

Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Model TGT Kelas VIII di SMP Negeri 25 Semarang

Meilinda Nikmah Widiastuty¹, Widajati², Harjono³

¹Universitas Negeri Semarang, Semarang

² SMP Negeri 25 Semarang, Semarang

³Universitas Negeri Semarang, Semarang

*Email korespondensi: meilindawidiastuti@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Game Turnamen* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas VIII di SMP Negeri 25 Semarang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan 5 tahapan yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 25 Semarang dengan subjek penelitian adalah 34 peserta didik pada kelas VIII H. Metode pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dengan persentase. Hasil penelitian menunjukkan penerapan model pembelajaran TGT dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik dimana pada siklus 1 dan siklus 2 ada peningkatan motivasi belajar yang dapat dilihat berdasarkan hasil pengisian angket yaitu pada siklus 1 motivasi belajar peserta didik di kelas VIII H untuk kategori sangat rendah 0%, rendah 0%, tinggi 53%, dan sangat tinggi 47%. Sedangkan pada siklus 2 ada perbedaan yaitu untuk kategori sangat rendah 0%, rendah 0%, tinggi 24% dan sangat tinggi 76%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi unsur, senyawa dan campuran di kelas VIII H SMP Negeri 25 Semarang.

Kata kunci: Motivasi Belajar, Pelajaran IPA, *Team Games Tournament*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk masa depan generasi penerus. Saat ini pendidikan menjadi tumpuan bangsa Indonesia untuk melahirkan generasi yang cerdas dan berkarakter kuat. Dalam setiap proses pendidikan, motivasi belajar peserta didik memainkan peran krusial dalam menentukan tingkat pencapaian mereka. Guru sebagai bagian penting dari proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Guru secara langsung dapat menciptakan lingkungan dan situasi yang memungkinkan siswa memahami materi pelajaran selama proses belajar dan menyimpannya dalam ingatan yang dapat diproses dan dikembangkan lebih lanjut. Pelajaran yang berlangsung di sekolah tersebut juga dapat menunjukkan peningkatan kualitas pendidikan, baik dalam proses pembelajaran maupun hasil belajar siswa (Susilowati, 2016). Menurut Made & Widarta (2020), guru perlu terus mengembangkan kemampuan profesionalnya agar dapat menyesuaikan dengan perkembangan dan tuntutan profesi, salah satunya adalah melaksanakan pembelajaran.

Sardiman (2018), mengatakan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar. Meskipun begitu, terkadang motivasi belajar peserta didik dapat menjadi tantangan yang harus dihadapi oleh pendidik. Motivasi belajar mempunyai peranan penting dalam memberi rangsangan, semangat dan rasa senang dalam belajar sehingga yang mempunyai motivasi tinggi mempunyai energi yang banyak untuk melaksanakan proses pembelajaran. Motivasi dan pembelajaran adalah dua hal yang saling mempengaruhi. Pembelajaran adalah kegiatan yang merubah tingkah laku melalui latihan dan pengalaman sehingga menjadi lebih baik sebagai hasil dari penguatan yang dilandasi untuk mencapai tujuan. Menurut Yulia et al. (2020) kelebihan lain dari pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran kooperatif, siswa dituntut untuk aktif dalam belajar melalui kegiatan kerjasama dalam kelompok. Sehingga memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling berbagi pengetahuan dengan teman kelompoknya.

