
Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VII.A Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di UPT SPF SMPN 21 Makassar

Nidya Nurafifah Mansur; Ismail; Andi Hermawati

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Prodi IPA Universitas Negeri Makassar; Jurusan Biologi
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar;

SMPN 21 Makassar

email: nurafifah.nidya@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT). Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, refleksi dan tindak lanjut. Seperti yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart penelitian tindakan ini diawali oleh suatu kajian terhadap sebuah masalah yang terjadi di kelas secara sistematis. Hasil dari kajian ini kemudian dijadikan dasar untuk menyusun rencana kerja berupa tindakan sebagai upaya untuk memecahkan atau mengatasi masalah tersebut. Kegiatan berikutnya dilanjutkan dengan observasi dan evaluasi yang hasilnya nanti digunakan sebagai masukan dalam refleksi. Kemudian hasil refleksi akan dijadikan dasar untuk menentukan perbaikan serta penyempurnaan tindakan selanjutnya. Hasil dari penelitian ini motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup baik yaitu kategori tinggi yang semula menunjukkan presentase sebesar 0% meningkat menjadi 59% dan kategori rendah yang semula tinggi sebesar 62% menurun menjadi 10%. Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA.

Kata Kunci: Penerapan, TGT (*Teams Games Tournament*), Motivasi Belajar, IPA

A. PENDAHULUAN

Keberhasilan proses pembelajaran di kelas tidak hanya ditentukan oleh faktor internal, seperti pengetahuan intelektual siswa akan tetapi juga dipengaruhi oleh beberapa faktor eksternal, seperti lingkungan belajar, situasi kelas, dan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa merupakan kunci utama keberhasilan pembelajaran di kelas karena berkaitan dengan kegiatan yang dilakukannya dan hasil belajar yang dicapai.

Dalam praktiknya, kegiatan belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar peserta didik, seperti yang dikemukakan oleh [1] yang mengatakan bahwa motivasi belajar merupakan daya penggerak dalam diri siswa yang menjamin kelangsungan pembelajaran sehingga memberikan arah pada kegiatan belajar serta tercapainya tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu sendiri. Motivasi siswa yang tinggi dalam kegiatan belajar mengajar akan menjadikan siswa tertarik terhadap

mata pelajaran tersebut sehingga siswa memiliki rasa antusiasme yang tinggi terhadap materi pelajaran. Sebaliknya, apabila siswa tidak memiliki motivasi yang tinggi maka siswa tentunya akan merasa kesulitan selama kegiatan pembelajaran serta materi pelajaran akan sulit untuk diserap siswa.

Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah faktor motivasi intrinsik yaitu dorongan yang berasal dari dalam diri individu yang memberi pengaruh terhadap kemauan untuk belajar, dan faktor motivasi ekstrinsik yaitu dorongan yang berasal dari luar diri individu tetapi memberi pengaruh terhadap kemauan untuk belajar [2]. Dimensi motivasi belajar siswa dapat dibagi menjadi dua yaitu dimensi motivasi belajar intrinsik dan dimensi motivasi belajar ekstrinsik. Dari tiap-tiap dimensi dijabarkan menjadi beberapa indikator, diantaranya: dimensi motivasi belajar intrinsik memiliki indikator ketekunan dalam belajar, ulet dalam menghadapi kesulitan, minat dan ketajaman perhatian dalam belajar, berprestasi dalam belajar, dan mandiri dalam belajar. Sedangkan untuk indikator motivasi belajar ekstrinsik adalah pujian, peraturan, tata tertib, teladan guru, dan orang tua. [3]

Hasil observasi yang telah dilakukan pada lokasi penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki motivasi belajar yang rendah pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Hal ini terlihat pada tingkah laku peserta didik selama proses pembelajaran dikelas berlangsung. Peserta didik terlihat tidak memperhatikan guru selama pembelajaran, peserta didik cenderung pasif ketika guru mulai memberikan beberapa pertanyaan selama proses pembelajaran berlangsung, beberapa peserta didik terlihat sibuk dengan aktivitasnya sendiri dan kurangnya interaksi dengan teman sebangku selama pembelajaran berlangsung.

