

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini, akan menyajikan hasil pengolahan data penelitian yang terbagi dalam beberapa bagian yaitu deskripsi data, pengujian persyaratan analisis (pengujian normalitas dan pengujian homogenitas), pengujian hipotesis, pembahasan, dan keterbatasan penelitian.

Deskripsi data berisi tentang hasil penelitian skor motivasi belajar akan diolah menjadi data interval dan disajikan dalam bentuk histogram untuk memudahkan peneliti dan pembaca dalam menganalisis hasil penelitian. Setelah itu, data tersebut melalui beberapa pengujian yaitu pengujian persyaratan analisis dan pengujian hipotesis. Pada pengujian persyaratan analisis, data diuji normalitasnya menggunakan uji liliefors dan uji homogenitasnya dengan menggunakan uji Fisher. Setelah data berdistribusi normal dan homogen, data tersebut diuji hipotesisnya. Hal ini dimaksudkan untuk membuktikan apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model *cooperative* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar IPA siswa. Oleh karena itu, pembahasan hasil penelitian ini akan dibahas sebagai berikut:

A. Deskripsi Data

Data penelitian ini diperoleh dari skor total jawaban angket siswa kelas V SDN Jati 03 Pagi, Kelurahan Jati, Kecamatan Pulo Gadung, Jakarta Timur. Angket yang digunakan untuk data penelitian ini, yaitu angket yang telah diuji validitasnya, artinya angket ini sudah diujicobakan terlebih dahulu kepada siswa kelas V di SDN Jati 07 Pagi, Kelurahan Jati, Kecamatan Pulo Gadung, Jakarta Timur.

Hasil perhitungan validitas instrumen data tersebut, diperoleh jumlah pernyataan pada instrumen angket final sebanyak 22 butir yang terdiri dari 15 pernyataan positif dan 7 pernyataan negatif. Setelah selesai, barulah angket motivasi belajar kemudian diberikan kepada siswa yang menjadi sampel atau responden penelitian yaitu siswa kelas V SDN Jati 03 Pagi, Kelurahan Jati, Jakarta Timur.

Dalam pelaksanaannya, sampel dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kontrol. Sampel dipilih setelah melakukan pengundian, maka terpilihlah kelas VA sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 30 siswa, dan kelas VB sebagai kelompok kelas kontrol dengan jumlah 30 siswa. Dengan demikian jumlah seluruh responden yaitu 60 siswa, di mana seluruhnya adalah adalah kelas V SD Negeri Jati 03 Pagi. Perbedaan perlakuan terjadi pada penggunaan model pembelajaran yang diterapkan pada masing-masing kelas. Pada kelas eksperimen pembelajaran menggunakan model pembelajaran *cooperative* tipe *Teams Games*

Tournament (TGT) sedangkan pada kelas kontrol pembelajarannya menggunakan konvensional.

Hasil penelitian ini mendeskripsikan tentang motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA yang menerapkan model pembelajaran *cooperative* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran konvensional. Data dalam hasil penelitian ini meliputi skor angket motivasi belajar siswa. Data skor angket diperoleh dari hasil skor motivasi belajar dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

1. Skor Motivasi Belajar

a. Kelas Eksperimen

Tabel 11

Data Penelitian Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen

No.	Skor Motivasi	No.	Skor Motivasi	No.	Skor Motivasi
1	62	11	77	21	77
2	73	12	72	22	82
3	79	13	83	23	79
4	69	14	73	24	79
5	65	15	76	25	83
6	68	16	81	26	77
7	79	17	77	27	79
8	80	18	69	28	83
9	75	19	82	29	77
10	83	20	77	30	72

Skor motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas eksperimen di atas, diperoleh dengan menghitung hasil angket. Setelah dilakukan perhitungan terhadap skor motivasi belajar IPA, siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT), diperoleh data skor maksimum sebesar 83, skor minimum yaitu 62 dengan rata-rata skor = 76,27 median = 76,5 , modus = 77, simpangan baku = 5,53 , dan serta varian = 30,61. Data tersebut dapat dilihat lebih jelas melalui tabel berikut ini:

