

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT DISERTAI MOTIVASI
BELAJAR MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SENI RUPA
SISWA SMA ADABIAH PADANG**



Nilawati

PRODI PENDIDIKAN SENI RUPA

JURUSAN SENI RUPA

FBS - UNP

Wisuda Juni 2018

PERSETUJUAN PEMBIMBING

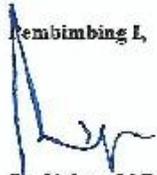
**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT*
(TGT) DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR
SENI BUDAYA MATERI SENI RUPA
SISWA SMA ADARIAH PADANG**

Nilawati

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi Nilawati untuk persyaratan wisuda periode Juni 2018 dan telah diperiksa /disetujui oleh kedua pembimbing

Padang, April 2018

Pembimbing I,



Dr. Yahya, M.Pd

NIP. 49640107.199001.1.001

Pembimbing II,



Drs. Widiarman, M.Pd

NIP. 19550531.197903.1.002

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Seni Rupa siswa di SMA Adabiah Padang. Jenis penelitian yang dipakai yaitu kuantitatif eksperimen semu (*Quasi-experiment*) dengan rancangan faktorial 2X2. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen tes motivasi belajar dan tes hasil belajar. Hasil pengujian hipotesis yang dilakukan menunjukkan bahwa nilai uji hasil hipotesis pertama $t_{hitung} = 4,361$ dan $t_{tabel} = 2,045$ pada taraf $\alpha = 0,05$, menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dapat disimpulkan H_1 diterima. Hipotesis kedua $t_{hitung} = 4,037$ dan $t_{tabel} = 2,306$ pada taraf $\alpha = 0,05$, menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dapat disimpulkan H_1 diterima. Hipotesis ketiga $t_{hitung} = 2,319$ dan $t_{tabel} = 2,306$ pada taraf $\alpha = 0,05$, menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dapat disimpulkan H_1 diterima. Berdasarkan data penelitian tersebut, kita simpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dan motivasi belajar dapat membuat hasil belajar siswa menjadi lebih meningkat, khususnya dalam mata pelajaran Seni Rupa di SMA Adabiah Padang.

Abstract

The aim of this research is to determine the effect of Team Game Tournament learning model and learning motivation on student learning outcomes in art learning at SMA Adabiah Padang. This research using quantitative type of quasi experiment by 2x2 factorial design. Data collection techniques used are learning motivation instrument and learning outcomes test instrument. The result of first hypothesis points $t_{count} = 4,361$ and $t_{table} = 2,045$ at alpha level = 0,05, these represent that $t_{count} > t_{table}$, then H_1 is accepted. Second hypothesis points $t_{count} = 4,037$ and $t_{table} = 2,306$ at alpha level = 0,05, these represents that $t_{count} > t_{table}$, then H_1 is accepted. Third hypothesis points $t_{count} = 2,319$ and $t_{table} = 2,306$ at alpha level = 0,05, these represent that $t_{count} > t_{table}$, then H_1 is accepted. The conclusion according the result of the research obtained that the application of TGT model and learning motivation could to increase the learning outcomes of students in art learning at SMA Adabiah Padang.

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT DISERTAI MOTIVASI
BELAJAR MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SENI RUPA
SISWA SMA ADABIAH PADANG**

Nilawati¹, Yahya², Wisdiarman³

Prodi Seni Rupa

FBS UNP

Abstract

The aim of this research is to determine the effect of Team Game Tournament learning model and learning motivation on student learning outcomes in art learning at SMA Adabiah Padang. This research using quantitative type of quasi experiment by 2x2 factorial design. Data collection techniques used are learning motivation instrument and learning outcomes test instrument. The result of first hypothesis points $t_{count}=4,361$ and $t_{table}=2,045$ at alpha level = 0,05, these represent that $t_{count} > t_{table}$, then H_i is accepted. Second hypothesis points $t_{count}=4,037$ and $t_{table}=2,306$ at alpha level = 0,05, these represents that $t_{count} > t_{table}$, then H_i is accepted. Third hypothesis points $t_{count}=2,319$ and $t_{table}=2,306$ at alpha level = 0,05, these represent that $t_{count} > t_{table}$, then H_i is accepted. The conclusion according the result of the research obtained that the application of TGT model and learning motivation could to increase the learning outcomes of students in art learning at SMA Adabiah Padang.

