



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TURNAMENT (TGT) DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA FLASHCARD TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF DAN MOTIVASI BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS VII

Kasmayanti¹, Taufik Samsuri², & Safnowandi^{3*}

^{1,2,&3}Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Sains, Teknik, dan Terapan, Universitas Pendidikan Mandalika, Jalan Pemuda Nomor 59A, Mataram, Nusa Tenggara Barat 83125, Indonesia

*Email: safnowandi_bio@undikma.ac.id

Submit: 21-2-2023; Revised: 8-3-2023; Accepted: 27-3-2023; Published: 30-4-2023

ABSTRAK: Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Turnament* (TGT) dengan menggunakan media *Flashcard* terhadap kemampuan kognitif dan motivasi belajar Biologi siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Praya Timur, Kecamatan Praya Timur, Kabupaten Lombok Tengah. Jenis penelitian ini adalah *quasy experiment*, dengan rancangan penelitian menggunakan *post-test, Non-equivalent Control Group Design* yang dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Praya Timur. Sampel penelitian kelas VII² sebagai kelas eksperimen dan kelas VII¹ sebagai kelas kontrol. Data kemampuan kognitif diperoleh menggunakan tes (*post-test*) yang dilaksanakan di akhir proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata klasikal pada kelas eksperimen (VII²) diperoleh sebesar 91,6%, dan ketuntasan kelas kontrol sebesar 75%. Pengujian hipotesis kemampuan kognitif dalam penelitian ini menggunakan rumus *Polled Varians*. Pada hasil kemampuan kognitif diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,000 dan kemudian dikonsultasikan dengan t_{tabel} sebesar 2,0105 dengan $dk = 48$ pada taraf signifikan 5%. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Turnament* dengan menggunakan media *Flashcard* berpengaruh terhadap kemampuan kognitif Biologi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Praya Timur. Sedangkan untuk data motivasi, diperoleh t_{hitung} sebesar 34,46 dengan t_{tabel} yang sama. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Turnament* dengan menggunakan media *Flashcard* berpengaruh terhadap motivasi belajar Biologi kelas VII SMP Negeri 2 Praya Timur.

Kata Kunci: Model *Team Games Turnament*, Media *Flashcard*, Kemampuan Kognitif, Motivasi Belajar.

ABSTRACT: The aim of this study was to determine the effect of the *Team Games Tournament* (TGT) learning model using *Flashcard* media on the cognitive abilities and motivation to learn Biology in class VII students at SMP Negeri 2 Praya Timur, Central Lombok Regency. This type of research is a *quasy-experimental*, with a research design using a *post-test, Non-equivalent Control Group Design* which is carried out in three meetings. The population in the study were all students of class VII SMP Negeri 2 Praya Timur. The research sample is class VII² as the experimental class and class VII¹ as the control class. Cognitive ability data was obtained using a test (*post-test*) which was carried out at the end of the learning process. The results showed that the average value of the classical class in the experiment (VII²) was 91,6%, and the completeness of the control class was 75%. Testing the cognitive ability hypothesis in this study uses the *Polled Variance* formula. On the results of cognitive abilities obtained a t_{count} of 3,000 and then consulted with a t_{table} of 2,0105 with $dk = 48$ at a significant level of 5%. Because $t_{count} > t_{table}$, it can be concluded that the *Team Games Tournament* learning model using *Flashcard* media has an effect on the Biological cognitive abilities of class VII students of SMP Negeri 2 Praya Timur. As for motivational data, a t_{count} of 34.46 was obtained with the same t_{table} . Because $t_{count} > t_{table}$, it can be concluded that the *Team Games Tournament* learning model using *Flashcard* media has an effect on motivation to study Biology in class VII of SMP Negeri 2 Praya Timur.



Keywords: *Model Team Games Tournament, Flashcard Media, Cognitive Abilities, Motivation to Learn.*

How to Cite: Kasmayanti., Samsuri, T., & Safnowandi. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Turnament* (TGT) dengan Menggunakan Media *Flashcard* terhadap Kemampuan Kognitif dan Motivasi Belajar Biologi Siswa Kelas VII. *Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan*, 3(2), 41-57. <https://doi.org/10.36312/panthera.v3i2.159>



Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan is Licensed Under a [CC BY-SA Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana, untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Mengacu pada konsep Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, dan pendidikan suatu bangsa memerlukan proses, dan waktu secara bertahap.

Pembelajaran Biologi merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki konsep-konsep yang abstrak, sehingga membuat siswa kurang memahami materi yang diberikan. Selain itu, dalam kegiatan pembelajaran Biologi siswa hanya ditekankan pada teori dan pemberian soal tanpa adanya kegiatan atau keterampilan yang melibatkan keaktifan siswa. Padahal pada hakikatnya, Biologi adalah bagian dari ilmu pengetahuan alam yang membahas tentang alam yang memerlukan adanya kegiatan atau keterampilan dari siswa (Natalia *et al.*, 2015).

Oleh karena itu, model atau metode pembelajaran yang tepat diperlukan agar menunjang konsep-konsep tersebut. Dengan pemilihan model atau metode pembelajaran yang tepat, maka konsep-konsep Biologi dapat dipahami dan menjadi lebih menarik bagi siswa. Namun pada kenyataannya, di sekolah banyak dijumpai bahwa metode yang digunakan hanya menggunakan satu metode saja untuk semua materi, sedangkan pada prinsipnya masing-masing materi memerlukan cara atau metode yang tepat. Penggunaan satu metode untuk semua materi dalam pembelajaran Biologi juga diperlukan pemilihan metode yang tepat. Materi yang diajarkan terpengaruh terhadap kemampuan kognitif. Hal ini dapat dilihat dari nilai semester pada VII¹ dan kelas VII² kurang, sedangkan kelas VII³, VII⁴, dan VII⁵ nilainya meningkat, dapat terlihat pada Tabel 1.



