

## **Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Berkonteks Kawasan Lahan Basah dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Berbantuan *Quizizz* pada Materi Peluang**

**Nindyta Septiastuti Pratikto<sup>1</sup>, R. Ati Sukmawati<sup>2</sup>, Yuni Suryaningsih<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Lambung Mangkurat,  
Banjarmasin

Surel: [nindytaSeptiastuti@gmail.com](mailto:nindytaSeptiastuti@gmail.com), [atisukmawati@ulm.ac.id](mailto:atisukmawati@ulm.ac.id), [yuni\\_mtk@ulm.ac.id](mailto:yuni_mtk@ulm.ac.id)

**Abstrak.** Motivasi belajar siswa dapat dilihat dari ketercapaian indikator-indikator motivasi belajar. Terdapat beberapa indikator motivasi belajar yang masih belum terlihat pada saat pembelajaran. Diantaranya tekun menghadapi tugas, selalu berusaha berprestasi sebaik mungkin, senang dan rajin belajar, penuh semangat serta tidak cepat bosan dengan tugas-tugas rutin. Untuk mengatasi hal tersebut, salah satu alternatifnya adalah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dalam pembelajaran matematika berbantuan *Quizizz* dimana LKPD dan evaluasi yang digunakan berkonteks kawasan lahan basah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendefinisikan motivasi belajar dan hasil belajar siswa serta mengetahui hubungan motivasi belajar dan hasil belajar setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Quizizz*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan subjek penelitian adalah siswa SMP Negeri 2 Banjarmasin kelas VIII H tahun pelajaran 2022/2023 dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, angket dan tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah rata-rata, persentase dan uji korelasi. Setelah proses pembelajaran berkonteks kawasan lahan basah dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Quizizz*, hasil penelitian menunjukkan: (1) terdapat beberapa indikator motivasi belajar yang mengalami peningkatan pada setiap pertemuan, nilai motivasi belajar siswa berada di kategori baik, (2) nilai tes hasil belajar menunjukkan bahwa hasil belajar siswa berada di kategori tinggi, dan (3) tidak terdapat hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** Motivasi belajar, *Team Games Tournament*, *Quizizz*

**Cara Sitasi:** Pratikto, N.S., Sukmawati, R.A. & Suryaningsih, Y. (2024). Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Berkonteks Kawasan Lahan Basah dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Berbantuan *Quizizz* pada Materi Peluang. *JurmadiKta*, 4(1), 73-83.

## PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan hal yang sangat penting dalam kegiatan belajar di dalam kelas. Dengan adanya motivasi belajar, siswa diharapkan memiliki semangat dan kesungguhan dalam belajar. Untuk belajar matematika, sering kali ditemukan siswa yang kurang memiliki motivasi belajar. Menurut Winarsih & Varia (2009) prestasi dapat dicapai ketika seseorang memiliki motivasi yang mendorongnya untuk melakukan usaha, karena motivasi membantu seseorang untuk menentukan tujuan yang ingin dicapai dan mendorong usaha yang diperlukan untuk mencapai tujuan tersebut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan adanya motivasi belajar siswa yang kuat, akan mendorong siswa untuk bersemangat dalam mendapatkan hasil belajar yang optimal.

Indikator motivasi belajar menurut Uno (2009) meliputi tekun dalam menghadapi tugas, tidak memerlukan dorongan luar untuk berprestasi, ulet menghadapi kesulitan, ingin mendalami bidang pengetahuan yang diberikan, menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah, selalu berusaha berprestasi sebaik mungkin, senang serta rajin belajar, tidak cepat bosan dengan tugas-tugas rutin, penuh semangat, mampu mempertahankan pendapat-pendapatnya, mengejar tujuan-tujuan jangka panjang dan senang mencari serta memecahkan persoalan. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMP Negeri 2 Banjarmasin, terdapat beberapa indikator motivasi belajar yang sudah terlihat pada sebagian siswa saat pembelajaran berlangsung. Diantaranya, menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah, senang mencari dan memecahkan soal-soal. Sedangkan indikator motivasi belajar yang belum terlihat yaitu tekun menghadapi tugas, selalu berusaha berprestasi sebaik mungkin, senang dan rajin belajar, penuh semangat serta tidak cepat bosan dengan tugas-tugas rutin. Beberapa siswa yang belum menunjukkan adanya motivasi belajar ditunjukkan dengan siswa mengantuk, siswa tidak mengerjakan tugas, siswa cepat merasa bosan dan kurang memperhatikan penjelasan guru.

