

Penerapan *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Pembelajaran IPA Kelas VIII C SMP N 31 Semarang

Novita Aninda Vianka^{1*}, Agus Sunarso², Novi Ratna Dewi¹

¹ Universitas Negeri Semarang, Kota Semarang

² SMP Negeri 31 Semarang, Kota Semarang

*Email korespondensi: viakananana@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Subjek pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII C yang berjumlah 32 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui angket dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dilihat dari rata-rata tingkat motivasi belajar siswa pada pra siklus adalah 57.8%. Pada siklus I, rata-rata tingkat motivasi belajar siswa meningkat menjadi 76.2% dan pada siklus II, rata-rata tingkat motivasi belajar siswa meningkat menjadi 88.5%.

Kata kunci: Penelitian Tindakan Kelas; *Team Games Tournament* (TGT); Motivasi Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah merupakan salah satu proses penting seseorang dalam menimba ilmu, melatih kecerdasan, dan mengasah keterampilan. Pendidikan di sekolah tidak jauh dari kegiatan belajar mengajar di kelas. Keefektifan kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan oleh pendidik sangat berperan penting dalam proses belajar peserta didik. Pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam memberikan konten pembelajaran dan mengatasi permasalahan yang terjadi di kelas agar peserta didik dapat bersungguh-sungguh dalam belajar. Motivasi belajar merupakan unsur penting dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Rendahnya tingkat motivasi peserta didik dapat mengakibatkan mereka kesulitan dalam berprestasi dan banyaknya tantangan yang dihadapi guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Peserta didik yang memiliki tingkat motivasi belajar tinggi cenderung akan meraih hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang tidak memiliki motivasi (Oemar, 2002). Motivasi memiliki peran strategis dalam aktivitas belajar peserta didik. Peserta didik tidak dapat tanpa adanya motivasi. Terdapat beberapa prinsip motivasi belajar yang diuraikan sebagai berikut: 1) Motivasi sebagai penggerak yang mendorong kegiatan belajar. Apabila peserta didik memiliki motivasi untuk belajar, maka mereka akan terdorong untuk melakukan kegiatan belajar dalam rentang waktu tertentu. 2) Motivasi berhubungan dengan kebutuhan belajar. 3) Motivasi memberikan optimisme dalam belajar. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar cenderung memiliki kepercayaan diri dalam menyelesaikan setiap pekerjaan (Rahman, 2021). Motivasi berperan penting sebagai pendorong kegiatan pembelajaran bagi peserta didik. Motivasi berperan untuk memperjelas tujuan pembelajaran. Motivasi memberikan arah bagi peserta didik mengenai apa yang harus dikerjakan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Motivasi dalam pembelajaran dapat berasal dari internal dan eksternal. Motivasi internal muncul dari dalam diri peserta didik dan motivasi internal dapat didapat dari pendidik (Wasty, 2006). Kenyataan di lapangan menunjukkan peserta didik kelas VIII C masih kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran IPA di kelas. Hasil rata-rata tingkat motivasi belajar siswa sebesar 57.8%. Pada rata-rata persentase tersebut 26 peserta didik memiliki tingkat motivasi rendah sedangkan 6 peserta didik memiliki tingkat motivasi sedang. Proses pembelajaran yang terpaku pada kegiatan ceramah dan diskusi masih belum bisa menarik minat belajar siswa di kelas. Tampaknya peserta didik merasa jenuh belajar dengan mendengarkan, mencatat, dan diskusi saja. Pembelajaran perlu dilakukan dengan metode lain agar peserta didik dapat lebih bersemangat dan mampu menarik minat sehingga peserta didik termotivasi dalam pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah di atas adalah penerapan model pembelajaran kooperatif. Selaras dengan manfaat pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh Ibrahim, dkk (2000) yaitu pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan rasa percaya diri, penerimaan individu, toleransi, dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Menurut Ratnadi (2003), pembelajaran kooperatif menuntut peserta didik bekerja sama dengan peserta didik lain dalam kelompok. Hal tersebut memungkinkan seluruh peserta didik dapat berpartisipasi aktif di kelas. Pembelajaran kooperatif yang akan diterapkan di kelas VIII C adalah pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT). Menurut Nurjanah, dkk pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Menurut Noor (2008), model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dapat memberikan antusiasme yang tinggi dari peserta didik. Sintaks model pembelajaran TGT menurut Slavin (2015) adalah: 1) Penyajian kelas. 2) Kelompok (*team*). 3) *Games*. 4) Turnamen. 5) Rekognisi tim.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Model penelitian yang digunakan adalah model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart yang terdapat empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tahapan penelitian ini dilakukan dengan jangka waktu bersamaan yaitu setelah satu siklus selesai maka dilakukan refleksi kemudian dilaksanakan siklus dua.

Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII C SMP Negeri 31 Semarang yang berjumlah 32 orang. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah modul ajar, LKPD, angket, lembar observasi, dan catatan lapangan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa teknik nontes yaitu melalui angket dan lembar observasi. Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pelaksanaan penelitian tindakan kelas di siklus I dan siklus II, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) mengalami perbaikan dalam rancangan dan pelaksanaan pembelajaran dari siklus I ke siklus II. Perbaikan tersebut meliputi penggunaan media pembelajaran dan peraturan permainan dalam proses pembelajaran. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dijabarkan sebagai berikut:

1) Penyajian Kelas

Pada langkah pembelajaran ini, guru memberikan dan menyampaikan materi pembelajaran melalui *Power Point* (PPT) dan tanya jawab dengan peserta didik. Pada pelaksanaan di siklus I, beberapa peserta didik aktif dalam diskusi tanya jawab, namun lebih banyak peserta didik yang tidak peduli dengan pertanyaan dan topik diskusi yang sedang dibahas. Pada pelaksanaan siklus II, guru memberikan perbaikan yaitu melalui penunjukan agar seluruh peserta didik dapat berpartisipasi dalam diskusi kelas.

2) Kelompok

Pada langkah pembelajaran ini, kelompok dibentuk secara heterogen yaitu setiap kelompok berisi peserta didik dengan kemampuan kognitif rendah, sedang, dan tinggi. Kegiatan pembelajaran ini dilakukan dengan pengerjaan LKPD yang diberikan oleh guru. Pada pembelajaran di siklus I dan II peserta didik telah melaksanakan kegiatan pengerjaan LKPD dengan baik yaitu saling membagi tugas dan mengerjakan sesuai waktu yang telah ditentukan.

3) *Games*

Pada langkah pembelajaran ini dilakukan dengan permainan yang melibatkan peserta didik secara berkelompok. Permainan yang dilakukan pada siklus I yaitu lempar jawab kartu soal. Pada permainan ini, setiap kelompok memiliki 4 kartu soal yang berbeda untuk dijawab oleh masing-masing kelompok. Apabila kelompok tersebut dapat menjawab kartu soal dengan benar maka kartu soal tersebut dapat dilemparkan kepada kelompok lain. Pelaksanaan permainan ini mendapat respon positif dan antusias dari peserta didik namun kurang kondusif. Sehingga, pada siklus II permainan yang diberikan adalah teka-teki silang. Permainan teka-teki silang dipilih karena setiap kelompok mengerjakan masing-masing teka-teki silang yang diberikan tanpa berebutan dengan kelompok lain agar kondisi kelas tetap kondusif.