Tabel 12
Deskripsi Data Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Secara Empiris
(Y₁)

Keterangan	Y ₁
N	30
Mean	76,27
Median	76,5
Modus	77
Simpangan Baku	5,53
Varian	30,61
Skor Maksimum	83
Skor Minimum	62

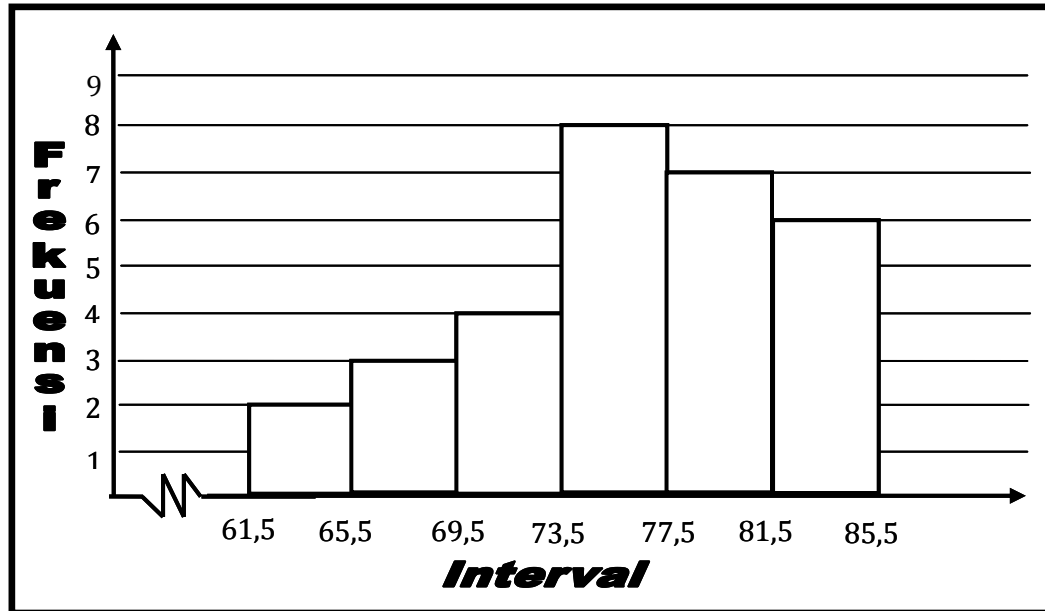
Skor maksimum dan skor minimum dari tabel di atas, maka diperoleh rentang skor sebesar 21 dengan panjang kelas 4 dan banyak kelas 6.¹ Dengan data tersebut, dapat dibuat dalam distribusi frekuensi pada tabel berikut ini:

¹ Lampiran 7. Tabel Distibusi Frekuensi Skor Motivasi Kelas Eksperimen h.112

Tabel 13
Distribusi Frekuensi Skor Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Pada Pembelajaran IPA

No.	Interval Kelas	Frekuensi Absolut (f)	Frekuensi Relatif (%)	Batas Bawah	Batas Atas	Titik Tengah (X_i)	f. X_i
1	62-65	2	6,67	61,5	65,5	63,5	127
2	66-69	3	10	65,5	69,5	67,5	202,5
3	70-73	4	13,33	69,5	73,5	71,5	286
4	74-77	8	26,67	73,5	77,5	75,5	604
5	78-81	7	23,33	77,5	81,5	79,5	556,5
6	82-85	6	20	81,5	85,5	83,5	501
	Jumlah	30	100			441	2,277

Perhitungan statistik tabel di atas, diperoleh rentang skor motivasi belajar pada pembelajaran IPA antara 62 sampai dengan 83. Kategori siswa yang memiliki motivasi belajar setelah diberikan perlakuan antara lain kelompok siswa yang mendapat skor di bawah rata-rata sebanyak 9 siswa (30%), kelompok siswa yang mendapat skor rata-rata sebanyak 8 siswa (26,67%), sedangkan kelompok siswa yang mendapat skor di atas rata-rata sebanyak 13 siswa (43,33%). Penyebaran skor distribusi frekuensi kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan divisualisasikan dalam bentuk histogram sebagai berikut:



Gambar 3

Grafik Histogram Motivasi Belajar IPA Kelas Eksperimen

Histogram pada gambar 3 menunjukkan, bahwa dapat diketahui skor motivasi belajar kelas eksperimen didistribusikan menjadi enam kelas interval. Frekuensi tertinggi terdapat pada kelas interval ke-4 sebanyak 8 siswa. Adapun secara teoretik, dengan menganalisis jumlah butir dan skor maksimal tiap butir pernyataan angket, maka dikatakan bahwa skor tertinggi motivasi belajar sebesar 88 dan skor terendahnya sebesar 22. Data tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 14
Deskripsi Data Skor Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Secara
Teoretik (Y_1)

Keterangan	Y_1
Jumlah butir pernyataan angket	22
Skor maksimum tiap butir	4
Skor minimum tiap butir	1
Skor maksimum seluruh butir	88
Skor minimum seluruh butir	22

Tabel yang terdapat di atas terlihat bahwa frekuensi skor motivasi belajar IPA sebesar 66 dan panjang kelas sebesar 11 dengan 6 kategori. Enam kategori tersebut yaitu Sangat Rendah, Rendah, Cukup, Sangat Cukup, Tinggi, dan Sangat Tinggi. Secara teoretik skor motivasi belajar dibagi menjadi enam kategori. Pada kategori “sangat rendah” terdapat rentang skor 22 sampai 32, kategori “rendah” terdapat pada rentang skor 33 sampai 43, kategori “cukup” terdapat pada rentang skor 44 sampai 54, kategori “sangat cukup” terdapat pada rentang skor 55 sampai 65, kategori “tinggi” terdapat pada rentang skor 66 sampai 76, dan kategori “sangat tinggi” terdapat pada rentang skor 77 sampai 88.

Berdasarkan data skor motivasi belajar yang telah diolah, maka dapat dikatakan bahwa rata-rata skor motivasi belajar siswa yaitu 76,27 termasuk ke dalam kategori “Tinggi”. Dengan demikian, berdasarkan perhitungan di atas dapat dikatakan bahwa skor motivasi belajar siswa kelas eksperimen pada pembelajaran IPA termasuk dalam kategori “Tinggi”.

b. Kelas Kontrol

Tabel 15
Data Penelitian Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol

No.	Skor Motivasi	No.	Skor Motivasi	No.	Skor Motivasi
1	60	11	69	21	69
2	70	12	67	22	76
3	74	13	80	23	60
4	63	14	71	24	73
5	65	15	73	25	81
6	65	16	78	26	73
7	75	17	76	27	78
8	73	18	65	28	80
9	74	19	80	29	70
10	78	20	73	30	59

Skor motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas kontrol di atas, diperoleh dengan menghitung hasil angket. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dihitung menggunakan Microsoft Excel, diperoleh data skor maksimum sebesar 81, skor minimum yaitu 59 dengan rata-rata skor = 71,60, median = 72,8 , modus = 73, simpangan baku = 6,34 , dan serta varian = 40,24. Data tersebut dapat dilihat lebih jelas melalui tabel berikut ini

Tabel 16
Deskripsi Data Posttest Kelas Kontrol Secara Empiris (Y₂)

Keterangan	Y ₂
N	30
Mean	71,60
Median	72,8
Modus	73
Simpangan Baku	6,34
Varian	40,24
Skor Maksimum	81
Skor Minimum	59

Skor maksimum dan skor minimum dari tabel di atas, maka diperoleh rentang skor sebesar 22 dengan panjang kelas 4 dan banyak kelas 6.² Dengan data tersebut, dapat dibuat dalam distribusi frekuensi pada tabel berikut ini:

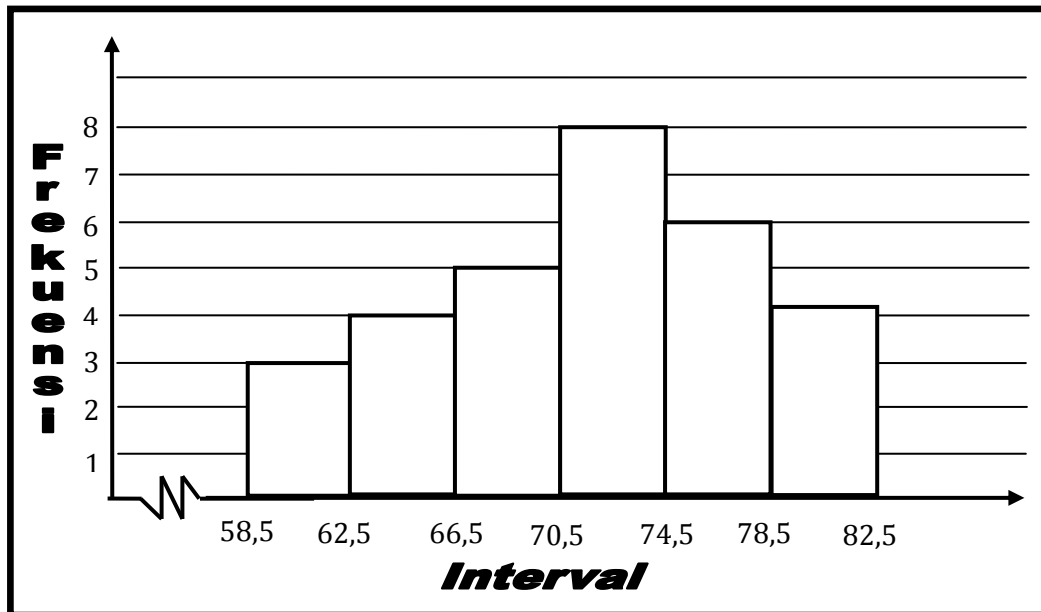
Tabel 17
Distribusi Frekuensi Skor Motivasi Belajar Kelas Kontrol Pada Pembelajaran IPA

No.	Interval Kelas	Frekuensi Absolut (f)	Frekuensi Relatif (%)	Batas Bawah	Batas Atas	Titik Tengah (X _i)	f.X _i
1	59-62	3	10	58,5	62,5	60,5	181,5
2	63-66	4	13,33	62,5	66,5	64,5	258
3	67-70	5	16,67	66,5	70,5	68,5	342,5
4	71-74	8	26,67	70,5	74,5	72,5	580
5	75-78	6	20	74,5	78,5	76,5	459
6	79-82	4	13,33	78,5	82,5	80,5	322
	Jumlah	30	100			423	2,143

Perhitungan statistik tabel di atas, diperoleh rentang skor motivasi belajar pada pembelajaran IPA antara 59 sampai dengan 81. Kategori siswa yang memiliki motivasi belajar setelah diberikan perlakuan antara lain kelompok siswa yang mendapat skor di bawah rata-rata sebanyak 12 siswa (40%), kelompok siswa yang mendapat skor rata-rata sebanyak 8 siswa (26,67%), sedangkan kelompok siswa yang mendapat skor di atas rata-rata

² Lampiran 8. Tabel Distribusi Frekuensi Skor Motivasi Kelas Kontrol h. 113

sebanyak 10 siswa (33,33%). Penyebaran skor distribusi frekuensi kelas kontrol setelah diberikan perlakuan divisualisasikan dalam bentuk histogram sebagai berikut:



Gambar 4

Grafik Histogram Motivasi Belajar IPA Kelas Kontrol

Histogram pada gambar 4 menunjukkan, bahwa dapat diketahui skor motivasi belajar kelas eksperimen didistribusikan menjadi enam kelas interval. Frekuensi tertinggi terdapat pada kelas interval ke-4 sebanyak 8 siswa. Adapun secara teoretik, dengan menganalisis jumlah butir dan skor maksimal tiap butir pernyataan angket, maka dikatakan bahwa skor tertinggi motivasi belajar sebesar 88 dan skor terendahnya sebesar 22. Data tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 18
Deskripsi Data Skor Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Secara
Teoretik (Y_1)