Tabel 1. Nilai Rata-rata Kelas pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VII Semester I SMP Negeri 2 Praya Timur.

No.	Kelas	Rata-rata
1	VII 1	65.00
2	VII 2	65.00
3	VII 3	70.00
4	VII 4	70.00
5	VII 5	68.00

Oleh sebab itu, perlu mengulangi metode dalam setiap pembelajaran ternyata sangat berpengaruh terhadap motivasi siswa. Hal ini dapat terlihat ketika proses pembelajaran siswa aktif, kelas terkesan ribut, bahkan ditemukan beberapa siswa asyik berbicara dengan teman sebangkunya. Berdasarkan data hasil observasi di atas, diasumsikan bahwa sangat perlu untuk mempersiapkan model atau metode. Hal ini senada dengan Farih (2020), mengemukakan bahwa dalam pengajaran modern, guru tidak lagi menjadi orang yang aktif, tetapi sebagai fasilitator dari subyek belajar. Guru bertugas sebagai pembimbing dan pengarah dalam rangka pencapaian tujuan belajar anak didik. Sehingga yang lebih aktif dalam proses belajar mengajar adalah siswa. Inilah yang disebut dengan Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA). Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan dalam pembelajaran perlu menggunakan model dan metode yang tepat.

Model pembelajaran kooperatif *Team Game Turnament* (TGT). Model ini merupakan salah satu model pembelajaran yang dikembangkan dan perlu untuk diterapkan untuk membantu meningkatkan pemahaman dan penalaran siswa khususnya dalam mata pelajaran IPA Biologi materi ekosistem. Pembelajaran kooperatif *Team Game Turnament* (TGT) ini menuntut masing-masing siswa untuk memahami setiap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran kooperatif *Team Game Turnament* (TGT) dikatakan tidak berhasil apabila di dalam suatu kelompok yang heterogen, salah satu dari anggota kelompok belum memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif *Team Game Turnament* (TGT) ini, siswa juga dituntut untuk belajar bersama dan saling membantu satu sama lain dalam memahami materi pelajaran (N *et al.*, 2014). Untuk mengatasi masalah kurangnya kemampuan kognitif dapat diterapkan model pembelajaran (TGT).

Pembelajaran yang menarik adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami sesuatu ekosistem yang memerlukan keterlibatan siswa baik fisik maupun psikis. Pada kenyataannya, memberikan pengalaman langsung pada siswa bukan sesuatu yang mudah, sebab bukan hanya menyangkut segi perencanaan dan waktu saja yang menjadi kendala, tetapi memang ada sejumlah pengalaman yang sangat tidak mungkin dipelajari secara langsung oleh siswa. Sebagai contoh, ketika guru ingin memberikan informasi tentang kehidupan ekosistem laut, maka tidak mungkin pengalaman tersebut diperoleh secara langsung oleh siswa. Oleh karena itu, peranan media pembelajaran sangat diperlukan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Melalui media pembelajaran, hal yang bersifat abstrak bisa menjadi lebih kongkrit (Miftah, 2013).



Penerapan model pembelajaran yang bervariasi dapat mengurangi kebosanan siswa terhadap cara mengajar guru, sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk belajar. Wibowo (2016), menjelaskan bahwa berhasil tidaknya suatu kegiatan pembelajaran lebih banyak bergantung pada kualitas yang dilakukan oleh siswa selama pembelajaran berlangsung. Artinya kemampuan dan kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran dapat dilihat dari model pembelajaran mengajar yang diterapkannya. Model mengajar yang diterapkan oleh seorang guru harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, materi pelajaran, karakteristik siswa, bahkan sampai karakteristik setiap materi pelajaran. Dengan demikian, guru harus mampu melakukan semacam analisis kebutuhan agar dapat diterapkan suatu model mengajar yang dianggap sesuai dengan materi pelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah *Flashcard*, merupakan media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 17 cm x 12 cm atau dapat disesuaikan dengan jumlah siswa atau ukuran kelas. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *Flashcard* (Wahyuni, 2020). Peneliti akan menggunakan media dan model sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik bagi siswa, maka sangat perlu membangkitkan pengetahuan dan pengalaman siswa. Dengan menggunakan media *Flashcard* dapat diasumsikan motivasi belajar siswa meningkat dengan menggunakan media. Dimana telah dibuktikan oleh Maula & Wulandari (2018), dengan judul pengaruh penggunaan media pembelajaran *Flashcard* yang dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) terhadap motivasi dan prestasi belajar Biologi kelas VII MTs. Negeri Kelebu.

Motivasi terkait erat dengan kebutuhan, semakin besar kebutuhan seseorang akan sesuatu yang ingin dicapainya, maka akan semakin kuat motivasi untuk mencapainya. Kebutuhan yang kuat terhadap sesuatu akan mendorong seseorang untuk mencapainya dengan sekuat tenaga. Hanya dengan memotivasilah anak didik akan dapat tergerak hatinya untuk belajar bersama teman-temannya yang lain (Permata, 2021).