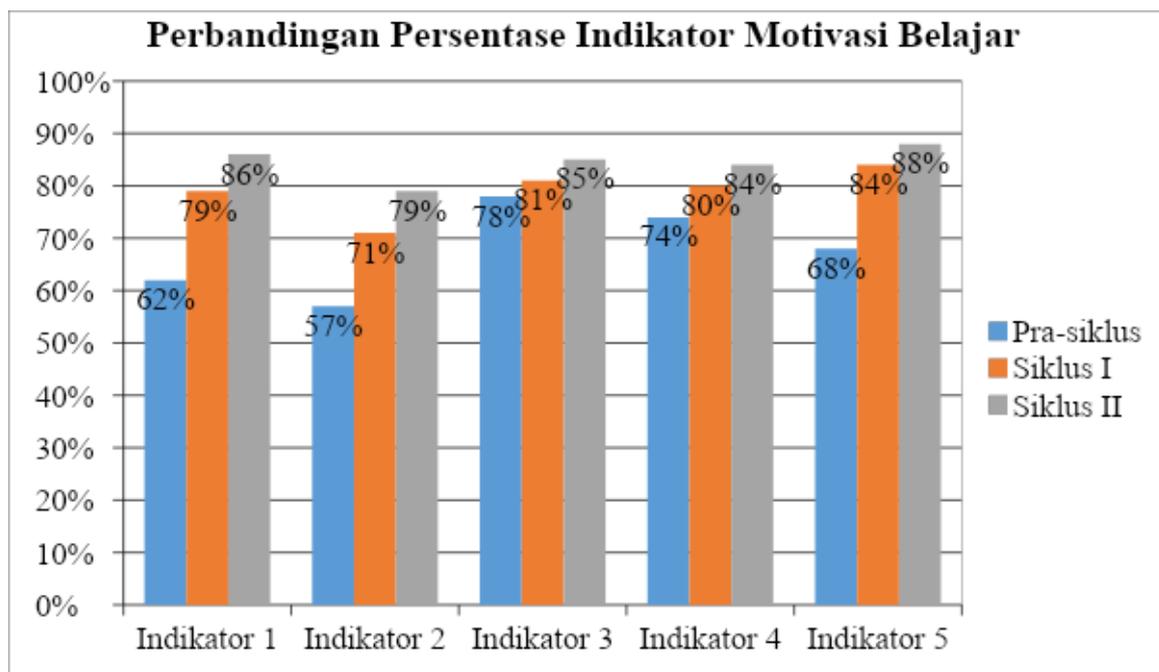
4) Turnamen

Pada langkah pembelajaran ini dilakukan dengan kegiatan pertandingan antar kelompok peserta didik sesuai tingkat kemampuan akademis peserta didik. Kegiatan turnamen pada siklus I cenderung belum kondusif karena terdapat peserta didik yang melakukan kecurangan dan beberapa peserta didik belum paham dengan prosedur turnamen.

Sehingga perbaikan yang dilakukan pada siklus II yaitu penambahan peraturan pada turnamen dan meminimalisir celah kecurangan peserta didik serta memberikan penjelasan tambahan mengenai prosedur pelaksanaan turnamen.

5) Rekognisi Tim

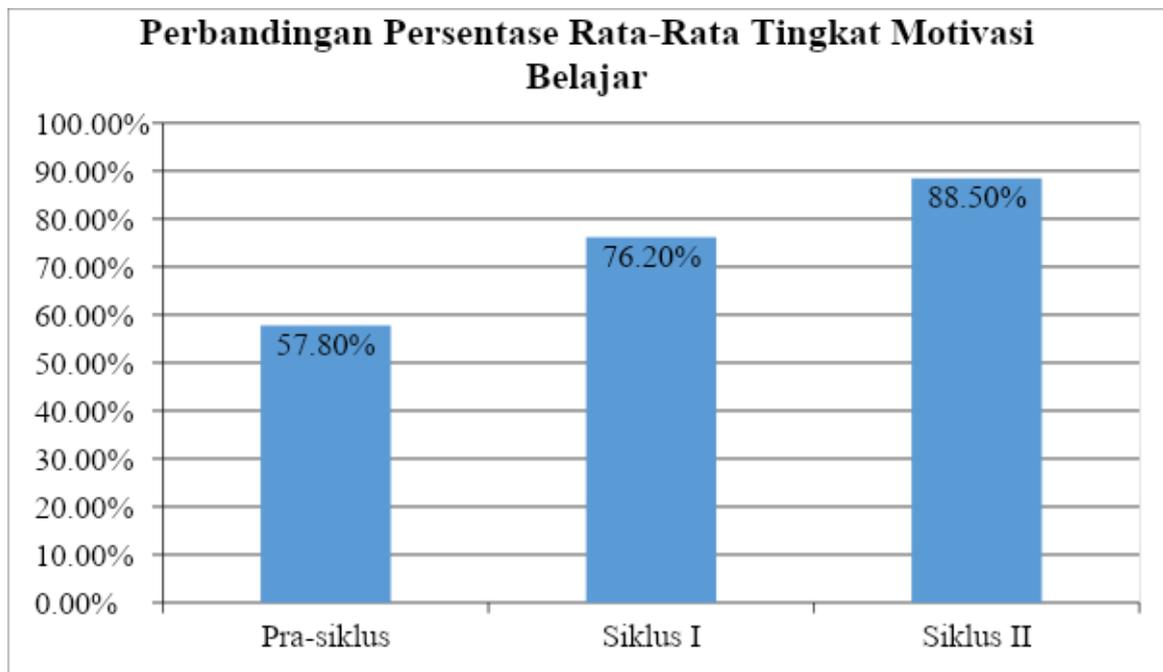
Pada langkah pembelajaran ini, guru memberikan penghargaan kepada peserta didik yang berhasil memperoleh posisi tim terbaik dalam turnamen. Pada siklus I penghargaan diberikan kepada pemenang turnamen dan pemberian motivasi kepada seluruh peserta didik. Sedangkan pada siklus II, penghargaan diberikan pada pemenang turnamen dan *games* serta motivasi kepada seluruh peserta didik. Berikut ini merupakan perbandingan indikator motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran pra-siklus, siklus I, dan siklus II.



