

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM-GAMES-TOURNAMENT* (TGT) PADA MATA PELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP DI KOTA MALANG**

**ENGGAL PUSPITA WIRASARI**

S1 Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, 1

**Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui proses penerapan model pembelajaran tipe *team games tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPS kelas VIII SMP di Kota Malang. (2) Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran model tipe *team games tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII SMP di Kota Malang.

Metode pada penelitian ini adalah metode kuantitatif. Pengumpulan data menggunakan angket untuk mengetahui motivasi siswa. Analisis data menggunakan rumus PSA skala likert dan Uji One-way Anava.

Berdasarkan hasil dari analisis data angket siswa dapat disimpulkan bahwa motivasi siswa termasuk dalam kategori baik. Sedangkan hasil analisis data motivasi belajar dengan menggunakan model pembelajaran *team-games-tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil uji One-Way Anava  $F_{hitung} 5,421 > F_{tabel} 3,91$  maka dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *team-games-tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar.

**Kata kunci:** Model Pembelajaran, TGT, IPS, Motivasi Belajar

**Abstract**

The objectives of this research is (1) to give illustration about the process of applying Cooperative instruction model type *team games tournament* (TGT) on social sciences material eight grade of Junior High School in Malang. (2) to know the effect of cooperative instruction model type TGT to the students learning motivation on social sciences subject eight grade of Junior High School in Malang.

The research method that was used is quantitative method. The data was gathered by using questionnaire to know the students learning motivation The data analysis used likert scale PSA formula and One-way Anava Test.

Based on the results of data student questionnaire, data analysis it can be concluded that the students motivation included in good category. Beside, the result of data analysis of learning motivation by using *team-games-tournament* (TGT) can improve learning motivation, this can be proved by One-Way Anava test result  $F_{count} 5,421 > F_{table}$ . Therefore, it can be concluded that cooperative learning instruction model type TGT can improve the learning motivation.

**Keywords:** Instruction Model, TGT, Social Sciences, Learning Motivation.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu kegiatan atau usaha yang dilakukan secara sadar oleh individu untuk mengembangkan kemampuan, kepribadian, dan potensi yang ada dalam dirinya baik dalam segi fisik, intelektual, sosial, emosional, dan spiritual melalui proses pengalaman belajar. Belajar merupakan suatu kegiatan perubahan yang dilakukan individu sebagai hasil dari pengalaman atau latihan. Belajar adalah kegiatan yang terjadi akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seorang dianggap belajar apabila telah terjadi perubahan perilaku pada dirinya. Pengalaman adalah serangkaian proses serta peristiwa yang dialami oleh setiap individu yang terjadi pada waktu tertentu. Pengalaman belajar adalah serangkaian proses yang dialami oleh setiap individu khususnya siswa didalam suatu lingkup tertentu yang sesuai dengan metode dan strategi yang telah diberikan oleh masing-masing tenaga pendidik. Tujuan Pendidikan Nasional, sebagaimana terdapat dalam PP No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Dasar bertujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, keterampilan untuk diri sendiri, dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan. Proses belajar terjadi melalui banyak cara baik disengaja maupun tidak disengaja dan berlangsung sepanjang waktu dan menuju pada suatu perubahan pada diri pembelajar (Trianto, 2010). Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik. Dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa agar memenuhi kriteria Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional diperlukan proses. Proses belajar merupakan keseluruhan proses atau rangkaian yang harus dilaksanakan dan dilakukan oleh siswa dan guru untuk mencapai tujuan tertentu menjadi hal pokok dalam kegiatan siswa di sekolah. Siswa mendapatkan pengetahuan dari guru melalui proses pembelajaran.

Motivasi menunjuk kepada semua gejala yang terkandung dengan stimulasi tindakan kearah tujuan tertentu. Motivasi dapat berupa dorongan-dorongan dasar atau internal atau intensif diluar diri individu. Motivasi belajar keseluruhan penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kelangsungan belajar siswa dan

memberikan arah kepada kegiatan belajar sehingga diharapkan tujuan belajar dapat tercapai.

Alasan peneliti menggunakan Team-Games-Tournament (TGT) dalam penelitian ini adalah, berdasarkan hasil pengamatan peneliti saat PPL dan melakukan pengamatan kepada siswa. Peneliti menemukan gejala dalam pembelajaran yaitu siswa kurang termotivasi dengan pelajaran terutama pelajaran IPS karena model pembelajaran yang terlalu monoton. Model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran cenderung membosankan dan membuat siswa menjadi cepat bosan saat pembelajaran berlangsung. Maka diperlukan suatu model pembelajaran yang menuntut agar siswa lebih aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Sebuah model pembelajaran yang tidak mengharuskan siswa menghafal, tetapi juga mendorong siswa agar mampu mengkonstruksikan materi yang diberikan oleh guru sebagai pendidik juga berperan aktif dalam pembelajaran, berkelompok dan bekerjasama dengan teman dalam sebuah team. Dengan itu, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team-Games-Tournament (TGT).

