

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI PEMANFAATAN SUMBER DAYA ALAM

Astrie Fitriah Palupi^{*1}, Ria Kurniasari², Titi Setiawati²
PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sebelas April

Article Info

Article history:

Received Jun 20, 2023

Revised Jul 03, 2023

Accepted Jul 10, 2023

Keywords:

Model pembelajaran *Team Games Tournament*
Motivasi Belajar
Hasil Belajar

ABSTRAK

Lack of motivation and student learning outcomes in social studies learning material utilization of natural resources is the background of this research. The teaching and learning process that develops in the classroom is generally determined by the teacher and students. The use of learning models and learning media that do not vary can affect students' learning motivation. Lack of student motivation in learning has an impact on student learning outcomes. This classroom action research aims to increase students' motivation learning outcomes by applying the team games tournament learning model. This research was conducted in two cycles with stages consisting of planning, implementation and reflection. This stage is based on the CAR model by Kemmis and Mc. Taggart. The research instruments used were student learning motivation observation sheets, learning outcomes evaluation test questions, syllabus, and learning implementation. Based on the results of research, student learning motivation in the first cycle increased to 65,21% with sufficient criteria. In the second cycle again increased to 86,95% with good criteria. Likewise with student learning outcomes, in the first cycle there was an increase with the percentage of students who completed it to 69,56% and in the second cycle the percentage of students who completed it increased again to 95,65%. These results prove that the application of the team games tournament learning model can increase students' motivation and learning outcomes.



Copyright © 2023 Universitas Sebelas April.
All rights reserved.

Corresponding Author:

Astrie Fitriah Palupi,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD),
Universitas Sebelas April,
Jln. Angkrek Situ No 19 Tlp. (0261) 202911 fax (0261) 210223 Sumedang.
Email: Astriefitriahpalupi@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar yang berkembang di kelas umumnya ditentukan oleh guru dan siswa sebagai individu-individu yang terlibat langsung di dalam proses pembelajaran. Penggunaan model dan media pembelajaran yang tidak bervariasi dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Rendahnya motivasi siswa dalam belajar berdampak pada hasil belajar siswa. Guru dalam pembelajaran terkadang hanya menggunakan model dan media pembelajaran yang sama tiap pertemuannya tidak ada variasi, hanya terpaku pada buku-buku. Hal tersebut dapat mengakibatkan para siswa merasa bosan dan mengganggu

pembelajaran IPS membosankan. Proses belajar mengajar yang baik dapat dilakukan melalui penerapan model pembelajaran yang sesuai sehingga peserta didik merasa nyaman dan termotivasi dalam belajar. Banyak siswa yang menganggap belajar adalah aktivitas yang tidak menyenangkan, duduk berjam-jam dengan memusatkan perhatian dan pikiran pada suatu pokok bahasan, baik yang sedang disampaikan guru maupun yang sedang dihadapi di meja belajar. Kegiatan itu selalu dirasakan sebagai beban. Banyak siswa yang menganggap mengikuti pelajaran tidak lebih dari sekedar rutinitas untuk mengisi daftar hadir, mendapat nilai, dan tanpa kesadaran bahwa melakukan aktivitas belajar untuk menambah wawasan serta mengasah keterampilan.

Seperti masalah pembelajaran yang ditemukan peneliti pada pembelajaran IPS materi pemanfaatan sumber daya alam di kelas IV SDN Cimalaka III, dari 23 siswa, 21 siswa yang hadir hanya 7 siswa yang tuntas dengan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), 16 siswa lainnya memiliki nilai di bawah KKM atau dikatakan tidak tuntas. Pembelajaran IPS yang dilakukan masih menggunakan metode ceramah tanpa penerapan model pembelajaran yang bervariasi. Peneliti mengamati, selama proses pembelajaran siswa memperlihatkan sikap bahwa mereka jenuh dengan pembelajaran yang dilakukan.

