

Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi, Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Sungguminasa

Kasmawati¹ Nawir Rahman²

Program Studi Magister Pendidikan Ekonomi, Sekolah Pascasarjana, Universitas Patempo,
Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan, Indonesia^{1,2}

Email: kasmawati1984kasma@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan peningkatan motivasi, aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas dengan 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari 4 kali pertemuan. Berdasarkan dari data hasil penelitian tersebut ditemukan bahwa : (1) Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa persentase rata-rata dari semua indikator motivasi belajar siswa pada siklus I sebesar 75,012% mengalami peningkatan nilai pada siklus II sebesar 79,024%. Hal ini menunjukkan motivasi belajar siswa berada pada kategori tinggi. (2) Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan rata-rata persentase indikator aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 62,05% dan pada siklus II meningkat menjadi 75,00%. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa berada pada kategori baik. (3) Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 3 Sungguminasa. Dengan rata-rata nilai hasil posttest mahasiswa pada siklus I sebesar 64,38 dan pada siklus II meningkat menjadi 80,10. Dari persentase ketuntasan juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yang menunjukkan bahwa siswa pada kelas tersebut berada pada kategori cukup, tinggi dan sangat baik.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament, Motivasi, Aktivitas Belajar, Hasil Belajar



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Rendahnya motivasi dan aktivitas siswa dalam pembelajaran mengakibatkan kurangnya penguasaan mereka terhadap konsep-konsep dalam materi IPS, sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, dan hal itu berarti hasil belajar belum sesuai dengan harapan. Berdasarkan data yang diambil dari daftar nilai siswa kelas VII tahun pelajaran 2021/2022, jumlah siswa SMP Negeri 3 Sungguminasa 354 orang yang terbagi dalam 11 kelas, dan tiap kelas terdiri dari 31 atau 32 orang. Dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, siswa yang tuntas belajarnya tiap kelas hanya sekitar 12-15 orang. Jadi siswa yang tuntas tiap kelas rata-rata 46,9%. Hasil observasi, wawancara dengan siswa, dan diskusi dengan sesama guru IPS, ditemukan penyebab rendahnya hasil belajar dan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS adalah anggapan bahwa IPS hanya pelajaran hafalan yang tidak penting. Di samping itu juga karena banyaknya konsep yang harus dihafal tanpa tahu kegunaannya, serta kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas cenderung monoton, kurang hidup dan kurang bervariasi. Pada saat mempelajari materi Kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Praaksara, Hindu-Budha, dan Islam, selama proses belajar berlangsung, aktivitas siswa sangat pasif, padahal Kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Praaksara, Hindu-Budha, dan Islam ini merupakan kajian objek IPS yang memuat sejarah mengenai peradaban bangsa Indonesia

dimasa lampau hingga saat ini. Mengingat pentingnya materi tersebut, maka diperlukan penguasaan terhadap materi ini secara mendalam agar siswa dapat menghadapi segala permasalahan yang dihadapi dalam kenyataan sehari-hari. Untuk itu diperlukan adanya berbagai variasi dalam kegiatan pembelajaran, dibutuhkan model pembelajaran yang konstruktif dan tidak menjemukan. Berbagai model pembelajaran dilakukan demi meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi tersebut sehingga akan berimbas pada perolehan hasil belajar yang tinggi. Dalam rangka peningkatan hasil belajar siswa, guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran, materi, kondisi lingkungan dan karakteristik siswa. Dari berbagai model pembelajaran yang ada, tentu saja masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan. Untuk hal tersebut peneliti mengkaji salah satu model pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan di SMP Negeri 3 Sungguminasa.

