# PENERAPAN MODEL *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA

**Budi Wibowo**
Program Studi Pendidikan Matematika
Universitas Muhammadiyah Purworejo
e-mail: beatdown794@gmail.com

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi dan mengetahui peningkatan prestasi belajar pada siswa kelas VII F SMP Negeri 13 Purworejo setelah mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT). Adapun subjek penelitian adalah siswa kelas VII F dengan jumlah 32 anak. Prosedur penelitian yang digunakan adalah prosedur tindakan kelas dengan dua siklus. Teknik pengumpulan data menggunakan metode angket, metode observasi serta metode tes. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi motivasi, angkat motivasi, dan tes tertulis yang telah di uji dan memenuhi syarat validitas. Teknik analisis data menggunakan perhitungan rata-rata dan persentase. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatkan motivasi dan prestasi belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Hal ini ditunjukkan persentase rerata motivasi belajar matematika siswa 71,42% pada siklus I, meningkat menjadi 79,49% pada siklus II. Hasil tes tertulis dengan rerata 69,34 dan ketuntasan belajar mencapai 56.25% pada siklus I, meningkat pada siklus II dengan rata-rata mencapai 76,09 dan ketuntasan belajar mencapai 78,12%. Dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar matematika siswa kelas VII F SMP N 13 Purworejo tahun pelajaran 2015/2016.

Kata kunci: motivasi belajar, prestasi belajar , TGT

## PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan dalam tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan (Slameto, 2010: 2). Aktivitas belajar tentunya sangat erat hubungannya dengan motivasi dan prestasi belajar. Motivasi menentukan tingkat berhasil atau gagalnya perbuatan belajar murid. Belajar tanpa adanya motivasi kiranya sulit untuk berhasil (Oemar Hamalik, 2007:161). Hamzah B. Uno (2007: 27-29) memaparkan empat peran penting motivasi dalam belajar, antara lain: menentukan hal-hal yang dijadikan sebagai penguat belajar, memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapainya, menentukan berbagai macam kendali terhadap rangsangan belajar, dan menentukan ketekunan belajar siswa,

sehingga prestasi belajar akan menjadi maksimal. Apabila siswa mengikuti pembelajaran dengan baik maka prestasinya akan baik, tetapi bila tidak mengikuti pembelajaran dengan tidak baik maka prestasi belajarnya juga kurang baik.

Namun perlu disadari bahwa menimbulkan motivasi dan prestasi belajar pada diri siswa tidaklah mudah. Siswa malas belajar, tidak aktif dalam pembelajaran, tidak pernah mengerjakan PR atau tugas dan masih banyak lagi masalah yang dialami siswa. Hal ini menjadi kendala bagi guru dalam pembelajaran. Oleh karena itu perlu adanya perhatian yang khusus untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar matematika, salah satunya dengan memperhatikan bagaimana cara guru mengajar. Artinya kegiatan belajar mengajar (KBM), dipengaruhi oleh bagaimana cara guru mengajar atau menyampaikan pembelajaran yang tujuannya untuk menarik perhatian siswa. Keberhasilan KBM sangat dipengaruhi oleh peran guru dan siswa yang melaksanakannya. Penciptaan interaksi yang harmonis antara guru dan siswa diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu, guru harus menggunakan model Pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat sehingga KBM dapat berjalan dengan baik dan berkualitas.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode pembelajaran model *Team Game Tournament* (TGT). TGT merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin dalam (Miftahul Huda, 2013: 197) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skill-skil dasar,pencapaian interaksi positif antarsiswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yg berbeda. Dengan menggunakan TGT diharapkan dapat mengetahui peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas VII F SMP N 13 Purworejo tahun ajaran 2015/2016.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMP N 13 Purworejo pada siswa kelas VII F semester 2 sebanyak 32 siswa. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari 3 tatap muka yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Tahap pertama perencanaan, meliputi menyusun RPP, dan mempersiapkan instrumen. Tahap kedua yakni peneliti melakukan tindakan berupa pembelajaran dengan

menggunakan model TGT sesuai RPP yang telah disusun pada tahap perencanaan. Tahap ketiga, observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Tahap terakhir refleksi pada tahap ini peneliti menganalisis data yang diperoleh selama observasi dan peneliti mendiskusi dengan dosen pembimbing mengenai hasil penelitian siklus I, baik kekurangan atau ketercapaian dari siklus I untuk menyimpulkan data dan informasi yang dikumpulkan sebagai pertimbangan perencanaan pembelajaran pada siklus selanjutnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, angket dan tes. Instrumen yang digunakan adalah observasi motivasi, angkat motivasi, dan tes tertulis yang telah divalidasi oleh validator. Indikator keberhasilan yaitu rerata motivasi siswa minimal mencapai 76% dan prestasi belajar sekurang-kurangnya 76% siswa tuntas prestasi belajarnya yaitu mencapai nilai standar KKM 70.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