Terkait dengan kondisi tersebut, untuk menciptakan suasana belajar yang disukai para siswa, guru perlu melakukan inovasi agar siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan memahami materi yang disampaikan. Menurut Lie (Hikmah, dkk., 2018: 47) model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan menekankan pada pembelajaran untuk mendapat hasil yang optimal adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran *team games tournament* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang cocok dengan pembelajaran IPS. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* memungkinkan siswa dapat belajar dan menikmati proses pembelajaran, juga menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar seluruh siswa.

Untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, guru harus kreatif dalam memilih model dan media pembelajaran yang tepat. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti akan melaksanakan penelitian tindakan kelas di SDN Cimalaka III Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas IV SDN Cimalaka III Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2021/2022”.

Motivasi bukan lagi kata yang asing bagi peneliti. Motivasi ini bisa berasal dari dalam diri seseorang atau berasal dari stimulus yang diberikan dari luar diri seseorang. Sesuai dengan pengertian motivasi yang dikemukakan oleh Mc Donald (Hamalik, 2019: 106) bahwa “motivasi adalah suatu perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan”. Dari pernyataan Mc Donald tersebut menunjukkan bahwa motivasi timbul dalam diri seseorang yang membuat dirinya ingin mencapai tujuan.

Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa, diperlukan indikator-indikator yang berfungsi sebagai alat pengukurnya. Adapun indikator motivasi menurut Uno (Nasrah dan Muafiah, 2020: 209) sebagai berikut.

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
4. Adanya penghargaan dalam belajar

5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
6. Adanya situasi belajar yang kondusif, memungkinkan peserta didik belajar dengan baik.

Indikator motivasi menurut Sardiman (Nasrah dan Muafiah, 2020: 209) sebagai berikut.

1. Tekun menghadapi tugas
2. Ulet menghadapi kesulitan
3. Meunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa
4. Lebih senang bekerja mandiri
5. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin
6. Dapat mempertahankan pendapat
7. Tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini
8. Senang mencari dan memecahkan masalah.

Pendapat lain mengenai indikator motivasi dikemukakan oleh Made Wena (Rakhmawati, 2018: 18) yaitu “motivasi belajar dapat dilihat melalui beberapa indikator seperti keantusiasan dalam belajar, ketekunan dalam belajar dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar”. Terdapat beberapa kesamaan indikator motivasi dari tiap teori yang disampaikan oleh para ahli.

Banyak pengertian hasil belajar yang dikemukakan oleh para ahli. Menurut Sudijono (Muhammad, M., 2016: 88) Hasil belajar merupakan gambaran kemajuan dan perkembangan siswa dari awal mengikuti program pendidikan sampai siswa mengakhiri program pendidikan yang ditempuhnya. Pendapat lain mengenai pengertian hasil belajar dikemukakan oleh Achdiyati dan Utomo (Muflihah A., 2021: 153) “Hasil belajar adalah hasil penilaian terhadap kemampuan siswa yang ditentukan dalam bentuk angka setelah menjalani proses pembelajaran”. Hasil belajar dapat ditentukan setelah siswa mengikuti proses pembelajaran dari awal sampai akhir.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (Ahmadiyahanto, 2016: 983) hasil belajar dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik jika dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan terwujud pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar saat terselesaikannya bahan pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkat perkembangan baik pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor siswa setelah melalui proses pembelajaran. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai penilaian terhadap kemampuan siswa dalam bentuk angka setelah melalui proses pembelajaran.

Model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Menurut Tarigan (Yudianto, dkk. 2014: 43) model pembelajaran *team games tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan turnamen. Keunggulan model pembelajaran TGT adalah adanya turnamen akademik dalam pembelajaran.