Salah satu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan teori belajar konstruktivis adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Slavin dalam Agus Irawan (2017) bahwa: “pembelajaran kooperatif merupakan metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi pelajaran”. Menurut Riyanto dalam Agus Irawan (2017) ada lima langkah umum pembelajaran kooperatif, yaitu: (1) Berikan informasi dan sampaikan tujuan serta skenario pembelajaran. (2) Organisasikan siswa/peserta didik dalam kelompok kooperatif. (3) Bimbing siswa/peserta didik untuk melakukan kegiatan atau berkooperatif. (4) Evaluasi. (5) Berikan penghargaan. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan yaitu model Teams Games Tournament (TGT). Model Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu bentuk pembelajaran berkelompok yang mampu meningkatkan prestasi akademik siswa, saling membantu dan saling ketergantungan. Menurut Trianto dalam Agus Irawan (2017) dalam melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terdiri dari empat komponen utama yaitu: a) Presentasi guru, b) Kelompok belajar, c) Turnament, d) Penghargaan kelompok. Strategi pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran yang menitikberatkan kepada siswa untuk selalu berkompetisi dalam mendukung keberhasilan belajar mereka. Dengan kata lain, bahwa dengan strategi ini setiap siswa dituntut untuk berlomba-lomba untuk meraih nilai tertinggi pada pembelajaran yang dilakukannya. Di samping itu, strategi ini merupakan cara yang menyenangkan untuk berkompetisi. Strategi ini mengharuskan peserta didik untuk berkelompok dan saling bekerja sama guna mendapatkan skor tertinggi.

METODE PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII-K SMP Negeri 3 Sungguminasa Tahun Pelajaran 2022/2023 di semester 2 sebanyak 32 orang. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket untuk melihat tingkat motivasi siswa, lembar observasi untuk melihat aktivitas belajar siswa dan tes yang digunakan untuk melihat hasil belajar siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh data mengenai hasil angket motivasi, aktivitas dan hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.

Motivasi Belajar Siswa

Dari hasil analisis data angket motivasi belajar, dapat terlihat bahwa pada siklus I motivasi belajar siswa sudah tergolong tinggi namun masih ada sekitar 6 orang atau 18,75% dari 32 orang siswa yang memiliki motivasi cukup. Namun setelah dilakukan kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini, motivasi

belajar siswa ini mengalami peningkatan pada siklus II dimana sudah tidak ada lagi yang memiliki kategori motivasi cukup. Malah kategori motivasi sangat tinggi mencapai 56,25% atau sekitar 18 orang. Menurut Uno dalam Nasrah dan A. Muafiah (2020) motivasi merupakan dorongan seseorang untuk merubah tingkah laku ke arah yang lebih baik untuk mencapai tujuannya. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Menurut peneliti peningkatan motivasi belajar dari siswa ini di dipengaruhi oleh faktor intrinsik maupun ekstrinsi tersebut. Adanya keinginan untuk memperoleh skor yang banyak, ulet dalam memecahkan kesulitan, adanya penghargaan yang diberikan oleh guru serta kegiatan belajar yang menarik menjadi penunjang meningkatnya motivasi belajar siswa.

Aktivitas belajar siswa

Berdasarkan data observasi aktivitas belajar siswa nampak bahwa terjadi peningkatan rata-rata aktivitas belajar siswa dari siklus I yang hanya 62,05% menjadi 76,34% pada siklus II. Dari observasi yang dilakukan oleh guru pada saat proses pembelajaran, kegiatan belajar mengalami keadaan yang lebih kondusif pada siklus II dibandingkan siklus I. Hal ini terjadi karena model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini baru di terapkan dikelas tersebut. Peneliti yang notabene bukan merupakan guru mata pelajaran pada kelas tersebut harus mengkondisikan diri untuk mengetahui terlebih dahulu karakter siswa agar dapat menguasai kelas. Pada siklus I masih nampak kondisi kelas yang ribut khas anak kelas VII yang masih senang bermain, jika tidak diperhatikan maka akan terjadi kegiatan diluar kegiatan belajar, misalnya saling bercanda tanpa memperhatikan pengarahannya guru, saling jahil bahkan mengganggu konsentrasi teman mereka saat menjawab soal. Akan tetapi pada siklus II, disiasati dengan menambah observer yang juga merupakan guru dari mata pelajaran lain yang juga mengajar dikelas tersebut, yang akan mengawasi kegiatan dan aktivitas mereka pada saat proses pembelajaran sehingga kelas lebih kondusif. Kegiatan proses pembelajaran di siklus II juga sudah lebih terarah karena guru menuliskan dipapan tulis hal-hal yang diperlukan untuk memperlancar kegiatan pembelajaran. Misalnya dalam pengaturan anggota kelompok dan pengaturan turnamen, sehingga aktivitas belajar dapat berjalan lebih lancar.

