

UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* PADA SISWA KELAS VIIID SMP N 1 NGLUWAR MAGELANG

Wenni Hastuti

Universitas PGRI Yogyakarta
hastutiwenni@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika materi balok dan kubus dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada siswa kelas VIIID SMP Negeri 1 Ngluwar Magelang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif antara guru mata pelajaran matematika dan peneliti. Subjek penelitian ini siswa kelas VIIID SMP N 1 Ngluwar tahun ajaran 2014/2015 yang berjumlah 30 siswa. Objek penelitian ini adalah meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa pada materi balok dan kubus. Desain penelitian tindakan kelas ini adalah menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart yaitu menyusun rencana tindakan (Planning), pelaksanaan tindakan (Acting), pengamatan (Observing), refleksi (Reflecting). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, siklus pertama dan kedua dilaksanakan dalam 4 pertemuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah dengan menganalisis seluruh data dengan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar matematika. Hal ini dapat di buktikan bahwa pada siklus 2 hasil observasi pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) telah mencapai kategori tinggi, sehingga dapat meningkatkan : (1) Motivasi belajar siswa dalam kualifikasi tinggi pada pra siklus sebanyak 2 siswa (6,67%), meningkat di Siklus I dengan 8 siswa (26,67%) dan pada siklus II dicapai sebanyak 24 siswa (80,00%); (2) Hasil belajar siswa ranah kognitif meningkat dari sebelum diadakan penelitian dengan nilai rata-rata adalah 62,73 dalam kualifikasi cukup dan ketuntasan belajarnya adalah 10%. Setelah diadakan penelitian pada siklus I nilai rata – rata tes hasil belajar siswa meningkat menjadi 70,21 dalam kualifikasi cukup dengan ketuntasan belajar siswa 53,33%. Pada siklus II nilai rata – rata tes hasil belajar siswa meningkat lagi menjadi 84,39 dalam kualifikasi tinggi dengan ketuntasan belajar mencapai 86,67%;

Kata kunci : *Pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), motivasi belajar, dan hasil belajar matematika.*

1. PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil observasi di kelas VIIID SMP Negeri 1 Ngluwar guru telah menerapkan pembelajaran kooperatif dengan diskusi akan tetapi belum dilengkapi dengan Lembar kerja siswa, sedangkan siswa hanya terlihat bersemangat dalam pembentukan kelompok saat pembelajaran kooperatif akan dilaksanakan. Namun, ketika diskusi dimulai banyak siswa yang berbicara, sebagian siswa mengeluhkan jika mereka belum menguasai materi yang akan didiskusikan, sehingga kondisi ruang kelas tidak kondusif hal tersebut dikarenakan guru kurang menyiapkan strategi pembelajaran dengan baik. Hasil belajar siswa pada pelajaran matematika masih rendah, hal ini dilihat dari nilai ujian tengah semester dengan ketuntasan 10%.

Kurangnya motivasi siswa terlihat dalam mengikuti proses pembelajaran matematika sebagian siswa kurang berkonsentrasi. Ada beberapa siswa yang kurang antusias

mengikuti pelajaran matematika, motivasi yang rendah ditunjukkan dengan data angket siswa kelas VIII D, dengan perolehan kategori tinggi yaitu 2 siswa (6,67%).

Dengan demikian peneliti ingin mengetahui “Bagaimana upaya meningkatkan motivasi belajar matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada siswa kelas VIIID SMP Negeri 1 Ngluwar, Magelang? Serta Bagaimana upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada kelas VIIID SMP Negeri 1 Ngluwar, Magelang?”

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk Meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada siswa kelas VIIID SMP Negeri 1 Ngluwar, Magelang serta Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan model pembelajaran

kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada siswa kelas VIIIID SMP Negeri 1 Ngluwar, Magelang. Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah: (i) bagi siswa, Menumbuhkan motivasi dan semangat baru dalam proses pembelajaran.(ii) bagi Guru, Mendapatkan strategi yang tepat pada saat menyampaikan materi, (iii) bagi peneliti, Dapat mengetahui seberapa berpengaruhnya model pembelajarannya *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatnya motivasi dan hasil belajar siswa .