Pendapat lain mengenai model pembelajaran TGT dikemukakan oleh Silberman (Widhiastuti dan Fachrurrozie, 2014: 49) bahwa model belajar *team games tournament* yang dikembangkan oleh Robert Slavin ini merupakan teknik belajar yang menggabungkan kelompok belajar dengan turnamen kelompok, penggunaan model ini bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep dan keterampilan. Respati (Yudianto, dkk. 2014: 43) menjelaskan bahwa “Karakteristik model pembelajaran TGT yaitu siswa belajar dalam kelompok kecil yang di dalam proses pembelajaran terdapat *games tournament* yang nantinya akan ada penghargaan kelompok”.

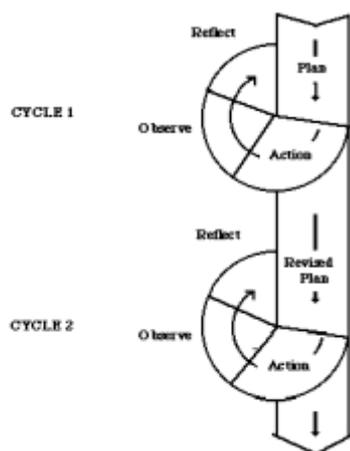
Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *team games tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang di dalamnya terdapat kelompok kecil, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Model pembelajaran TGT dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep dan keterampilan.

Adapun sintak model pembelajaran *team games tournament* (TGT) menurut Rusman (Mahardi, dkk. 2019: 102) sebagai berikut.

1. Presentasi kelas
Guru menyampaikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran, menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, memotivasi siswa dalam belajar.
2. *Teams*
Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar yang bersifat heterogen.
3. *Games*
Guru membimbing siswa untuk menjawab pertanyaan dalam *games*.
4. *Tournament*
Guru mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa.
5. Rekondisi Tim
Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini menggunakan desain PTK model spiral dari Kemmis dan Mc. Taggart. Model Kemmis dan Mc Taggart terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Model spiral ini dapat terlihat seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. PTK Model Kemmis dan Mc Taggart (Farhana dkk., 2019: 29)

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SDN Cimalaka III Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada pembelajaran IPS materi pemanfaatan sumber daya alam. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV dengan jumlah siswa 23 orang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 8 orang siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi dan tes tertulis. Tiga aspek yang diobservasi yaitu ketekunan, keaktifan dan kedisiplinan. Instrumen penelitian ini adalah lembar observasi motivasi belajar siswa, lembar hasil belajar siswa, soal tes evaluasi hasil belajar siswa, silabus dan

RPP. Target keberhasilan dari penelitian ini yaitu motivasi belajar siswa mencapai 80% dengan kriteria baik dan hasil belajar siswa mencapai 80% ketuntasan belajar dengan KKM 75.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. HASIL

Selama proses pembelajaran IPS dengan penerapan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) diperoleh hasil observasi motivasi belajar siswa sebagai berikut.

Tabel 1. Data Motivasi Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II

No	Data	Motivasi Belajar
1	Siklus I	65,21%
2	Siklus II	86,95%

Dari tabel 1 dapat diketahui bahwa pada siklus I persentase motivasi belajar siswa mencapai 65,21% dengan kriteria cukup dan pada siklus II meningkat menjadi 86,95% dengan kriteria baik.

Adapun data hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi pemanfaatan sumber daya alam dengan penerapan model pembelajaran TGT pada siklus I dan siklus II, sebagai berikut.

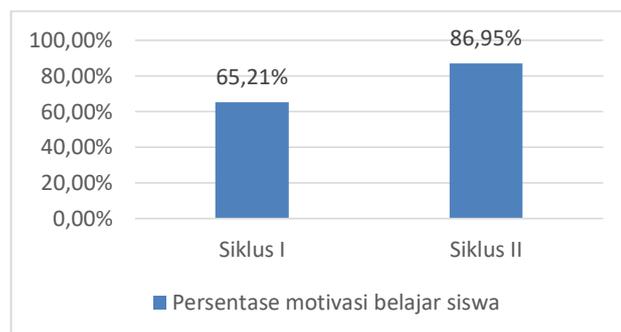
Tabel 2. Data Hasil Belajar Siswa pada Siklus I dan siklus II

No	Data	Hasil Belajar Siswa
1	Siklus I	69,56%
2	Siklus II	95,65%

Dari tabel 2 dapat diketahui bahwa pada siklus I persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 65,21% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 95,65%. Hasil tersebut telah melebihi target yang ditentukan yaitu 80% ketuntasan belajar siswa.

