

EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN ONLINE TEAM GAME TOURNAMENT DAN E-GALLERY WALK DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR JARAK JAUH PADA MAHASISWA KEPERAWATAN

The Effectiveness of Online Team Game Tournament and e-Gallery Walk learning methods in increasing Distance learning Motivation in Nursing Students

Saldi Yusuf^{1*}, Kurniawati¹, Andi Adriana Amal²

1. STIKES Amanah Makassar
2. UIN Alauddin Makassar

Riwayat artikel

Diajukan: 26 Desember 2023

Diterima: 2 Februari 2024

Penulis Korespondensi:

- Saldi Yusuf
- STIKES Amanah Makassar

e-mail:

saldiyusuf126@gmail.com

Kata Kunci:

Gallery walk, mahasiswa keperawatan, pembelajaran jarak jauh, team game turnamen

Abstrak

Latarbelakang: Motivasi belajar mahasiswa masih menjadi persoalan yang penting untuk ditingkatkan. Pada masa pandemi bahkan sampai post-pandemi saat ini, pembelajaran jarak jauh sudah menjadi kebiasaan baru bagi mahasiswa keperawatan demi tetap mencapai tujuan pembelajaran. Beberapa metode yang dapat digunakan diantaranya adalah model pembelajaran *Cooperative Learning Team Game Tournament* dan *e-Gallery Walk*. Masalah dalam penelitian ini yaitu rendahnya motivasi belajar jarak jauh yang mempengaruhi keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran. **Tujuan:** penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas metode pembelajaran *Online Team Game Tournament* dan *e-Gallery Walk* dalam meningkatkan motivasi belajar jarak jauh mahasiswa keperawatan. **Metode:** merupakan penelitian eksperimen dengan rancangan pre-eksperimen (*posttest only with control group design*) Variabel penelitian ini adalah motivasi belajar mahasiswa setelah mengikuti model pembelajaran *Online Team Game Tournament* dan *e-Gallery Walk*. Sampel berjumlah 22 yang didapatkan dengan teknik *purposive sampling* yang terbagi menjadi dua kelompok. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen motivasi belajar mahasiswa. **Hasil:** dengan analisis independent T-Test menunjukkan nilai *p* value 0.112 atau *p* value < 0.05 yang menunjukkan tidak ada perbedaan motivasi belajar pada model pembelajaran *E-Gallery walk* dengan model pembelajaran *Online Team Game Tournament*. Nilai signifikansi Levene's test 0.770 yang berarti varians data kedua kelompok sama. Motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah sistem informasi keperawatan dengan materi telenursing sebagian besar pada kategori baik setelah melalui proses pembelajaran dengan model *e-Gallery walk* maupun *Online Team Game Tournament*. **Kesimpulan:** kedua metode ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Model *e-Gallery walk* dan *Online Team Game Tournament* ini dapat menjadi pilihan dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh.

Abstract

Background: Student learning motivation is still an important issue to improve. During the current pandemic and even post-pandemic, distance learning has become a new habit for nursing students in order to continue to achieve learning goals. Several methods that can be used include the *Cooperative Learning Team Game Tournament* learning model and *e-Gallery Walk*. The problem in this research is the low motivation for distance learning which affects student activity in the learning process. **Objective:** to determine the effectiveness of the *Online Team Game Tournament* and *e-Gallery Walk* learning methods in increasing nursing students' distance learning motivation. **Method:** This research is an experimental research with a pre-experimental design (*posttest only with control group design*). The variable in this research is students' learning motivation after following the *Online Team Game Tournament* and *e-Gallery Walk* learning models. There were 22 samples obtained using *purposive sampling* technique which were divided into two groups. Data collection was carried out using student learning motivation instruments. **Results.** The results of research using independent T-Test analysis show a *p*