Untuk memunculkan motivasi belajar siswa diperlukan adanya keterkaitan antara pembelajaran di kelas dengan kehidupan siswa sehari-hari. Pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan lahan basah dapat dihubungkan dengan materi pelajaran matematika (Sukmawati, 2021). Kehadiran konteks lingkungan lahan basah dalam pembelajaran dapat menghadirkan masalah kontekstual yang bermakna dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa Kalimantan selatan (Mawaddah et al., 2021).

Pada pembelajaran matematika, topik masalah matematika yang dihadirkan dalam pembelajaran dapat membawa konteks lingkungan lahan basah yang dapat diambil berupa ragam flora fauna, letak geografi, makanan, transportasi dan kehidupan sosial Kalimantan Selatan itu sendiri (Mawaddah et al., 2021). Adapun konteks lahan basah yang digunakan pada penelitian ini adalah makanan dan permainan tradisional. Dengan menggunakan konteks lahan basah siswa diharapkan akan lebih termotivasi untuk belajar dan mengenal hal-hal yang ada di sekitarnya.

Sementara itu, keaktifan siswa pada pembelajaran di kelas menjadi salah satu hal yang penting untuk diperhatikan. Hal ini sejalan dengan pemilihan model pembelajaran yang penting dan mampu menarik motivasi peserta didik untuk belajar. Model pembelajaran kooperatif dapat digunakan. Pembelajaran kooperatif ini memiliki beberapa tipe, salah satunya adalah Tipe *Team Games Tournament*. Menurut Kholisho (2017) dalam

memberikan kesempatan kepada siswa untuk menekankan keaktifan dan inovasi yang dimiliki, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* memberikan konsep baru. Dengan digunakannya permainan pada pembelajaran, diharapkan siswa menjadi lebih aktif dalam belajar dan memberikan dampak pada motivasi belajarnya.

Membahas mengenai motivasi tentunya akan sangat berkaitan dengan hal-hal yang disukai siswa. Media pembelajaran berbasis teknologi internet, dapat digunakan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa (Amelia et al, 2022). Di era industri 4.0 ini para siswa tentunya sudah tidak asing lagi dengan kemajuan teknologi. Tidak dapat dipungkiri bahwa dalam kehidupan sehari-hari pun siswa tidak akan lepas dengan teknologi. Perkembangan teknologi ini tentunya banyak memberikan dampak positif dan negatif.

Salah satu dampak positif dari perkembangan teknologi di bidang pendidikan adalah terciptanya media pembelajaran yang inovatif. Agar dapat menarik motivasi belajar peserta didik termasuk pada pelajaran matematika, media pembelajaran dapat dirancang semenarik mungkin (Handayani et al, 2022). Guru dapat menciptakan berbagai media pembelajaran yang tentunya juga menyenangkan bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran inovatif dengan teknologi ini tentunya akan membuat siswa menjadi tidak cepat bosan dalam pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi salah satunya ialah *Quizizz*. Aplikasi pendidikan berbasis game yang disebut *Quizizz* menghadirkan aktivitas multi pemain ke dalam ruang kelas dan mengubahnya menjadi latihan interaktif yang menyenangkan (Rajagukguk, 2020). *Quizizz* adalah aplikasi yang dapat diakses secara daring yang mana bisa memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa. *Quizizz* digunakan untuk memfasilitasi guru dalam memberikan soal kepada siswa dan mengemas pengerjaan soal dalam bentuk *game*. Salah satu fitur yang dimiliki *Quizizz* adalah multi pemain yaitu, sebuah permainan dimana sesama pemain dapat berinteraksi. Dalam hal ini *Quizizz* memberikan akses bagi pemain lain untuk melihat perolehan skor yang diperoleh secara langsung sehingga permainan menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Jika dikaitkan dengan motivasi siswa, pemanfaatan aplikasi berbasis permainan online *Quizizz* ini tentunya akan sangat menarik. Karena menggabungkan dua hal yang sangat berkaitan dengan kehidupan siswa yaitu teknologi dan kegiatan belajar di kelas. Pemanfaatan *Quizizz* juga akan membuat pembelajaran lebih berfokus pada siswa sehingga siswa tidak akan merasa jenuh.

