, dan kelompok yang berhasil menjawab lebih banyak soal akan mendapatkan penghargaan atau hadiah. Ada kelebihan yang penggunaan model TGT ini, diantaranya adalah siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar, munculnya motivasi dalam diri siswa, lebih faham memahami materi karena disandingkan dengan permainan, serta hasil belajar yang didapatkan lebih baik.

Berdasarkan data hasil perolehan angket respon siswa terhadap model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) diketahui bahwa dari 30 siswa, siswa yang memiliki respon sangat baik terhadap model TGT ini berjumlah 6 siswa sedangkan yang memiliki respon baik 23 siswa dan 1 siswa yang memiliki respon kurang baik, maka dapat di simpulkan bahwa respon siswa terhadap model TGT (*Teams Games Tournament*) berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) pada kelas XI IPA di MA Nahdlotussibyan Wonoketingal mayoritas dalam kategori sangat baik dan baik.

## **2. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran TGT Berbasis ICT Terhadap Hasil Belajar Siswa**

Hasil belajar merupakan sebuah unsur mental dan fisik terutama pada materi biologi. Kecakapan terkait dengan mental pada pelajaran ini yaitu upaya mengembangkan wawasan serta kemampuan dalam memahami materi pelajaran

yang membahas mengenai sistem reproduksi manusia di kelas XI IPA MA Nahdlotussibyan. Berdasarkan analisis data diperoleh rata-rata hasil belajar siswa atau nilai pre-test kelas XI IPA MA Nahdlotussibyan materi sistem reproduksi manusia sebelum menggunakan model TGT berbasis ICT yaitu sebesar 73,63 dengan kategori sedang. Sedangkan nilai post-test nya sebesar 80 dengan kategori tinggi. Artinya penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) ini mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan tabel diatas dijelaskan bahwa kategori hasil belajar dan sesudah menggunakan model TGT berbasis ICT berbeda. Untuk kategori hasil belajar sebelum menggunakan model TGT berbasis ICT materi sistem reproduksi manusia dari 30 siswa berkategori sedang dengan presentase 48% dengan jumlah siswa 14. Sedangkan kategori hasil belajar setelah menggunakan model TGT berbasis ICT yaitu tinggi dengan presentase 50% dengan jumlah siswa 15. Disini terlihat dari jawaban soal tes essay yang diberikan penulis kepada siswa sebelum penggunaan model TGT berbasis ICT dimana peserta didik rata-rata menjawab salah karena belum memahami materi secara baik. sedangkan setelah menggunakan model tersebut peserta didik menjawab tiap soal pertanyaan dengan benar hasil pengamatan penulis banyak peserta didik yang memiliki intelegensi yang kuat serta kecakapan dalam menangkap materi yang diberikan sehingga memungkinkan adanya keaktifan dalam belajar, serta dorongan motivasi yang tinggi untuk meningkatkan prestasi belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Harapah (2014), bahwa banyak faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, salah satu faktor eksternal yang berpengaruh

terhadap hasil belajar siswa adalah motivasi belajar dan aktivitas belajar.<sup>67</sup>

Hasil pengujian statistik model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) terhadap hasil belajar siswa menunjukkan nilai Z sebesar -4,800 dengan p value bernilai 0,000. Karena nilai 0,000. Lebih kecil dari  $< 0,005$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_{01}$  ditolak dan  $H_{a1}$  diterima. Artinya: ada perbedaan antara hasil dan belajar biologi materi sistem reproduksi sebelum dan sesudah menggunakan model TGT berbasis ICT. Dan secara parsial model model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPA MA Nahdlotussibyan Wonoketingal **dapat diterima**.

Sehingga model regresi antara model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) (X) terhadap hasil belajar (Y1) dinyatakan layak. Jadi dari hasil uji hipotesis ini dapat disimpulkan bahwa model TGT Berbasis ICT berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, sehingga dapat disimpulkan bahwa “ada pengaruh penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) terhadap hasil belajar kelas XI IPA MA Nahdlotussibyan ”

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini memungkinkan hasil belajar pada siswa itu baik, sebab didalam

---

<sup>67</sup> Ina Kristiana, Atip Nurwahyuni, Endah Rita Sulistya Dewi, “Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media Puzzle Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi”, Jurnal: Bioma, Vol.6, No 2, Oktober 2017 hal 85.

kelas peneliti membentuk beberapa kelompok dan adanya game atau permainan dan turnamen atau pertandingan. Setiap kelompok terdiri dari empat sampai lima siswa yang heterogen. Maksud dari heterogen ini adalah beda jenis kelamin maupun tingkat kemampuan siswa. Adanya game dan turnamen ini membuat siswa merasa senang sehingga terpacu untuk lebih semangat dalam mengerjakan soal yang diberikan peneliti. Hampir semua siswa dapat menjawab soal-soal yang diberikan peneliti sesuai dengan materi yang telah disampaikan. Tujuan dari mengerjakan soal ini agar siswa bisa memahami materi, khususnya materi sistem reproduksi manusia.

Melalui pembelajaran ini, siswa dapat lebih aktif dan semangat dalam pembelajaran. Karena semangat dan keaktifan siswa dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Vinanda, Evita dan Ali Sadikin “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di SMA Negeri 1 Batang Hari”.<sup>68</sup> Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa hasil belajar siswa kelas X MIA SMA Negeri 1 Batang berpengaruh positif dan meningkat.