Rata-rata indikator aktivitas pembelajaran juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Indikator yang paling menonjol diantara aktivitas yang lainnya adalah kegiatan bermain, dimana mereka berlomba untuk mengumpulkan skor. Mendapatkan skor tertinggi dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka untuk berkompetisi dan memacu mereka untuk mempelajari lagi materi yang telah diberikan agar mereka dapat menjawab soal lebih banyak lagi. Namun indikator yang tergolong masih perlu ditingkatkan adalah kemampuan mereka mengemukakan pendapat di depan kelas karena masih malu-malu dengan temannya yang lain. Terkadang guru harus menunjuk salah satu dari mereka barulah mereka mau menjawab. Kemudian kerjasama dalam kelompok yang masih terlihat hanya beberapa saja yang mau mengerjakan LKPD yang diberikan sedangkan anggota kelompok lain hanya menyalin jawaban yang sudah ada. Oleh karena itu guru terus memberikan motivasi mereka untuk meningkatkan kepercayaan diri dalam mengungkapkan pendapat, bertanya akan materi yang belum dipahami dan menjalin kerjasama dalam kelompoknya.

Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan data hasil belajar siswa baik pretest maupun posttest pada siklus I nampak juga mengalami peningkatan pada siklus II. Hasil rata-rata pretest pada siklus I yang hanya mendapat 29,06 mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 62,19. Begitu pula hasil rata-rata posttest pada siklus I yang mendapat 64,38 mengalami peningkatan pada siklus II menjadi

80,10. Persentase tingkat ketuntasan pada siklus I juga mengalami peningkatan pada siklus II. Pada pretest Siklus I sebanyak 90,625% siswa berada pada kategori sangat rendah, 9,375% siswa berada pada kategori rendah dan tak ada yang mencapai kategori tinggi dan sangat baik. Namun pada siklus II mengalami peningkatan dimana sebanyak 18,75% berada pada kategori sangat rendah, 43,75% pada kategori rendah, 31,25% pada kategori cukup dan 6,25% pada kategori tinggi. Meskipun tidak ada yang mencapai kategori sangat baik, namun hal ini sudah menunjukkan bahwa sebagian siswa sudah membaca materi yang akan diberikan lebih awal sehingga mereka sudah memiliki gambaran terkait materi yang akan mereka pelajari.

