Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Mata Pelajaran IPA di SMPN 19 Makassar

Miftahul Janna; Abd Muis; Asrah
Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Prodi IPA Universitas Negeri Makassar; Jurusan Biologi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar;
SMPN 19 Makassar
email: miftahuljanna27@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus yang dilakukan di kelas VIII K SMPN 19 Makassar dengan siswa yang berjumlah 30 orang yang bertujuan untuk melihat peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA dengan rencana tindakan yang akan dilakukan pada objek berupa penerapan model pembelajaran kooperartif tipe *Teams Games Tournament (TGT).* Instrumen yang digunakan adalah nontes berupa angket yang terdiri dari 20 pertanyaan yang terdiri dari 5 pilihan jawaban. Data ini diolah menggunakan analisis deskriptif yang terdiri dari rata-rata, nilai maksimum, nilai minimum, standar deviasi, dan varians yang setelah dianalisis maka akan dikategorikan sesuai tabel kategorisasi motivasi belajar. Peningkatan motivasi belajar diukur menggunakan rumus N-gain. Hasil yang diperoleh adalah diketahui skor rata-rata motivasi belajar peserta didik pada siklus I adalah 73,68 sedangkan siklus II adalah 79,86. Dari data tersebut maka dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar pada mata pelajaran IPA dari siklus I ke siklus II sebesar 23%.

Kata Kunci: *TGT, Motivasi Belajar, IPA*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah upaya memanifestasikan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Melalui pendidikan, upaya dalam mewariskan budaya dari generasi ke generasi adalah keniscayaan. Pendidikan yang dibangun diatas pondasi yang terstruktur dan sitematis merupakan proses dalam mewujudkan generasi yang sadar akan pentingnya nilai-nilai keagamaan dan kebudayaan [1] Dengan sistem pendidikan seperti itu, tentunya juga akan menciptakan generasi generasi yang unggul, yang tidak hanya memiliki kecakapan intelektual melainkan juga akan melahirkan generasi yang terampil dan memiliki kecakapan spiritual melalui proses pemberdayaan potensi generasi itu sendiri [2].

Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu proses transfer pengalaman sosial yang diatur dan terorganisir secara sosial serta berlanjut dan berlangsung secara terus menerus dari satu generasi ke generasi lainnya. Olehnya itu, pendidikan pada dasarnya memberikan nilai kebermanfaatan

dan pengalaman manusia terhadap lingkungan dan anggota masyarakat lainnya yang berjalan secara kontinu [3].

Pembelajaran yang hakikatnya ialah rangkaian proses, mulai dari proses mengatur sampai kepada mengorganisasi lingkungan dimana peserta didik berada, yang selanjutnya akan menumbuhkan dan mendorong peserta didik aktif dalam proses pembelajaran [4]. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, prinsip, konsep, hukum serta sebagai suatu proses penemuan, dalam artian IPA juga merupakan pengetahuan tentang bagaimana mengkaji alam secara sistematis. Sebagaimana definisi tersebut, proses pembelajaran IPA sudah seharusnya menjadi media peserta didik dalam mengkaji dan mengahayati alam sekitar serta pengembangan diri peserta didik didalam kehidupan sehari-harinya. Pembelajaran yang menarik dan berhasil ialah pembelajaran dimana peserta didik dapat menghubungkan langsung pengalamannya melalui proses melihat, mendengar, meraba, mengucap, mencoba, berfikir dan lain sebagainya. Dengan itu, pelajaran tidak sekedar sebagai proses transfer intelektual melainkan juga proses dalam transfer emosional, sehingga pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa [5].

Salah satu elemen yang memberikan dampak terhadap hasil belajar peserta didik ialah penerapan model pembelajaran yang digunakan guru dalam berinteraksi dengan peserta didik pada proses pembelajaran dalam suatu kelas. Dalam memberikan efek pada hasil belajar siswa, penerapan model pembelajaran tentunya juga perlu didukung sejauh mana motivasi belajar peserta didik.

Motivasi belajar memiliki peranan yang sangat penting untuk menggerakkan peserta didik dalam belajar, motivasi belajar merupakan daya yang ada didalam diri peserta didik sehingga tergerak melakukan kegiatan belajar, yang menjamin dari proses kegiatan belajar. Dalam rangka memberi rangsangan dan rasa senang serta meningkatkan semangat peserta didik, motivasi yang tinggi dapat menjadi energi positif dalam proses pembelajaran. Ada dua faktor yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik, yakni faktor internal dan faktor eksternal [6].