value of 0.112 or p value <0.05 , which shows that there is no difference in learning motivation in the E-Gallery walk learning model and the Online Team Game Tournament learning model. The significance value of Levene's test is 0.770, which means that the data variance for the two groups is the same. Student learning motivation in nursing information systems courses with telenursing material is mostly in the good category after going through the learning process using the e-Gallery walk model and the Online Team Game Tournament. **Conclusion:** these two methods are effective in increasing student learning motivation. The e-Gallery walk and Online Team Game Tournament models can be an option for implementing distance learning.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) semakin berkembang pesat, perkembangan tersebut berdampak pada semua aspek kehidupan terutama pada bidang pendidikan. Pada masa pandemi COVID-19 pembelajaran jarak jauh sudah menjadi kebiasaan baru bagi Mahasiswa keperawatan demi tetap mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi belajar mahasiswa menjadi salah satu aspek yang dapat menunjang tercapainya tujuan tersebut. Pada masa post pandemi, beberapa kelas masih efektif menggunakan aktivitas pembelajaran jarak jauh baik untuk cakupan peserta didik yang lebih luas maupun variasi aktivitas pembelajaran. Metode pembelajaran *Team Game Tournament* dan *Gallery Walk* merupakan metode *active learning* yang sering diterapkan pada pembelajaran tatap muka. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas metode pembelajaran online team game tournament dan e-gallery walk dalam meningkatkan motivasi belajar jarak jauh mahasiswa keperawatan.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan rancangan pre-experimen (*posttest only with control group design*) untuk mengetahui efektivitas metode pembelajaran *Online Team Game Tournament* dan *e-Gallery Walk* dalam meningkatkan motivasi belajar jarak jauh mahasiswa keperawatan.

(-) $\longrightarrow$ O

Keterangan:

(x) adalah kelompok yang diberikan perlakuan metode pembelajaran *Online Team Game Tournament*

(-) adalah kelompok yang diberikan perlakuan *e-Gallery Walk*

O adalah hasil pengukuran motivasi belajar mahasiswa setelah perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa keperawatan di STIKES Amanah Makassar. Penentuan sampel penelitian menggunakan Teknik *purposive sampling* dengan kriteria inklusi adalah mahasiswa yang sedang mengikuti program perkuliahan daring (jarak jauh) dan kriteria eksklusi adalah mahasiswa yang sedang cuti atau tidak aktif dalam perkuliahan. Motivasi belajar diukur dengan menggunakan kuesioner.

HASIL PENELITIAN

Karakteristik Responden

Responden pada penelitian ini berjumlah 46 orang, 22 orang pada kelompok model e-Gallery Walk dan 24 orang pada kelompok Online Team Game Tournament. Jenis kelamin responden mayoritas perempuan pada kedua kelompok, dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Karakteristik Responden

Jenis Kelamin	e-Gallery Walk	Online Team Game Tournament
---------------	----------------	-----------------------------

(x) $\longrightarrow$ O

	n	%	n	%
Laki-laki	4	18.2	4	16.7
Perempuan	18	81.8	22	83.3
Total	22	100	26	100

Motivasi belajar mahasiswa pada kelompok yang diberikan perlakuan model pembelajaran e-Gallery Walk maupun yang diberikan perlakuan Online TGT Sebagian besar pada kategori motivasi baik yaitu masing-masing 86.4% dan 13.6%, yang dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2 Gambaran tingkat motivasi belajar mahasiswa pada kelompok e-Gallery walk dan Online Team Game Tournament

	Motivasi					
	Baik		Kurang		Total	
	n	%	n	%	n	%
e-Gallery Walk	19	86.4	3	13.6	22	100
Online Team Game Tournament	23	95.8	1	4.2	24	100

Dari hasil uji statistik independent t-test dengan menggunakan Jamovi didapatkan nilai P value 0.112 atau P value < 0.05 yang menunjukkan tidak ada perbedaan motivasi belajar pada model pembelajaran e-Gallery walk dengan model pembelajaran Online Team Game Tournament. Nilai signifikansi Levene's test 0.770 yang berarti varians data kedua kelompok sama. Selanjutnya dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3 Perbedaan motivasi belajar mahasiswa setelah mengikuti model pembelajaran e-Gallery Walk dan Online Team Game Tournament

	n	Rerata±s.b	P value
Motivasi belajar e-Gallery Walk	22	55.9±4.66	0.112
Motivasi belajar Online Team Game Tournament	24	58.1±4.79	

