

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPS TEMA PERMAINAN PADA SISWA KELAS III DI SDN YOSOWILANGUN LOR 01 LUMAJANG

(Application of Cooperative Learning: Teams Games Tournaments (TGT) Model to Increase Motivation and Learning Outcomes of Social Studies on Playing to the 3rd Grade Students in SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang)

Ainul Yulia Mawaddah, Rahayu, Khutobah

Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember (UNEJ)

Jl. Kalimantan no. 39, Jember 68121

E-mail: rahayu.fkip@gmail.com

Abstrak

Latar belakang penelitian ini berdasarkan observasi awal, wawancara dan dokumentasi, hasil motivasi belajar yang tergolong kriteria cukup dan hasil belajar siswa yang tergolong kriteria rendah kelas III di SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang pada pelajaran IPS. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran IPS Tema Permainan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas III di SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas III melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran IPS Tema Permainan di SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif. Penelitian dilakukan di SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang yang berjumlah 24 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, observasi, angket, dokumentasi dan tes. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, skor rata-rata motivasi belajar siswa secara klasikal sebesar 47,1 tergolong kriteria cukup pada pra siklus. Skor rata-rata motivasi belajar siswa secara klasikal meningkat menjadi 56,1 tergolong kriteria cukup pada siklus I dan pada siklus II 86,6 tergolong kriteria sangat tinggi. Demikian juga skor rata-rata hasil belajar siswa secara klasikal sebesar 59,3 tergolong kriteria kurang pada pra siklus. Skor rata-rata hasil belajar siswa secara klasikal meningkat menjadi 60 tergolong kriteria cukup pada siklus I dan pada siklus II 81,1 tergolong kriteria sangat baik. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa

Kata Kunci: *Teams Games Tournament (TGT)*, motivasi belajar siswa, hasil belajar siswa

Abstract

Based on the first observation, interview and documentation result, motivation of the 3rd grade students was sufficient and learning outcomes are classified as low in social studies. The statement of this problem is how application of Cooperative Learning: Teams Games Tournament (TGT) model can improve student motivation and learning outcomes in social studies on playing to the 3rd grade students at SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang. This research was intended to increase students motivation and learning outcomes of the 3rd grade students by applying cooperative learning: Teams Games Tournament (TGT) model in social studies on playing at SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang. The type of this research is Classroom Action Research (CAR) was conducted in two cycles. Data analysis that is used in this research was descriptive. This research was conducted at SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang. The subjects of this research were the 3rd grade students at SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang consisting of 24 students. Data collection methods include interview, observation, questionnaire, documentation dan test. Based on the research result, it was found that through the application of kooperatif learning: Teams Games Tournamnet (TGT) model, the average score of student motivation in the classical style becomes 47,1 point classically relatively sufficient criteria at the pre-cycle. The average score of student motivation in the classical style was 56,1 point, classically relatively high criteria at the first cycle and 86,1 point classified as very high criteria at the second cycle. Likewise, the average score of learning outcomes classically increased to 59,3 classically classified as less criteria at the pre-cycle. The average score of the learning outcomes classically increased to 60 classically classified sufficient criteria at the first cycle and at the second cycle 81,1 that was categorized as very good. So, this research was increased the motivation and learning outcomes for students.

Keywords: *Cooperatif Learning :Teams Games Tournament (TGT)*, student's motivation, learning outcome

Pendahuluan

Guru dituntut merealisasikan kemampuannya secara optimal dalam proses pembelajaran. Pemilihan strategi dalam proses pembelajaran IPS sangat diperlukan agar materi yang disampaikan dapat diterima siswa dengan baik dan lebih efektif, sehingga motivasi dan hasil belajar siswa meningkat. Berdasarkan hasil observasi awal yaitu data angket, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan peneliti di SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang diketahui, bahwa motivasi dan hasil belajar masih tergolong rendah. Guru belum mengoptimalkan metode yang telah digunakan, kurang memberikan pembelajaran yang inovatif, menyenangkan sehingga pembelajaran kurang berkesan dan bermakna.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara yang dilaksanakan oleh peneliti tanggal 10 Desember 2014 di kelas III SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang bahwa metode pembelajaran yang diterapkan di kelas belum dioptimalkan. Motivasi belajar siswa yang kurang dalam proses pembelajaran mempengaruhi pada hasil belajar siswa rendah.

Hasil wawancara dengan guru kelas III dan tiga siswa sebelum tindakan yang didukung dengan data hasil angket yang diisi oleh siswa kelas III berjumlah 24 siswa, terdapat 5 siswa (19%) dengan kategori motivasi tinggi, 11 siswa (42%) dengan kategori motivasi belajar cukup dan 7 siswa (27%) termasuk dalam kategori motivasi belajar rendah, dan 1 siswa dengan kategori sangat rendah (4%). Tingkat motivasi belajar siswa secara klasikal tergolong cukup dengan skor rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas III SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang yaitu sebesar 47,1.

