

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN VIDEO ANIMASI TERHADAP MOTIVASI DAN PEMAHAMAN SISWA DI UPTD SD MUHAMMADIYAH 1 BANGKALAN

Latifah Enjel Wita¹⁾, Zainal Arifin²⁾

^{1,2,3}STKIP PGRI Bangkalan

E-mail: latifaanjelwita@gmail.com¹⁾, zainal@stkipgri-bkl.ac.id²⁾

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh model *team games tournament* (TGT) berbantuan video animasi terhadap motivasi dan pemahaman siswa Di UPTD SD Muhammadiyah 1 Bangkalan. Berdasarkan output pemahaman siswa diatas diperoleh sig sebesar $0,014 < 0,05$ dengan nilai rata-rata mean pada pretest 81,33 sedangkan data posttest 93,33 dan berdasarkan output motivasi belajar siswa diperoleh sig sebesar $0,000 < 0,05$ dengan nilai rata-rata mean pada pretest 52.80 sedangkan data posttest yakni 55,47. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model *team games tournament* (TGT) berbantuan video animasi berupa pasangan bilangan dapat mempengaruhi motivasi belajar dan pemahaman siswa kelas 1 UPTD SD Muhammadiyah 1 Bangkalan. Hal ini dibuktikan dengan hasil test soal siswa mengenai pasangan bilangan yang diperoleh berdasarkan output yang telah diuji diperoleh deskripsi data terdapat rata-rata mean pada pre 81,33 sedangkan data post yakni 93,33. Sedangkan Motivasi berdasarkan output yang telah diuji diperoleh deskripsi data terdapat rata-rata mean pada pretest 52,80 sedangkan data posttest yakni 55,47. Sehingga terdapat pengaruh *Team Games Tournament* Berbantuan video animasi terhadap motivasi dan pemahaman siswa kelas 1 UPTD SD Muhammdiyah 1 Bangkalan.

Kata Kunci: *Team Games Tournament*, Motivasi, Pemahaman

Abstract:

This research aims to determine the influence of the team games tournament (TGT) model assisted by animated videos on student motivation and understanding at UPTD SD Muhammadiyah 1 Bangkalan. Based on the student understanding output above, a sig was obtained of $0.014 < 0.05$ with an average mean value in the pretest of 81.33 while the posttest data was 93.33 and based on the output of student learning motivation a sig was obtained of $0.000 < 0.05$ with an average value of in the pretest it was 52.80 while the posttest data was 55.47. So it can be concluded that the team games tournament (TGT) model assisted by animated videos in the form of number pairs can influence the learning motivation and understanding of grade 1 students at UPTD SD Muhammadiyah 1 Bangkalan. This is proven by the results of students' test questions regarding pairs of numbers obtained based on the output that has been tested. The data description shows that there is an average mean at pre of 81.33 while the post data is 93.33. Meanwhile, based on the output that has been tested, motivation is obtained from the description of the data. There is an average mean in the pretest of 52.80, while the posttest data is 55.47. So there is an influence of the Team Games Tournament assisted by animated videos on the motivation and understanding of class 1 students at UPTD SD Muhammdiyah 1 Bangkalan.

Keywords: *Team Games Tournament*, Motivation, Understanding

PENDAHULUAN

Pendidikan Sekolah Dasar merupakan suatu upaya untuk mencerdaskan dan mencetakan kehidupan bangsa yang bertaqwa, cinta dan bangga terhadap bangsa dan negara, terampil, kreatif, berbudi pekerti, dan santun serta mampu menyelesaikan permasalahan dilingkungannya. Pendidikan sekolah dasar adalah pendidikan anak yang berusia 7 sampai 13 tahun sebagai pendidikan di tingkat dasar yang dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, dan sosial budaya. Dengan adanya pendidikan sekolah dasar, diharapkan dapat melahirkan generasi penerus bangsa dengan pribadi yang cerdas dan berkualitas yang artinya generasi yang mampu memanfaatkan kemajuan yang ada dengan sebaik mungkin. Pendidikan dasar merupakan landasan bagi seluruh jenjang pendidikan berikutnya.

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Di sekolah dasar inilah siswa dituntut untuk menguasai semua bidang studi, bagaimana cara menyelesaikan masalah. Akan tetapi, pembelajaran tidak hanya dilakukan di sekolah saja, diluar sekolah pun sama saja itu merupakan suatu pembelajaran (Desi Pristiwanti, 2022).