Pada hasil posttest siklus I nampak yang memperoleh kategori sangat rendah sebanyak 12,5%, kategori rendah sebanyak 43,75%, kategori cukup sebanyak 37,5% dan kategori tinggi sebanyak 6,25%. Pada siklus I ini belum ada siswa yang memperoleh nilai dengan kategori sangat baik. Pada siklus II nampak terjadi peningkatan dimana tidak ada lagi siswa yang memperoleh nilai sangat rendah dan rendah. Sebanyak masing-masing 37,5% siswa meraih kategori cukup dan tinggi dan sebanyak 25% siswa sudah mendapat kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah memahami materi yang diberikan dengan baik melalui kegiatan pengalaman belajar yang lebih menarik dari biasanya. Dalam proses pembelajaran kooperatif tipe TGT ini mereka diberikan terlebih dahulu penjelasan mengenai materi tersebut oleh guru, kemudian dalam kelompoknya mereka dibimbing untuk berdiskusi memecahkan soal yang diberikan melalui LKPD. Dari games kelompok dan turnamen mereka akan berusaha mengingat kembali materi yang telah mereka pelajari agar mereka dapat menjawab pertanyaan dari soal games atau turnamen agar mereka memperoleh skor dan menang. Sehingga dalam proses ini secara keseluruhan dapat melatih konsentrasi dan daya ingat siswa terkait materi yang telah mereka pelajari tanpa harus dipaksakan untuk menghafal materi. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) ini merupakan salah satu model yang menarik dan membuat siswa aktif sehingga dapat meningkatkan motivasi, aktivitas serta hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 3 Sungguminasa. Adapun persentase rata-rata dari semua indikator motivasi belajar siswa pada siklus I sebesar 75,012% mengalami peningkatan nilai pada siklus II sebesar 79,024%. Hal ini menunjukkan motivasi belajar siswa berada pada kategori tinggi. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 3 Sungguminasa. Dengan rata-rata persentase indikator aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 62,05% dan pada siklus II meningkat menjadi 75,00%. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa berada pada kategori baik. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 3 Sungguminasa. Dengan rata-rata nilai hasil posttest mahasiswa pada siklus I sebesar 64,38 dan pada siklus II meningkat menjadi 80,10. Dari persentase ketuntasan juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yang menunjukkan bahwa siswa pada kelas tersebut berada pada kategori cukup, tinggi dan sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

Agus Irawan 2017. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Edumath, Volume 3 No. 2, (2017) Hlm. 164-170.*

- Ahmad Sofyan. 2006. *Evaluasi Pembelajaran IPA Berbasis Kompetensi*. Jakarta: UIN Jakarta Press.
- Anita Lie. 2002. *Cooperatif: Mempraktikkan Cooperative Learning di ruang-ruang kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*, cetakan II. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hamdu, G & Agustina, L. (2011). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA di sekolah dasar (studi kasus terhadap siswa kelas IV SDN Tarumanagara Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya). *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 90-96.
- I Wayan Mustika. 2020. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Fisika. *Jurnal IKA Vol. 18, No. 1, Maret 2020*.
- Ibrohim, dkk. 2001. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Universitas Surabaya.
- Istarani. 2013. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada
- Martimis Yamin. 2010. *Kiat Pembelajar Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press, cetakan ke-3.
- Mel Silberman. 2006. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung : Nusamedia.
- Mulyaningsih, I, E. (2014). Pengaruh interaksi sosial keluarga, motivasi belajar, dan kemandirian belajar terhadap prestasi belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 20(4), 441-451.
- Nana Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Remaja Rosdakarya.
- Nasrah, A. Muafiah. 2020. Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Daring Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 03 (2), (2020) 207-213.
- Oemar Hamalik. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Oemar Hamalik. 2009. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sardiman, A. M. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Garafindo Persada.
- Setiawan, Iwan dkk. 2017. *Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs Kelas VII Edisi Revisi*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Setyowati, D. & Widana, I. W. (2016). Pengaruh minat, kepercayaan diri, dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar matematika. *Emasains*, 5(1), 66-72.
- Suharsimi Arikunto. 1997. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suprihatin, S. Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *PROMOSI: Jurnal Pendidikan Sosial dan Ekonomi*, 3(1), 73-82.
- Syaiful Bahri Djamarah. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Umar, Mohammad. 2021. Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Edutrainee: Jurnal Pendidikan dan Pelatihan* Vol. 5, No. 2, Desember 2021.
- Wilda, W., dkk (2017). Pengaruh kreativitas dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika siswa. *Pedagogy: Jurnal pendidikan Matematika*, 2(1), 134-144.
- Wisnu D. Yulianto, dkk. 2014. Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, Vol.1, No.2.
- Yatim Riyanto. 2009. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- Yuliawati, A.A.N. 2021. Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Educational Development* Volume 2 Nomor 2, Agustus 2021.
-