2. KAJIAN TEORI

A. Motivasi Belajar Siswa

Pada dasarnya motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku. Dalam kegiatan belajar, maka dapat dikatakan motivasi sebagai penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman,

2007: 75). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong siswa untuk belajar dengan senang dan belajar secara sungguh-sungguh, yang pada gilirannya akan terbentuk cara belajar siswa yang sistematis, penuh konsentrasi dan dapat menyeleksi kegiatan-kegiatannya.

Ciri-ciri motivasi yang ada pada diri setiap orang menurut Sardiman, (2007: 83) yaitu:

- a. Tekun menghadapi tugas.
- b. Ulet menghadapi kesulitan.
- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam – macam masalah.
- d. Lebih senang bekerja mandiri.
- e. Cepat bosan pada tugas – tugas yang rutin.
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya.
- g. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
- h. Senang mencari dan memecahkan masalah soal – soal

B. Hasil Belajar Siswa

Reigeluth (1983) dalam Jamil Suprihariningrum (2013: 37) juga berpendapat bahwa

hasil belajar atau pembelajaran dapat juga dipakai sebagai pengaruh yang memberikan suatu ukuran nilai dari metode (strategi) alternatif dalam kondisi yang berbeda. Menurut Bloom (Suprijono, 2002: 6) dalam Muhammad Tobrani dkk (2013: 23 – 24) , hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik. Dalam penelitian ini hasil belajar yang akan diambil yaitu hasil belajar dalam ranah kognitif yang meliputi aspek sebagai berikut:

- a. *Knowledge* (pengetahuan, ingatan);
- b. *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh);
- c. *Application* (menerapkan);
- d. *Analysis* (menganalisis, menentukan hubungan)

C. Pembelajaran kooperatif

Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Slavin (2005: 13) dijelaskan bahwa metode *Teams Games Tournaments* (TGT) dikembangkan pertama kali oleh David DeVries dan Keith Edwards, dan ini merupakan metode pembelajaran pertama dari

Johns Hopkins. Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

Komponen-komponen *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut.

1) Presentasi kelas

Dalam presentasi kelas guru menyampaikan materi secara garis besarnya.

2) Belajar dalam kelompok (*team*)

Terdiri dari 4-6 orang siswa (menyesuaikan jumlah siswa di kelas) yang heterogen. Dalam kelompok ini siswa mempelajari Lembar Kerja Siswa (LKS) yaitu dengan mendiskusikan masalah- masalah yang ada, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat salah.

3) Permainan (*game*)

Terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang

kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi kelas dan pelaksanaan kerja tim.

4) Pertandingan (*Tournament*)

Tournament

biasanya dilaksanakan di akhir minggu atau akhir unit, setelah guru melakukan presentasi kelas dan tim telah melaksanakan diskusi terhadap lembar kegiatan siswa (LKS).

5) Penghargaan Tim (*Teams Recognition*)

Penghargaan diberikan kepada kelompok yang memenuhi kriteria.

Berdasarkan kajian teori, penelitian yang relevan dan kerangka berpikir tersebut maka dapat diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut:

1. Penggunaan pembelajaran matematika dengan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar matematika materi balok dan kubus pada siswa kelas VIID SMP N 1 Ngluwar Magelang.

2. Penggunaan pembelajaran matematika dengan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi balok dan kubus pada siswa kelas VIID SMP N 1 Ngluwar Magelang.

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif. Penelitian ini dilakukan di SMP N 1 Ngluwar pada semester genap bulan Mei sampai Juni 2015. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIIB SMP N 1 Ngluwar, berjumlah 30 siswa dan obyek penelitian ini adalah Obyek penelitian adalah meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan balok dan kubus. Dalam penelitian ini mengikuti tahapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) meliputi: Perencanaan (*Planning*), pelaksanaan tindakan (*Acting*), pengamatan (*Observing*), refleksi (*Reflecting*). Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes hasil belajar, Angket, dan dokumentasi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber yaitu dari Lembar observasi, tes hasil belajar, Lembar angket, dan dokumentasi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 12 Mei 2015 s.d 23 Mei 2015 yang dilakukan dalam dua siklus.