Dengan adanya aplikasi *Quizizz* ini diharapkan dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa. Pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi membawa banyak perkembangan dalam dunia pendidikan karena pembelajaran menjadi lebih berpusat pada siswa. Pengembangan media pembelajaran *Quizizz* perlu lebih dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa dengan begitu pembelajaran akan menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan uraian diatas, maka akan dilakukan penelitian mengenai Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Berkonteks Kawasan Lahan Basah dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Berbantuan *Quizizz* Pada Materi Peluang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan motivasi belajar dan hasil belajar siswa serta mengetahui hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Quizizz*.

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan dengan metode deskriptif untuk mendeskripsikan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII H SMP Negeri 2 Banjarmasin tahun pelajaran 2022/2023 dengan jumlah siswa sebanyak 35 orang. Data pada penelitian ini diperoleh melalui observasi, angket dan tes.

Penelitian ini diawali dengan perancangan instrumen angket motivasi belajar berdasarkan indikator motivasi dengan memberikan pertanyaan yang mengharuskan siswa untuk memilih satu jawaban yang disediakan sesuai dengan keadaannya. Instrumen angket motivasi belajar ini telah divalidasi oleh ahli yaitu dosen Pendidikan Bimbingan Konseling. Skala yang digunakan adalah skala Likert dengan skala 1-5, yaitu jawaban 'Selalu' diberi nilai 5, jawaban 'Sering' diberi nilai 4, jawaban 'Kadang-kadang' diberi nilai 3, jawaban 'Jarang' diberi nilai 2 dan jawaban 'Tidak Pernah' diberi nilai 1.

Motivasi belajar secara individu dapat dinyatakan dengan rumus sebagai berikut:

$$N = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan :  $N$  = Nilai motivasi belajar

Nilai yang diperoleh secara individu kemudian dapat dikualifikasikan berdasarkan Tabel 1

Tabel 1. Kualifikasi Motivasi Belajar

Nilai Motivasi Siswa	Interpretasi
< 20,00	Motivasi sangat rendah
21,00 – 40,00	Motivasi rendah
41,00 – 60,00	Motivasi cukup
61,00 – 80,00	Motivasi tinggi
81,00 – 100	Motivasi sangat tinggi

Setelah diperoleh data motivasi belajar, untuk menemukan nilai motivasi belajar dilakukan analisis terhadap motivasi belajar dengan menggunakan teknik analisis persentase pada tiap kategori.

Dengan rumus dari Subana et al., (2015) sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

$p$  = Angka persentase

$f$  = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

$N$  = Jumlah frekuensi

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh hasil belajar siswa adalah tes. Tes hasil belajar dibuat berdasarkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tes ini digunakan untuk menilai penguasaan materi siswa terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.

Instrumen angket motivasi belajar ini telah divalidasi oleh ahli yaitu dosen Pendidikan Matematika dan Guru Matematika.

Hasil belajar belajar secara individu dapat dinyatakan dengan rumus sebagai berikut:

$$N = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan :  $N$  = Nilai hasil belajar

Nilai yang diperoleh secara individu kemudian dapat dikualifikasikan berdasarkan Tabel 2.