Dalam hal ini, guru memiliki peranan penting untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik agar pembelajaran yang dilakukan dapat terlaksana dengan baik yaitu dengan terlibatnya peserta didik secara aktif di kelas [4]. Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dapat dilakukan melalui penggunaan model, metode serta strategi pembelajaran yang lebih interaktif dengan melibatkan peserta didik dalam diskusi kelompok, penggunaan model pembelajaran yang berfokus pada peserta didik, maupun penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Serta penyampaian materi dengan penggunaan kalimat sederhana yang mudah dipahami oleh peserta didik.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa adalah dengan cara Model pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) [5]. Model pembelajaran TGT ini melibatkan semua siswa dan siswa dituntut untuk aktif agar dapat lebih unggul dari teman atau kelompok yang lainnya. Selain itu juga Model pembelajaran TGT adalah pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan sehingga siswa akan tertarik dengan kegiatan belajar mengajar. Pada dasarnya pola dari metode ini adalah memberikan materi terhadap siswa sesuai dengan rencana pembelajaran lalu mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok secara heterogen dan memberikan permainan terhadap siswa [6]. Permainan yang ada dalam Model pembelajaran TGT akan menjadikan pelajaran lebih menyenangkan sehingga siswa akan termotivasi untuk mengikuti pelajaran dengan perasaan senang sedangkan tournament akan menjadikan siswa lebih aktif karena memiliki tujuan yaitu peserta didik ingin lebih unggul dari tim atau peserta didik lainnya. Berdasarkan penjelasan tersebut peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian tentang penerapan model pembelajaran Team Games Tournament untuk meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran IPA kelas VII.A di UPT SPF SMPN 21 Makassar.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian dengan variasi khusus dari penelitian tindakan (action research). Penelitian tindakan kelas memiliki andil yang cukup besar dan strategis dalam upaya meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif yang dilaksanakan sinergis antara peneliti, guru pamong dan juga dosen pembimbing. Penelitian tersebut merupakan penelitian dengan tujuan memperbaharui pembelajaran di kelas agar menjadi lebih baik. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April-Mei

2024 di UPT SPF SMPN 21 Makassar dengan subjek penelitian peserta didik kelas VII.A berjumlah 29 orang. Tujuan penelitian tindakan kelas kolaboratif ini ialah meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Penelitian ini terdiri dari beberapa siklus yaitu prasiklus, siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan diantaranya tahap perencanaan, pelaksanaan, refleksi, dan tindak lanjut. Tahap perencanaan dilakukan dengan menyusun perangkat pembelajaran dan angket motivasi belajar serta memilih media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran. Tahap selanjutnya yaitu tahap pelaksanaan dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe team games tournament (TGT) berbantuan media yang mampu meningkatkan motivasi peserta didik. Pada tahap refleksi, peneliti melakukan observasi terhadap perubahan tingkah laku peserta didik didalam kelas dengan mengisi lembar observasi sehingga dapat mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk dianalisis. Data yang telah dianalisis dijadikan landasan dalam menarik kesimpulan dan menjadi bahan dalam menentukan rencana tindak lanjut kedepannya. Analisis data dilakukan menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Teknik dalam analisis data dilakukan dengan penghitungan jumlah hasil observasi peserta didik pada lembar observasi motivasi belajar yang telah diberikan dan menghitung nilai persentase. Teknik analisis data dilakukan dengan menghitung jumlah hasil observasi peserta didik pada lembar observasi motivasi belajar yang telah diisi oleh peneliti dan mencari nilai persentasenya. Lembar observasi motivasi belajar terdiri dari 6 aspek yang dinilai dengan skor masing-masing 1. Berdasarkan lembar observasi motivasi ini diketahui kriteria penilaian lembar observasi sebagai berikut : 1-2 (kurang), 3-4 (sedang), 5-6 (tinggi).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VII.A di UPT SPF SMPN 21 Makassar. Adapun tabel perbandingan data dari siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Perbandingan Hasil Penelitian Pada Lembar Pengamatan Motivasi Belajar Siswa

Kategori	Siklus I		Siklus II	
	f	%	f	%
Tinggi	0	0%	17	59%
Sedang	11	38%	9	31%
Kurang	18	62%	3	10%

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan tabel perbandingan hasil penelitian motivasi belajar siswa tersebut maka dapat diketahui bahwa motivasi belajar dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada mata pelajaran IPA kelas VII.A mengalami peningkatan yang cukup baik dari siklus I sampai siklus II. Hal ini dapat dilihat dari tabel tersebut, dimana kategori tinggi yang semula menunjukkan presentase sebesar 0% meningkat menjadi 59%, kategori sedang yang semula 38% menurun menjadi 31%, dan kategori rendah yang semula 62% menurun menjadi 10%. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VII.A pada mata pelajaran IPA.

Pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan, dimana pertemuan pertama dengan sub materi Bumi dan Tata Surya yang dilaksanakan dalam 2 jam pelajaran dengan menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) dan mengelompokkan peserta didik berdasarkan kemampuan kognitif dari hasil pengamatan selama melaksanakan Praktik Pembelajaran Terbimbing (PPT) selama kurang lebih 3 pertemuan sebelum siklus penelitian dimulai. Setelah membagi peserta didik kedalam kelompok baru yang telah disesuaikan dengan

kemampuan kognitifnya dan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siklus I, keaktifan belajar peserta didik dinilai masih kurang berdasarkan lembar pengamatan motivasi belajar peserta didik sehingga dapat disimpulkan peserta didik masih memiliki motivasi belajar yang kurang.

Selanjutnya, pada siklus II dengan sub materi terakhir yaitu pentingnya matahari dilakukan dengan 2 jam pelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Adapun tindakan yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut ialah dengan memperbaharui LKPD model TGT yang telah dibuat berbeda dengan sebelumnya dengan menambahkan permainan yang beragam seperti penyelesaian puzzle dan permainan labirin. Berdasarkan hasil pengamatan, peserta didik lebih tertib dan fokus selama proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang diawali dengan penayangan video stimulus mengenai rotasi dan revolusi bumi serta terjadinya siang dan malam.

Dilihat dari perolehan data penelitian yang menunjukkan peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas VII.A pada mata pelajaran IPA, maka hal tersebut dapat membuktikan bahwa penerapan TGT membawa dampak yang baik. Berdasarkan penelitian kelas yang telah dilakukan di kelas ini, penerapan TGT mampu menumbuhkan minat dan semangat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. TGT juga mengasah kemampuan peserta didik dalam berkompetisi sehingga dapat memberikan pengalaman tersendiri bagi mereka. Selain itu, penguasaan materi pada mata pelajaran IPA juga menjadi lebih baik dari sebelumnya dilihat dari evaluasi pembelajaran yang menunjukkan hasil yang bagus.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan TGT mampu menumbuhkan minat dan semangat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. TGT juga mengasah kemampuan peserta didik dalam berkompetisi sehingga dapat memberikan pengalaman tersendiri bagi mereka. Selain itu, peserta didik menjadi lebih aktif dalam berpartisipasi dan berkompetisi untuk mengemukakan jawabannya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dampak dari penerapan TGT ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VII.A pada mata pelajaran IPA.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, Depok: Rajawali Pers, 2018.
- [2] C. Qotimah And T. Haryati, "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Tgt Dalam Pembelajaran Ppkn Kelas Viii Di Smpn 2 Plantungan Kabupaten Kendal," *Jurnal Spirit Edukasia*, Vol. 3, No. 1, Pp. 1-7, 2023.
- [3] C. Qotimah And T. Haryati, "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Tgt Dalam Pembelajaran Ppkn Kelas Viii Di Smpn 2 Plantungan Kabupaten Kendal," *Jurnal Spirit Edukasia*, Vol. 3, No. 1, Pp. 1-7, 2023.
- [4] D. Y. Rachman And M. N. Rokhman, "Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018," *Jurnal Pendidikan Sejarah*, Vol. 5, 2018.
- [5] M. F. Fauzi, Buhun And A. Purwadi, "The Influence Of Teams Games Tournament (Tgt) Toward Student's Interest In Arabic Language Learning," *Journal Of Arabic Language Teaching, Linguistic And Literature*, Vol. 2, No. 2, 2019.

- [6] N. R. Handayani And I. G. Abadi, "Pengaruh Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Media Gambar Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas Iv Sd.," *Mimbar Ilmu Undiksha*, Vol. 1, No. 25, Pp. 120-131, 2020.