PEMBAHASAN

Motivasi merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Motivasi belajar mahasiswa akan mendorong mereka untuk belajar, berkreasi dan memiliki sikap proaktif. Banyak metode, bentuk, strategi dan isi pengajaran yang dapat meningkatkan motivasi mahasiswa. Menurut telah banyak penelitian yang menunjukkan efek positif proses pembelajaran e-learning dalam memotivasi mahasiswa. Dalam penelitian ini metode pembelajaran yang dilakukan adalah metode *cooperative learning* dengan proses e-learning yaitu model pembelajaran *e-Gallery walk* dan *Online Team Game Tournament*. (Herath et al., 2021).

Model pembelajaran Gallery walk merupakan metode pembelajaran cooperative learning yang juga disebut pameran berjalan. Model Gallery Walk dikembangkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1990 (Huda, 2011). Model *E-Gallery Walk* dalam penelitian ini dilaksanakan secara virtual melalui *breakout room zoom* sesuai jumlah kelompok sehingga disebut *E-Gallery walk*.

Model pembelajaran *Team Game Tournament*, merupakan metode yang dikembangkan oleh Robert Slavin. Model ini mendorong Kerjasama antar mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Metode ini mendorong mahasiswa bekerja sama dalam kelompok untuk bersaing dalam menjawab pertanyaan sehingga hal ini dapat menarik dan memotivasi mereka untuk belajar (Galuh Ningtiaz et al., 2023; Nurhidayat et al., 2023). Adapun model online TGT pada penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan Quizizz.

Hasil penelitian menunjukkan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah system

informasi keperawatan dengan materi telenursing sebagian besar pada kategori baik setelah melalui proses pembelajaran dengan metode *e-Gallery Walk* maupun *Online Team Game Tournament* yang artinya kedua metode ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan pada mahasiswa Al Jazair ditemukan hasil analisis data kuantitatif yaitu adanya hubungan signifikansi positif antara metode pembelajaran e-learning dengan motivasi belajar mahasiswa, seiring dengan hasil analisis data kualitatif yang menunjukkan mayoritas mahasiswa bersikap positif terhadap system e-learning yang berdampak pada motivasi belajar mereka (Yahiaoui et al., 2022)

Motivasi belajar mahasiswa pada model pembelajaran *e-Gallery walk* Sebagian besar dalam kategori baik. Hasil yang sama ditemukan oleh Wildayani & Jumadi, (2018) dimana motivasi belajar dengan model *gallery walk* mengalami peningkatan lebih tinggi dibandingkan tanpa menggunakan *gallery walk*. Dalam proses pembelajaran *gallery walk* mahasiswa diberikan kesempatan untuk mempresentasikan materi dari kelompoknya masing-masing dalam bentuk mind mapping kepada pengunjung yang masuk ke *gallery* mereka. Motivasi yang tinggi dikarenakan dalam proses pembelajaran *e-Gallery Walk* mahasiswa berperan aktif menjelaskan materi berulang-ulang, mendengarkan, bertanya dan membuat resume. Siswa yang memiliki motivasi belajar akan terlihat melalui keaktifan bertanya, mengemukakan pendapat, mencatat, dan menyimpulkan pembelajaran (Sukisna, 2020).

Motivasi belajar mahasiswa pada kelompok *e-Gallery Walk* dalam penelitian ini dari analisis per item juga ditemukan bahwa pernyataan dengan nilai rerata tertinggi yaitu senang ketika mendapat nilai tambahan, ingin mendapatkan nilai tinggi, ikut mengerjakan tugas kelompok serta memberikan hasil pemikiran dan *gallery walk* memberikan kesempatan kepada saya untuk menyampaikan ilmu kepada teman saya. Jadi

sesuai dengan teori motivasi adanya harapan atau keinginan dan juga kebutuhan aktualisasi diri dapat meningkatkan motivasi seseorang. (Sukisna, 2020)

