

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN PKN SMK NEGERI 1 DRIYOREJO GRESIK

Alfianto Mugi Raharjo

S1 Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,
alfiantoraharjo@mhs.unesa.ac.id

Fajar Arianto, M.Pd.

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,
fajararianto@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keterlaksanaan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKN siswa kelas X di SMK Negeri 1 Driyorejo Gresik, serta untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKN siswa kelas X di SMK Negeri 1 Driyorejo Gresik. Penelitian ini menggunakan metode true experiment. Menurut Fraenkel (2009:264) true experiment design merupakan jenis-jenis eksperimen yang dianggap sudah baik karena sudah memenuhi persyaratan. Subyek penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah 2 kelas eksperimen dan 1 kelas control. Pada kelas eksperimen akan diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan. Data diambil melalui observasi dan angket yang telah divalidasi.

Hasil data observasi guru didapatkan hasil 0,9333, kategori baik dan hasil dari data observasi siswa adalah 0,86, kategori baik. Sedangkan hasil analisis uji anova one-way adalah 3,83 lalu pada f tabel adalah 3,10, artinya f hitung lebih besar daripada f tabel atau $3,83 > 3,10$ sehingga dapat dikatakan terdapat pengaruh yang signifikan. Berdasarkan hasil data yang didapat dari observasi guru, siswa dan hasil data angket motivasi belajar, bisa disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran PKN di SMK Negeri 1 Driyorejo Gresik.

Kata Kunci: teams games tournament (TGT), motivasi, Pendidikan Kewarganegaraan

Abstract

The purpose of this research is to know the implementation of cooperative model of teams games tournament type (TGT) to student's learning motivation on PKN subjects of class X students at SMK Negeri 1 Driyorejo Gresik, and to know the significant influence on cooperative learning model of teams games tournament type (TGT) to students' learning motivation on PKN subjects of class X students at SMK Negeri 1 Driyorejo Gresik. This research uses true experimental method. According to Fraenkel (2009: 264) true experimental design is a type-type of experiment that is considered good because it meets the requirements. Research subjects used by the researchers were 2 experimental classes and 1 control class. In the experimental class will be given treatment using cooperative learning model type teams games tournament (TGT), while the control class is not given treatment. Data were taken through observations and validated questionnaires. The type of research used is quantitative research. Research subjects used by the researchers are 2 experimental classes and 1 control class that is, students of class X SMK majoring TPM and TITL. In the experimental class will be given treatment using cooperative learning model type teams games tournament (TGT), while the classroom control learning activities in accordance with the teacher teaching. Data is taken through observation and questionnaire.

The result of observation data of the teacher got result 0,9333, good category and result from observation data of student is 0,86, good category. While the results of one-way anova test analysis is 3.83 then in f table is 3.10, it means that f count is greater than f table or $3.83 > 3.10$ so it can be said there is significant influence. Based on the data obtained from teacher's observation, the students and the result of questionnaire data of learning motivation, it can be concluded that cooperative learning model of teams games tournament type (TGT) has a significant influence on learning motivation of class X students in PKN subjects at SMK Negeri 1 Driyorejo Gresik.

Keyword: teams games tournament (TGT), motivation, PKN subject

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu elemen penting yang dibutuhkan dalam kehidupan keluarga maupun dilingkungan masyarakat, karena itu di dalam pendidikan

siswa tidak hanya sekadar diberikan pengetahuan saja, tetapi juga dari segi karakter dan kerohanian. Pendidikan itu sendiri sudah diterima bahkan sejak didalam kandungan sampai lahir sudah mendapatkan pendidikan, memang realitasnya bahwa menempeh di suatu lembaga

pendidikan pada pendidikan usia dini (PAUD) sampai sarjana.