METODE

Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *quasy experimental design*. Penelitian ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Menggunakan desain *Non-equivalent Control Group Design*. Pada penelitian ini terdapat dua kelas yang digunakan sebagai sampel, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *Flashcard* yang dipadukan dengan model pembelajaran *Team Game Turnament* (TGT), sedangkan pembelajaran yang digunakan pada kelas kontrol adalah pembelajaran *Teacher Centered* dengan metode ceramah menggunakan bahasa verbal sebagai media pembelajaran. Desain penelitian *quasy experiment* dengan *post-test non-equivalent control group design* dapat dilihat pada Tabel 2.



Tabel 2. Desain Penelitian Quasy Experiment dengan Post-Test Non-Equivalent Control Group Design.

Kelompok	Perlakuan	Post-Test
Kelompok Eksperimen	Ya	Ya
Kelompok Kontrol	Tidak	Ya

Sumber: Susilawati (2013).

Berdasarkan rancangan penelitian di atas, kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan model pembelajaran *Team Game Turnament* dengan menggunakan media *Flashcard* terhadap kemampuan kognitif dan motivasi belajar, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan dan tetap menggunakan pembelajaran *Teacher Centered* dengan metode ceramah yang menggunakan bahasa verbal sebagai media pembelajaran.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Praya Timur, Kecamatan Praya Timur, Kabupaten Lombok Tengah.

Sampel Penelitian

Sebagai sampel dalam penelitian ini akan diambil dua kelas untuk menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas kontrol digunakan kelas VII¹ dan kelas eksperimen adalah kelas VII². Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Purposive Sampling* adalah teknik penarikan sampel yang dilakukan untuk tujuan tertentu.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data. Adapun pada penelitian ini menggunakan beberapa instrumen yaitu:

Angket atau Kuisisioner

Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data paling efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang diharapkan dari responden. Selain itu, kuisisioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup banyak dan tersebar di wilayah yang luas. Kuisisioner dapat berupa pertanyaan-pertanyaan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos atau *internet*. Angket atau kuisisioner disini digunakan untuk mengukur motivasi siswa (Sugiyono, 2014).

Tes

Tes merupakan suatu percobaan yang diadakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hasil-hasil pelajaran tertentu pada seorang murid atau kelompok murid (Ningsih & Dafit, 2021). Metode ini digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai nilai kemampuan kognitif pada materi pokok ekosistem. Tes dilakukan secara terpisah terhadap masing-masing kelas dalam bentuk tes yang sama. Tes diberikan dalam bentuk *post-test* digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis penelitian. Sesuai dengan fungsinya, yaitu untuk mengukur hasil belajar siswa, maka jenis tes yang dilakukan pada penelitian ini adalah tes kemampuan kognitif, yaitu suatu tes yang diberikan sesudah siswa mempelajari hal-hal sesuai dengan



yang akan diteskan. Tes kemampuan kognitif yang diberikan berupa tes tertulis yang berupa soal pilihan ganda dengan jumlah 20 butir soal pilihan ganda yang telah divalidasi oleh dosen ahli mata kuliah evaluasi pembelajaran Universitas Pendidikan Mandalika, yaitu Bapak Taufik Samsuri, M.Pd. Masing-masing soal akan diberikan nilai 1 jika menjawab benar dan nilai 0 jika menjawab salah.

Lembar Pengamatan Keterlaksanaan Pembelajaran (Observasi)

Lembar pengamatan ini disusun oleh peneliti sendiri dan digunakan selama kegiatan proses pembelajaran berlangsung, dan digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai keterlaksanaan pembelajaran.

Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Teknik yang digunakan dalam prosedur pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan dilaksanakan pembuatan instrumen penelitian berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), silabus, tes, dan angket yang akan digunakan sebagai alat pengumpulan data. Adapun data penelitian yang dikumpulkan adalah: 1) data kemampuan kognitif siswa diperoleh dengan cara pemberian tes kemampuan peserta didik; 2) data motivasi belajar peserta didik diperoleh dengan menggunakan angket. Penilaian terhadap motivasi belajar peserta didik dilakukan pada seluruh peserta didik dengan menggunakan angket yang diberikan secara bersamaan pada seluruh peserta didik. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2013); 3) lembar Pengamatan keterlaksanaan pembelajaran; dan 4) Observasi: Lembar pengamatan ini disusun oleh peneliti sendiri dan digunakan selama kegiatan proses pembelajaran berlangsung, dan digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai keterlaksanaan pembelajaran.

Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan pengumpulan data, instrumen penelitian berupa tes dan kuisioner yang telah dibuat oleh peneliti kemudian diberikan kepada siswa pada akhir proses penelitian (*post-test*). Data kemudian diolah dan dianalisis menggunakan rumus yang telah dicantumkan pada teknik analisis data.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) data kemampuan kognitif siswa diperoleh dengan cara pemberian tes kemampuan peserta didik; 2) data motivasi belajar peserta didik diperoleh dengan menggunakan angket. Penilaian terhadap motivasi belajar peserta didik dilakukan pada seluruh peserta didik dengan menggunakan angket yang diberikan secara bersamaan pada seluruh peserta didik. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2013); dan 3) lembar pengamatan keterlaksanaan pembelajaran (Observasi), lembar pengamatan ini disusun oleh peneliti sendiri dan digunakan selama kegiatan proses pembelajaran berlangsung, dan digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai keterlaksanaan pembelajaran.



Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan beberapa uji, yaitu sebagai berikut:

Data Kemampuan Kognitif

Setelah memperoleh data tes hasil belajar, maka data tersebut dianalisis dengan menggunakan rumus berikut ini.

$$\text{Nilai Siswa} = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Sumber: Arikunto (2013).