Tabel 2. Kualifikasi Hasil Belajar Siswa

Nilai Akhir	Keterangan
80,00 – 100	Baik Sekali
66,00 – 79,99	Baik
56,00 – 65,99	Cukup
40,00 – 55,99	Kurang
00,00 – 39,99	Sangat Kurang

Sumber: Arikunto (2015)

Setelah diperoleh data hasil belajar, untuk menemukan nilai hasil belajar dilakukan analisis terhadap hasil belajar dengan menggunakan teknik analisis persentase pada tiap kategori.

. Dengan rumus dari Subana et al., (2015) sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

$p$  = Angka persentase

$f$  = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

$N$  = Jumlah frekuensi

Setelah memperoleh data motivasi belajar dan hasil belajar siswa, untuk menganalisis hubungan antara kedua variabel dilakukan analisis korelasi. Analisis korelasi yang digunakan adalah korelasi Pearson *Product Moment*.

Pada uji korelasi Pearson *Product Moment* mengharuskan data yang digunakan berskala interval. Maka dari itu, nilai motivasi belajar yang berskala ordinal harus diubah menjadi bentuk skala interval untuk memenuhi persyaratan uji korelasi Pearson *Product Moment*. Metode transformasi yang digunakan adalah *Method of Successive Interval* dengan menggunakan *Microsoft Office Excel*.

Dasar pengambilan keputusan pada uji Pearson product moment (Purwanto, 2019) pada output SPSS 21 pada bagian Sig. (2-tailed) sebagai berikut.

$H_0$  di terima jika Sig > 0.05 maka tidak ada korelasi antara motivasi belajar dan hasil belajar.

$H_0$  di tolak jika Sig < 0.05 maka ada korelasi antara motivasi belajar dan hasil belajar.

Untuk memberikan penilaian kuat/erat tidaknya hubungan sebuah variabel maka Sugiyono (2010) memberikan pedoman seperti pada Tabel 3.

Tabel 3. Koefisien Korelasi

Interval koefisien	Tingkat hubungan
0.00 – 0.199	Sangat lemah
0.20 – 0.399	Lemah
0.40 – 0.599	Sedang
0.60 – 0.799	Kuat
0.80 – 1.00	Sangat kuat

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Hasil*

Kegiatan pembelajaran pada penelitian ini dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan dengan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* yaitu pendahuluan, penyajian kelas, kelompok, permainan, turnamen atau lomba, penghargaan kelompok dan penutup. Langkah-langkah pembelajaran yang dilaksanakan pada setiap pertemuan sebagai berikut.

#### (a) Pendahuluan

Kegiatan pembelajaran diawali dengan pendahuluan yaitu salam dan doa. Guru menyiapkan siswa secara mental dan psikis, menyampaikan motivasi, menyampaikan apersepsi, menjelaskan tujuan dan manfaat mempelajari materi, menyampaikan materi yang akan dipelajari, menyampaikan rencana penilaian dan menyampaikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan

#### (b) Penyajian Kelas (*Class Presentations*)

Pada langkah ini guru menyampaikan materi yang akan dipelajari. Guru akan memberikan beberapa hubungan antara materi yang dipelajari dengan lingkungan sekitar siswa sehingga akan meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar. Materi akan disajikan secara nyata melalui benda-benda nyata maupun gambar-gambar yang dapat dilihat secara langsung oleh siswa. Pada tahap ini guru menyediakan beberapa benda yaitu koin, dadu dan sebuah tas berisi bola dengan berbagai warna.

#### (c) Kelompok (*Team*)

Siswa akan dibagi menjadi 7 kelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan 5 orang. Kelompok yang dibentuk merupakan kelompok yang acak. Hal ini bertujuan agar siswa dapat saling belajar berkomunikasi serta mengajarkan nilai kebersamaan. Setelah siswa duduk berkelompok, guru akan membagikan LKPD yang disusun dengan kegiatan yang relevan dan sering ditemui siswa dalam lingkungan masyarakat sekitar Kalimantan Selatan. Setiap kelompok diminta untuk melengkapi dan menyelesaikan LKPD sesuai dengan langkah-langkah yang ada.