Karakteristik perkembangan anak yang berada di kelas awal SD adalah anak yang berada pada rentangan usia dini. Masa usia dini ini merupakan masa perkembangan anak yang singkat namun merupakan masa yang sangat penting bagi kehidupannya. Oleh karena itu,

saat ini perlu memaksimalkan potensi anak agar tumbuh kembangnya optimal. Pada umumnya anak kelas I, II, dan III SD sudah matang secara fisik, mampu mengendalikan tubuh, dan menjaga keseimbangan. Perkembangan intelektual pada anak usia sekolah dasar ditunjukkan melalui kemampuan menyusun, mengelompokkan benda, tertarik pada angka dan tulisan, memperkaya kosa kata, gemar berbicara, memahami sebab akibat dan mengembangkan pemahaman tentang ruang dan waktu (Fatmaridha, 2019).

Model pembelajaran juga dapat diterapkan di sekolah dasar terutama di kelas 1 dengan berbantuan video animasi. Dalam penerapan model pembelajaran harusnya guru mampu menumbuhkan motivasi siswa yaitu menghasilkan kemampuan untuk belajar. Setiap model pembelajaran memiliki struktur tujuan pembelajaran yang berbeda-beda, tetapi pada intinya sama untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dan diterapkan untuk menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran dengan menerapkan model team games tournament (TGT). Tujuan model team games tournament (TGT) yaitu kerjasama antar sesama anggota kelompok dalam satu tim sebagai persiapan menghadapi turnamen yang dipersiapkan antar kelompok dengan pola permainan yang dirancang oleh guru dan dapat membantu siswa meninjau dan menguasai materi pembelajaran. Model TGT juga dapat meningkatkan keterampilan dasar, prestasi akademik, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan penerimaan siswa yang berbeda. Dan dengan berbantuan video animasi, siswa dapat merangkai benda mati menjadi seolah-olah hidup serta diterapkan pada benda-benda mati dengan urutan tampilan dan dibentuk dengan suatu gerakan pada gambar yang berurutan. Media video

animasi merupakan salah satu media yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini dapat memberikan evaluasi yang sangat kuat, terutama ketika memberikan pemahaman baru atau memperjelas pemahaman tentang sesuatu yang akan dipelajari. Dengan menggunakan video animasi, siswa lebih menyukai dan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dan siswa akan termotivasi untuk belajar dengan semangat dan meningkatkan rasa keingintahuan siswa (Nabilla Fuji Astuti, 2022).

Permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran adalah siswa yang pasif dalam menerima materi yang diajarkan, hal ini terjadi dikarenakan menurut sebagian siswa cukup merasa kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan guru dan terkadang siswa malu bertanya kepada gurunya ketika merasa tidak memahami materi yang disampaikan guru. Permasalahan lain juga terlihat dalam pengembangan materi yaitu guru hanya menggunakan sumber ajar berupa buku-buku paket dan buku lembar kerja siswa saja saat memberikan pembelajaran di kelas. Padahal, guru bisa menggunakan sumber belajar yang lain seperti TV, video, kaset audio, dan lain sebagainya), serta lingkungan. Dalam mengembangkan bahan ajar, guru perlu memikirkan dampak yang akan dialami siswa, artinya perlu mempertimbangkan kriteria yang dapat diterima siswa. Pada proses pembelajaran pemahaman yang terjadi pada siswa adalah siswa sulit mengingat terutama dalam pelajaran matematika pada materi “pasangan bilangan”. Saat minggu depan dijelaskan kembali, banyak siswa yang tidak ingat materi tersebut. Ada permasalahan lain yang terjadi yaitu, guru yang selalu memberikan materi pelajaran hanya dengan cara ceramah di dalam kelas, guru tersebut

cenderung menganggap bahwa pendidikan hanya mengubah anak “dari yang tidak tahu menjadi tahu.” Tentu saja anggapan seperti ini sangat tidak tepat, bahkan menimbulkan penafsiran yang berbeda karena menganggap pendidikan menjadi masalah sederhana dalam pengajaran di kelas.

