

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Dhia Octariani¹, Arie Candra Panjaitan²

¹Universitas Islam Sumatera Utara, Medan, Indonesia, ²AMIK Medicom, Medan, Indonesia

Alamat email: dhia88octariani@gmail.com¹, ariecandra.or@gmail.com²

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa yang pembelajarannya dengan menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) pada materi bangun datar kelas VII SMP. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah lembar angket dan lembar observasi dimana dilakukan pada awal sebelum tindakan dan setelah Tindakan dilakukan. Data penelitian yang dianalisa adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan minat belajar matematika siswa kelas VII SMP menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran dengan materi bangun datar dari kategori rendah menjadi kategori tinggi atau menjadi lebih baik.

Kata Kunci: Model *Team Games Tournament* (TGT), Motivasi Belajar, Minat Belajar.

I. PENDAHULUAN

Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 mendefinisikan matematika merupakan salah satu pelajaran yang bertujuan untuk mendidik siswa mampu berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Sesuai dengan tujuan diberikannya matematika di sekolah, kita dapat melihat bahwa matematika memegang peranan yang sangat penting. Sampai saat ini kebanyakan siswa masih menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan. Sehingga guru harus menciptakan proses belajar dengan baik sesuai tujuan pendidikan dan memberikan dorongan untuk potensi belajar peserta didik. Guru hendaknya juga mampu membimbing dan memfasilitasi peserta didik, agar mereka dapat memahami kekuatan serta kemampuan yang ada pada dirinya, selanjutnya memberikan motivasi agar peserta didik terdorong untuk belajar sebaik mungkin sehingga dapat mewujudkan keberhasilan berdasarkan kemampuan yang mereka miliki (Aunurrahman, 2010).

Dalam proses pembelajaran, guru sebagai pendidik memiliki tanggungjawab terhadap hasil belajar siswa dan pengetahuan siswa terkait dengan materi yang telah dipelajarinya. Dalam

proses pembelajaran minat belajar dan motivasi belajar siswa adalah hal yang sangat penting yang harus diperhatikan oleh guru. Namun kenyataan di lapangan proses pembelajaran masih ada beberapa permasalahan seperti sulitnya materi yang dipelajari sehingga kurangnya motivasi dalam diri siswa. Sehingga para guru diharapkan terus berinovasi dengan gaya belajar atau model pembelajaran yang digunakan. Pemilihan model pembelajaran yang tepat sehingga dapat menciptakan proses belajar di ruang kelas menyenangkan merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengantisipasi permasalahan-permasalahan tersebut. Menurut Hamruni (2012) metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara-cara menyajikan bahan pelajaran pada peserta didik untuk tercapainya tujuan yang telah diterapkan. Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan sehingga pembelajaran lebih variatif, menarik minat belajar siswa serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Setiawan, 2017).

Model *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif dapat membantu guru dan siswa dalam memahami

materi pelajaran secara baik (Amad Jaedun: 2007). Menurut Jumanta Hamdayana (2016) metode TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*. Model *Team Games Tournament* (TGT) mampu menumbuhkan keingintahuan dan menciptakan kompetisi para siswa untuk menjawab soal yang diberikan dengan cepat dan tepat. Hal ini merupakan langkah yang tepat dalam memotivasi belajar siswa sehingga hasil belajarnya meningkat (Arie & Suvriadi, 2020).

Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran yang berkelompok dimana didalam kelompok-kelompok belajar tersebut beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras ataupun etnis yang berbeda. Dengan adanya kelompok heterogen inilah peserta didik berdiskusi, belajar dan bersama-sama mengerjakan tugas dalam kelompoknya yang diberikan oleh guru. Menurut Slavin (2016), pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terdiri dari 5 komponen yaitu: persentasi di kelas, *Team*, *Game*, *Tournamen*, dan *Rekognisi Team*.

1) Presentasi di kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, dan diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik ketika kerja kelompok dan pada saat games karena skor games akan menentukan sekor kelompok.

2) Kelompok (*Team*)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai dengan 5 orang siswa yang anggotanya

heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan rasa atau etnik. Fungsi kelompok untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat games. Penentuan kelompok dilakukan secara heterogen dengan langkah-langkah berikut yaitu: a) membuat daftar ranking akademik siswa; b) membatasi jumlah maksimal anggota tim adalah 5 siswa; c) menomori siswa mulai dari yang paling atas; dan d) membuat tim heterogen dan setara secara akademik, dan jika perlu keragaman itu dilakukan dari segi jenis kelamin, etnis, agama dan sejenisnya. Tujuan dari Tim Studi ini adalah membebaskan tugas kepada setiap tim untuk mereview dengan format dan sheet yang telah ditentukan.