Uji Homogenitas (Uji-F)

Tujuan dilakukan uji homogenitas adalah untuk mengetahui apakah pasangan yang akan diuji perbedaannya memiliki varians homogen atau heterogen yang lebih lanjut digunakan sebagai dasar dalam menentukan jenis uji-F yang akan digunakan untuk uji hipotesis. Uji homogenitas dicari dengan menggunakan rumus uji-F (Sugiyono, 2014) berikut ini.

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Varians masing-masing kelas diperoleh dengan rumus berikut ini.

$$S^2 = \frac{\sum (X - \bar{X})^2}{n - 1}$$

Keterangan:

F = Indeks homogenitas yang dicari;

S² = Varians;

X = Nilai siswa;

$\bar{X}$ = Nilai rata-rata kelas; dan

n = Jumlah sampel.

Data dikatakan homogen jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ pada taraf signifikan 5%, dengan $F_{\text{tabel}} = F_{0,05} (v_1 v_2)$. Dimana v_1 menyatakan derajat kebebasan pembilang dan v_2 menyatakan derajat kebebasan penyebut, serta $v = n-1$.

Uji Normalitas

Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dapat dicari dengan rumus Chi-kuadrat (χ^2) berikut ini.

$$\chi^2_{\text{hitung}} = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

χ^2 = Chi-kuadrat;

f_o = Frekuensi/jumlah data observasi;



f_h = Frekuensi/jumlah yang diharapkan; dan

$f_o - f_h$ = Selisih data f_o dengan f_h .

Sumber: Sugiyono (2013).

Uji (Uji-t)

Data hasil belajar siswa dianalisis dengan statistik deskriptif, yaitu melihat persentase ketuntasan kelas dan rata-rata kelas. Untuk melihat pengaruh perlakuan atau untuk membuktikan hipotesis yang diajukan, maka data tersebut diolah dengan menggunakan rumus uji-t (uji beda) pada uji dua pihak dengan taraf signifikan 5%. Terdapat dua alternatif rumus uji-t yang akan digunakan dalam menguji hipotesis, yaitu *Separated Varians* dan *Polled Varians*.

Rumus *Separated Varians*:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\left(\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} \right)}}$$

Sumber: Sugiyono (2014).

Rumus *Polled Varians*:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = Rata-rata sampel 1;

$\bar{X}$ = Rata-rata sampel 2;

S^2 = Varians sampel 1;

S^2 = Varians sampel 2;

n_1 = Jumlah sampel 1; dan

n_2 = Jumlah sampel 2.

Sumber: Sugiyono (2014).

Setelah uji hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu hipotesis penelitian dinyatakan dalam analisis statistik yaitu: 1) H_0 : Tidak ada pengaruh pembelajaran *Team Game Turnament* (TGT) dengan menggunakan media *Flashcard* terhadap kemampuan kognitif dan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Praya Timur Tahun Pelajaran 2014/2015; dan 2) H_a : Ada pengaruh pembelajaran *Team Game Turnament* (TGT) dengan menggunakan media *Flashcard* terhadap kemampuan kognitif dan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Praya Timur Tahun Pelajaran 2014/2015.

Kriteria pengujian jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan taraf signifikan 5% maka H_0 diterima, untuk $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Nilai t dapat diperoleh dari tabel distributif (Arikunto, 2013). Kriteria pengujian hipotesis alternatif diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. Penggunaan rumus uji-t yang akan digunakan didasarkan pada



pedoman sebagai berikut: 1) bila jumlah anggota sampel $n_1 = n_2$ dan varians homogen, maka dapat digunakan rumus *Separated Varians* atau *Polled Varians*. Untuk melihat harga t_{tabel} digunakan $dk = n_1 + n_2 - 2$; 2) bila $n_1 \neq n_2$ dan varians homogen, maka dapat digunakan rumus *Polled Varians*. Untuk melihat harga t_{tabel} digunakan $dk = n_1 + n_2 - 2$; 3) bila $n_1 = n_2$ dan varians tidak homogen, maka dapat menggunakan rumus *Separated Varians* atau *Polled Varians* dengan $dk = n_1 - 1$ atau $dk = n_2 - 1$; dan 4) bila $n_1 \neq n_2$ dan varians tidak homogen, maka digunakan rumus *Separated Varians*, harga t sebagai pengganti t_{tabel} dihitung dari selisih harga t_{tabel} dengan $dk (n_1 - 1)$ dan $dk (n_2 - 1)$ dibagi dua dan ditambahkan dengan harga t yang kecil (Sugiyono, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis Data Kemampuan Kognitif Siswa

Soal yang telah divalidasi digunakan sebagai alat ukur hasil Kemampuan kognitif siswa pada materi ekosistem. *Post-test* diikuti oleh 24 siswa kelas eksperimen (VII²) dan 26 siswa kelas kontrol (VII¹). *Post-test* dilaksanakan pada pertemuan ketiga dengan alokasi waktu 40 menit. *Post-test* digunakan 20 soal pilihan ganda karena peneliti melihat minimnya waktu ditetapkan oleh pihak sekolah.