(d) Permainan (*Games*)

*Games* dilakukan secara berkelompok. Guru menyajikan beberapa pertanyaan dengan berbantuan *Quizizz*. Siswa diarahkan untuk mengakses *Quizizz* secara berkelompok dan membagikan kode untuk bergabung dalam permainan. Setiap pertanyaan yang diberikan memiliki batas waktunya masing-masing sehingga akan menimbulkan kedisiplinan siswa dalam mengatur waktu.

(e) Turnamen atau Lomba (*Tournament*)

Kelompok yang telah memulai permainan dan berhasil menjawab dengan benar akan mendapat skor. Semakin cepat pemain menjawab, maka skor yang diperoleh akan semakin besar. Guru menyampaikan perolehan skor di tengah permainan dan memberikan motivasi bagi kelompok yang tertinggal. Setiap kelompok berlomba-lomba untuk memperoleh skor tertinggi dan mengalahkan kelompok lain.

(f) Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Setelah permainan selesai, siswa dapat melihat perolehan skor kelompoknya masing-masing. Guru akan menyampaikan peringkat tiap kelompok serta kelompok terbaik pada pertemuan ini.

(g) Penutup

Kegiatan ini merupakan akhir dari pembelajaran, guru bersama siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Guru juga membagikan angket motivasi belajar pada akhir pertemuan dan memberikan waktu kepada siswa untuk menjawab pertanyaan pada angket tersebut sesuai dengan keadaannya. Setelah selesai menjawab dan mengumpulkan angket guru menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya. Penutup diakhiri dengan siswa dan guru mengucapkan salam.

(h) Tes evaluasi akhir

Tes evaluasi akhir dilaksanakan pada pertemuan ke-4 yang dilaksanakan secara individu sehingga siswa tidak dapat bekerja sama dengan siswa lain serta diawasi guru secara langsung. Seluruh siswa mengerjakan soal yang diberikan pada lembar jawaban yang telah disediakan.

### Motivasi Belajar Siswa

Untuk mengetahui persentase motivasi belajar siswa di kualifikasi sangat rendah, rendah, cukup, tinggi dan sangat tinggi dapat dilihat melalui Tabel 4

Tabel 4. Persentase Motivasi Belajar Siswa

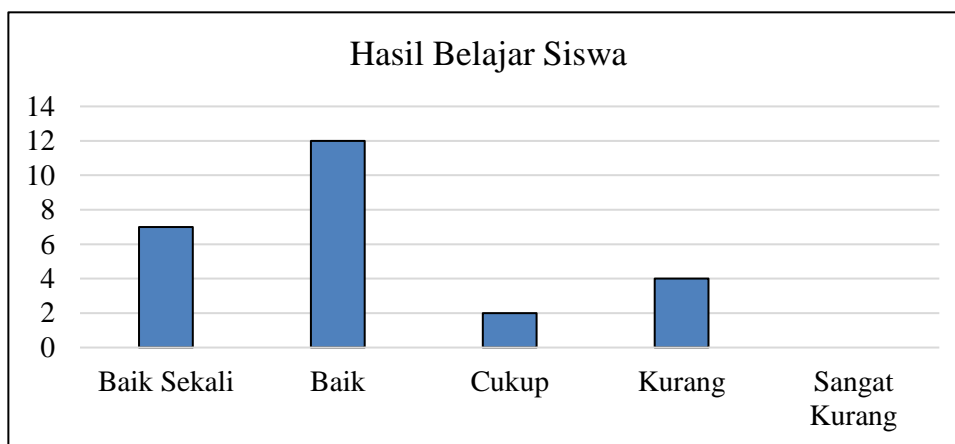
Interpretasi	Persentase (%)	
	Pertemuan ke-1	Pertemuan ke-3
Sangat rendah	0	0
Rendah	8	8
Cukup	36	32

Tinggi	36	44
Sangat tinggi	20	16

Berdasarkan Tabel 4, dari 25 siswa yang menjawab angket motivasi belajar, terlihat terjadi penurunan persentase pada kategori cukup dan sangat tinggi. sedangkan kategori tinggi mengalami peningkatan persentase.