3) *Game*

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan games terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

4) *Tournament*

Tournament dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya. Pada permulaan periode turnamen, informasikan perihal

penempatan-penempatan meja turnamen siswa dan menugasi mereka secara bersama-sama menggeser meja-meja atau pindah ke meja-meja yang disiapkan sebagai meja-meja turnamen. Menugasi salah seorang siswa membantu membagi satu lembar permainan, satu lembar kunci jawaban, dan satu tumpuk kartu bernomor, dan satu lembar sekor permainan kepada tiap meja. Selanjutnya mulai permainan.

5) **Rekognisi Kelompok**

Kelompok akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan lain apabila poin mereka mencapai kriteria tertentu. Penghargaan kelompok sangat penting untuk memberikan pengertian kepada siswa bahwa keberhasilan kelompok merupakan keberhasilan semua anggota kelompok, bukan semata-mata keberhasilan individu. Hal ini akan memotivasi siswa untuk membantu teman satu kelompok dalam belajar demi keberhasilan kelompoknya.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu SMP Negeri di Kota Medan, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP yang berjumlah 35 orang. Adapun yang menjadi objek penelitian ini adalah motivasi belajar dan minat belajar matematika siswa yang meningkat. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dimana penelitian ini menekankan kepada kegiatan (tindakan) dengan mengujicobakan suatu pembelajaran yang berbeda dan diharapkan dengan kegiatan tersebut mampu memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang motivasi belajar dan minat belajar siswa dalam penelitian ini adalah angket dan observasi (pengamatan). Angket ini berisi masing-masing 15 butir pernyataan yang diajukan kepada siswa (responden) untuk memperoleh motivasi dan minat belajar siswa kelas VII SMP. Angket ini diberikan sebanyak

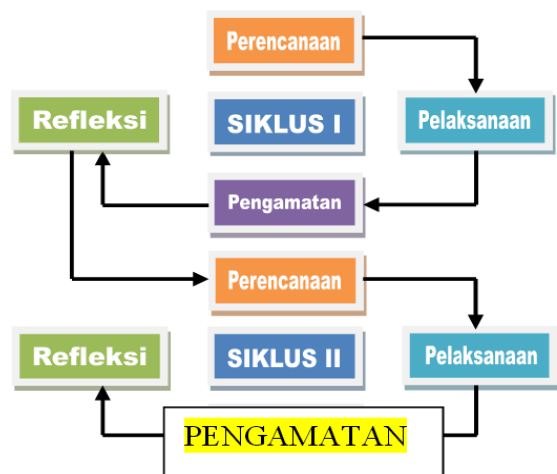
dua kali yaitu pada saat sebelum pemberian tindakan, dan pada saat setelah selesai pembelajaran/tindakan. Angket yang digunakan adalah angket tertutup dalam bentuk angket model skala likert yang sudah dilengkapi dengan lima pilihan jawaban. Pedoman penskoran setiap butir pertanyaan angket berikut:

Tabel 2.1 Pedoman Penskoran Angket Motivasi dan Minat Belajar

Kreteria	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sebelum angket tersebut digunakan sebagai alat pengumpulan data terlebih dahulu divalidasi oleh validator ahli bertujuan untuk mengetahui angket ini dapat layak digunakan. Pertama uji validasi angket dilakukan oleh dua orang dosen Pendidikan Matematika dan kedua yaitu uji coba instrumen yang diberikan kepada 10 responden. Setelah itu dilakukan uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan program komputer SPSS 17.0.