Keterangan	Y_1
Jumlah butir pernyataan angket	22
Skor maksimum tiap butir	4
Skor minimum tiap butir	1
Skor maksimum seluruh butir	88
Skor minimum seluruh butir	22

Skor maksimum dan skor minimum dari tabel di atas, maka diperoleh rentang skor sebesar 66 dan panjang kelas sebesar 11 dengan 6 kategori. Enam kategori tersebut yaitu Sangat Rendah, Rendah, Cukup, Sangat Cukup, Tinggi, dan Sangat Tinggi. Secara teoretik skor motivasi belajar dibagi menjadi enam kategori. Pada kategori “sangat rendah” terdapat rentang skor 22 sampai 32, kategori “rendah” terdapat pada rentang skor 33 sampai 43, kategori “cukup” terdapat pada rentang skor 44 sampai 54, kategori “sangat cukup” terdapat pada rentang skor 55 sampai 65, kategori “tinggi” terdapat pada rentang skor 66 sampai 76, dan kategori “sangat tinggi” terdapat pada rentang skor 77 sampai 88.

Berdasarkan skor motivasi belajar yang telah diolah secara empiris dan teoretik, maka dapat dikatakan bahwa rata-rata skor motivasi belajar siswa yaitu 71,60 termasuk ke dalam kategori “Tinggi”. Dengan demikian, berdasarkan perhitungan di atas dapat dikatakan bahwa hasil Skor motivasi

belajar siswa kelas eksperimen pada pembelajaran IPA termasuk dalam kategori “Tinggi”.

B. Pengujian Persyaratan Analisis Data

Dalam pengujian persyaratan ini, data akan diuji normalitasnya dengan menggunakan uji Lilliefors dan diuji homogenitasnya menggunakan uji Fisher. Agar lebih jelasnya, kedua pengujian tersebut akan dibahas berikut ini:

1. Hasil Uji Normalitas

Pada uji normalitas skor motivasi belajar dilakukan dengan menggunakan uji Lilliefors. Jika $Lo_{hitung} < Lt_{tabel}$ maka hipotesis nol ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji normalitas motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA dapat terlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 19
Hasil Perhitungan Uji Normalitas Motivasi Belajar

<i>Posttest</i>	Kelas	Lo_{hitung}	Lt_{tabel}	Status	
	Eksperimen	0,11		0,161	Normal
	Kontrol	0,08			Normal

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas skor motivasi belajar pada pembelajaran IPA kelas eksperimen (yang menggunakan model pembelajaran *cooperative* tipe (*Teams Games Tournament*) diperoleh $Lo_{hitung} = 0,11$ dan $L_{ttabel} = 0,161$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ untuk $n = 30$.³

³ Lampiran 9-10. Perhitungan Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol h. 114-115

Sedangkan pada kelas kontrol (yang menggunakan model pembelajaran konvensional) diperoleh L_o hitung = 0,08 dan L tabel = 0,161 pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ untuk $n = 30$. Dengan demikian, karena L_o hitung skor motivasi belajar pada kedua kelas lebih kecil dari L tabel, maka hipotesis nol ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua sampel tersebut berdistribusi normal.

2. Hasil Uji Homogenitas

Setelah data berdistribusi normal, maka selanjutnya data akan diuji homogenitasnya. Uji homogenitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji Fisher. Hasil perhitungan uji homogenitas dapat terlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 20
Uji Homogenitas Motivasi Belajar

Keterangan	Kelas	Varian	F hitung	F tabel	Status
<i>Posttest</i>	Eksperimen	30,616	1,31	1,86	Homogen
	Kontrol	40,248			

Berdasarkan hasil perhitungan uji Fisher pada tabel di atas, diperoleh harga $F_{hitung} = 1,31$, sedangkan harga F_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ didapat $F_{tabel} = 1,86$.⁴ Oleh karena $F_{hitung} < F_{tabel}$, dalam taraf nyata 0,05 maka dikatakan kedua sampel tersebut homogen.