Berdasarkan hasil *post-test* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, pada kelas eksperimen diperoleh nilai tertinggi adalah 95 dan nilai terendah adalah 60 dengan nilai rata-rata sebesar 80,6, sedangkan di kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi adalah 95 dan nilai terendah adalah 40 dengan nilai rata-rata 75,6. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran IPA Terpadu di SMP Negeri 2 Praya Timur adalah 67, sehingga dari hasil perhitungan dapat ditentukan ketuntasan klasikal (ketuntasan siswa yang memenuhi KKM) setiap kelas yaitu, kelas eksperimen sebesar 91,6% dan kelas kontrol sebesar 75% yang diuraikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Pos-Test Kedua Kelas.

Aspek	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Jumlah siswa yang mengikuti tes	26 orang	24 orang
Nilai tertinggi	95	95
Nilai terendah	40	60
Rata-rata	72.6	80.7
Ketuntasan klasikal	75%	91.6%

Berdasarkan Tabel 3 di atas, diketahui bahwa nilai ketuntasan klasikal pada kelas kontrol 75% dan nilai ketuntasan klasikal pada kelas eksperimen 91,6%, hal ini menunjukkan bahwa nilai ketuntasan klasikal pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Pengujian Hipotesis

Uji Hipotesis Data Kemampuan Kognitif Siswa

Pengujian hipotesis data kemampuan kognitif siswa dilakukan dengan menggunakan uji-t atau uji beda. Sebelum dilakukan uji hipotesis, maka terlebih



dahulu dilakukan uji homogenitas varians (uji-F) kedua kelas untuk menegaskan data yang dianalisis homogen atau tidak.

1. Uji Homogenitas (Uji-F)

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh bahwa varians kelas eksperimen (VII^2) yaitu 72,74 yang merupakan varians terkecil dan varians kelas kontrol (VII^1) sebesar 103,43 yang merupakan varians terbesar. Dari kedua data tersebut, maka diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 1,42. Nilai F_{hitung} kemudian dikonsultasikan dengan harga F_{Tabel} , yaitu sebesar 1,98 dengan dk pembilang = 25 dan dk penyebut = 23 dan taraf signifikan sebesar 5%, sehingga diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$, yang berarti bahwa varians kedua kelompok data homogen.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui kedua sampel terdistribusi normal atau tidak. Dari hasil perhitungan uji normalitas dengan menggunakan Chi-kuadrat, didapatkan hasil $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ yaitu $251,94 > 9,488$. Sehingga data tidak terdistribusi normal

3. (Uji-t)

Uji hipotesis (uji-t) dihitung dengan menggunakan rumus *Polled Varians*, karena jumlah sampel pada kedua kelas tidak sama tetapi varians kedua kelas homogen. Dari hasil analisis diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,000. Nilai ini kemudian dikonsultasikan dengan t_{Tabel} sebesar 2,0105. Untuk melihat harga t_{tabel} digunakan dk = $n_1 + n_2 - 2$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hal ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) yang diajukan dalam penelitian ini diterima, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak, sehingga terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Game Turnament* (TGT) dengan menggunakan media *Flashcard* terhadap kemampuan kognitif siswa kelas VII SMP Negeri 2 Praya Timur tahun pelajaran 2014/2015.

Analisis Data Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar siswa didapatkan dengan cara memberikan angket pada masing-masing siswa. Angket yang digunakan adalah angket tertutup yang memiliki pilihan jawaban dan responden tinggal memilih pilihan jawaban mana yang sesuai dengan keadaan responden. Angket ini peneliti adaptasi dari Syahputri (2019). Dengan model angket ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, and Statistification*). Angket model ARCS memiliki pernyataan positif dan pernyataan negatif pada masing-masing kondisinya.

Tabel 4. Penggolongan Pernyataan dalam Angket Motivasi Belajar Peserta Didik terhadap Pelajaran Berdasarkan Kondisi dan Kriteria.

No.	Kondisi	Nomor Pernyataan Positif	Nomor Pernyataan Negatif
1	Perhatian (<i>Attention</i>)	2, 8, 9, 11, 17, 20, 23, 24, 28	12, 15, 22, 29
2	Relevansi (<i>Relevance</i>)	4, 6, 16, 18, 30, 33	26, 31
3	Percaya Diri (<i>Confidance</i>)	1, 13, 25, 35	3, 7, 19
4	Kepuasan (<i>Statistification</i>)	5, 10, 14, 21, 27, 32, 36	34

Pengujian hipotesis data motivasi belajar siswa dilakukan dengan menggunakan uji-t. Sebelum dilakukan uji hipotesis maka terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas varians (uji-F) kedua kelas untuk menegaskan data



yang dianalisis homogen atau tidak.

1. Uji Homogenitas (Uji-F)

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh bahwa varians kelas kontrol (VII^1) yaitu 281,62 yang merupakan varians terbesar dan varians kelas eksperimen (VII^2) sebesar 269,62 yang merupakan varians terkecil. Dari kedua data tersebut, maka diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 1,04. Nilai F_{hitung} kemudian dikonsultasikan dengan harga F_{Tabel} yaitu sebesar 1,95 dengan dk pembilang = 26 dan dk penyebut = 24 dan taraf signifikan sebesar 5%, sehingga diperoleh $F_{hitung} > F_{Tabel}$, yang berarti bahwa varians kedua kelompok data homogen.

2. (Uji-t)

Uji hipotesis (uji-t) dihitung dengan menggunakan rumus *Polled Varians*, karena jumlah sampel pada kedua kelas tidak sama tetapi varians kedua kelas homogen. Dari hasil analisis diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2,470. Nilai ini kemudian dikonsultasikan dengan t_{Tabel} sebesar 1,99. Untuk melihat harga t_{tabel} digunakan dk = $n_1 + n_2 - 2$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hal ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) yang diajukan dalam penelitian ini diterima, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak sehingga terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Game Turnament* (TGT) dengan menggunakan media *Flashcard* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Praya Timur.