Berdasarkan hasil observasi pada peserta didik kelas VIII K SMPN 19 Makassar, motivasi peserta didik dalam pembelajaran IPA masih rendah. Hal ini terbukti dari hasil observasi, masih banyak yang tidak menunjukkan perhatian dan keseriusan dalam belajar. Hal-hal yang menjadi penyebab peserta didik kurang serius dalam belajar adalah guru terlalu mendominasi kelas sehingga kurang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya dan berpendapat, peserta didik merasa malu dan takut jika pendapatnya salah, guru sering memberikan pelajaran dalam bentuk ceramah sehingga peserta didik tidak terangsang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Melihat dari hal-hal tersebut maka diperlukan upaya yang dapat membangkitkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT).

TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik dalam menggunakan kuis-kuis. Para peserta didik berlomba menjadi wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang berperan sebagai akademik sebelumnya setara seperti mereka [7]. Kelebihan pembelajaran kooperatif yakni dituntutnya siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui kerjasama antar kelompok, dengan itu pertukaran informasi dan pengetahuan antar peserta didik dapat terjalin.

Model pembelajaran kooperatif memiliki lima kompenen utama yaitu penyajian kelas, kelompok team, game, tournament, team recognize. Dari kelima komponen tersebut tentunya model pembelajaran TGT memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan karena dapat menyeimbangkan pembelajaran dengan games atau turnamen. Olehnya itu, pembelajaran dengan model kooperatif salah satu pembelajaran yang efektif untuk diterapkan dalam pendidikan sains, yakni model pembelajaran TGT dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran IPA [6].

B. METODE PENELITIAN

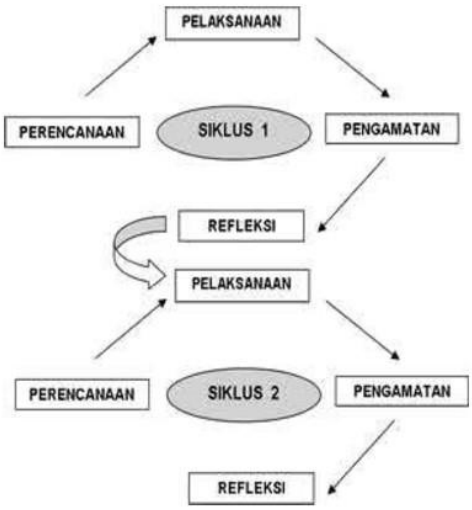
1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas atau PTK. Penelitian ini dilaksanakan sejak bulan Maret-Mei 2024 di kelas VIII K SMPN 19 Makassar pada semester genap tahun 2023/ 2024 dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 orang. Penelitian ini terdiri dari dua siklus dengan rencana tindakan yang akan dilakukan pada objek berupa penerapan model pembelajaran kooperartif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang diharapkan bisa memberikan dampak terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA. Metode pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar. Angket motivasi belajar terdiri dari 20 pertanyaan positif dan negatif dengan 5 pilihan jawaban yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

2. Prosedur Kerja Penelitian

Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus yang terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi serta refleksi. Pada tahap perencanaan terdiri dari kegiatan awal yaitu pembuatan perangkat pembelajaran, instrumen penelitian serta indikator keberhasilan dalam penelitian. Selanjutnya pada tahap tindakan dan observasi dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan sintak menurut Marlita (2023) secara berurutan terdiri dari tahap presentasi materi atau penyajian kelas kemudian dilanjutkan dengan tahap pembentukan kelompok, tahap game dan tahap *tournament* dan tahap penghargaan kelompok. dan yang terakhir adalah tahap refleksi yang dimana merefleksikan implementasi tindakan dengan hasil observasi yang telah dilakukan [8].

Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin



3. Teknik Analisis Data

Pengkategorian tingkat motivasi belajar dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1. Kategorisasi Tingkat Motivasi Belajar

Persentase	Kriteria
0-20%	Sangat Rendah
21-40%	Rendah
41-60%	Sedang

61-80%	Tinggi
81-100%	Sangat Tinggi

Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$\text{N gain} = \frac{\text{Spost}-\text{Spre}}{\text{Smaks}-\text{Spre}}$$

Keterangan:
N gain : nilai uji gain
Spre : skor *pretes*t (skor siklus I)
Spost : skor *posttest* (skor siklus II)
Smaks : skor maksimal

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

a. Siklus I

Deskripsi skor motivasi belajar peserta didik kelas VIII K SMPN 19 Makassar pada siklus I adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Statistik Skor Motivasi Belajar IPA Peserta Didik Kelas VIII K SMPN 19 Makassar

Statistik	Skor
Ukuran Sampel	30
Skor Ideal	100
Skor Terendah	0
Skor Tertinggi yang Diperoleh	100
Skor Terendah yang Diperoleh	55
Skor Rata-Rata	73,68
Standar Deviasi	9, 02
Varians	81,5