⁴ Lampiran 11. Perhitungan Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol h. 116

3. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk mengetahui apakah hipotesis nol ditolak ataukah diterima. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol . setelah dilakukan perhitungan kedua pengujian tersebut, diketahui kedua kelompok berdistribusi normal dan memiliki varian yang homogen, maka dapat dilanjutkan untuk pengujian hipotesis dengan uji-t.

Statistika yang digunakan dalam pengujian ini adalah:

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan:

H_0 : hipotesis nol

H_1 : hipotesis kerja

μ_1 : Skor motivasi belajar siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *cooperative* tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

μ_2 : Skor motivasi belajar siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional

Adapun rangkuman perhitungan pengujian hipotesis dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 21
Hasil Pengujian Hipotesis Motivasi Belajar

Keterangan	Kelas	Rata-rata	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
<i>Posttest</i>	Eksperimen	76,27	3,036	1,67	H_0 ditolak, H_1 diterima
	Kontrol	71,60			

Berdasarkan tabel 19 di atas, pada kelas eksperimen memiliki rata-rata Skor motivasi belajar 76,27 dan rata-rata skor motivasi kelas kontrol sebesar 71,60. Setelah pengujian uji-t pada data di atas diperoleh $t_{hitung} = 1,98$ dan t_{tabel} ($n_1 + n_2 - 2 = 30 + 30 - 2 = 58$, d.b =58 pada taraf 0,05) = 1,67.⁵ Dengan demikian, berdasarkan perhitungan pengujian hipotesis., diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,036 > 1,67$, maka H_0 ditolak H_1 diterima, maka dikatakan terdapat perbedaan skor motivasi belajar siswa yang mendapat perlakuan melalui model pembelajaran *cooperative* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang mendapat perlakuan melalui model pembelajaran konvensional.

⁵ Lampiran 12 Pengujian Hipotesis h. 117

C. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh menerapkan model pembelajaran *cooperative* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar kelas V pada pembelajaran IPA. Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa skor motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen yaitu kelas yang menerapkan model pembelajaran *cooperative* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan dengan skor motivasi belajar siswa kelas kontrol yaitu yang menerapkan model pembelajaran konvensional. Terbukti setelah pengujian hipotesis menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *cooperative* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen.

Begitupun dari hasil rata-rata skor motivasi belajar kelas yang menerapkan model pembelajaran *cooperative* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu 76,27 lebih tinggi dari hasil rata-rata skor motivasi belajar kelas yang menerapkan model pembelajaran konvensional yaitu 71,60. Hal ini berarti, dengan menerapkan model pembelajaran *cooperative* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa khususnya pada pembelajaran IPA.

Semakin sering guru menerapkan model *cooperative* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) maka akan semakin baik motivasi belajarnya,

dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan model TGT. Hal ini disebabkan karena model *cooperative* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan kemudahan kepada siswa dalam proses pemahaman, karena dalam proses tersebut siswa belajar kelompok dan melakukan turnamen akademik, siswa akan berlatih menjawab soal-soal materi. Hal tersebut dibuktikan, pada tahap penyajian kelas, siswa diminta untuk mendengarkan secara efektif atau memperhatikan guru yang sedang menyajikan materi pelajaran dengan sungguh-sungguh. Dalam diskusi kelompok siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.

Selama pengamatan, peneliti mendapatkan hasil yakni setelah pengambilan skor motivasi belajar, terlihat bahwa sebagian besar siswa pada kelas eksperimen telah memiliki motivasi belajar khususnya pada pembelajaran IPA. Hal ini dibuktikan dengan hasil skor motivasi belajar siswa yang umumnya memperoleh skor di atas rata-rata. Selain itu, diperkuat dengan adanya fakta di lapangan yakni ketika penelitian selesai dilaksanakan, siswa telah memperlihatkan berbagai indikator dari motivasi belajar seperti adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, ulet menghadapi kesulitan, tekun menghadapi tugas, senang memecahkan masalah, adanya penghargaan dalam belajar, serta adanya harapan dan cita-cita masa depan.