Kemampuan yang mengacu pada kinerja siswa yang tercermin dalam pikiran, sikap, dan tindakannya. kemampuan adalah sebagai keterampilan (skill) yang dimiliki seseorang untuk dapat menyelesaikan soal matematika. Bila seseorang terampil dengan benar menyelesaikan soal matematika maka siswa tersebut memiliki kemampuan dalam menyelesaikan soal (Riswana Maulidah, 2021). Kemampuan matematika adalah pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan agar dapat melakukan manipulasi matematika yang meliputi pemahaman konsep dan pengetahuan prosedural. Kemampuan matematika ini merupakan kemampuan yang dibutuhkan oleh seseorang untuk melakukan berbagai aktifitas mental, berpikir, menelaah, memecahkan masalah siswa dalam menyelesaikan soal-soal matematika (Nuraini, 2021). Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan matematika adalah suatu kecakapan seseorang dalam memahami dan memecahkan masalah matematika sesuai dengan prosedurnya. Kemampuan matematika yang dimiliki setiap individu berbeda-beda. Ada orang yang mempunyai kemampuan matematikanya tinggi, ada yang mempunyai kemampuan matematikanya sedang, dan ada yang mempunyai kemampuan matematikanya rendah. Di kelas 1 SD Muhammadiyah 1 Bangkalan terdapat 2-3 siswa yang memahami materi pasangan bilangan. Oleh karena itu, saya memilih materi tersebut agar siswa kelas

1 dapat memahami materi yang bagi mereka susah di pelajari.

Permasalahan lain yang dialami siswa yaitu rendahnya motivasi belajar siswa, karena sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Motivasi pada siswa di kelas 1 masih kurang dikarenakan pada saat proses pembelajaran guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang pembelajarannya masih berpusat pada guru. Motivasi sangat penting karena sikap pribadi yang sangat diperlukan oleh setiap siswa. Jadi, untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan cara memberikan model pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa yaitu menggunakan model pembelajaran team games tournament (TGT). Model pembelajaran team games tournament yaitu model pembelajaran yang mengandung permainan yang menyenangkan bagi siswa. Dalam pembelajaran, siswa di kondisikan dengan membentuk kelompok antara 3 sampai 5 siswa. Dalam kelompok siswa bertukar pikiran untuk menentukan jawaban yang tepat dari pertanyaan yang diajukan oleh guru.

Motivasi siswa dalam belajar tidak terbentuk dengan sendirinya tetapi dipengaruhi berbagai faktor diantaranya, motivasi, minat belajar, sikap anak yang diterima dari keluarga khususnya orang tua dan lingkungan sekitar. Adapun menurut (Hidayatullah, 2021) mengatakan bahwa motivasi belajar sangat menentukan tingkat pencapaian hasil belajar siswa. Motivasi sangat penting dalam kegiatan belajar, sebab adanya motivasi mendorong semangat belajar dan sebaliknya kurang adanya motivasi akan melemahkan semangat belajar. Motivasi merupakan syarat mutlak dalam belajar, seorang siswa yang belajar tanpa motivasi atau kurang motivasi tidak akan berhasil dengan maksimal. Sedangkan

menurut (Suharni, 2021) guru sebagai seorang pendidik harus tahu apa yang diinginkan oleh para siswanya. Seperti kebutuhan untuk berprestasi, karena setiap siswa memiliki kebutuhan untuk berprestasi yang berbeda satu sama lainnya. Tidak sedikit siswa yang memiliki motivasi berprestasi yang rendah, mereka cenderung takut gagal dan tidak mau menanggung resiko dalam mencapai prestasi belajar yang tinggi. Meskipun banyak juga siswa yang memiliki motivasi untuk berprestasi yang tinggi. Siswa memiliki motivasi berprestasi tinggi kalau keinginan untuk sukses benar-benar berasal dari dalam diri sendiri. Siswa akan bekerja keras baik dalam diri sendiri maupun dalam bersaing dengan siswa lain.

