
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SD

Hardiyanti Ridwan¹, Latang², Sriwahyuni³

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Email: hardianti.ridwan01@gmail.com

² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

Email: latang@gmail.com

³ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, UPT SPF SD Negeri Pajajiang

Email: sriwahyuni@gmail.com

Artikel info

Received; 7-04-2022

Revised; 10-04-2022

Accepted; 25-04-2022

Published; 16-04-2022

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa dalam menunjukkan minat belajar, Permasalahan tersebut didasari oleh data awal yang didapatkan dari hasil observasi. Penelitian ini meneliti tentang penerapan model kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*). Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan penerapan model kooperatif tipe TGT dan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas I sekolah dasar. Pelaksanaan penelitian menggunakan metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dilakukan dengan subjek penelitian siswa kelas IV SD P di kecamatan Pajajiang Kota Makassar. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, tiap siklus terbagi dalam 4 kali pertemuan dan masing-masing siklusnya terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Dari hasil angket motivasi siklus I kepada 28 siswa diperoleh 21 siswa (75%) sangat termotivasi. Sedangkan pada siklus II diperoleh hasil 25 (89%) sangat termotivasi. Dari hasil posttest siklus I dengan nilai KKM 74, yang tuntas sebanyak 57,1 % (16) siswa dan belum tuntas 12 siswa atau 42,9 %. Sedangkan hasil dari posttest siklus II ada peningkatan, bahwa siswa yang mendapat nilai tuntas adalah 24 siswa (85,7%), dan belum tuntas 4 siswa (14,3%). Berdasarkan data siklus I dan siklus II sangat signifikan adanya kepuasan siswa terhadap pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Key words:

Tgt, motivasi belajar



artikel global journal basic education dengan akses terbuka dibawah lisensi

CC BY-4.0

PENDAHULUAN

Adanya keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang meningkat, hal ini tidak lepas dari metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam penyampaian materi pelajaran. Penggunaan metode yang kurang tepat dapat menimbulkan kebosanan, kurang dipahami dan monoton, sehingga siswa tidak termotivasi untuk belajar dan

masih rendahnya hasil belajar matematika disebabkan oleh masih dominannya skill menghafal daripada skill memproses, disamping juga factor motivasi.

Penggunaan metode pengajaran konvensional melalui ceramah telah menyebabkan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar, sehingga guru harus pandai menciptakan suasana yang menarik agar siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Ini dapat dilakukan dengan memilih metode pembelajaran yang dapat menginspirasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Dalam pendekatan pembelajaran kooperatif, harapannya adalah siswa akan saling berkolaborasi, berdiskusi, dan berargumen untuk meningkatkan pemahaman mereka secara bersama-sama, serta mengatasi kesenjangan pemahaman yang ada di antara mereka. (Slavin, 2009, p.4)

Motivasi siswa dalam belajar adalah salah satu kunci keberhasilan dalam pendidikan, motivasi siswa yang tinggi dalam pelajaran tentunya akan menjadikan siswa tertarik terhadap mata pelajaran yang diajarkan serta siswa mempunyai antusias yang tinggi terhadap pelajaran yang diajarkan tersebut sehingga materi pembelajaran dapat dengan mudah diserap oleh siswa. Sebaliknya apabila siswa tidak memiliki motivasi yang tinggi siswa tersebut tentunya tidak memiliki antusias yang tinggi juga terhadap pelajaran yang diajarkan sehingga materi pembelajaran sulit untuk diserap oleh siswa.