Teams Games Tournament (TGT) adalah jenis pembelajaran kooperatif yang mudah digunakan. TGT melibatkan aktivitas untuk semua siswa, tidak peduli status mereka. Menurut Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Tahun 2006 diberikan beberapa kriteria suatu pembelajaran itu akan menyenangkan jika mampu membangkitkan aktivitas, berpusat pada siswa, memanfaatkan multimedia, membangkitkan kerjasama. Pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki lima komponen utama, yaitu penyajian kelas, kelompok *team*, *game*, *tournament*, *team recognize* (Susilowati, 2016). Aktivitas belajar siswa yang menggunakan model TGT memungkinkan siswa belajar dengan santai dan menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan yang sehat, dan keterlibatan belajar. Kelemahan model pembelajaran TGT adalah membutuhkan waktu yang lama untuk diterapkan, sedangkan kelebihan model ini adalah dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar (Qotimah & Haryati, 2023). Dengan langkah-langkah dalam pembelajaran tersebut terdapat kelebihan dari *Teams Games Tournament* (TGT) yang terletak pada proses pembelajaran yang menyenangkan karena menyeimbangkan proses pembelajaran dengan games atau turnamen (Agung & Yuliawati, 2021). Pembelajaran IPA di sekolah dapat memberikan peran dan pengalaman bagi siswa. Motivasi siswa untuk belajar juga dapat sangat mempengaruhi hasil pembelajaran. Salah satu cara untuk melakukan ini adalah dengan meningkatkan motivasi belajar. Menurut Vieyra (Aulia Hakim & Syofyan, 2017), model pembelajaran kooperatif termasuk pembelajaran yang paling efektif dalam pendidikan sains. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* yang digunakan sebagai penyelesaian atas permasalahan pada pembelajaran IPA.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, "Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah pencermatan dalam bentuk tindakan terhadap kegiatan belajar yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Suyadi, 2012). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. Penelitian ini merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Metode pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 25 Semarang, di kelas VIII H. Peserta didik kelas VIII H berjumlah 34 orang, yang terdiri dari 14 siswa perempuan dan 20 siswa laki-laki. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model Kemmis & Mc Taggart, yaitu setiap siklus terdiri dari empat komponen, yaitu : 1) perencanaan (*planning*), 2) pelaksanaan, 3) pengamatan (*observing*) dan 4) refleksi (*reflecting*). Penelitian ini dilakukan atas dua siklus dimana setiap siklus merupakan rangkaian yang saling berkaitan. Dalam arti pelaksanaan tindakan siklus berikutnya merupakan kelanjutan dan perbaikan dari pelaksanaan tindakan siklus pertama dan seterusnya. Kemudian mengkategorikan tingkat motivasi belajar peserta didik menggunakan interval nilai dan kategori. Kategori tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kategori tingkat motivasi belajar (Riduwan, 2015)

Presentase	Kriteria
0%-20%	Sangat Rendah
21%-40%	Rendah
41%-60%	Sedang
61%-80%	Tinggi
81%-100%	Sangat Tinggi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe TGT yang telah digunakan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII H SMP Negeri 25 Semarang, kegiatan ini diikuti oleh 34 siswa. Pelaksanaan penelitian dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Adapun variabel yang diukur adalah motivasi belajar siswa. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa di kelas VIII H, maka dilakukan *scoring* pada angket, yaitu sebagai berikut :

$$\text{Skor tertinggi} = 5 \times 25 = 125$$

$$\text{Skor terendah} = 1 \times 25 = 25$$

$$\text{Jarak interval} = \frac{\text{skor maksimal} - \text{skor minimal}}{\text{jumlah kelas interval}} \quad (1)$$

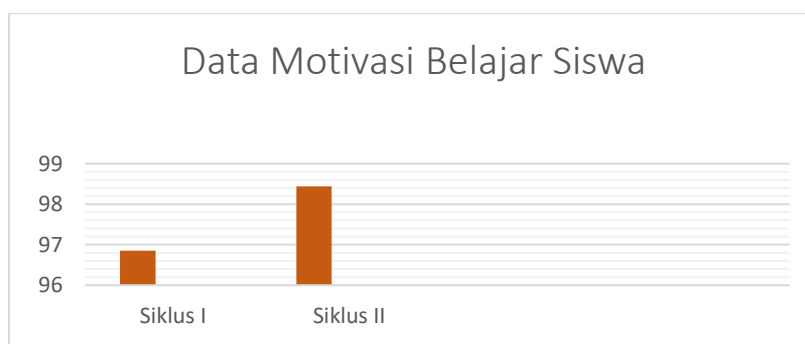
$$\text{Jarak interval} = \frac{125 - 25}{4} = 25$$

Berdasarkan perhitungan diketahui banyaknya kelas ada 4 dengan panjang interval adalah 25, kemudian disusun tabel distribusi seperti yang terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Distribusi skor angket motivasi belajar siswa kelas VIII H

No.	Kategori Motivasi Belajar	Skor	Presentase	
			Siklus I	Siklus II
1.	Sangat Rendah	25-49	0%	0%
2.	Rendah	50-74	0%	0%
3.	Tinggi	75-99	53%	24%
4.	Sangat Tinggi	100-125	47%	76%

Berdasarkan tabel tersebut, untuk siklus I yang memiliki kategori motivasi belajar “tinggi” sebesar 53%, dan untuk yang memiliki kategori motivasi belajar “sangat tinggi” yaitu sebesar 47%. Kemudian pada siklus II ada peningkatan yaitu untuk yang memiliki kategori tinggi sebesar 24% dan 76% memiliki kategori “sangat tinggi”.