Selama penelitian berlangsung ada beberapa hal yang peneliti temukan, awalnya siswa yang diberikan perlakuan dengan model pembelajaran

cooperative tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPA lebih sering mengerjakan tugas-tugas IPA secara individu, namun akhirnya saat siswa diminta belajar secara berkelompok terlihat sikap yang antusias selama pembelajaran berlangsung, pembelajaran terpusat pada siswa yang mana siswa mengelola konsep bersama-sama dalam kelompok belajar serta anak terus terpacu untuk selalu menjadi yang terbaik pada setiap kesempatan dengan adanya *game tournament*. Kondisi belajar tersebut membuat siswa belajar secara maksimal dan bersungguh-sungguh sehingga akan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa yang semakin baik. Pada tahap turnamen akademik, siswa diminta untuk dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan materi yang dibahas, dan mengumpulkan poin dari turnamen tersebut yang nantinya poin akan dijumlahkan dan kelompok yang mendapatkan poin tertinggi akan mendapatkan penghargaan. Hal tersebut memacu semangat, antusias siswa akan timbul persaingan antar kelompok agar mendapatkan poin tertinggi. Dengan persaingan tersebut timbul keinginan untuk belajar IPA dalam diri siswa agar kelompoknya mendapatkan poin tertinggi. Adanya hasrat dan keinginan berhasil untuk belajar IPA juga merupakan salah satu indikator dari motivasi belajar.

Model pembelajaran *cooperative* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Dengan melakukan percobaan dan pengamatan IPA yang berkaitan dengan bumi dan alam semesta dalam kehidupan sehari-hari secara berkelompok berarti siswa dapat

memperoleh pengetahuannya sendiri baik melalui pengamatan, kerjasama ataupun diskusi bersama teman kelompoknya. Dari situlah siswa akan belajar berani mengemukakan pendapatnya, mengkomunikasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas, serta berbagi pengetahuannya dengan teman yang kesulitan saat belajar. Hal itulah yang dapat mengembangkan motivasi belajar siswa, khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Saat siswa telah memiliki motivasi belajar maka ia akan menjaga hubungan baik dengan orang lain baik dalam bekerja maupun berinteraksi dengan orang lain. Motivasi belajar berperan penting dalam pembelajaran IPA, salah satunya tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar adalah mengembangkan sikap ilmiah peserta didik di mana di dalamnya adalah senang memecahkan masalah dan adanya hasrat dan keinginan berhasil yang merupakan bagian dari motivasi belajar. Di dukung dengan penerapan model TGT, adanya proses belajar dengan kelompok, selain itu siswa akan berani mengemukakan pendapat dan antusias dalam berbagai macam aktivitas. Dengan demikian, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat diasumsikan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *cooperative* tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan sebaik mungkin sesuai prosedur penelitian ilmiah. Akan tetapi, hasil penelitian ini juga tidak luput dari kekurangan atau kelemahan-kelemahan akibat keterbatasan yang ada. Keterbatasan-keterbatasan yang dapat diamati dan mungkin terjadi selama pelaksanaan penelitian, antara lain:

1. Penelitian ini hanya dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Kelurahan Jati, Jakarta Timur sehingga generalisasinya hanya berlaku untuk populasi yang berkarakter sama dengan sampel penelitian ini.
2. Pelaksanaan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT), membuat suasana belajar siswa di kelas agak ramai.
3. Instrumen yang digunakan dalam pengambilan data bukanlah satu-satunya instrumen yang dapat mengungkapkan seluruh aspek motivasi belajar yang diteliti walaupun sebelumnya telah diujicobakan.
4. Ada kemungkinan dalam pengisian angket motivasi belajar, responden menjawab tidak serius karena menganggap tidak mempengaruhi nilai mata pelajaran IPA mereka sehari-hari.