Data Keterlaksanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Data keterlaksanaan RPP dilakukan untuk mengetahui apakah kegiatan guru di dalam kelas sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah disusun oleh guru yang bersangkutan. Observasi ini dilakukan oleh Ibu Netya Silpiana, S.Kom., yang dilakukan dalam dua kali pertemuan. Data keterlaksanaan RPP diperoleh menggunakan lembar observasi yang berisikan kegiatan pembelajaran mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup, dan suasana pembelajaran. Pernyataan-pernyataan yang disajikan pada lembar observasi keterlaksanaan RPP harus sesuai dengan apa yang tercantum di dalam RPP. Observasi keterlaksanaan RPP dilaksanakan di kedua kelas, baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen.

Lembar observasi keterlaksanaan RPP berisikan 3 hal yang harus dilakukan guru dalam proses pembelajaran, baik pada kegiatan pendahuluan (terdiri dari apersepsi dan motivasi belajar), kegiatan inti, kegiatan penutup, dan suasana belajar. Masing-masing kegiatan pembelajaran memiliki 4 sub kegiatan, sehingga kriteria yang digunakan dalam pemberian skor adalah Baik Sekali (BS): jika semua (4) deskriptor yang nampak, Baik (B): jika ada (3) deskriptor yang nampak, Cukup (C): jika ada (2) deskriptor yang nampak, Kurang (K): jika ada (1) deskriptor yang nampak, Kurang Sekali (KS): jika tidak ada deskriptor yang nampak.

Hasil observasi keterlaksanaan RPP pada kelas eksperimen pertemuan pertama dan kedua menunjukkan bahwa, peneliti sudah baik dalam proses pembelajaran karena skenario RPP yang telah dibuat sesuai dengan pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti di dalam kelas. Sedangkan berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan RPP pada kelas kontrol pertemuan pertama dan kedua dengan observer yang sama, dapat disimpulkan bahwa peneliti



sudah sangat baik dalam melakukan pelaksanaan pembelajaran, karena hampir semua pernyataan yang tercantum di dalam lembar observasi dilakukan dengan sangat baik oleh peneliti pada saat pelaksanaan pembelajaran. Rangkuman hasil observasi yang dilakukan pada kedua kelas, baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen oleh Ibu Netya Silpiana, S.Kom., disajikan dalam Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Observasi Keterlaksanaan RPP Kedua Kelas.

Perte- muan ke-	Kegiatan Pembelajaran	Skor Kegiatan Kelas Kontrol	Kategori pada Kelas Kontrol	Skor Kegiatan Kelas Eksperimen	Kategori pada Kelas Eksperimen
1	Kegiatan Pendahuluan	4	Baik Sekali	3	Baik
	Kegiatan Inti	4	Baik Sekali	3	Baik
	Kegiatan Penutup	2	Cukup	3	Baik
	Suasana Belajar	4	Sangat Baik	4	Baik Sekali
2	Kegiatan Pendahuluan	3	Baik	3	Baik
	Kegiatan Inti	4	Baik Sekali	3	Baik
	Kegiatan Penutup	4	Baik Sekali	3	Baik
	Suasana Belajar	4	Baik Sekali	4	Baik Sekali

Data Kegiatan Siswa dalam Belajar

Lembar observasi kegiatan siswa dalam belajar bertujuan untuk merekam banyaknya peserta di suatu kelas yang aktif belajar dan data kualitas aktivitas belajar siswa. Observasi ini dilakukan oleh peneliti sendiri dengan mengobservasi pada saat proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Lembar observasi kegiatan siswa dalam belajar ini berisikan hal-hal yang menjadi parameter aktivitas dan keaktifan belajar siswa dalam proses belajar mengajar. Terdapat empat hal yang menjadi pokok aktivitas belajar peserta dalam lembar observasi kegiatan siswa dalam belajar, yaitu: 1) pengetahuan yang dialami, dipelajari, dan ditemukan oleh siswa; 2) siswa melakukan sesuatu untuk memahami materi pelajaran; 3) siswa mengkomunikasikan sendiri hasil pemikirannya; dan 4) siswa berpikir reflektif. Pokok-pokok aktivitas tersebut peneliti adaptasi dari Wibowo (2016), serta masing-masing aktivitas dan pokok aktivitas memiliki kualitas keaktifannya tersendiri, dengan skor 1 apabila banyak siswa yang aktif 0% - > 20%, skor 2 apabila banyak siswa yang aktif 20% - > 40%, skor 3 apabila banyak siswa yang aktif 40% - > 60%, skor 4 apabila banyak siswa yang aktif 60% - 80%, dan skor 5 apabila banyak siswa yang aktif mencapai 80%-100%. Sedangkan untuk kualitas masing-masing aktivitas belajar dan rata-rata kualitas keaktifan belajar pada setiap pokok-pokok aktivitas memiliki kriteria, yaitu pada skor 1 = sangat kurang, skor 2 = kurang, skor 3 = cukup, skor 4 = baik, dan skor 5 = baik sekali. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, peneliti mendapatkan data pada kedua kelas, baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen yang akan disajikan dalam Tabel 6.



Tabel 6. Hasil Observasi Kegiatan yang Menunjukkan Motivasi Siswa dalam Proses Pembelajaran.