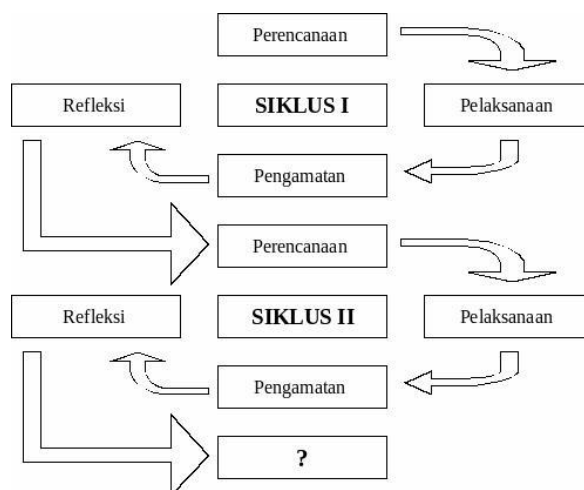
Motivasi sangat menentukan keinginan siswa untuk belajar, sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Hasil nilai ulangan tengah semester genap kelas VIII B pada tahun pelajaran 2016/2017 rata-rata 6,45 dengan KKM 74, oleh karena itu masih sangat perlu adanya peningkatan motivasi belajar untuk meningkatkan hasil belajar IPS. Model pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan pada kondisi siswa yang pasif adalah model pembelajaran yang sifatnya aktif, inovatif dan kreatif, sehingga dapat memicu peran serta dari siswa untuk terus berkarya dan menggali pengetahuannya yang telah ada serta membuat suasana belajar lebih nyaman dan menyenangkan. Belajar juga merupakan kedekatan berbagai macam hal, bukan sekedar pengulangan atau hafalan (Silberman, 2014, p.27).

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa salah satu model pembelajaran yang efektif untuk diterapkan pada siswa pasif dan kurang semangat belajar adalah pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*), Pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu dari model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement, dan siswa dapat belajar lebih rileks, sehingga siswa tidak merasa terpaksa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Ada 5 (lima) komponen dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT (Komalasari, 2013, p. 67; Rakhmadhani, Yamtinah, & Utomo, 2013; Wati, Haryanto, & Supriyoko, 2017) yaitu: (1). Presentasi di kelas, guru menyampaikan materi dalam presentasi kelas, (2) Tim, kelompok terdiri atas 4-5 orang siswa, tim dibentuk oleh guru secara heterogen. (3) Permainan (*Game*). *Game* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan untuk menguji pengetahuan siswa dari presentasi kelas dan pelaksanaan kerja tim serta hasil turnamen. (4) Turnamen, yaitu sebuah struktur dimana game berlangsung. Pada saat turnamen masing-masing anggota kelompoknya yang setingkat kemampuannya dalam satu pertandingan atau turnamen yang dikenal dengan "*Tournament Table*", (5) Penghargaan kelompok (*team recognise*). Berdasarkan penjelasan tersebut peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian tentang penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran matematika kelas V SD N di Kecamatan Pajjiaing Kota Makassar

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) bertujuan untuk penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) bertujuan untuk memecahkan permasalahan dalam pengembangan profesinya (Suharjono, 2012, p. 21). Prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan Langkah-langkah siklus Melalui urutan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Arikunto, 2008, pp. 1721).



Gambar 1. Tahap-tahap penelitian tindakan kelas

Penelitian ini berlokasi di Jalan Pajjaiang. Kelompok yang diteliti 28 siswa kelas IV tahun ajaran 2023/2024. Dari 28 siswa, pria 16 orang dan wanita 12 orang. Kelas IV ini dijadikan subyek penelitian karena hasil ulangan tengah semester ganjil kelas ini lebih rendah dibandingkan dengan kelas lain. Topik yang digunakan untuk menganalisis pengaruh penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT) pada motivasi belajar siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dari hasil penyebaran angket motivasi pada siklus I diperoleh hasil 1 siswa (3,6%) belum termotivasi, 6 siswa (21,4%) termotivasi sedang, dan 21 siswa (75%) sangat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran matematika menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*), Sedangkan pada siklus II diperoleh hasil 3 siswa (11%) termotivasi sedang dan 25 (89%) sudah sangat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran matematika menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*), Maka dari hasil angket motivasi sudah sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian.

Tabel 1. Data Peningkatan Motivasi Belajar

Rentang	Frekuensi I	%	Frekuensi II	%	Tingkatan
30 - 59	1	3,6	-	-	Rendah
60 - 89	6	21,4	3	11	Sedang
90 - 120	21	75	25	89	Tinggi
Jumlah	28	100	28	100	

Pembahasan

Penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT (Timed Group Tournament) dalam kelas membutuhkan integrasi tujuh prinsip utama pembelajaran yang efektif, seperti konstruktivisme, penggunaan pertanyaan, eksplorasi, pembelajaran melalui interaksi sosial, pemberian contoh, refleksi, dan penilaian autentik. Untuk menerapkan TGT dengan baik, persiapan yang matang sangatlah penting. Persiapan ini meliputi penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyusun materi kerja siswa, membuat lembar penilaian skor, menentukan kelompok diskusi dan turnamen, menyiapkan ruang dan perlengkapan untuk kegiatan turnamen, serta menyusun kartu soal untuk turnamen. Sebelumnya, diperlukan pembentukan kelas yang beragam agar mewakili variasi jenis kelamin dan kemampuan belajar siswa. Hal ini didasarkan pada hasil evaluasi awal (pretest) untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.