Maka, dapat disimpulkan bahwa siswa datang ke sekolah dengan gambaran tentang dirinya yang sudah terbentuk. Meskipun demikian adanya, guru tetap dapat mempengaruhi mapun membentuk gambaran siswa tentang dirinya itu, dengan tujuan agar tercapai gambaran tentang masing-masing siswa yang lebih positif. Apabila seorang guru suka mengkritik, mencela, atau bahkan merendahkan kemampuan siswa, maka siswa akan cenderung menilai diri mereka sebagai seorang yang tidak mampu berprestasi dalam belajar. Akibatnya minat belajar menjadi turun. Sebaliknya jika guru memberikan penghargaan, bersikap mendukung dalam menilai prestasi siswa, maka lebih besar kemungkinan siswa-siswa akan menilai dirinya sebagai orang yang mampu berprestasi. Penghargaan untuk berprestasi merupakan dorongan untuk memotivasi siswa untuk belajar. Dorongan intelektual adalah keinginan untuk mencapai suatu prestasi yang hebat, sedangkan dorongan untuk mencapai kesuksesan termasuk kebutuhan emosional, yaitu kebutuhan untuk berprestasi.

Dalam proses pembelajaran perlu adanya inovasi salah satunya menggunakan model pembelajaran. Dalam penerapan model pembelajaran harusnya mampu menumbuhkan motivasi siswa yaitu menghasilkan kemampuan untuk belajar. Setiap model pembelajaran memiliki struktur tujuan pembelajaran yang berbeda-beda, tetapi pada intinya sama untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dan diterapkan untuk menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran dengan menerapkan model *team games tournament (TGT)*. Model pembelajaran *team games tournament (TGT)* adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan belajar kelompok secara heterogen baik dari latar maupun prestasi akademik dan menempuh permainan (*games*) serta turnamen atau kompetisi tersistematis yang akan memberikan skor, klasemen, dan juara bagi individu atau kelompok yang berhasil mendapatkan skor terbaik untuk menumbuhkan rasa senang dan motivasi dalam belajar (Nabilla Fuji Astuti, 2022).

Model pembelajaran juga dapat dibantu dengan menggunakan media yang menunjang pembelajaran, salah satunya adalah video animasi. Menurut (Rahmayanti, 2020) Media video pembelajaran animasi merupakan media pembelajaran yang berisi gambar dan dilengkapi dengan suara untuk menimbulkan kesan hidup dan menyampaikan pesan pembelajaran. Media video animasi dapat dijadikan sebagai perangkat pembelajaran yang siap digunakan kapanpun untuk menyampaikan tujuan pembelajaran tertentu. Sedangkan menurut (Agustiningsih, 2022) video animasi adalah suatu benda diam yang diproyeksikan bergerak seolah-olah hidup yang terdiri dari beberapa kumpulan gambar yang berubah-ubah secara teratur dan

bergantian sesuai dengan desainnya, sehingga tampilan video lebih beragam, menarik dan lebih berwarna. Video animasi juga dapat meningkatkan daya tarik belajar siswa.

Dari hasil pelaksanaan PLP II yang saya alami di SD Muhammadiyah 1 Bangkalan, pembelajaran yang selama ini belum mencerminkan motivasi dan pemahaman pada siswa dikarenakan masih ada siswa yang bermain sendiri dan kurang fokus dalam mendengarkan materi saat guru menjelaskan dan ada juga yang berbicara dengan teman sebangkunya. Jadi saat mereka ditanya oleh guru, mereka tidak faham dan bingung.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti mengambil judul *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Video Animasi Terhadap Motivasi dan Pemahaman Siswa Di UPTD SD Muhammadiyah 1 Bangkalan*. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan video animasi yaitu kumpulan video yang berisikan gambar, audio dan video yang mana dalam video tersebut menjelaskan isi materi yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran dan video animasi pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan pemahaman materi pembelajaran siswa dan kemandirian siswa.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif atau biasa disebut desain analitik kuantitatif dalam implementasinya dilakukan melalui tahapan kerja atau struktur kinerja. Pendekatan Kuantitatif merupakan suatu penelitian yang menggunakan data berupa angka dan dijadikan sebagai bahan penelitian.

Penelitian kuantitatif dengan desain analitik merupakan jenis pendekatan yang

peneliti gunakan pada penelitian ini, pada penerapannya dilakukan dengan berbagai tahapan dan konsep yang tersusun dengan melakukan uji teori yang berfokus pada hubungan variabel independen dan variabel dependen (Waruwu, 2023). Dalam pendekatan ini secara konvensional mengikuti langkah-langkah yang diawali dengan penetapan tema atau masalah penelitian sesuai dengan objek penelitian, penentuan variabel yang telah diverifikasi atau dipilih sampai pada analisis data dan interpretasi yang kesemuanya terkait dengan tujuan penelitian yang akan dicapai.