Keyword: Team Game Tournament learning model, learning motivation, learning outcomes, visual arts.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya untuk mencapai perkembangan peserta didik. Artinya melalui pendidikan dapat dicapai perkembangan yang optimal untuk para pesert.

¹ Mahasiswa penulis skripsi Prodi Pendidikan Seni Rupa untuk wisuda periode Juni 2018

² Pembimbing I, Dosen FBS Universitas Negeri Padang

³ Pembimbing II, Dosen FBS Universitas Negeri Padang

Dari ketentuan yang digariskan dalam UU SPN No 20/2003 diketahui bahwa dengan pendidikan akan lahir individu-individu yang memiliki beberapa kriteria yaitu: potensi diri berkembang secara optimal, memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, berkepribadian, cerdas, berakhlak mulia serta memiliki keterampilan. Tujuannya untuk mengembangkan potensi siswa sehingga menjadi manusia yang berakhlak mulia, sehat jasmani rohani, berpengetahuan, kerkreasi dan hidup mandiri serta beriman dan bertaqwa.

Upaya untuk mewujudkan berbagai kriteria di atas, institusi pendidikan pada tiap jenjang baik SD, SMP, SMA atau sederajat maupun perguruan tinggi melaksanakan kegiatan-kegiatan berupa bimbingan, pembelajaran atau latihan untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas yang mengacu pada tujuan pendidikan nasional tersebut.

Dalam tujuan pendidikan nasional tersebut, tujuan khusus pendidikan menengah dirumuskan dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 Bab VI Pasal 19 yaitu untuk meningkatkan keimanan dan ketaqwaan, menciptakan hidup yang sehat, memperluas pengetahuan dan seni, mempunyai keahlian dan keterampilan, menjadi anggota masyarakat yang bertanggung jawab serta mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Dalam rangka mencapai tujuan tersebut diperlukan peran pendidik. Pendidik dapat dikualifikasikan sebagai guru di sekolah atau dosen di perguruan tinggi.

Seni Budaya dalam konteks ini adalah Seni Rupa merupakan mata pelajaran yang memberikan kesempatan para siswa untuk memiliki pengalaman apresiasi maupun kreasi untuk menghasilkan produk suatu karya seni murni maupun seni terapan nyata hasil kearifan lokal yang bermamfaat langsung bagi siswa. Mata pelajaran Seni Rupa sangat penting terutama di SMA Adabiah Padang untuk memfasilitasi pengalaman estetis, kreatif, apresiatif, emosi, sosial dan intelektual mereka sehingga kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik menjadi seimbang.

Dalam pelaksanaan proses belajar, terutama pembelajaran Seni Rupa, terdapat berbagai permasalahan yang menyebabkan hasil belajar belum tercapai sesuai harapan. Demikian juga dengan siswa SMA Adabiah Padang, walaupun kelengkapan sarana dan prasarana pendidikan memadai serta proses pembelajaran berjalan bagus, namun terdapat banyak siswa yang mempunyai permasalahan pendidikan dan pembelajaran.

Penulis melakukan observasi di SMA Adabiah Padang pada Oktober 2017, berdasarkan pengamatan diketahui bahwa guru-guru belum melaksanakan model pembelajaran yang efektif. Selama ini guru mengajarkan dengan pendekatan non-kooperatif yaitu model pembelajaran yang tidak mengkondisikan terjalinnya kerjasama antar siswa dalam kelompok-kelompok tertentu selama proses belajar mengajar. Guru menyampaikan materi dan siswa menyelesaikan tugas-tugas secara individu, kondisi tersebut membuat kurangnya keaktifan siswa, alhasil evaluasi pembelajaran yang didapatkan siswa tidak mencapai target. Coba lihat tabel hasil belajar berikut ini:

Tabel 1. Data Nilai Hasil Ujian Semester Ganjil Mata Pelajaran Seni Rupa

NO	KELAS	JUMLAH SISWA	NILAI		KET
			TUNTAS	TIDAK TUNTAS	
1	X MIA 1	30	23	7	KKM 78
2	X MIA 2	30	20	10	
3	X MIA 3	33	18	15	
4	X MIA 4	33	12	21	
5	X MIA 5	36	26	20	