Observasi yang dilakukan merupakan pengamatan terhadap seluruh kegiatan dan perubahan yang terjadi pada saat diberikan tindakan oleh guru matematika. Pengamatan difokuskan pada peningkatan motivasi dan minat belajar matematika siswa yang dilakukan dengan dua siklus pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Secara rinci, prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas berdasarkan alir/alurnya menurut Arikunto, dkk (2008) dapat dilihat pada gambar dibawah ini



Gambar 2.1. Skema Siklus Penelitian Tindakan Kelas

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Siklus I

1) Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini kegiatan yang dilakukan adalah (a) Identifikasi dan analisis permasalahan yang dihadapi guru dan siswa selama proses pembelajaran, (b) membuat skenario pembelajaran pada materi bangun datar dalam upaya peningkatan motivasi dan minat belajar siswa, (c) membuat lembar observasi untuk melihat bagaimana kondisi proses pembelajaran di kelas, (d) membuat alat evaluasi apakah siswa telah meningkat motivasi belajar matematikanya setelah diberikan pengajaran. (e) menyebarkan angket motivasi dan minat belajar siswa sebelum tindakan dilakukan.

Tabel 3.1 Tingkat Kecenderungan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sebelum Diberikan Penguatan

No	Kelompok	Frek	F _{relatif} (%)	Kategori
1	48,75 – 60,00	0	0	Tinggi
2	37,50 – 48,74	12	34,29	Cukup
3	26,25 – 37,49	15	42,85	Kurang
4	15,00 – 26,24	8	22,86	Rendah
Jumlah		35	100	

Tabel 3.2 Tingkat Kecenderungan Minat Belajar Matematika Siswa Sebelum Diberikan Penguatan

No	Kelompok	Frek	F _{relatif} (%)	Kategori
1	48,75 – 60,00	2	5,71	Tinggi
2	37,50 – 48,74	8	22,86	Cukup
3	26,25 – 37,49	20	57,14	Kurang
4	15,00 – 26,24	5	14,28	Rendah
Jumlah		35	100	

2) Tahap Tindakan

Pada tahap ini kegiatan yang dilaksanakan adalah melaksanakan skenario kegiatan yang telah direncanakan yaitu dengan pemberian tindakan menggunakan pemecahan soal pada pokok bahasan bangun datar. Adapun materi yang dibahas adalah segitiga dan segiempat. Selama proses belajar mengajar guru melakukan tindakan menggunakan model TGT untuk menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa.

3) Tahap Observasi

Pada tahap ini dilaksanakan proses observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat dan mengumpulkan data yang diperlukan. Seorang observer melakukan pengamatan untuk mengetahui motivasi dan minat belajar siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Hasil observasi untuk tiap aspek yang diamati untuk siklus I menunjukkan adanya peningkatan kearah yang lebih baik aktivitas siswa kelas VII SMP dari masing-masing aspek yang diamati mulai awal proses pembelajaran hingga akhir pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT). Hal tersebut dibuktikan dengan 77,14% siswa dinyatakan tuntas belajar dan 22,86% yang belum tuntas belajar.

4) Tahap Analisis dan Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada seluruh kegiatan siklus I selama dua kali pertemuan dengan menggunakan model *Team*

Games Tournament (TGT) kepada siswa, dapat dilihat rata-rata aktivitas pada siklus I masih tergolong cukup. Selanjutnya dilakukan analisis, pemaknaan, penjelasan dan penyimpulan data, didapatlah beberapa kesimpulan berupa tingkat keefektifan rencana pembelajaran pembelajaran yang dibuat dan daftar permasalahan serta kendala-kendala yang dihadapi di lapangan selama melaksanakan proses belajar mengajar dengan menerapkan metode *Team Game Tournament* (TGT). Hasil ini kemudian dijadikan dasar untuk melakukan perencanaan pada siklus II.

Siklus II

1) Tahap Perencanaan

Dari hasil analisis data pada siklus I maka dibuat kembali rencana tindakan II sebagai upaya meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa yang belum tercapai pada siklus I. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan masih tetap membuat perencanaan tindakan yaitu: (a) merevisi format skenario pembelajaran siklus I sesuai hasil refleksi I, (b) membuat skenario proses pendidikan melalui pemberian penguatan di kelas dalam hal upaya peningkatan motivasi belajar siswa, (c) melaksanakan pembelajaran teori dan praktik sesuai dengan rencana dengan menerapkan metode belajar *Team Game Tournament* (TGT), berdasarkan skenario yang telah direvisi dari siklus I.

