

Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPA Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Menggunakan Strategi Teams Games Tournament (TGT) di Kelas VII/A5 UPT SPF SMP Negeri 5 Makassar

Andriyana; Muhammad Anwar; Sitti Mardiah

Pendidikan Profesi Guru Universitas Negeri Makassar; Universitas Negeri Makassar;
UPT SPF SMP Negeri 5 Makassar
email: andriyanahmd14@email.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VII/A5 SMP Negeri 5 Makassar melalui penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan menggunakan strategi Teams Games Tournament (TGT). Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket/kuisisioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran PBL dengan menggunakan strategi TGT dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VII/A5 SMP Negeri 5 Makassar. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya skor motivasi belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II. Setelah dilaksanakan siklus I terjadi peningkatan nilai rata-rata yaitu menjadi sebesar 65,62%, akan tetapi motivasi belajar peserta didik masih tetap berada pada kategori sedang. Setelah menyelesaikan pembelajaran sampai dengan siklus II, terjadi peningkatan nilai rata-rata yang cukup besar yaitu menjadi 81,93% dan motivasi belajar peserta didik meningkat dan berada pada kategori tinggi. Peningkatan ini juga didukung dengan hasil observasi dan angket/kuisisioner yang menunjukkan bahwa peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model serta metode pembelajaran sangat berpengaruh dengan motivasi belajar peserta didik. Penerapan pendekatan TGT yang diintegrasikan dalam model pembelajaran Problem Based Learning terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA.

Kata Kunci: : *Motivasi Belajar, Problem Based Learning, Teams Games Tournament*

A. PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi akan lebih tekun dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga mereka akan lebih mudah memahami materi dan mencapai hasil belajar yang optimal. Dengan motivasi belajar peserta didik yang tinggi sehingga menciptakan kelas yang kondusif dan menjadikan peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan terlibatnya peserta didik saat belajar^[6]. Pelaksanaan pembelajaran telah berubah, dan peserta didik tidak hanya dilihat sebagai objek pembelajaran, tetapi harus berperan aktif dalam proses pembelajaran, menjadi tim dalam proses pembelajaran, dan memungkinkan peserta didik menjadi pembelajar yang aktif dan guru menjadi fasilitator yang kreatif^[1].

Mata pelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk dipelajari oleh peserta didik. IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) merupakan salah satu disiplin ilmu yang bertujuan untuk menemukan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap sains, teknologi dan masyarakat, mengembangkan keterampilan proses untuk memahami alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan^[4]. IPA membantu peserta didik untuk memahami fenomena alam dan mengembangkan keterampilan berpikir ilmiah. Namun, banyak peserta didik yang merasa kesulitan dan tidak tertarik dengan mata pelajaran ini. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti metode pembelajaran yang tidak menarik, materi pelajaran yang terlalu abstrak, dan kurangnya motivasi belajar peserta didik.

Pembelajaran yang kurang efektif dan menarik perhatian peserta didik sering kali membuat peserta didik merasa tidak semangat, kurang memperhatikan dan bahkan terlihat bosan ketika mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung. Peserta didik yang tidak semangat dalam mengikuti proses pembelajaran maka akan berakibat pada tidak tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pembelajaran yang bermakna merupakan proses belajar yang diharapkan bagi peserta didik, dimana peserta didik dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran serta menemukan langsung pengetahuan tersebut^[9].

Berdasarkan uraian di atas, maka salah satu alternatif pemecahan dari permasalahan dalam pembelajaran tersebut adalah penerapan model pembelajaran inovatif yaitu perpaduan antara model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dipadu dengan *Team Games Tournament* (TGT). *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan menekankan pada pemecahan masalah. Dalam *Problem Based Learning* (PBL), peserta didik diberikan masalah yang nyata untuk dipecahkan, dan mereka harus menggunakan pengetahuan dan keterampilan mereka untuk menemukan solusinya.

Strategi *Teams Games Tournament* (TGT) dapat digunakan untuk melengkapi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). TGT adalah strategi pembelajaran kooperatif yang membagi peserta didik menjadi beberapa tim. Setiap tim kemudian bekerja sama untuk menyelesaikan tugas, dan anggota tim yang paling memahami materi akan membantu anggota tim lainnya. Dengan pembelajaran menggunakan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) peserta didik mempelajari setiap topik materi pelajaran sendiri dalam kelompok ahli dan menemukan penyelesaian masalah materi pembelajaran tersebut, maka peserta didik akan termotivasi belajar dan mempunyai tanggung jawab untuk menguasai materinya, sehingga pembelajaran secara keseluruhan dapat dikatakan berhasil

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan menggunakan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA.

B. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

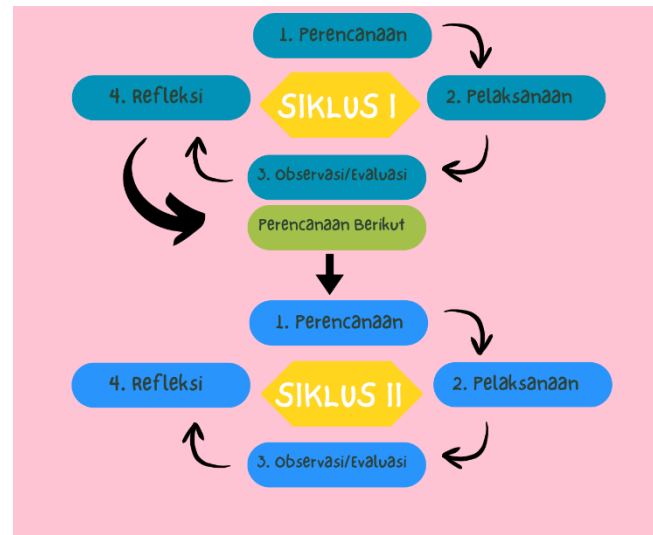
Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan skala likert 1-4 yang terbagi menjadi sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Skala likert ini bertujuan untuk mendeskripsikan motivasi belajar IPA yang diberikan pada saat pengaplikasian model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas VII/A5 semester genap tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 35 orang. Penelitian dilaksanakan mulai tanggal 6 sampai 22 Mei 2024 di kelas VII/A5 UPT SPF SMP Negeri 5 Makassar.

2. Prosedur Kerja Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus yang masing-masing siklus I dan siklus II terdiri atas dua kali pertemuan, dengan langkah-langkah yaitu perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing) dan refleksi (reflecting). Perencanaan diawali dengan menyusun angket dan perangkat pembelajaran untuk kelas. Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan kegiatan pembelajaran, diikuti dengan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang berlangsung.

Terakhir, dilakukan refleksi untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran sebagai bahan evaluasi dan perbaikan untuk pertemuan selanjutnya. Hal tersebut berlangsung selama dua siklus dan setiap siklus diberikan angket motivasi belajar IPA kepada peserta didik untuk mengetahui peningkatan motivasinya.

Gambar 1. Model Siklus Penelitian Tindakan Kelas^[3]



3. Teknik analisis data

Penelitian ini menggunakan dua teknik pengumpulan data, yaitu observasi dan angket/kuisisioner. Observasi melibatkan pengamatan langsung terhadap aktivitas yang sedang berlangsung, sedangkan angket/kuisisioner menggunakan seperangkat pertanyaan tertulis yang diberikan kepada responden untuk dijawab. Angket minat belajar IPA yang diberikan terdiri atas 20 indikator pertanyaan. Data yang diperoleh dari penelitian ini kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif. Teknik analisis data yang digunakan diuraikan sebagai berikut:

a. Presentase motivasi belajar peserta didik

$$\% \text{ skor motivasi peserta didik} = \frac{\sum \text{skor responden}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

b. Presentase rata-rata motivasi belajar peserta didik

$$\text{Persentase rata – rata motivasi belajar} = \frac{\sum \% \text{ skor motivasi peserta didik}}{\sum \text{responden}}$$

Skor yang diperoleh untuk setiap indikator dirata-ratakan dan dikonversikan menjadi persentase. Berikut kriteria yang digunakan untuk menginterpretasikan hasil pengukuran:

Tabel 1. Pedoman Pengkategorian Motivasi Belajar Peserta Didik^[5]

Rentang Motivasi (%)	Kategori
85-100	Sangat tinggi
70-84	Tinggi
55-69	Sedang
40-54	Rendah
0-39	Sangat Rendah