Sumber : Guru mata pelajaran Seni Budaya SMA Adabiah Padang

Berdasarkan data pada tabel tersebut dapat diketahui bahwa sebagian besar hasil belajar masih di bawah KKM, yakni < 78 . Artinya rendahnya hasil belajar dalam mata pelajaran Seni Rupa. Ini menunjukkan suatu indikasi bahwa siswa mengalami permasalahan dalam pembelajaran Seni Rupa.

Diantara beberapa penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah (1) rendahnya keaktifan peserta didik dalam proses belajar dan pembelajaran, (2) model pembelajaran yang diterapkan oleh guru kurang efektif, (3) kurangnya motivasi peserta didik dalam belajar. Kesimpulan peneliti pada tahap observasi yakni pembelajaran yang terjadi masih bersifat verbalisme, artinya pembelajaran masih menuntut siswa untuk menghafal konsep dan fakta sebagai penilaian pencapaian hasil belajar, sebagai contoh peserta didik yang mengikuti pembelajaran Seni Rupa tidak diberikan kesempatan untuk berkreasi, hanya mengikuti apa yang diajarkan oleh guru saja. Hal ini dapat memicu tidak adanya inovasi pembelajaran yang dapat membangun kreatifitas, keaktifan dan kerjasama siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu penyediaan bahan ajar yang sederhana tidak dimaksimalkan dengan media

pembelajaran yang ada. Sehingga terkadang anak masih terpacu pada guru sebagai media utama.

Untuk mengatasi pembelajaran yang masih bersifat verbalisme serta rendahnya motivasi siswa dalam belajar, maka perlu adanya model pembelajaran TGT. Manfaatnya adalah untuk meningkatkan keterampilan kerjasama siswa dalam kelompok, meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar, meningkatkan sosialisasi siswa antar sesama, serta meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga hasil belajar juga meningkat.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai “Penerapan Model Pembelajaran TGT disertai Motivasi Belajar Meningkatkan Hasil Belajar Seni Rupa di SMA Adabiah Padang”.

TGT adalah model pembelajaran yang mengkondisikan siswa berkelompok dalam belajar dan setiap kelompok mempunyai anggota yang heterogen, yakni mempunyai kemampuan, gender dan suku atau ras yang berbeda. Proses TGT menggunakan turnamen, kuis dan skor, dimana siswa yang menjadi utusan kelompok akan berlomba dengan utusan kelompok lain.

Motivasi belajar adalah dorongan untuk melakukan kegiatan belajar, baik itu yang instrinsik (berasal dari dalam personal) maupun ekstrinsik yang berasal dari luar personal Empat klasifikasi motivasi belajar menurut Keller dijadikan sebagai indikator motivasi belajar dalam penelitian ini karena secara umum telah mewakili indikator motivasi belajar yaitu: 1) minat, 2) relevansi, 3) harapan, dan 4) kepuasan.

Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan seorang individu /siswa mengenai materi pelajaran yang telah diajarkan atau diujikan dalam bentuk proses pembelajaran yang dapat ditentukan dalam bentuk nilai.

B. Metode Penelitian

Bentuk eksperimen yang digunakan pada penelitian ini yaitu eksperimen semu (*Quasi-experiment*), dengan rancangan faktorial 2X2. Siswa SMA Adabiah Padang semester ganjil 2017/2018 yang berjumlah sebanyak 842 orang dijadikan populasi penelitian. Peneliti mengambil sampel kelas X MIA 1 (30 siswa) sebagai kelas eksperimen menerapkan model TGT dan kelas X MIA 2 (30 siswa) menjadi kelas kontrol menerapkan model non-kooperatif.