Berdasarkan data dokumentasi nilai UTS siswa kelas III SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang pada semester genap tahun pelajaran 2014/2015 diperoleh bahwa hasil belajar siswa kelas III SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang tergolong kurang dengan skor rata-rata 59,3. Dari 24 siswa, 2 siswa (8%) yang mendapat nilai sangat baik (80-100), 3 siswa (12%) yang mendapat nilai baik (70-79), 9 siswa (38%) yang mendapat nilai cukup (60-69), 7 siswa (29%) yang mendapat nilai kurang (40-59), 3 siswa (13%) yang mendapat nilai sangat kurang (0-39).

Berdasarkan permasalahan tersebut, salah satu pilihan pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Slavin (dalam Yusron, 2008:163) secara umum TGT sama seperti STAD, perbedaannya jika TGT menggunakan turnamen akademik, kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu. Para siswa akan berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang mempunyai kinerja akademik berbeda. Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu

tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok/tim (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Setelah mengikuti game, siswa kembali ke kelompok awal dengan membawa skor yang diperoleh pada saat kuis. Nilai ini dijumlahkan dengan anggota kelompok awal. Kelompok yang mempunyai skor paling tinggi akan mendapatkan penghargaan dari guru. Kelompok tertinggi akan ditempatkan di sebuah papan dengan mendapatkan *reward* bintang secara penuh. Penghargaan bertujuan memotivasi siswa agar lebih giat belajar lagi serta membangkitkan semangat siswa dalam belajar.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPS tema permainan dengan variasi pembelajaran menggunakan permainan dan penghargaan kelompok, mampu menumbuhkan keaktifan siswa, mengembangkan pengetahuan serta menciptakan situasi belajar yang menyenangkan sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat dan pembelajaran dapat lebih bermakna. Motivasi belajar siswa yang meningkat dapat mempengaruhi pada peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPS Tema Permainan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas III di SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang? Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas III melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPS Tema Permainan di SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian dilaksanakan selama 10 Desember 2014 sampai dengan 13 Mei 2015 di SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang pada semester genap tahun pelajaran 2014/2015. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III di SDN SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang dengan jumlah siswa 24 yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan wawancara, observasi, angket, dokumentasi dan tes.

Analisis data yang dilakukan untuk rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

- 1) motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS tema permainan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diperoleh dari skor gabungan hasil rekapitulasi angket

setelah pelaksanaan siklus dan observasi saat pembelajaran berlangsung. Rumus untuk menganalisis tingkat motivasi belajar siswa yaitu:

$$P = \frac{M}{N} \times 100$$

Keterangan:

P_a = skor pencapaian motivasi belajar
 A = jumlah skor motivasi yang diperoleh
 N = jumlah skor maksimal motivasi

Adapun kriteria motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria motivasi belajar siswa

Skor keaktifan	Kategori
81 - 100	Sangat tinggi
61 - 80	Tinggi
41 - 60	Cukup
21 - 40	Kurang
0 - 20	Sangat kurang

(Masyhud, 2015: 71)

2) hasil belajar siswa dianalisis menggunakan rumus:

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = skor pencapaian hasil belajar
 n = jumlah skor hasil belajar yang diperoleh
 N = jumlah skor maksimal hasil belajar

Adapun kriteria hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Kriteria hasil belajar siswa

Rentangan Skor	Kategori
80 - 100	Sangat baik
70 - 79	Baik
60 - 69	Cukup
40 - 59	Kurang
0 - 39	Sangat kurang

(Masyhud, 2015: 67)

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil dari tindakan pendahuluan digunakan sebagai acuan untuk merancang rencana pembelajaran yang digunakan pada siklus I. Hasil refleksi dari pelaksanaan siklus I digunakan untuk melaksanakan tindakan perbaikan pada siklus II.

Pembelajaran pra siklus sudah diterapkan dengan baik namun proses pembelajaran yang diterapkan di kelas belum optimal dan belum membuat variasi dalam pembelajaran. Guru telah membentuk kelas menjadi beberapa kelompok dalam pembelajaran, namun siswa terlihat kurang antusias mengikuti pembelajaran. Keaktifan di dalam pembelajaran cenderung dimiliki siswa berkemampuan tinggi sehingga digunakanlah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I dan siklus II untuk mengatasi permasalahan tersebut. Jika pada pra siklus siswa belum semangat dalam mengikuti pembelajaran, setelah dilakukan tindakan siklus I dan tindakan siklus II motivasi yang nampak saat mengikuti pembelajaran yaitu siswa antusias, *santai* dalam mengikuti diskusi kelompok dengan adanya permainan turnamen akademik dan mendapatkan sebuah *reward* berupa piagam penghargaan, siswa mulai berani aktif berpendapat dan menjawab pertanyaan dari guru. Siswa belajar secara berkelompok yang dibentuk secara heterogen sehingga dalam pembelajaran terdapat interaksi multi arah antara guru dan murid, murid ke guru, dan murid ke murid. Terbukti adanya *reward*, siswa lebih giat dan termotivasi untuk menghasilkan nilai yang baik. Hal ini dapat memberikan dampak positif dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa.

Pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), peneliti menggunakan 2 observer tambahan untuk mengamati motivasi siswa selama siklus berlangsung. Setiap siswa menempati meja turnamen yang sudah tersedia, meja turnamen terdiri dari meja kelompok pembaca, penantang 1, penantang 2, dst. Pada kegiatan presentasi pembelajaran, guru menjelaskan tentang materi tema permainan. Guru memberikan lembar kerja yang harus dikerjakan secara berkelompok, kemudian meminta siswa mempresentasikan jawaban hasil diskusi dengan masing-masing kelompoknya secara bergantian. Sementara itu siswa yang tidak presentasi menanggapi jawaban temannya, dengan demikian dapat pemeratakan partisipasi siswa dalam berpendapat dan menjawab pertanyaan dari guru, sehingga tidak hanya siswa tertentu saja yang terlibat aktif dalam pembelajaran. Pada kegiatan selanjutnya team permainan dalam proses pembelajaran dimulai oleh kelompok pembaca yang harus mengambil soal bernomor dengan poin 25 dan harus menjawabnya. Jika tidak bisa maka penantang berhak menjawab, begitu seterusnya hingga selesai alokasi waktu yang disediakan. Kelompok yang mendapat sesuai point terbanyak akan

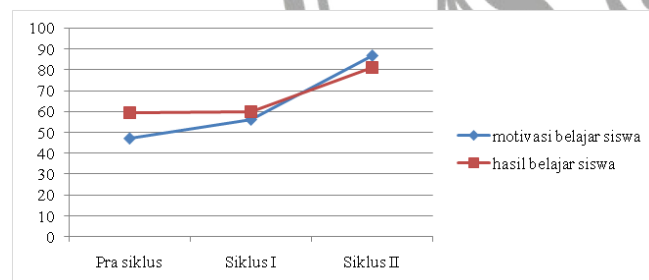
dinyatakan sebagai pemenang (*Best Group*) sehingga berhak mendapatkan piagam penghargaan.

Skor rata-rata motivasi belajar siswa secara klasikal pada pra siklus sebesar 47,1, meningkat menjadi 56,1 (kategori cukup) pada siklus I, dan pada siklus II semakin meningkat menjadi 86,6 (kategori sangat tinggi). Skor rata-rata hasil belajar siswa secara klasikal pada pra siklus sebesar 59,3 sedangkan pada siklus I meningkat menjadi 60 (kategori cukup baik) dan pada siklus II meningkat menjadi 81,1 (kategori sangat baik). Peningkatan skor rata-rata secara klasikal motivasi dan hasil belajar siswa pra siklus, siklus I, dan siklus II akan dijelaskan secara rinci melalui tabel dan gambar sebagai berikut.

Tabel 3. Tabel Peningkatan Skor Rata-Rata Secara Klasikal Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

No.	Tahap	Skor rata-rata klasikal motivasi belajar siswa	Skor rata-rata klasikal hasil belajar siswa
1	Pra siklus	47.1	59.3
2	Siklus 1	56.1	60
3	Siklus 2	86.6	81.1

Gambar 1. Diagram peningkatan skor rata-rata secara klasikal motivasi dan hasil belajar siswa pra siklus, siklus I, dan siklus II



Berdasarkan uraian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPS tema permainan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di kelas III SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas III di SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang semester genap tahun ajaran 2014/2015. Skor rata-rata motivasi belajar siswa pada siklus I menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari prasiklus sebesar 8,6 poin dari 47,1 menjadi 56,1. Pada siklus II, skor rata-rata motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 30,5 poin dari 56,1 menjadi 86,6.
- penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas III di SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang semester genap tahun ajaran 2014/2015. Skor rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari prasiklus sebesar 0,7 poin dari 59,3 menjadi 60. Pada siklus II, skor rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 21,1 poin dari 60 menjadi 81,1.

Berdasarkan hasil tersebut, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas III dalam pembelajaran IPS Tema Permainan di SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang. Saran yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi yang berbeda.

Daftar Pustaka

- [1] Ekawarana. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta Selatan: Referensi (GP Press Group).
- [2] Masyud, M. S. 2015. *Analisis Data Statistik Untuk Penelitian Pendidikan Sederhana*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK)
- [3] Sardiman, A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rosdakarya.
- [4] Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- [5] Yusron, Narulita. 2005. *Cooperatif Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Penerbit Nusa Media.