Desain penelitian merupakan rancangan bagaimana penelitian dilaksanakan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah *one group pretest posttest design*. Dalam desain ini, sebelum perlakuan diberikan terlebih dahulu sampel diberi pretest (tes awal) setelah itu, siswa diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran team games tournament dan di akhir pembelajaran sampel diberi posttest (tes akhir). Pada desain penelitian ini dilakukan tes awal terlebih dahulu sebelum siswa diberikan pembelajaran *Team Games Tournament* dan tes akhir pada akhir pembelajaran.

Tabel 3.1

Desain one grup pretest posttest design

<i>PreTest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O₁	X	O₂

Keterangan:

- O₁ : tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan diberikan
- O₂ : tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan diberikan
- X: perlakuan terhadap kelompok eksperimen yaitu dengan menerapkan model pembelajaran team games tournament dan penggunaan video animasi sebagai alat bantu ajar

Hipotesis Penelitian

- H^a : Terdapat pengaruh *Team Games Tournament* berbantuan video animasi terhadap pemahaman siswa kelas I UPTD SD Muhammadiyah 1 Bangkalan.
- H⁰ : Tidak terdapat pengaruh *Team Games Tournament* berbantuan video animasi terhadap pemahaman siswa kelas I UPTD SD Muhammadiyah 1 Bangkalan.
- H^a : Terdapat pengaruh *Team Games Tournament* berbantuan video animasi terhadap motivasi belajar siswa kelas I UPTD SD Muhammadiyah 1 Bangkalan.
- H⁰ : Tidak terdapat pengaruh *Team Games Tournament* berbantuan video animasi terhadap motivasi belajar siswa kelas I UPTD SD Muhammadiyah 1 Bangkalan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Validitas merupakan suatu analisis data yang dapat menunjukkan kevalidan pada sebuah instrument. Pada sebuah instrument dikatakan valid jika dapat mengukur apa yang telah diukur dengan menggunakan pembandingan pada r-tabel pada signifikan $\alpha = 0,05$.

Tabel 4.1

Hasil Uji Validitas Soal Pemahaman

No Item	Rxy	Rtabel	Keterangan
1	0,890	0,514	Valid
2	0,929	0,514	Valid
3	0,890	0,514	Valid
4	0,980	0,514	Valid
5	0,980	0,514	Valid
6	0,980	0,514	Valid
7	0,980	0,514	Valid
8	0,837	0,514	Valid
9	0,929	0,514	Valid
10	0,980	0,514	Valid

Berdasarkan hasil penelitian Uji coba soal mengenai kemampuan berpikir siswa terdapat 10 butir soal dinyatakan valid dan 0 butir soal dinyatakan tidak valid dengan r tabel 0,514 dikarenakan siswa berjumlah 15 orang

yang diuji menggunakan *IBM SPSS v.21 for windows* pada tabel 4.1

Tabel 4.2

Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Belajar

No Item	Rxy	Rtabel	Keterangan
1	0,703	0,514	Valid
2	0,819	0,514	Valid
3	0,873	0,514	Valid
4	0,663	0,514	Valid
5	0,873	0,514	Valid
6	0,527	0,514	Valid
7	0,715	0,514	Valid
8	0,648	0,514	Valid
9	0,660	0,514	Valid
10	0,781	0,514	Valid
11	0,857	0,514	Valid
12	0,666	0,514	Valid
13	0,531	0,514	Valid
14	0,804	0,514	Valid
15	0,869	0,514	Valid
16	0,594	0,514	Valid

Berdasarkan hasil penelitian Uji angket keterampilan mengenai keterampilan siswa terdapat 15 butir soal dinyatakan valid dan 0 butir soal dinyatakan tidak valid dengan rtabel 0,514 dikarenakan siswa berjumlah 12 orang yang diuji menggunakan *IBM SPSS v.21 for windows* pada tabel 4.2

Tabel 4.3

Hasil Uji Reliabilitas Pemahaman

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.985	10

Dari hasil output di atas, diketahui bahwa nilai alpha sebesar 0,985, jika dibandingkan dengan nilai r tabel, yaitu dengan jumlah N = 15, maka jumlah r tabelnya adalah 0,514, kesimpulannya jumlah alpha = 0,985, lebih besar dari r tabel = 0,514 artinya item - item soal dapat reliabel atau terpercaya sebagai alat pengumpul data dalam penelitian.