Penelitian ini menggunakan instrumen hasil belajar dengan post test dan instrumen motivasi belajar dengan angket. Instrumen ini disusun dan dikembangkan sendiri oleh peneliti. Uji coba instrumen hasil belajar dilakukan untuk mengetahui tingkat perhitungan validitas tes, reabilitas tes, daya pembeda dan indeks kesukaran soal. Instrumen untuk mengukur motivasi belajar siswa digunakan angket dengan skala likert berbentuk pilihan ganda lima opsi. Sebelum instrumen ini digunakan terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan dengan *t-test*. Sebelum menganalisis data maka terlebih dahulu perlu dilakukan uji persyaratan analisis dengan uji normalitas dan uji homogenitas.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil dari analisis data yang diperoleh melalui pengujian hipotesis, menunjukkan bahwa siswa yang diajar dengan

menerapkan model TGT memperoleh hasil belajar yang lebih baik daripada penerapan model non-kooperatif. Hal tersebut terlihat dari nilai rata-rata kedua kelompok,

Tabel 2. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Seni Rupa Kelas TGT dan Kelas Non-Kooperatif

Motivasi Belajar \ Strategi Pembelajaran	Model Pembelajaran TGT	Model Pembelajaran Non-kooperatif
Motivasi Belajar Tinggi	84,33	79,11
Motivasi Belajar Rendah	79,33	73,55
Keseluruhan	81,87	77,26

Hal ini berarti bahwa model pembelajaran TGT mempunyai peranan yang cukup signifikan untuk meningkatkan hasil belajar. Setelah diadakan analisis data melalui pengujian hipotesis, ditemukan bahwa hasil belajar Seni Rupa siswa yang diajar dengan menerapkan model TGT lebih baik daripada hasil belajar yang menerapkan model non-kooperatif.

Dalam model TGT, siswa belajar dan berdiskusi secara kelompok, sehingga mereka lebih aktif dan kompetitif. Siswapun dapat belajar secara rileks di samping memupuk sikap *responsibility*, berlaku jujur dan meningkatkan kerja kelompok.

Jika model non-kooperatif, dalam prosesnya tidak mengkondisikan terjalannya kerjasama antar siswa dalam kelompok-kelompok tertentu selama proses belajar mengajar. Hal ini menjadi masalah karena siswa kurang aktif dan tidak termotivasi untuk meningkatkan kompetisi kelompoknya.

Temuan tersebut semakin jelas menunjukkan bahwa model TGT pada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi maupun rendah berpengaruh

kuat untuk mencapai hasil belajar yang lebih tinggi. Disebabkan karena model pembelajaran TGT ini direncanakan dengan matang dan dilaksanakan dengan baik, sehingga siswa menjadi aktif, kreatif dan menyenangkan. Bila siswa menyenangkan dalam belajar, mereka akan lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran.

Di samping temuan di atas terlihat pula bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi mempunyai keseriusan dan usahanya dalam belajar juga tinggi, mereka mencurahkan perhatian dan pikirannya pada pelajaran, tidak puas apabila belum memaharni dan menguasai isi pelajaran dengan baik, mempunyai keinginan yang besar untuk mencapai prestasi yang lebih baik, serta cenderung memiliki tingkat percaya diri yang tinggi. Dan sebaliknya bagi siswa dengan motivasi belajar yang rendah.

Catatan : Artikel ini disusun berdasarkan skripsi penulis dengan dosen pembimbing I Dr. Yahya, M.Pd, dan dosen pembimbing II Drs. Wisdiarman, M.Pd.

Daftar Rujukan

- Alytalia, Dwi. 2009. *Kelebihan-dan-Kekurangan-Model-TGT*.
<http://www.ingealytalia.co.cc/2009/12/pembelajaran-kooperatif-model-tgt-teams.htm> . Tanggal akses: 19 Januari 2018.
- Burrowes. 2003. *Pendekatan Pembelajaran*.
<http://Edukasi.kompasiana.com/2010/12/20/pendekatan/pembelajaran/konvensional.html>. Tanggal akses: 29 Oktober 2017.
- Depdiknas. 2003. *UU SPN*. Jakarta: Depdiknas.
- Ilmuseni.com. 2017. *21 Pengertian Seni Rupa Menurut Para Ahli Terlengkap*.
<https://ilmuseni.com/seni-rupa/pengertian-senirupa-menurut-para-ahli>.
Tanggal akses: 9 April 2018.
- Istiqomah. 2007. *Metode-metode Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Panjimas.