C. KAJIAN PUSTAKA

1. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Motivasi diartikan sebagai suatu usaha seseorang yang disadari karena adanya dorongan untuk bertindak, bergerak, mengarahkan, menjaga tingkah laku untuk mencapai hasil tertentu. Motivasi peserta didik tidak bisa timbul begitu saja, tetapi harus ada dorongan dan rangsangan dari guru untuk mencapai tujuan pembelajaran^[2]. Motivasi belajar dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik^[10]. Motivasi intrinsik adalah dorongan yang berasal dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar karena merasa senang dan tertantang dengan materi pelajaran. Motivasi ekstrinsik adalah dorongan yang berasal dari luar diri individu untuk melakukan kegiatan belajar, misalnya karena ingin mendapatkan nilai yang tinggi atau ingin mendapatkan pujian dari orang tua.

Motivasi adalah istilah yang paling sering digunakan untuk menjelaskan keberhasilan atau kegagalan, hampir semua pakar setuju bahwa suatu teori tentang motivasi berkenaan dengan faktor-faktor yang mendorong tingkah laku dan memberikan arah kepada tingkah laku tersebut^[2]

2. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan menekankan pada pemecahan masalah. *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu pendekatan pengajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks bagi peserta didik untuk belajar berpikir kritis dan keterampilan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran^[8]. Adapun pelaksanaan model pembelajaran berdasarkan masalah meliputi lima tahapan, yaitu: 1) Orientasi peserta didik terhadap masalah autentik, pada tahap ini guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, memotivasi peserta didik terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah, 2) Mengorganisasikan peserta didik, pada tahap ini guru membagi peserta didik ke dalam kelompok, membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah, 3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, pada tahap ini guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen dan penyelidikan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, pada tahap ini guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai, serta 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, pada tahap ini guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan^[4].

3. Strategi Teams Games Tournament (TGT)

Strategi Teams Games Tournament (TGT) merupakan strategi pembelajaran kooperatif yang membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil yang heterogen. Pada pembelajaran kooperatif TGT dalam pembelajaran mengimplikasikan keaktifan peserta didik menjadi suatu kelompok tanpa harus mempertimbangkan perbedaan kompetensi kognitif Peserta didik dalam setiap kelompok bekerja sama untuk mempelajari suatu materi pelajaran^[7]. Setelah mempelajari materi pelajaran, peserta didik mengikuti permainan edukatif untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Peserta didik yang memperoleh nilai tinggi dalam permainan edukatif akan mendapatkan penghargaan.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan mengintegrasikan pendekatan kooperatif *Teams Games Tournament* dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPA dengan materi Bumi dan Tata Surya di UPT SPF SMP Negeri 5 Makassar pada kelas VII/A5. Data penelitian ini diperoleh melalui pengisian angket motivasi belajar peserta didik dan dilakukan analisis hasil angket. Dalam pelaksanaannya dilakukan 2 siklus pembelajaran, yang masing-masing

siklus terdiri dari 2 pembelajaran. Pemberian angket dilakukan pada saat sebelum siklus 1 dimulai (Pretest) dan setelah siklus 1 dan siklus 2 dilaksanakan (Postest).

Data perolehan skor, persentase, serta pengkategorian motivasi belajar peserta didik kelas VII/A5 pada kegiatan Pretest dirangkum menjadi satu dalam tabel 2

Tabel 2. Data Pretest Motivasi Belajar Kelas VII/A5

Jumlah Peserta Didik	Kategori	Persentase
0	Sangat Tinggi	0,00%
8	Tinggi	22,86%
16	Sedang	45,71%
6	Rendah	17,14%
5	Sangat Rendah	14,29%
Rata-Rata	Sedang	60,00%

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan data pada tabel 2, diperoleh hasil bahwa motivasi belajar peserta didik pada saat pretest atau sebelum diberikan perlakuan berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 60.00%. Sebelum diberikan perlakuan, pembelajaran di kelas berjalan dengan kondisi peserta didik yang pasif dan kebanyakan tidak tertarik dengan pembelajaran.