### **3. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran TGT Berbasis ICT Terhadap Motivasi Belajar Siswa**

Motivasi merupakan dorongan yang kuat dari dalam diri seseorang untuk mencapai tujuan.<sup>69</sup>

---

<sup>68</sup> Vinanda Zulfira, Efitia Anggreini dan Ali Sadikin, “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di SMA Negeri 1 Batang Hari”, Jurnal Pendidikan Biologi Vol 5 No. 3 Desember 2019, hal. 279

<sup>69</sup> Lidia Susanti, *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2020), hal 3

Motivasi ini muncul apabila seseorang memiliki semangat yang tinggi untuk mencapai cita-cita yang diinginkan, khususnya mengenai motivasi dalam belajar. Dalam sebuah pembelajaran siswa dituntut untuk memiliki motivasi yang tinggi agar nanti hasil yang dicapai dapat memberikan efek yang baik serta arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai tujuannya. Tujuan dari peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) adalah ingin mengetahui tingkat motivasi yang dimiliki oleh siswa kelas XI IPA MA Nahdlotussibyan dalam pembelajaran biologi.

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh rata-rata motivasi belajar siswa kelas XI IPA MA Nahdlotussibyan sebelum menggunakan model TGT berbasis ICT pada pembelajaran biologi materi sistem reproduksi manusia yang diukur dengan angket motivasi dengan 20 item pernyataan sebesar 72,83 dengan kategori cukup. Sedangkan untuk rata-rata motivasi belajar siswa setelah menggunakan model TGT berbasis ICT sebesar 80,97, masuk dalam kategori baik. Analisis ini juga menunjukkan bahwa pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) ini besar pengaruhnya terhadap motivasi belajar. Dengan termotivasinya siswa dalam proses belajar bila dilaksanakan dengan secara berkelanjutan senantiasa menumbuhkan kemauan dan bekerja keras pada diri siswa. Dilihat dari indikator motivasi belajar siswa dalam pembelajaran biologi dan jawaban responden untuk kriteria-kriteria indikator 1-6.

Untuk indikator motivasi belajar sebelum menggunakan model TGT berbasis ICT terbesar terletak pada “Adanya harapan dan cita-cita masa

depan”. Sedangkan indikator terendah dengan rata-rata 77,5% yakni pada indikator keenam “Adanya lingkungan belajar yang kondusif.” Untuk indikator motivasi setelah menggunakan model TGT berbasis ICT terbesar terletak pada indikator pertama yakni “Adanya hasrat dan keinginan berhasil” dengan presentase 87,3%, Capaian indikator ini mendapatkan presentase paling tinggi dari indikator lainnya. Model TGT (*Teams Games Tournament*) berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) ini mampu menjadikan siswa memiliki hasrat dan kemauan belajar terutama dalam bidang biologi. Peneliti melihat siswa bersemangat. Disini terlihat dari semangat mereka saat proses pembelajaran berlangsung dan siswa juga memperhatikan setiap apa yang diterangkan peneliti mengenai materi sistem reproduksi manusia yang telah dikemas menjadi video animasi dan dipadukan dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yang didalamnya terdapat tim, game dan turnamen sehingga memunculkan hasrat para siswa untuk bersemangat sehingga indikator yang pertama ini mendapat jawaban yang baik.

Penelitian ini masih memiliki kelemahan yakni walaupun siswa sudah terpengaruh oleh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, akan tetapi apabila dilihat dari rekapitulasi hasil angket motivasi belajar, masih ada indikator yang dikategorikan rendah dari enam indikator, yaitu di nomor empat yakni “Adanya penghargaan belajar” nilai rata-ratanya 77,67%. Indikator keempat ini merupakan capaian yang paling rendah diantara indikator lainnya. Penelitian ini disebabkan karena disebabkan peneliti pada saat penelitian tidak memberitahu

kepada siswa bahwa ada *reward* atau penghargaan setelah proses pembelajaran selesai, untuk itu siswa merasa kurang termotivasi sehingga capaian indikator ini rendah.

Sebagaimana yang di ungkapkan dari (Nashar, 2004:77), dinyatakan yaitu ukuran prestasi dalam belajar terlihat dari peningkatan semangat serta keinginan untuk sukses. Terdapat banyak unsur yang memengaruhi meningkatkan hasil belajar diantaranya yaitu semangat atau motivasi dalam belajar.<sup>70</sup> Melalui riset ini diindikasikan pula dampak yang signifikan diantara metode TGT berlandaskan ICT terkait motivasi belajar peserta didik. Sehingga apabila siswa mempunyai semangat belajar tinggi, mengakibatkan prestasi mereka akan semakin baik, dan begitu juga sebaliknya.

Hasil pengujian statistik model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) terhadap motivasi belajar siswa menunjukkan nilai Z sebesar -4,703 dengan p value bernilai 0,000. Karena nilai 0,000. Lebih kecil dari  $< 0,005$ , maka dapat di simpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa “Ada pengaruh model TGT (*Teams Games Tournament*) berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) (X) terhadap motivasi belajar ( $Y_2$ ) siswa kelas XI IPA MA Nahdlotussibyan Wonoketingal **dapat diterima**”.

---

<sup>70</sup> Gullam Hamdu dan Lisa Agustina, “Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA Di Sekolah Dasar”, Jurnal Penelitian Pendidikan, Vol 12 No 1 April 2011, Hal 85.