### Hasil Belajar Siswa

Tes hasil belajar dilaksanakan pada akhir pertemuan ke-4. Untuk mengetahui berapa banyak siswa yang memiliki hasil belajar di kategori sangat kurang, kurang, cukup, baik dan baik sekali dapat dilihat melalui Gambar 1.



Gambar 1. Persentase Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian, diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa berada pada kategori baik. Namun dilihat dari data yang didapatkan, masih banyak siswa dengan hasil belajarnya berada di kategori cukup, kurang dan sangat kurang.

Adapun hasil uji korelasi Pearson *Product Moment* motivasi belajar dan hasil belajar dengan menggunakan SPSS dapat dilihat melalui tabel 6.

Tabel 5. Uji Korelasi Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa

		Motivasi Belajar	Hasil Belajar
Motivasi Belajar	Pearson Correlation	1	.378
	Sig. (2-tailed)		.063
	N	25	25
Hasil Belajar	Pearson Correlation	.378	1
	Sig. (2-tailed)	.063	
	N	25	25

### Pembahasan



Dari pemaparan hasil penelitian, diketahui bahwa sebagian besar siswa SMP Negeri 2 Banjarmasin kelas VIII H memiliki motivasi belajar yang tinggi. Dengan adanya motivasi belajar, siswa akan memiliki dorongan baik dari dalam dirinya sendiri (internal) maupun dari luar dirinya (eksternal).

Penerapan pembelajaran matematika berkonteks kawasan lahan basah dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Quizizz* ikut berperan pada motivasi belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Quizizz* memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam belajar karena kegiatan belajar dikemas dalam sebuah permainan yang dilakukan secara berkelompok sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Sedangkan konteks kawasan lahan basah berperan dalam menghubungkan konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari siswa di Kalimantan Selatan. Hal ini menjadikan siswa lebih tertarik dengan pembelajaran karena merasa sudah mengenal hal yang akan dipelajarinya.

Siswa dengan motivasi belajar yang tinggi, ketika berada di kelas akan senang, bersemangat, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, memiliki antusias untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Sedangkan siswa dengan motivasi belajar yang rendah lebih cenderung malas, mengantuk dan tidak fokus pada pembelajaran. Motivasi ini diartikan sebagai dorongan untuk melakukan sesuatu. Dorongan tersebut tampak dari kerasnya usaha siswa dalam belajar.

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian, diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa berada pada kategori baik. Namun dilihat dari data yang didapatkan, masih banyak siswa dengan hasil belajarnya berada di kategori cukup, kurang dan sangat kurang. Persentase hasil belajar siswa juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa SMP Negeri 2 Banjarmasin kelas VIII H memiliki hasil belajar yang baik.

Pembelajaran matematika berkonteks kawasan lahan basah dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Quizizz* dapat menjadi alternatif untuk memunculkan motivasi belajar siswa yang kemudian dapat meningkatkan hasil belajarnya juga. Konteks kawasan lahan basah pada LKPD dan evaluasi membantu siswa untuk membayangkan permasalahan yang disajikan dan tentunya dapat membantu menemukan langkah-langkah penyelesaiannya. Selain itu, dengan diterapkannya konteks kawasan lahan basah siswa akan mendapat berbagai pengetahuan baru seputar Kalimantan Selatan yang mungkin belum pernah didengar sebelumnya. Hasil belajar ini menjadi alat ukur dalam pembelajaran. Dengan mengetahui tingkat motivasi belajar yang telah dicapai, siswa dapat mengetahui sejauh mana penguasaannya terhadap materi yang telah diberikan.