Gambar 1. Diagram batang motivasi belajar siswa

Tabel 3. Data motivasi belajar siswa siklus I dan siklus II

No	Siklus	Rata-rata Skor Motivasi Belajar
1	Siklus I	96,85294
2	Siklus II	98,441

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I, ditemukan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 96,85294. Siklus I pembelajaran telah berjalan dengan sangat baik dan lancar. Namun, beberapa siswa kurang aktif dalam kelas. Hal ini disebabkan oleh kecenderungan kurangnya kerja sama siswa, yang menyebabkan beberapa siswa terlihat pasif dalam mengikuti instruksi guru. Selain itu, kendala yang dihadapi siswa selama siklus I adalah ragu-ragu dalam menyimpulkan apa yang dipelajari. Ini terjadi karena kepercayaan diri siswa masih rendah, sehingga beberapa siswa merasa tidak ada aktivitas yang mencerminkan keinginan mereka untuk belajar. Uraian di atas menunjukkan bahwa standar ketuntasan minimal penelitian belum dipenuhi selama siklus pertama. Akibatnya, pembelajaran harus diperbaiki di siklus berikutnya.

Pada siklus II kegiatan yang dilakukan hampir sama dengan kegiatan pada siklus I, hanya saja pada siklus II, guru memberikan beberapa perlakuan untuk mengatasi kendala-kendala yang dihadapi pada siklus I. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada siklus II sebesar 98,441. Pada penelitian siklus II pembelajaran yang terjadi di kelas sudah menunjukkan lebih baik daripada siklus I. Hal tersebut dikarenakan guru dalam pembelajaran selalu memotivasi siswa untuk percaya diri dalam menarik sebuah kesimpulan dari apa yang dipelajarinya. Selain itu, siswa juga dituntun dengan sabar pada materi yang belum dikuasai secara maksimal oleh

siswa. Untuk meningkatkan kerjasama siswa, guru membagi tugas siswa dalam kelompok sehingga kerjasama siswa dapat ditingkatkan secara optimal.

Peningkatan motivasi belajar dalam pembelajaran IPA pada siklus II terlihat dari peningkatan rata-rata skor motivasi belajar yaitu 96,85294 menjadi 98,441. Hal ini terjadi terlepas dari upaya guru untuk memperbaiki pembelajaran berdasarkan masalah yang dihadapi. Guru telah melakukan hal-hal seperti memberikan ruang bagi siswa untuk bekerja sama dalam pembelajaran, menyelipkan permainan secara berkelompok, dan dengan sabar membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru yang memotivasi dengan baik juga dapat meningkatkan motivasi siswa, terutama dalam pelajaran IPA.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa : Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar IPA pada kelas VIII H di SMA Negeri 25 Semarang. Hal tersebut ditunjukkan dari rata-rata pada siklus I sebesar 96,85294, sedangkan rata-rata pada siklus II sebesar 98,441. Dari hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajarn kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII H di SMP Negeri 25 Semarang.

Saran yang diajukan dalam penelitian ini adalah guru hendaknya mengadakan variasi dalam menggunakan metode pembelajaran untuk menghindari timbulnya rasa jenuh siswa dalam proses belajar mengajar di dalam kelas sehingga motivasi saat pelajaran IPA dapat meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali Pers.
- Agung, A., & Yulawati, N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2). <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>
- Aulia Hakim, S., & Syofyan, H. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar IPA Di Kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. In *International Journal of Elementary Education* (Vol. 1, Issue 4).
- Ghufron, M. N., & Risnawati, R. S. (2017). Teori Teori Psikologi. Yogyakarta: Ar-Ruz Media
- Haryono, S. (2016). Pengaruh Kedisiplinan Siswa Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(3), 261–274
- Made, G., & Widarta, A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar. In *Indonesian Journal of Educational Development* (Vol. 1, Issue 2).
- Qotimah, C., & Haryati, D. T. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan TGT Dalam Pembelajaran PPKn Kelas VIII di SMPN 2 Plantungan Kabupaten Kendal. In *Jurnal Spirit Edukasia* (Vol. 03, Issue 01).
- Susilowati, E. (2016). Penggunaan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Materi Struktur Tumbuhan Untuk Peningkatan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa Kelas VIII-F Smp Negeri 32 Semarang. In *Jurnal Scientia Indonesia* (Vol. 1, Issue 1). www.scientia-journal.com
- Yulia, A., Juwandani, E., & Mauliddya, D. (n.d.). *MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF LEARNING*.