Dalam siklus I terdiri dari dua pertemuan dengan satu pertemuan penyampaian materi dan satu pertemuan tes hasil belajar. diperoleh :

- a) Kegiatan guru dalam pelaksanaan pembelajaran matematika kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada siklus I ini mencapai 84,66% (Kualifikasi tinggi). Untuk observasi kegiatan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran matematika kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada siklus I ini mencapai 67,08% (kualifikasi cukup). Berdasarkan lampiran hal 242 masih terdapat

persentase kegiatan siswa yang rendah hal tersebut dikarenakan siswa belum berani mengemukakan pendapatnya didepan kelas dan belum terbiasa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

- b) Perolehan skor angket motivasi belajar siswa pada siklus I dengan kualifikasi tinggi terdapat 8 siswa mencapai 26,67% dan 22 siswa mencapai 73,33% untuk kualifikasi cukup. Motivasi siswa pada siklus 1 belum memenuhi indikator keberhasilan, karena pembelajaran belum terlaksana dengan baik. Untuk itu peneliti memperbaiki pada siklus 2.
- c) Nilai tes hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Ketuntasan nilai hasil belajar siswa pra siklus terdapat 3 anak dengan persentase 10%, sedangkan ketuntasan nilai hasil belajar siswa siklus I meningkat menjadi 16 anak dengan persentase 53,33%. Walaupun ketuntasan belajar dan motivasi belajar siswa pada siklus I sudah mengalami peningkatan, namun belum mencapai pada kriteria

keberhasilan yang telah ditentukan, maka perlu dilaksanakan tindakan pada siklus II agar hasil yang telah ditetapkan dapat tercapai, dengan membenahi beberapa langkah yaitu

- a) Diskusi kelompok
- b) Presentasi kelas
- c) Permainan

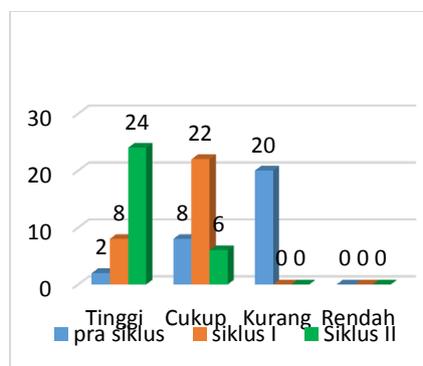
Pada siklus II Berdasarkan hasil observasi, angket motivasi belajar dan siswa tes hasil belajar siswa, maka diperoleh :

- a) Kegiatan guru dalam pelaksanaan pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada siklus II ini mencapai 86,67% (Kualifikasi tinggi). Pada kegiatan siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada siklus II ini mencapai 79,83% dengan kualifikasi tinggi. Berdasarkan lampiran hal 247 persentase kegiatan siswa yang rendah pada siklus I telah meningkat di siklus II hal tersebut

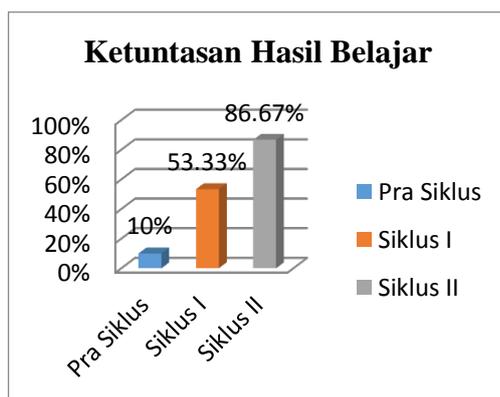
dikarenakan siswa diberikan semangat dan motivasi oleh guru ketika KBM berlangsung, selain itu siswa sudah terbiasa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