3.2. PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan dalam dua siklus, tiap siklusnya dilaksanakan satu kali pertemuan dengan menerapkan model pembelajaran *team games tournament* dalam pembelajaran IPS materi pemanfaatan sumber daya alam. Berdasarkan hasil analisis data dari dua siklus yang telah dilaksanakan, pembelajaran IPS materi pemanfaatan sumber daya alam dengan menerapkan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Berikut grafik peningkatan motivasi belajar siswa pada siklus I dan siklus II.

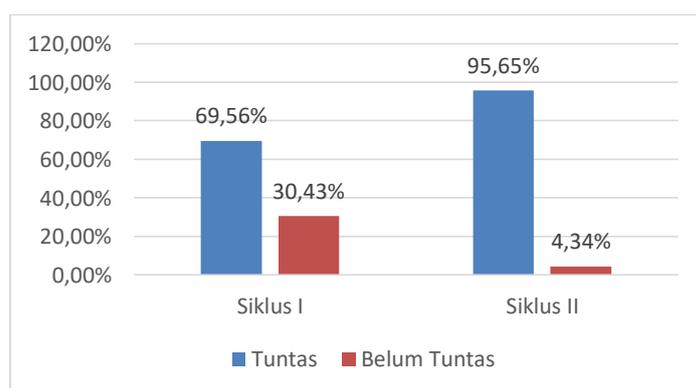


Gambar Grafik 1. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan grafik 1, dapat disimpulkan bahwa setelah dilakukan penerapan model pembelajaran *team games tournament* pada pembelajaran IPS materi pemanfaatan sumber daya alam, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan.

Peningkatan motivasi belajar siswa yang terjadi karena adanya tindakan penerapan model pembelajaran TGT ini berdasar pada pendapat Silberman (Widhiastuti dan Fachrurrozie, 2014: 49) yang mengatakan bahwa model belajar *team games tournament* teknik belajar yang menggabungkan kelompok belajar dengan turnamen kelompok, penggunaan model ini bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep dan keterampilan. Adanya kelompok belajar, turnamen kelompok serta *reward* yang diberikan dalam pembelajaran IPS yang di dalamnya terdapat beragam konsep dan fakta, menjadikan pembelajaran menarik sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Pendapat tersebut didukung oleh Hamzah B. Uno (Rakhmawati, 2018: 16) yang mengatakan bahwa motivasi ekstrinsik timbul karena adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

Peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS diikuti dengan peningkatan hasil belajar siswa, hasil tersebut selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hamdu (Hikmah, dkk., 2018: 54) bahwa siswa dengan motivasi belajar yang tinggi memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula. Berikut grafik peningkatan hasil belajar siswa pada data siklus I dan siklus II.



Gambar Grafik 2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan grafik 2, terlihat peningkatan hasil belajar siswa. Pada data awal siswa yang tuntas hanya 30,43% dan sisanya 60,68% belum tuntas. Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I, hasil belajar siswa meningkat dari data awal siswa yang tuntas

adalah 30,43% menjadi 69,56%. Pada siklus II hasil belajar siswa meningkat menjadi 95,65% siswa yang tuntas.