Berdasarkan hasil pengisian angket motivasi belajar dan tes hasil belajar siswa SMP Negeri 2 Banjarmasin kelas VIII H yang telah diuji menggunakan SPSS korelasi bivariat Pearson *Product Moment* dengan taraf signifikansi 0.05%, diperoleh output dengan koefisien korelasi sebesar 0.378. Menurut pendapat Purwanto (2019) bahwa koefisien korelasi yang berada di antara 0.20 – 0.399 merupakan korelasi yang lemah. Berarti motivasi belajar berkorelasi lemah dengan hasil belajar.

Adapun nilai signifikansi yang diperoleh yaitu 0.063. Menurut pendapat Purwanto (2019) nilai signifikansi  $0.063 > 0.05$  berarti  $H_0$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada korelasi antara motivasi belajar dan hasil belajar.

Menurut Rahman (2021) semakin mengetahui bahwa grafik hasil belajar meningkat, maka ada motivasi pada diri siswa untuk terus belajar, dengan harapan hasilnya terus meningkat. Namun, hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa pada siswa kelas VIII H SMP Negeri 2 Banjarmasin, tinggi rendahnya motivasi belajar siswa tidak selalu berhubungan dengan hasil belajar yang juga tinggi. Hal ini dipengaruhi oleh berbagai faktor yaitu faktor dari dalam diri siswa sendiri (internal) seperti motivasi dan faktor dari luar diri siswa (eksternal) seperti lingkungan belajar.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan *Quizizz* terhadap siswa SMP Negeri 2 Banjarmasin kelas VIII H tahun ajaran 2022/2023, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut.

- (1) Berdasarkan hasil angket motivasi belajar, diketahui bahwa telah terjadi peningkatan pada beberapa indikator motivasi belajar. Secara umum, siswa telah memiliki motivasi belajar yang tinggi. Serta persentase nilai motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memiliki motivasi belajar yang tinggi.
- (2) Berdasarkan tes hasil belajar, diketahui bahwa siswa memiliki hasil belajar yang baik. Serta persentase nilai hasil belajar siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memiliki hasil belajar yang baik.
- (3) Berdasarkan uji korelasi yang dilakukan terhadap hasil angket motivasi belajar dan hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Amelia, R., Zulkarnain, I., & Hidayanto, T. (2022). Pengembangan Video Pendukung Pembelajaran Pada Materi Matriks Untuk Kelas XI SMA Berbantuan Media Sosial "Tiktok". *Jurmadika*, 2(1), 89-99.
- Arikunto. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Handayani, K. T., Sukmawati, R. A., & Suryaningsih, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Pada Materi Perbandingan Untuk Siswa Kelas VII. *Computing and Education Technology Journal (CETJ)*, 1-9.
- Kholisho, Y. N. (2017). Perbedaan Penerapan Model Pembelajaran TGT-Problem Posing. *Edumatic*, 49-54.
- Mawaddah, S., Budiarti, I., & Aulia, M. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Konteks Lingkungan Lahan Basah Berorientasi HOTS. *EDU-MAT*, 14-24.

- Purwanto. (2019). Analisis Korelasi dan Regresi Linier dengan SPSS 2021. Purworejo: Staia Press.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, 289-302.
- Rajagukguk, M. (2020). Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Era Revolusi Industri 4.0. Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Tahun 2020, 45-50.
- Subana, M. R., & Sudrajat. (2015). Statistik Pendidikan. Bandung: Pustaka Setia.
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, . Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati, R. A., Ridhani, M., Aidin, M. H., Paramita, M., & Sari, D. P. (2021). Metode Drill And Practice Dalam Pembelajaran Bentuk Aljabar Siswa Kelas VII Berkonteks Lahan Basah Menggunakan Multimedia Interaktif. Prosiding Seminar Nasional Lingkungan Lahan Basah, 6 (3).
- Uno, H. B. (2009). Teori Motivasi dan pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winarsih, & Varia. (2009). Psikologi Pendidikan. Medan: Latansa Pers.