Dari uraian diatas, proses belajar yang mendorong siswa mampu memahami, mengkonstruksi, dan menghubungkan materi yang disampaikan oleh guru dengan cara berkelompok dan didesain seperti siswa sedang bermain sehingga diharapkan dengan begitu siswa dapat merasa tidak jenuh dan nyaman saat menerima materi dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan uraian diatas, peneliti menganggap perlu diadakannya penelitian mengenai Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team-Games-Tournament (TGT)

## **METODE**

Penelitian “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team-Games-Tournament (TGT) pada mata pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP di Kota Malang”. Penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen yakni suatu metode yang dapat menguji serta mengolah sebuah data observasi yang dapat meningkatkan hasil dari suatu yang diuji.

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah True Experimental, karena dalam penelitian ini peneliti dapat mengontrol semua variabel yang akan menghalangi eksperimen. Ciri dari true experimental adalah sampel yang akan digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara random dari populasi tertentu. Adapun tabel berikut desain penelitian ini:

Kelompok Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kelompok Kontrol	O <sub>3</sub>	C	O <sub>4</sub>
Kelompok Eksperimen	O <sub>5</sub>	X	O <sub>6</sub>
Kelompok kontrol	O <sub>7</sub>	C	O <sub>8</sub>

**Tabel 3.1 True Experimental Design – The Matching Only Pretest – Posttest Control Group Design (Fraenkel, 2009:271)**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan empat kelas yaitu dua kelas eksperimen yang menggunakan metode TGT, sedangkan dua kelas kontrol tidak diberi model pembelajaran dan tetap menggunakan model pembelajaran diskusi, Dari hasil perlakuan yang berbeda di tiap-tiap kelas, maka akan didapatkan pula hasil yang berbeda.

Subyek Penelitian adalah siswa kelas VIII di SMPN 20 Malang dan SMP Kartika IV-9 Malang pada tahun ajaran 2017/2018. Menurut (Arikunto, 2006), populasi adalah keseluruhan dari subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Dari pendapat yang dikemukakan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian yang dilakukan ini meneliti sebuah populasi. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII I SMPN 20 Malang dan VIII B SMP Kartika IV-9 Malang sebagai kelas eksperimen, serta siswa kelas VIII H SMPN 20 Malang dan VIII C SMP Kartika IV-9 Malang sebagai kelas Kontrol.

Kelas eksperimen yang akan diberikan metode TGT di mata pelajaran IPS, Sedangkan di kelas kontrol akan diterapkan model diskusi sehingga hasil yang didapat berbeda dengan kelas eksperimen. Untuk materi disesuaikan dengan minggu pertemuan siswa yang sedang berlangsung.

Lokasi tempat yang dipilih oleh peneliti adalah SMPN 20 Malang dan SMP Kartika IV-9 Malang. Dalam proses pembelajaran masih belum maksimal karena motivasi belajar siswa kurang, maka diperlukan perlakuan menggunakan metode TGT agar motivasi belajar siswa dapat meningkat. Waktu penelitian dilakukan pada Tanggal 20-22 Di SMPN 20 Malang dan 26-1 Maret di SMP Kartika IV-9 MALang. Karena subjek materi yang diteliti khusus di semester genap.

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket/kuisisioner yang digunakan untuk mengetahui motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran IPS. Angket dibuat dengan menggunakan pendoman kisi-kisi angket. Sebelum melakukan penelitian ini peneliti terlebih dahulu menguji instrumen untuk mengetahui kevalidan instrument yang akan digunakan.

a. Pre-test adalah tes awal yang dilakukan sebelum pengajaran dimulai dan bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh penguasaan siswa terhadap bahan pengajaran (pengetahuan dan keterampilan) yang akan diajarkan. Data hasil pre-test digunakan untuk menguji homogenitas subjek. Pre-test dalam yang diberikan pada penelitian ini berupa angket untuk mengukur motivasi siswa.

b. Post-test adalah tes yang dilakukan setiap akhir program satuan pendidikan. Tujuan post-test yaitu untuk mengetahui dan mengukur seberapa jauh pencapaian siswa terhadap bahan pengajaran yang disampaikan oleh guru setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran. Data hasil post-test digunakan untuk menguji normalitas data angket yang digunakan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket observasi, dimana peneliti menggunakan angket tersebut untuk mengetahui keterlaksanaan penerapan model TGT. Yang diamati peneliti dalam observasi ini adalah bagaimana guru menerapkan model TGT pada mata pelajaran IPS untuk melihat adanya peningkatan terhadap motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Observasi ini untuk mengetahui motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dan pengamatan dalam penerapan model yang akan di hunikan seperti TGT.