Motivasi belajar mahasiswa pada model pembelajaran Online TGT dalam kategori baik selain karena rasa ingin tahu terkait materi telenursing juga dapat dikarenakan kelompok pemenang dalam tournament akan mendapatkan penghargaan berupa hadiah. Penghargaan ini dapat memotivasi anggota kelompok untuk belajar maksimal sehingga memperoleh skor tertinggi. Hasil yang sama juga ditemukan dalam penelitian Wulandari et al., (2021) dimana penghargaan yang diberikan pada pemenang dalam model pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi mahasiswa. Hal ini dijelaskan dalam teori motivasi belajar *Self Determination Theory* (SDT) Edward Deci dan Richard Ryan yang membedakan antara motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik muncul dari keinginan dan minat pribadi sementara motivasi ekstrinsik muncul dari hadiah atau hukuman eksternal (Deci & Ryan, 2012).

Motivasi belajar mahasiswa pada analisis per item model pembelajaran Online TGT didapatkan nilai rerata tertinggi pada pernyataan senang mendapatkan nilai tambahan, TGT membuat pembelajaran lebih menarik, ingin mendapat nilai tinggi, dan saya berusaha menjawab pertanyaan dengan benar. Suasana pembelajaran yang menarik, keinginan untuk menang dan mendapatkan nilai yang bagus menjadi faktor yang dapat memotivasi mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Selain itu, dalam penelitian ini juga didapatkan tidak ada perbedaan motivasi belajar mahasiswa pada kedua model pembelajaran yang berarti kedua metode ini dapat digunakan sebagai model pembelajaran online yang dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa yang tentunya akan berdampak pada pencapaian kompetensi yang diharapkan. Kedua metode ini dapat digunakan oleh pengajar dalam proses pembelajaran jarak jauh pada mahasiswa keperawatan.

KESIMPULAN

Dalam penelitian ini didapatkan tidak ada perbedaan motivasi belajar mahasiswa pada kedua model pembelajaran yang berarti kedua metode ini dapat digunakan sebagai model pembelajaran online yang dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa yang tentunya akan berdampak pada pencapaian kompetensi yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2012). Self-Determination Theory. In *Handbook of Theories of Social Psychology: Volume 1* (pp. 416–437). SAGE Publications Ltd. <https://doi.org/10.4135/9781446249215.n21>
- Galuh Ningtiaz, P., Alfian, M., & Kuncoro, T. (2023). Analysis of the Application of the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model in Primary School. *KnE Social Sciences*. <https://doi.org/10.18502/kss.v8i10.13448>
- Herath, H. M. R. P., Bano, Y., & Vasantha, S. (2021). E-learning capability maturity during covid 19 pandemic – a qualitative approach. *Quality - Access to Success*, 22(184), 232–236. <https://doi.org/10.47750/QAS/22.184.29>
- Huda, M. (2011). *Cooperative learning, metode, teknik, struktur dan model terapan*. Pustaka Pelajar.
- Nurhidayat, M., Nurhaedah, & Pagarra, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV. *Pinisi Journal Education*.
- Sukisna. (2020). Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Fisika dengan Metode Gallery Walk bagi Siswa Kelas X Semester Gasal SMK Negeri 1 Tanjungsari. *Jurnal Kajian Pendidikan Sains*.
- Wildayani, R., & Jumadi, O. (2018). Pengaruh Penerapan Metode Gallery Walk Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa Pada Materi Animalia Kelas X SMAN 3 Makassar. *Prosiding Seminar Nasional Biologi Dan Pembelajarannya*.
- Wulandari, A., Yogica, R., & Hijrah Selaras, G. (2021). Team Game Tournament (TGT) Cooperative Model Effect to Senior High School Student's Motivation. *Jurnal Atrium Pendidikan Biologi*, 6(2). <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pbio/index>
- Yahiaoui, F., Aichouche, R., Chergui, K., Brika, S. K. M., Almezher, M., Musa, A. A., & Lamari, I. A. (2022). The Impact of e-Learning Systems on Motivating Students and Enhancing Their Outcomes During COVID-19: A Mixed-Method Approach. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.874181>