- b) Perolehan skor angket motivasi belajar siswa pada siklus II ini dalam kualifikasi tinggi terdapat 24 siswa mencapai 80% dan untuk kualifikasi cukup 6 siswa mencapai 20 %.
 - c) Nilai tes hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Ketuntasan nilai hasil belajar siswa pada siklus I terdapat 16 anak dengan persentase 53,33% , sedangkan ketuntasan nilai hasil belajar siswa siklus II meningkat menjadi 26 anak dengan persentase 86,67 %.
- Pada siklus II pembelajaran matematika dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* telah terlaksana dengan baik. Ketuntasan belajar dan motivasi belajar siswa pada siklus II telah mencapai kualifikasi yang ditentukan yaitu kualifikasi tinggi, serta peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran

matematika telah mencapai KKM yang ditentukan, maka penelitian ini dihentikan, pada siklus II. Grafik Peningkatan banyaknya siswa berdasarkan tingkat kualifikasi Motivasi Belajar pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II dapat dibaca pada grafik berikut



Grafik untuk peningkatan ketuntasan hasil belajar adalah sebagai berikut:



5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis observasi kegiatan guru maupun siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe

Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran matematika mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Untuk hasil kegiatan guru pada siklus I adalah sebesar 84,66% (kualifikasi tinggi) dan meningkat pada siklus II menjadi 86,67% (kualifikasi tinggi). Untuk hasil kegiatan siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I adalah sebesar 67,08% (kualifikasi cukup) dan meningkat pada siklus II menjadi 79,83% (kualifikasi tinggi).

Keberhasilan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIID SMP N 1 Ngluwar, Magelang.

1. Motivasi belajar siswa pada pra siklus terdapat 20 siswa (66,67%) termasuk dalam kualifikasi kurang, 8 siswa (26,67%) termasuk dalam kualifikasi cukup dan 2 siswa (6,67%) termasuk dalam kualifikasi tinggi. Siklus I

terdapat 22 siswa (73,33%) termasuk dalam kualifikasi cukup, 8 siswa (26,67%) termasuk dalam kualifikasi tinggi dan pada siklus II terdapat 6 siswa (20,00%) termasuk dalam kualifikasi cukup dan 24 siswa (80,00%) termasuk dalam kualifikasi tinggi. Jadi pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada kualifikasi tinggi yang dicapai dengan 24 siswa (80,00%)

2. Hasil belajar siswa dalam ranah kognitif meningkat dari sebelum diadakan penelitian memiliki nilai rata-rata adalah 62,73 dalam kualifikasi cukup dengan ketuntasan belajar adalah 10%. Pada siklus I nilai rata – rata tes hasil belajar siswa meningkat menjadi 70,21 dalam kualifikasi cukup dengan ketuntasan belajar siswa 53,33%. Pada siklus II nilai rata – rata tes hasil belajar siswa meningkat menjadi 84,39 dalam kualifikasi tinggi dengan ketuntasan belajar mencapai 86,67%. Jadi pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* dapat

meningkatkan hasil belajar siswa dengan mencapai 86,67% telah mencapai KKM.

6. REFERENSI

Abdul Aziz Saefudin. 2012. *Meningkatkan Profesionalisme Guru dengan PTK*. Yogyakarta: PT Citra Aji Parama.

Hamzah B.Uno. 2013. *Teori Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Isjoni .2012. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Jamil Suprihatiningrum. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: AR – Ruzz Media

Muhammad Tobrani dkk. 2013. *Belajar dan Pembelajaran pengembangan wacana dan praktik pembelajaran dalam pembangunan nasional*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media

Nuniek Avianti Agus. 2008. *Mudah Belajar Matematika 2 untuk kelas VIII Sekolah Menengah Pertama/ Madrasah Tsanawiyah*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementrian Pendidikan Nasional

Nana Sudjana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Pusat Bahasa Depdiknas. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka

Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Sardiman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Slavin, R. (2005). *Cooperative Learning: theory, research and practice*. (Narulita Yusron. Terjemahan). London: Allyn and Bacon. Buku asli diterbitkan oleh Nusa Media, Bandung.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta

Suharsimi Arikunto dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Wina Sanjaya. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Pradana Media Guru