*Team game tournament* merupakan salah satu bentuk kooperatif yang didasarkan pada kerja sama antar siswa yang dipandu oleh guru yang berpengaruh signifikan terhadap pembelajaran. Penelitian yang dilakukan di kelas VII F SMP N 13 Purworejo bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar. Metode untuk mengukur motivasi belajar yang digunakan oleh peneliti adalah metode observasi dan metode angket. Metode untuk mengukur prestasi belajar yang digunakan peneliti adalah tes tertulis. Berdasarkan hasil analisis data motivasi dan prestasi belajar siswa dengan menggunakan metode tersebut menunjukkan bahwa motivasi dan prestasi belajar mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2. Hasilnya pun cukup memuaskan setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Pada siklus 1 pelaksanaanya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament dapat diterima dengan baik, meskipun masih ada beberapa siswa yang kurang paham. Motivasi belajar siswa pada siklus 1 mencapai 71,42%. Pada siklus 1 diperoleh rerata prestasi belajar sebesar 69,34 dengan ketuntasan klasikal sebesar 56,25%. Hasil tersebut belum memenuhi target indikator keberhasilan. Hal ini dikarenakan banyak siswa yang kurang paham dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT. Banyak siswa yang pandai lebih mendominasi dalam

kelompok, sedangkan siswa yang kurang pandai hanya diam atau bergurau. Selain itu, banyak siswa yang belum berani mengungkapkan pendapatnya.

Pada proses pembelajaran siklus I masih banyak kelemahan yang harus ditindak lanjuti pada siklus II. Pada siklus II beberapa hal yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dengan memberikan nasehat agar siswa semangat dalam belajar, peneliti menegur siswa yang kurang fokus pada saat pembelajaran berlangsung, peneliti berkeliling kelas membimbing siswa dalam pengerjaan soal secara kelompok, dan peneliti membimbing kelompok yang mengalami kesulitan saat diskusi. Dalam hal ini bertujuan agar motivasi dan prestasi belajar pada siklus II mengalami peningkatan dibanding siklus I. motivasi belajar pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 79,49. Sedangkan prestasi belajar mengalami peningkatan rerata menjadi 76,09 dengan ketuntasan belajar mencapai 78,12%. Hal ini dapat dilihat saat siswa melaksanakan diskusi dan saat persentasi.

Hasil penelitian pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan maka penelitian tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya. Berdasarkan data yang diperoleh dari siklus I dan siklus II peneliti menyimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperetif tipe TGT di kelas VII F SMP N 13 Purworejo mengalami peningkatan dan tujuan penelitian telah tercapai.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII G SMP N 13 Purworejo. Hal ini dapat dilihat dari beberapa indikator sebagai berikut: (1) Penerapan model pembelajaran tipe Team Game Tournament pada indikator motivasi belajar siswa dilihat dari hasil lembar observasi mengalami kenaikan sebesar 6,88% yang mulanya 70,62% pada siklus I menjadi 77,50% pada siklus II sedangkan, dari hasil angket motivasi belajar siswa mengalami kenaikan 9,26% yang mulanya 72,23% pada siklus I menjadi 81,49% pada siklus II; (2) Prestasi belajar menunjukan peningkatan, hal ini dapat dilihat dari prestasi belajar pra siklus dengan rerata 63,65 dan ketuntasan klasikal 37,50% pada pra siklus meningkat pada siklus I rata-rata menjadi 69,34 dan

ketuntasan klasikal 56,25% dan meningkat lagi pada siklus II rata-rata menjadi 76,09 dengan persentase ketuntasan klasikal 78,12%.

Berdasarkan dari hasil penelitian, maka disampaikan saran sebagai berikut, kerjasama antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran harus tetap terjaga sehingga tercipta suasana yang kondusif dan siswa lebih mudah memahami. Selain itu hendaknya guru senantiasa meningkatkan pembelajaran yang dilaksanakan salah satunya dengan menerapkan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*.

**DAFTAR PUSTAKA**


Hamzah, B Uno. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Miftahul, Huda. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Oemar, Hamalik. 2007. Proses Belajar Mengajar. Jakarta. PT Bumi Aksara.

Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta. PT Asdi Mahasatya.