Setelah dibuat perencanaan dengan matang, maka guru harus melaksanakan tindakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat, guru harus dapat memotivasi siswa untuk saling bekerja sama dan menjaga kekompakan.

Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran TGT

Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa kelebihan, yaitu suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada siswa, siswa bersemangat dan tidak bosan saat pembelajaran karena adanya permainan dan turnamen yang memperutkan *reward* dalam model TGT, Siswa berani dan percaya diri dalam memberikan atau mengemukakan pendapat atau jawabannya.

Kelemahan Model Pembelajaran TGT

Terdapat beberapa kelemahan dalam model pembelajaran ini. Pertama, ini memerlukan waktu lebih lama dalam menjelaskan materi pelajaran karena membutuhkan waktu tambahan untuk kegiatan turnamen. Selain itu, menurut hasil wawancara, kelemahan dari model TGT adalah suasana kelas yang bisa menjadi bising dan ramai, yang mungkin mengganggu fokus siswa karena setiap kelompok diharapkan untuk berdiskusi aktif, memungkinkan setiap anggota kelompok untuk berpartisipasi secara penuh. Ketika dilakukan turnamen, suasana kelas bisa semakin ramai. Selain itu, pada saat pembentukan kelompok turnamen, guru mengalami kesulitan dalam mengelompokkan siswa yang memiliki tingkat kemampuan yang beragam secara akademis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke Hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan hidayah yang diberikan sehingga karya ini bisa disusun dengan baik. Terima kasih kepada segenap pihak Universitas Negeri Makassar, Program Studi Pendidikan Profesi Guru, dosen pembimbing lapangan, guru pamong yang telah membimbing dan memberikan arahan kepada penulis. Terima kasih keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan berbagai hal dengan baik. Dan juga diucapkan terima kasih kepada SD N P yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut sehingga

penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Terima kasih kepada rekan-rekan seperjuangan PGSD 005 dan sahabat-sahabat penulis yang senantiasa mendampingi selama penyusunan karya ini.

PENUTUP

Simpulan

Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar Sejarah siswa kelas IV SD N P Tahun Ajaran 2023/2024. Peningkatan motivasi tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan motivasi dalam setiap siklus yang diperoleh melalui hasil angket yang diisi oleh siswa dan lembar observasi yang diisi oleh observer.

Saran

Peneliti menyarankan kepada guru untuk dapat menggunakan atau mengembangkan model pembelajaran *Team Games Tournament* sebagai salah satu alternatif pembelajaran matematika karena dengan model ini siswa tidak cepat bosan, siswa menjadi lebih aktif dan siswa menjadi lebih percaya diri sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2008). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara
- Darsono, M., Sugandhi, A., Martensi, R. K. Sutadi, S., & Nugroho. (2000). *Belajar dan pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang.
- Hamalik, O. (2012). *Psikologi belajar dan mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Kirkpatrick, D.L. (1998). *Evaluating training programs, the four level (2nd ed)*. San Francisco: McGraw-Hill Education
- Komalasari, K. (2013). *Pembelajaran kontekstual konsep dan aplikasi*. Bandung: PT. Retika Aditama
- Lie, A. (2010). *Cooperative learning*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia Kompas Gramedia Building.
- Mulyasa, E. (2006). *Kurikulum yang disempurnakan pengembangan standar kompetensi dan kompetensi dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rakhmadhani, N., Yamtinah, S., & Utomo, S. B. (2013). Pengaruh penggunaan metode teams games tournaments berbantuan media teka-teki silang dan ular tangga dengan motivasi belajar terhadap prestasi siswa pada materi koloid kelas XI SMA Negeri 1 Simo tahun pelajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 2(4), 190-197.
- Ridwan, A., & Sumadi, S. (2017). Upaya meningkatkan motivasi, kreativitas, dan prestasi belajar IPA dengan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 5(1), 44-48. doi:http://dx.doi.org/10.30738/wiyata_dharma.v5i1.3219