Tabel 4.4

Hasil Uji Reliabilitas Motivasi Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha ^a	N of Items
.626	16

Dari hasil output di atas, diketahui bahwa nilai alpha sebesar 0,626, jika dibandingkan dengan nilai r tabel, yaitu dengan jumlah N = 15, maka jumlah r tabelnya adalah 0,514, kesimpulannya jumlah alpha = 0,626, lebih besar dari r tabel = 0,514. Artinya item - item angket dapat reliabel atau terpercaya sebagai alat pengumpul data dalam penelitian.

Tabel 4.5

Hasil Uji Normalitas Pemahaman

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		PEMAHAMAN
N		15
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	8.27627946
Most Extreme Differences	Absolute	.190
	Positive	.170
	Negative	-.190
Kolmogorov-Smirnov Z		.737
Asymp. Sig. (2-tailed)		.650

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.

Berdasarkan output diatas, didapatkan nilai signifikansi yang diperoleh 0,650 > 0,05 maka sampel yang diuji cobakan berdistribusi normal.

Tabel 4.6

Hasil Uji Normalitas Angket Motivasi Belajar

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		MOTIVASI BELAJAR
N		15
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.04416021
Most Extreme Differences	Absolute	.286
	Positive	.286
	Negative	-.182
Kolmogorov-Smirnov Z		1.107
Asymp. Sig. (2-tailed)		.173

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.

Berdasarkan output diatas, Didapatkan nilai signifikansi yang diperoleh 0,173 > 0,05 maka sampel yang diuji cobakan berdistribusi normal.

Tabel 4.7
Hasil Uji Paired Sample T-Test
Pemahaman

Paired Samples Statistics					
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean	
Pair 1	Pre Test	81.33	15	22.949	5.925
	Post Test	93.33	15	9.759	2.520

Berdasarkan output diatas diperoleh deskripsi data terdapat rata-rata mean pada pre 81,33 sedangkan data post yakni 93,33 serta data nilai signifikan pada equal variances assumed sebesar $0,014 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan video animasi terhadap Pemahaman siswa.

Tabel 4.8
Hasil Uji Paired Sample T-Test Motivasi
Belajar

Paired Samples Statistics					
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean	
Pair 1	Pre Test	52.80	15	1.935	.500
	Post Test	55.47	15	1.552	.401

Berdasarkan output diatas diperoleh deskripsi data terdapat rata-rata mean pada pre 52,80 sedangkan data post yakni 55,47 serta data nilai signifikan pada equal variances assumed sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan video animasi terhadap Motivasi belajar.

SIMPULAN

Penelitian yang berjudul Pengaruh Model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Video Animasi Terhadap Motivasi Dan Pemahaman Siswa Di UPTD SD

Muhammadiyah 1 Bangkalan terselesaikan, maka hasil yang diperoleh sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh model *team games tournament* (TGT) berbantuan video animasi terhadap pemahaman siswa Di UPTD SD Muhammadiyah 1 Bangkalan.
2. Terdapat pengaruh model *team games tournament* (TGT) berbantuan video animasi terhadap motivasi siswa Di UPTD SD Muhammadiyah 1 Bangkalan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningsih. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 21–28.
<https://doi.org/10.26740/eds.v4n1.p21-28>
- Desi Pristiwanti. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Fatmaridha. (2019). Perkembangan Anak - Anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 - 7 Tahun). *Didakta: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89–100.
- Hidayatullah, A. (2021). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pengaruh Motivasi Belajar dan Manajemen Kelas terhadap Hasil Belajar Siswa*. 3(4), 1451–1459.
- Nabilla Fuji Astuti. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218.
<https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Nuraini, L. (2021). Efektivitas Metode Jarimatika dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*,

1(1), 57–68.

<https://doi.org/10.35878/guru.v1i1.270>

Rahmayanti. (2020). Penerapan Animasi dan Sinematografi dalam Film Animasi Stopmotion “ Jendral Soedirman .”

Jurnal Multinetics, 6(1), 21–68.

Riswana Maulidah. (2021). Implementasi Media Flash Card: Studi Eksperimental Untuk Keterampilan Berhitung Siswa. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(1), 7–14.

<https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i1.963>

Suharni, S. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 172–184.

<https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i1.2198>

Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai* , 7(1), 2896–2910.