Tabel 3.3 Tingkat Kecenderungan Motivasi Belajar Matematika Siswa Setelah Diberikan Penguatan

No	Kelompok	Frek	F _{relatif} (%)	Kategori
1	48,75 – 60,00	31	88,57	Tinggi
2	37,50 – 48,74	7	11,43	Cukup
3	26,25 – 37,49	0	0	Kurang
4	15,00 – 26,24	0	0	Rendah
Jumlah		35	100	

Tabel 3.4 Tingkat Kecenderungan Minat Belajar Matematika Siswa Sebelum Diberikan Penguatan

No	Kelompok	Frek	F _{relatif} (%)	Kategori
1	48,75 – 60,00	29	82,86	Tinggi
2	37,50 – 48,74	4	11,43	Cukup
3	26,25 – 37,49	2	5,71	Kurang
4	15,00 – 26,24	0	0	Rendah
Jumlah		35	100	

2) Tahap Tindakan

Langkah pelaksanaan tindakan pada siklus II merupakan perbaikan dari perencanaan yang sudah disusun pada siklus I yaitu dengan melakukan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang direvisi tersebut.

3) Tahap Observasi

Pada tahap ini observer melakukan pengamatan terhadap kegiatan belajar dengan menerapkan metode *Team Game Tournament* (TGT) dan mencatat aktivitas yang dilakukan guru dan siswa selama kegiatan belajar mengajar baik teori maupun praktik. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi dan lembar catatan lapangan. Observer mencatat dan mengamati kegiatan yang berlangsung pada lembar observasi. Pelaksanaan tindakan siklus II ini sesuai dengan rencana tindakan siklus II yang sudah dibuat berdasarkan revisi dari hasil analisis dan refleksi pada siklus I. pada siklus II didapatlah 97, 14% dinyatakan tuntas belajar dan 2, 85% belum tuntas.

4) Tahap Analisis dan Refleksi

Berdasarkan pengamatan yang dilaksanakan selanjutnya dilakukan analisis, pemaknaan, penjelasan dan penyimpulan data. Analisis terhadap prestasi belajar dilakukan dengan: (a) membandingkan hasil tes angket dan observasi motivasi dan minat belajar pada siklus I dengan angket dan observasi pada siklus II. (b)

membandingkan ketuntasan siswa pada siklus I dan siklus II.

Dari hasil Penelitian Tindakan kelas yang telah dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) didapatkan hasil motivasi dan minat belajar siswa kelas VII SMP pada materi bangun datar meningkat menjadi lebih baik, dapat dilihat pada tabeli dibawah ini:

Tabel 3.5 Tingkat Kecenderungan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sebelum Diberikan Penguatan

No	Kategori	Sebelum Tindakan (%)	Setelah Tindakan (%)
1	Tinggi	0	88,57
2	Cukup	34,29	11,43
3	Kurang	42,85	0
4	Rendah	22,86	0
Jumlah		100	100

Tabel 3.6 Tingkat Kecenderungan Minat Belajar Matematika Siswa Sebelum Diberikan Penguatan

No	Kategori	Sebelum Tindakan (%)	Setelah Tindakan (%)
1	Tinggi	5,71	82,86
2	Cukup	22,86	11,43
3	Kurang	57,14	5,71
4	Rendah	14,28	0
Jumlah		100	100

IV. SIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa pada materi bangun datar segitiga dan segiempat. Motivasi belajar siswa meningkat dari sebelum tindakan 0% pada kategori tinggi, menjadi 88,57% setelah tindakan dan untuk minat belajar siswa yang awalnya hanya sebesar 5,71% pada kategori tinggi menjadi 82,86% setelah dilakukannya tindakan. Ketuntasan belajar siswa juga

meningkat dari 77,14% pada siklus I menjadi 97,14% pada siklus II, sehingga dapat dikategorikan bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) sangat baik diterapkan bagi siswa SMP kelas VII, dimana model *Team Game Tournament* (TGT) membuat anak lebih semangat dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amat, J. (2007). Penerapan Model Tutor Teman Sejawat Berbasis Internet untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Mahasiswa dalam Mata Kuliah Fisika. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*: UNY.
- Arikunto. S. (2000). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S., et al. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aunurrahman. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Depdiknas. (2006). *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.
- Hamruni. (2012). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Mandiri.
- Jumanta, H. (2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Panjaitan, A., C. & Panggabean, S. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Dengan Model *Team Games*. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*. ISSN: 2579-6550 (online) 2528-4363 (print) Vol. 5, No. 2, 8-17.

Setiawan, M., A. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Pada Kompetensi Alat Ukur Pada Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan Smk Negeri 1 Sedayu Bantul. Skripsi.

Slavin, R., E. (2015). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.