Tabel 3. Data Post Test Siklus I Motivasi Belajar Kelas VII/A5

Jumlah Peserta Didik	Kategori	Persentase
1	Sangat Tinggi	2,86%
21	Tinggi	60,00%
3	Sedang	8,57%
10	Rendah	28,57%
0	Sangat Rendah	0,00%
Rata-Rata	Sedang	65,62%

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan data pada tabel 3, diperoleh hasil bahwa motivasi belajar peserta didik pada saat Post Test siklus 1 terjadi peningkatan persentase yaitu menjadi sebesar 65,62% tetapi masih berada pada kategori sedang. Pada siklus I, pembelajaran berlangsung dengan lancar meskipun beberapa peserta didik masih terlihat pasif. Dengan diberikan TGT dalam pembelajaran, partisipasi peserta didik mulai mengalami peningkatan.

Tabel 4. Data Post Test Siklus I Motivasi Belajar Kelas VII/A5

Jumlah Peserta Didik	Kategori	Persentase
11	Sangat Tinggi	31,43%
24	Tinggi	68,57%
0	Sedang	0,00%
0	Rendah	0,00%
0	Sangat Rendah	0,00%
Rata-Rata	Tinggi	81,93%

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan data pada tabel 4, diperoleh hasil bahwa motivasi belajar peserta didik pada saat Post Test siklus 2 terjadi peningkatan persentase yang sangat besar yaitu menjadi 81,93% dan

motivasi belajar peserta didik masuk dalam kategori tinggi. Pada siklus 2, pembelajaran berlangsung dengan lancar dan hampir seluruh peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran.

Tabel 5. Rekapitulasi Data Motivasi Belajar Kelas VII/A5

Jenis Tes	Pretest	Post Test	
		Siklus I	Siklus II
Nilai Rata-Rata	60,00%	65,62%	81,93%
Kategori	Sedang	Sedang	Tinggi

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan tabel 5, diketahui bahwa hasil rata-rata dari motivasi belajar peserta didik kelas VII/A5 pada saat pretest adalah 60,00% dan motivasi belajar peserta didik berada pada kategori sedang. Setelah dilaksanakan siklus I terjadi peningkatan nilai rata-rata yaitu menjadi sebesar 65,62%, akan tetapi motivasi belajar peserta didik masih tetap berada pada kategori sedang. Setelah menyelesaikan pembelajaran sampai dengan siklus II, terjadi peningkatan nilai rata-rata yang cukup besar yaitu menjadi 81,93% dan motivasi belajar peserta didik meningkat dan berada pada kategori tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan motivasi belajar peserta didik terjadi selama pelaksanaan PTK dengan mengintegrasikan pendekatan kooperatif *Teams Games Tournament* dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPA.

E. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model dan metode pembelajaran sangat berpengaruh pada motivasi belajar peserta didik. Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang dilakukan dengan menggunakan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA. Pembelajaran berjalan dengan interaktif dan menyenangkan sehingga membuat peserta didik lebih aktif dan antusias dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adri. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal: Of Physical Education and Sports*, 4(1), 1–10.
- [2] Amin, N. S., Rahmawati, A., Azmin, N., & Nasir, M. (2022). Pengembangan Blended Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 Siswa SMAN 2 Kota Bima. *JIIP- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5563-5567.
- [3] Arikunto, Suharsimi. 2015. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [4] Darmawan, I. P. A. (2021). *Total Quality Management Dalam Dunia Pendidikan" Model, Teknik Dan Impementasi"*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- [5] Hamalik, Oemar. 2003. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Pt. Bumi Aksara.
- [6] Hartati, H., Azmin, N., Nasir, M., & Andang, A. (2022). Keterampilan Proses Sains Siswa melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada Materi Biologi. *JIIP- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5795-5799.
- [7] Hidayat, I. (2019). *"50 Strategi Pembelajaran Populer"*. Diva Press.
- [8] Kusmiati, E. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA dalam Memahami Konsep Hubungan Antara Struktur Organ Tubuh Manusia Dengan Fungsi dan Pemeliharaannya. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 49–62.
- [9] Rachmadtullah, R. (2015). Kemampuan Berpikir Kritis Dan Konsep Diri Dengan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 287. <https://doi.org/10.21009/jpd.062.10>.

- [10] Simatupang, H. (2019). *Strategi Belajar Mengajar Abad ke-21*. Surabaya : Pustaka Media Guru
- [11] Tanjung, R. (2020). Model Cooperative Learning Tipe Stad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Sub Pokok Bahasan Jenis-Jenis Tanah. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 169–180