Peningkatan hasil belajar siswa dari diadakannya tindakan penerapan model pembelajaran TGT ini sesuai dengan pendapat Irviana (Hikmah, dkk., 2018: 54) yang mengatakan bahwa turnamen dilakukan untuk membantu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga siswa mampu meningkatkan hasil belajarnya. Teori tersebut didukung oleh Made Wena (Rakhmawati, 2018: 17) yang menyatakan bahwa motivasi belajar adalah dorongan dari dalam diri maupun luar diri, yang membuat siswa bergerak semangat dan senang belajar dengan serius dan terus-menerus selama proses pembelajaran. Siswa dengan motivasi belajar tinggi tentunya akan mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh dan memperoleh hasil belajar yang baik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan penelitian mengenai penerapan model pembelajaran *team games tournament* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV SDN Cimalaka III memberikan hasil yang positif, yaitu adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini telah mencapai target yang ditentukan sehingga penelitian dinyatakan selesai.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN Cimalaka III Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2021/2022 mengenai penerapan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi pemanfaatan sumber daya alam, peneliti dapat menarik simpulan sebagai berikut.

1. Perencanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi pemanfaatan sumber daya alam di kelas IV SDN Cimalaka III pada siklus I dan siklus II secara umum sama yaitu menyusun RPP dengan model TGT, menyiapkan media pembelajaran berupa gambar dan media dari kertas astro, menyusun lembar kerja siswa, lembar observasi motivasi belajar, lembar penilaian hasil belajar, lembar tes hasil belajar serta menyiapkan *reward*.
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran TGT diterapkan melalui beberapa tahapan yaitu penyampaian materi oleh guru, mengerjakan tugas kelompok, diadakannya permainan dan turnamen akademik serta rekondisi tim. Pelaksanaan pada siklus I belum optimal dan belum sesuai dengan perencanaan, hal ini dikarenakan perhitungan waktu dan pengelolaan kelas yang kurang baik. Kemudian keukurangan tersebut diperbaiki pada siklus II.
3. Model pembelajaran *team games tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS materi pemanfaatan sumber daya alam di kelas IV SDN Cimalaka III tahun pelajaran 2021/2022. Hal tersebut terlihat dari adanya peningkatan motivasi belajar siswa, dari data awal 47,82% dengan kriteria kurang kemudian mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 65,21% dengan kriteria cukup dan kembali mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 86,95% dengan kriteria baik. Model pembelajaran *team games tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi pemanfaatan sumber daya alam di kelas IV SDN Cimalaka III tahun pelajaran 2021/2022. Hal tersebut terlihat dari adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa, dari data awal 30,43% ketuntasan siswa kemudian mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 69,59% dan kembali mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 95,65% ketuntasan belajar siswa.

REFERENSI

- Hikmah, dkk. (2018). "Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di SMA Unggul Negeri 8 Palembang". *Jurnal Pembelajaran Biologi*. Vol. 5, (2), 46-56.
- Hamalik, O. (2019). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nasrah dan Muafiah. (2020). "Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19". *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. Vol. 3, (2), 207-213.
- Rakhmawati. (2018). "Teams Games Tournament (TGT): Improve Motivation Of Studying Social Study Elementary School Students". *Dwija Cendekia Jurnal Riset Pedagogik*. Vol. 2, (2), 17-20.
- Muhammad, M. (2016). "Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran". *Lantanida Journal*. Vol. 4, (2), 87-97.
- Muflihah, A. (2021). "Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Index Card Match Pada Pelajaran Matematika". *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol. 2, (1), 152-160.
- Ahmadiyanto. (2016). "Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat Dan Sistem Pemerintah Di Indonesia Kelas VIIIC SMP Negeri 1 Lampihong Tahun Pelajaran 2014/2015". *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*. Vol. 6, (2), 980-993.
- Yudianto, dkk. (2014). "Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK". *Journal of Mechanical Engineering*. Vol.1, (2), 323-330.
- Widhiastuti dan Fachrurrozie. (2014). "Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Kemampuan Belajar". *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*. Vol. IX, (1), 48-56.
- Mahardi, dkk. (2019). "Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar IPA". *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*. Vol. 1, (1), 98-107.
- Farhana, dkk. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Medan: Harapan Cerdas.