(Sumber*: Hasil Analisi Data*)

Data statistik yang disajikan pada **tabel 2**, skor rata-rata motivasi belajar IPA yang dicapai oleh 30 peserta didik adalah 73,68. Distribusi frekuensi motivasi belajar IPA peserta didik dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Pengkategorian Skor Motivasi Belajar IPA Peserta Didik Kelas VIII K SMPN 19 Makassar

Kelas Interval	Kategori	Frekuensi	Nilai Tengah	Persentase (%)
0-20	Sangat Rendah	0	10,0	0
21-40	Rendah	0	30,5	0
41-60	Cukup	0	50,5	0
61-80	Tinggi	30	70,5	100
81-100	Sangat Tinggi	0	90,5	0
Jumlah		**30**		**100**

(Sumber*: Hasil Analisi Data*)

b. Siklus II

Deskripsi skor motivasi belajar peserta didik kelas VIII K SMPN 19 Makassar pada siklus II adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Statistik Skor Motivasi Belajar IPA Peserta Didik Kelas VIII K SMPN 19 Makassar

Statistik	Skor
Ukuran Sampel	30
Skor Ideal	100
Skor Terendah	0
Skor Tertinggi yang Diperoleh	99
Skor Terendah yang Diperoleh	63
Skor Rata-Rata	79,85
Standar Deviasi	8,48
Varians	72,05

(Sumber*: Hasil Analisi Data*)

Data statistik yang disajikan pada **tabel 4**, skor rata-rata motivasi belajar IPA yang dicapai oleh 30 peserta didik adalah 79,85. Distribusi frekuensi motivasi belajar IPA peserta didik dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Pengkategorian Skor Motivasi Belajar IPA Peserta Didik Kelas VIII K SMPN 19 Makassar

Kelas Interval	Kategori	Frekuensi	Nilai Tengah	Persentase (%)
0-20	Sangat Rendah	0	10,0	0
21-40	Rendah	0	30,5	0
41-60	Cukup	0	50,5	0
61-80	Tinggi	30	70,5	100
81-100	Sangat Tinggi	0	90,5	0
Jumlah		**30**		**100**

(Sumber*: Hasil Analisi Data*)

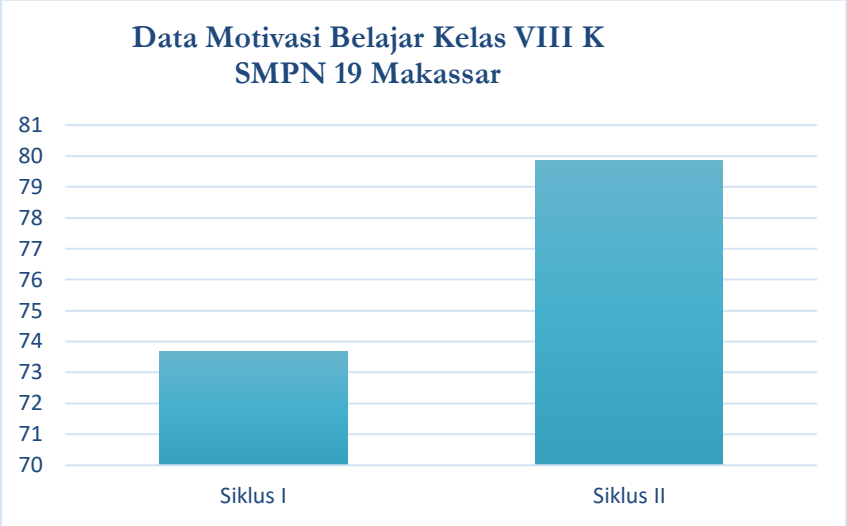
Berdasarkan hasil penelitian diperoleh peningkatan motivasi belajar sebesar 23 % dari siklus 1 ke siklus 2 setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang ditunjukkan melalui nilai N-gain. Dapat dilihat bahwa hasil signifikan dan positif. Peningkatan motivasi belajar dari siklus 1 ke siklus dapat dilihat pada tabel berikut yang kemudian digambarkan dalam bentuk diagram batang.

Tabel 6. Data Motivasi Belajar Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Rata-Rata Skor Motivasi
1	I	73,68
2	II	79,86

(Sumber*: Hasil Analisi Data*)

Gambar 2. Diagram Batang Motivasi Belajar Peserta Didik



(Sumber*: Hasil Analisi Data*)

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I, ditemukan bahwa rata-rata motivasi belajar peserta didik kelas VIII K di SMPN 19 Makassar adalah sebesar 73,68, pada siklus I pembelajaran berlangsung dengan baik meskipun terdapat beberapa kendala seperti masih ada beberapa peserta didik yang kurang aktif dalam proses pembelajaran, hal ini dipengaruhi oleh beberapa peserta didik merasa kurang cocok dengan teman kelompoknya sehingga pada siklus berikutnya pembelajaran harus lebih diperbaiki.