Variabel yang diukur kemudian akan dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut menjadi titik untuk menyusun item-item instrumen. Kriteria penilaian yang digunakan yaitu :

1. Sangat Sesuai
2. Sesuai
3. Kurang sesuai
4. Tidak Sesuai
5. Sangat Tidak Sesuai

Teknik analisis data yang digunakan yaitu observasi untuk mengetahui keterlaksanaan model Pembelajaran dengan tipe TGT pada mata pelajaran IPS, sedangkan tes untuk mengukur keberhasilan model pembelajaran terhadap mata pelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Peneliti menggunakan pengukuran skala Likert, karena dengan pengukuran skala Likert akan diperoleh jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan yang skor yang tercantum seperti penjelasan kriteria diatas.

Instrumen observasi perlu dilakukan pengujian reliabilitas, uji reliabilitas pada instrumen observasi ini bertujuan agar instrumen cukup dapat dipercaya dan dinyatakan sebagai instrumen observasi sudah baik.. Maka, analisis data observasi untuk mendapatkan gambaran hasil dari pengaruh model TGT pada kegiatan belajar siswa, maka metode yang digunakan untuk menganalisis data observasi tentang pelaksanaan model TGT adalah rumus:

$$PSA = \frac{\sum \text{alternatif jawaban terpilih setiap aspek}}{\sum \text{alternatif jawaban ideal setiap aspek}} \times 100\%$$

Metode yang digunakan untuk menganalisis data tes adalah dengan menggunakan rumus *one-way* Anova. Uji *one-way* anova dilakukan untuk menghitung data *post-test*. Sebelum melakukan perhitungan data menggunakan rumus oneway anova, peneliti terlebih dahulu melakukan perhitungan normalitas dan homogenitas yang merupakan prasyarat melakukan perhitungan anova.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan uraian rumusan masalah dan hasil perhitungan data diperoleh hasil bahwa data angket hasil pada keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran termasuk dalam kategori “baik”. Maka dari data yang didapatkan tersebut dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan penerepan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat terlaksana dengan baik.

Berdasarkan hasil tes yang sudah dilaksanakan maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada hasil post test pada kelas kontrol dan kedua kelas eksperimen setelah melakukan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS yang sebelumnya telah diuji homogenitas dan normalitas terlebih dahulu agar dapat dipastikan bahwa dari seluruh subjek penelitian tersebut adalah dari kelompok yang homogen dan berdistribusi normal. Hasil analisis data dari hasil belajar siswa menunjukkan bahwa model Pembelajaran kooperatif learning tipe TGT dapat meningkatkan motivasi belajar, hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil 77,77% di SMPN 20 Malang dan 78% di SMP Kartika IV-9 MALang Dan adanya hasil uji One-way Anava f hitung memperoleh hasil yang lebih besar dari ftabel yaitu (8.54>3.10) demikian dapat dikatakan

bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan hasil belajar.

#### **Saran**

1. Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dapat dijadikan sebagai model pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar
2. Meskipun model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa, guru tetap harus memperhatikan sesrta memahami tahapan-tahapan yang harus dilakukan dalam pelaksanaan model pembelajaran dengan waktu yang sudah ditetapkan sehingga tercapai tujuan yang diharapkan.
3. Kepada peneliti selanjutnya disarankan dalam menggunakan angket tidak menggunakan bahasa yang sulit dipahamu dan lebih teliti dalam penulisan angket, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami dan menjawab dengan benar

#### **Daftar Pustaka**

- Alan Januszewski, Molenda. M. 2008. *Educational Technology: A Definition With Commentary*. New York: Lawrence Erlbaum Associates.
- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rodakarya
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Penilaian Pendidikan edisi Kedua*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian* . Jakarta: Rineka Cipta.
- Fraenkel, Jack R. dan Norman E. Wallen. 2009. *How To Design And Evaluate Research in Education*. New York: McGraw-Hill Companies
- Hamalik, D. O. (2010 ). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Hamdani, M. (2011). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia
- Huda, Miftahul. 2015. *Cooperative Learning (Metode Teknik, Struktur, dan Model Terapan)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. 2013. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Isjoni. (2009). *Cooperative Learning (efektifitas pembelajaran kelompok)*. Bandung: Alfabeta.

Ormrod, J. E. (2009). *Psikologi Pendidikan membantu siswa tumbuh dan arta*: PT. Erlangga.

Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Frenada Media.

Sudjana, N. (2005). *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar* . Bandung : Remaja Rosdakarya.

Sardiman. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press

Sugiyono, P. D. (2016). *statistika untuk penelitian*. bandung: alfabeta, cv.

Sugiyono, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan* . Bandung: Alfabeta.

Sukardi. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan : Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Supriyono, D. W. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta .

Sukardi. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan : Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Trianto, 2009 *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta : KencanaPrenada Group.

Sapriya. 2011. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