Pertemuan ke-	Aktivitas Siswa dalam Belajar	Skor Rata-rata Kelas Kontrol	Kriteria Kelas Kontrol	Skor Rata-rata Kelas Eksperimen	Kriteria kelas Eksperimen
1	Antusiasme peserta didik dalam mengikuti pelajaran.	3	Baik	4	Baik
	Peserta didik tidak mengerjakan pekerjaan yang lain.	3	Baik	3	Baik
	Penerapan model pembelajaran <i>Team Game Turnament</i> dengan media <i>Flashcard</i> .	3	Baik	4	Baik
2	Antusiasme peserta didik dalam mengikuti pelajaran.	2	Cukup	4	Baik
	Peserta didik tidak mengerjakan pekerjaan yang lain.	3	Baik	3	Baik
	Penerapan model pembelajaran <i>team games turnament</i> dengan media <i>flashcard</i> .	2	Cukup	4	Baik

Pembahasan

Data Kemampuan Kognitif Siswa

Dari hasil *post-test* pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 80,6 dan ketuntasan klasikal sebesar 91,6% (sebanyak 22 orang dari 24 orang siswa tuntas) yang artinya bahwa dari seluruh siswa di kelas eksperimen, 91,6% siswa yang memenuhi KKM atau mengalami ketuntasan dalam belajar, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata sebesar 72,6 dan ketuntasan klasikalnya sebesar 75% (sebanyak 20 orang dari 26 orang siswa tuntas) yang artinya bahwa dari seluruh siswa di kelas kontrol, 75% siswa yang memenuhi KKM atau mengalami ketuntasan dalam belajar. Masing-masing kelas dikatakan tuntas secara klasikal apabila ketuntasan klasikalnya lebih besar atau sama dengan 75%. Berdasarkan uraian di atas, kedua kelas baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen dinyatakan tuntas secara klasikal karena persentase ketuntasan klasikal kedua kelas masing-masing 75% dan 91,6%.

Beberapa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah di antaranya strategi dan metode pembelajaran. Hal ini dijelaskan oleh Turdjai (2016), yang menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran (*aproach of learning*), strategi pembelajaran dan metode pembelajaran adalah faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar. Selain itu, media pembelajaran juga merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran. Jannah & Sontani (2018) menjelaskan bahwa sarana dan prasarana pembelajaran merupakan faktor yang turut memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Bagi siswa, ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran berdampak terhadap terciptanya iklim pembelajaran yang



lebih kondusif, terjadinya kemudahan-kemudahan bagi siswa untuk mendapatkan informasi dan sumber belajar yang pada gilirannya dapat mendorong berkembangnya motivasi belajar untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan uraian di atas, menggunakan media dan model pembelajaran sangat berpengaruh pada peningkatan kemampuan kognitif siswa dan motivasi belajar siswa. Hal tersebut di atas sangat sesuai dengan yang terjadi di sekolah. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, siswa sangat antusias dengan model dan media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti. Hal-hal baru yang diberikan oleh peneliti sangat berpengaruh pada aktivitas belajar siswa, sehingga membuat kemampuan kognitif dan tentunya motivasi belajar siswa pun ikut meningkat.

Peningkatan motivasi belajar dapat dilihat dari hasil kemampuan kognitif siswa yang menunjukkan bahwa nilai *post-test* tergolong tinggi. Hal ini seperti dijelaskan oleh Andriani & Rasto (2019), yang menyatakan bahwa hasil belajar akan menjadi optimal, jika ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan semakin berhasil pula proses pembelajaran tersebut. Selain itu, motivasi juga berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi belajar yang baik. Dalam hal ini, *Flashcard* adalah alat pembangkit motivasi yang tepat bagi siswa dalam proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Team Game Turnament* (TGT). Sehingga berdasarkan uraian pembahasan tersebut, peneliti menyatakan bahwa media dan model pembelajaran yang digunakan guru di dalam kelas merupakan beberapa faktor penunjang peningkatan motivasi dan kemampuan kognitif siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar siswa didapatkan dengan cara memberikan angket pada masing-masing siswa. Pemberian angket dilakukan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Angket yang digunakan adalah angket tertutup yang memiliki pilihan jawaban dan responden tinggal memilih pilihan jawaban mana yang sesuai dengan keadaan responden. Angket yang digunakan sebagai instrumen penelitian dalam mengukur motivasi belajar siswa ini peneliti adaptasi dari Syahputri (2015). Berdasarkan hasil penelitian, terdapat pengaruh media model pembelajaran *Team Game Turnament* (TGT) dengan menggunakan media *Flashcard* terhadap motivasi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Praya Timur pada materi ekosistem.

Peningkatan motivasi belajar dalam pelajaran dengan menggunakan media dan model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap kemampuan kognitif siswa, karena apabila motivasi belajar siswa tinggi, maka prestasi belajarnya pun akan ikut tinggi. Hal ini disebabkan karena salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah motivasi belajar eksternal, khususnya model dan media pembelajaran (Argiansyah, 2018).

Keterlaksanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana pelaksanaan pembelajaran atau yang sering disingkat RPP merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang harus dipersiapkan sebelum proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas. RPP harus dibuat oleh guru sebagai gambaran kegiatan guru selama proses pembelajaran di dalam kelas.