Siklus berikutnya yaitu siklus II kegiatan yang dilakukan sama dengan siklus I, hanya saja terjadi perombakan anggota kelompok demi mengatasi masalah ketidakcocokan antar peserta didik yang terjadi pada siklus I. Pada siklus II pembelajaran berlangsung dengan lancar dan tentunya lebih baik dari siklus sebelumnya. Pada siklus II rata-rata motivasi belajar peserta didik adalah 79,86. Maka diperoleh peningkatan motivasi belajar sebesar 23%. Hal ini sesuai dengan penelitian Amni, dkk (2021) bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa [9].

Hal ini juga sejalan dengan penelitian Astuti (2014) terjadi peningkatan motivasi belajar dari 70,98% menjadi 85,04% menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan TGT menjadikan siswa sangat termotivasi dalam belajar, guru dan siswa sangat aktif dan hasil belajar siswa menjadi meningkat. Dari hasil yang didapatkan maka dapat disimpulkan bahwa observasi terhadap motivasi belajae siswa pada siklus II ini dapat dikatakan berhasil karena 85,04% siswa telah mencapai indikator keberhasilan [10].

Selain itu sesuai juga dengan penelitian Sayekti (2018) bahwa penerapan model pembelajatan *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Hal itulah yang membuat siswa merasa senang selama pembelajaran sehingga lebih termotivasi dalam belajar dan berdampak terhadap perolehan peningkatan hasil belajar siswa [5].

Menurut Widiastuty (2022) peningkatan motivasi belajar pada siswa tidak terlepas dari upaya guru memperbaiki pembelajaran berdasarkan masalah yang dihadapi. Guru telah melakukan hal-hal sebagaimana memberikan ruang bagi siswa untuk bekerja sama dalam pembelajaran,

menyelipkan permainan secara berkelompok, berlapang hati membimbing siswa dalam pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran dan tentu selalu memotivasi siswa sesuai dengan semboyan Ki Hajar Dewantara di depan memberi contoh, ditengah memberi semangat dan di belakang memberi dorongan [6].

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas VIII K SMPN 19 Makassar maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA, dapat dilihat dari data motivasi belajar yang terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 23% walaupun ada beberapa kendala yang dihadapi namun menjadi tugas guru untuk memperbaiki pada siklus selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

[1] L. Rahmi and D. Yuswanti, "Meningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Picture and Picture pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam," *JuDha_PGSD J. Dharma PGSD*, vol. 1, no. 2, pp. 73–85, 2021, [Online]. Available: http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/judha.

[2] A. Rahman, S. A. Munandar, A. Fitriani, Y. Karlina, and Yumriani, "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al Urwatul Wutsqa Kaji. Pendidik. Islam*, vol. 2, no. 1, pp. 1–8, 2022.

[3] L. Everitt, "What is an education voucher?," *ATA News*, vol. 54, no. 7, pp. 3–3, 2017.

[4] A. N. Rohmah, "Belajar Dan Pembelajaran(Pendidikan Dasar)," *Journal.Stitaf.Ac.Id*, vol. 09, no. 02, pp. 193–210, 2017.

[5] Waisah, "Jurnal Pendidikan MIPA Pancasakti," *E-Journal Ups*, vol. 4, no. januari 2020, pp. 1–11, 2020.

[6] M. N. Widiastuty, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Model TGT Kelas VIII di SMP Negeri 25 Semarang," pp. 1101–1105.

[7] Sulistyo Ignatius, "Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif TGT Pada Pelajaran PKN," *J. Stud. Sos.*, vol. 4, no. 1, p. 15, 2016.

[8] I. N. Marlita, S. Masfuah, and L. A. Riswari, "Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Media FTB," *Al-Madrasah J. Pendidik. Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 7, no. 4, p. 1646, 2023, doi: 10.35931/am.v7i4.2683.

[9] Z. Amni, H. K. Ningrat, and R. -, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Larutan Penyangga," *J. Inov. Pendidik. Kim.*, vol. 15, no. 2, pp. 2840–2848, 2021, doi: 10.15294/jipk.v15i2.25716.

[10] T. Astuti and N. Aprilia, "Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode TGT (Team Game Tournament) Materi Sistem Pencernaan Makanan Kelas VIII A SMP Muhammadiyah Bantul Tahun Pelajaran 2013 / 2014," vol. 1, no. 1, pp. 60–65, 2014.