Gambar 1. Perbandingan Persentase Indikator Motivasi Belajar

Berdasarkan grafik pada gambar di atas, indikator 2 pada siklus I dan siklus II merupakan indikator dengan ketercapaian paling rendah. Aspek yang diamati pada indikator 2 adalah yakin dengan pendapat yang diutarakan. Hal tersebut terlihat pada peserta didik yang masih pada kegiatan pembelajaran pra siklus memiliki kepercayaan diri yang rendah dalam menyampaikan pendapatnya dan tidak mengerjakan tugas sendiri selama pembelajaran. Kemudian pada siklus I terjadi peningkatan yaitu peserta didik terlihat peningkatan keberanian dan percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya. Pada Indikator 1 yaitu memiliki tekad untuk berhasil terjadi peningkatan yang cukup signifikan dari pembelajaran pra siklus ke pembelajaran siklus I. Hal tersebut terlihat dari peserta didik yang sebelumnya pada kegiatan pra siklus kurang semangat dalam pembelajaran dan mudah putus asa dalam menghadapi kesulitan mengalami peningkatan antusiasme dalam pembelajaran. Pada indikator 5 yaitu adanya kegiatan yang menyenangkan dan menarik dalam belajar memperoleh persentase paling tinggi dalam siklus II. Hal tersebut terlihat dalam pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan permainan dan turnamen secara berkelompok dapat menarik minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran.

Berikut ini merupakan perbandingan rata-rata tingkat motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran pra-siklus, siklus I, dan siklus II.



Gambar 2. Perbandingan Persentase Rata-Rata Tingkat Motivasi Belajar

Berdasarkan grafik pada gambar 1., terlihat perbandingan capaian rata-rata tingkat motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut dikarenakan model pembelajaran TGT yang didalamnya terdapat permainan dan turnamen memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar sambil bersenang-senang. Thalita (2019) mengatakan bahwa model pembelajaran TGT juga mampu memberikan dorongan untuk peserta didik dalam melakukan kegiatan fisik maupun mental sehingga peserta didik dapat aktif dan mengikuti pembelajaran dengan antusias.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII C SMP Negeri 31 Semarang. Keberhasilan penelitian ini dapat dilihat dari pencapaian rata-rata tingkat motivasi belajar peserta didik baik di siklus I dan siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik, Oemar. (2002). Psikologi Belajar dan Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Ibrahim, Muslim: dkk. (2000). Pembelajaran Kooperatif. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Noor, M. (2018). Penggunaan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Sekolah Dasar. *al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 1(1).
- Rahman, S. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Ratnadi. (2003). Model Aplikasi Peer Tutoring Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. Mataram: Multi Pindo.
- Soemanto, Wasty. (2006). Psikologi Pendidikan. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147-156.