Apabila RPP merupakan gambaran kegiatan guru dalam proses pembelajaran di dalam kelas, maka kegiatan yang terjadi di dalam kelas harus sesuai dengan skenario RPP yang telah guru buat sebelumnya. Namun pada kenyataannya, banyak guru yang mengajar tidak sesuai dengan skenario yang telah dibuat sendiri. Jadi, untuk mengetahui terlaksana atau tidaknya RPP yang telah dibuat oleh peneliti, peneliti menggunakan lembar observasi keterlaksanaan RPP sebagai alat untuk mengetahui keterlaksanaan RPP yang telah peneliti buat sendiri.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh ibu Netya Silpiana, S.Kom., RPP yang telah dibuat oleh peneliti sudah terlaksana dengan baik. Gambaran proses pembelajaran yang terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup yang telah dibuat oleh peneliti dianggap sudah sesuai skenario RPP, karena sebagian besar kegiatan yang tergambar di dalam RPP sudah terlaksana di dalam proses pembelajaran. Begitu pula dengan suasana belajar di dalam kelas, siswa dan guru sangat antusias dalam proses belajar mengajar, dan alokasi waktupun sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditetapkan peneliti di dalam RPP, sehingga suasana belajarnya juga terbilang sudah baik.

Kegiatan Siswa dalam Belajar

Kegiatan siswa diobservasi untuk mengetahui keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Lembar observasi kegiatan siswa berisikan aktivitas siswa yang aktif dalam belajar. Berdasarkan hasil observasi oleh peneliti, rata-rata keaktifan siswa masih terbilang baik, namun tidak terjadi peningkatan keaktifan siswa pada pertemuan pertama dan kedua baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Keaktifan siswa pada kelas eksperimen lebih baik dari keaktifan siswa kelas kontrol berdasarkan rata-rata skor aktivitas pada pokok-pokok aktivitas belajar siswa dalam belajar. Hal ini disebabkan oleh media dan model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas eksperimen yang berbeda dari media dan model pembelajaran yang sering digunakan di sekolah tersebut. Apabila dibandingkan dengan kelas eksperimen, siswa kelas kontrol memiliki keaktifan belajar yang terbilang lebih rendah dari kelas eksperimen. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media dan model pembelajaran yang monoton pada kelas kontrol, sehingga siswa hanya duduk dan mendengarkan penjelasan dari guru. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran hanya duduk, mendengar, dan mencatat materi yang disampaikan oleh guru tanpa ada aktivitas lain. Keaktifan, motivasi, dan kemampuan kognitif memiliki kaitan yang cukup erat, karena apabila siswa aktif, hal tersebut dikarenakan motivasi belajarnya juga tinggi, maka secara bersamaan pula kemampuan kognitifnya akan ikut meningkat (Khadijah, 2016).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa: 1) terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Game Turnament* (TGT) dengan penggunaan media *Flashcard* terhadap kemampuan kognitif siswa kelas VII SMP Negeri 2 Praya Timur pada materi ekosistem; dan 2) terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Game Turnament* (TGT) dengan



penggunaan media *Flashcard* terhadap motivasi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Praya Timur pada materi ekosistem.

SARAN

Untuk peneliti berikutnya dapat mencoba menerapkan media pembelajaran *Flashcard* dan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Turnament* (TGT) pada materi pokok yang lain dan sekolah yang berbeda. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk menguji keunggulan media pembelajaran *Flashcard* dan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Turnament* (TGT) pada bidang studi Biologi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Andriani, R., & Rasto. (2019). Motivasi Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80-86. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Argiansyah, Y. A. (2018). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Bahasa Jepang Siswa Kelas XI IPS SMA PGRI 01 Kendal Tahun Ajaran 2017/2018. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Farih, M. N. (2020). Peran Guru sebagai Fasilitator dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Sejarah di SMA Negeri 1 Kajen Kabupaten Pekalongan. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Jannah, S. N., & Sontani, U. T. (2018). Sarana dan Prasarana Pembelajaran sebagai Faktor Determinan terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(1), 63-70. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i1.9457>
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Maula, D., & Wulandari, T. S. H. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* (GI) dengan Media *Flash Card* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP. *Proceeding Biology Education Conference*, 15(1), 317-323.
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95-105. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p95--105>
- N, L., Zulkifli., & Rima. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV C Sekolah Dasar Negeri 108 Pekanbaru. *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 40-46. <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v3i1.2112>
- Natalia, F., Asyiah, I., & Aprilia, S. (2015). Penerapan Model Pembelajaran



- Inkuiri Terbimbing dengan Metode Eksperimen dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi. *Repository*. Universitas Jember.
- Ningsih, P. W., & Dafit, F. (2021). Peran Orang Tua terhadap Keberhasilan Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(3), 508-514. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i3.41379>
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. 2005. Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia.
- Permata, D. (2021). Motivasi Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19 di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu. *Skripsi*. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- _____. (2014). *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Susilawati, N. D. (2013). Penerapan Strategi Konflik Kognitif dalam Pembelajaran Berorientasi Pendalaman Konseptual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Mengetahui Tingkat Miskonsepsi Siswa Terkait Materi Suhu dan Kalor. *Skripsi*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Syahputri, N. W. (2019). Pengaruh Pemberian Layanan Informasi Berbasis Pendidikan Karakter terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 06 Tebing Tinggi Tahun Ajaran 2018/2019. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Turdjai. (2016). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Triadik*, 15(2), 17-29. <https://doi.org/10.33369/triadik.v15i2.2865>
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2004. Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia.
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku”. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9-16. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Elinvo : Electronics, Informatics, and Vocational Education*, 1(2), 128-139. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>