Lembaga pendidikan dikatakan unggul, apabila tiga hal ini saling terpenuhi, yaitu: input, proses, dan output. Karena itu di dalam aspek proses harus dijalankan dengan baik. Hal itu yang berhubungan dengan suatu kapasitas pada siswa jika ingin memiliki siswa yang unggul. Aspek proses itu apa saja yang dikerjakan atau bisa dibilang bahwa aspek proses ini sering dikatakan berada pada proses pembelajarannya. Menghasilkan siswa yang unggul juga ditentukan dari proses pembelajarannya. Karena dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran begitu penting untuk menentukan bahwa seorang siswa dapat dikatakan unggul. Seorang guru harus bisa melakukan model pembelajaran dimana hal itu bertujuan supaya siswa yang diproses dapat menjadi siswa yang unggul. Dalam proses pembelajaran juga perlu adanya kerja sama antara guru dengan siswa, dari model pembelajaran yang diterapkan bisa membangkitkan atau meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain guru yang berperan dalam proses pembelajaran, siswa pun juga harus mengambil peran yaitu menerima pembelajaran dan punya daya tarik untuk belajar.

Pada jenjang pendidikan sekolah menengah atas (SMA/SMK) terdapat berbagai macam mata pelajaran yang ditempuh atau yang dipelajari oleh siswa. Terkait dengan diperolehnya pengetahuan yang diterima oleh siswa juga bergantung pada proses pembelajarannya, sebagai contoh, pada siswa kelas X terdapat mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Pelajaran ini penting karena siswa dibawa untuk memiliki rasa nasionalis serta mengenal kebhinekaan baik itu agama, etnis, budaya, Bahasa, dll. Karena itulah pelajaran PKN sudah diberikan sejak sekolah dasar. Namun, banyak siswa sudah mulai enggan untuk belajar PKN. Dalam pelajaran ini siswa tidak hanya sekadar diberikan pengetahuan, tetapi bagaimana mereka bisa menerapkannya. Oleh sebab itu, seorang guru perlu merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dari mata pelajaran PKN, sehingga dalam proses pembelajarannya pun ada motivasi yang dapat mendorong siswa bisa belajar lebih giat lagi. Karena hal ini sangat erat dengan hubungannya dengan Negara Indonesia, sehingga mereka juga diberikan pemahaman secara umum mengenai ideologi, tata aturan Negara, politik, dll, serta menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMK Negeri 1 Driyorejo Gresik kelas X dan wawancara dengan beberapa siswa mengenai metode atau cara mengajar pada proses pembelajaran. Permasalahan yang terdapat pada saat kegiatan pembelajaran adalah siswa

mudah bosan dan ada beberapa yang dalam kegiatan pembelajaran terlihat mengantuk bahkan berbicara sendiri dengan teman. Metode yang diterapkan masih belum memperhatikan karakteristik dari mata pelajaran maupun siswanya itu sendiri yaitu metode ceramah, karena pembelajaran yang kurang bervariasi tersebut, sehingga siswa kurang semangat dan kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Seharusnya seorang guru dapat mengolah pembelajaran yang membawa siswa menjadi semangat atau terdorong untuk belajar. Karena hal tersebut peneliti ingin menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk memotivasi siswa supaya belajar. Pembelajaran yang bervariasi dapat membuat siswa tidak mudah bosan.

Tipe TGT merupakan salah satu tipe dalam pembelajaran kooperatif dan tipe ini sangat cocok digunakan untuk pembelajaran yang bertujuan untuk membawa siswa dapat termotivasi dalam belajar. Karena itu, dari pembelajaran kooperatif tipe TGT bisa meningkatkan motivasi belajar siswa. Dari beberapa penelitian mengenai keterkaitan antara model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap motivasi belajar, peneliti menemukan bahwa ada pengaruh yang terdapat pada motivasi belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Dari hal itu telah membuktikan bahwa perlunya dari segi intrinsik maupun ekstrinsik yang didorong sehingga siswa menjadi termotivasi dalam hal belajar.

Belajar merupakan suatu interaksi terhadap semua yang ada disekitar setiap siswa, siswa bisa mendapatkan pengalaman proses belajar juga melalui sesuatu hal yang diperbuatnya. Kegiatan pembelajaran juga dapat dilakukan oleh 2 orang, yaitu guru dan siswa. Hubungan antara guru, siswa dan materi pembelajaran bersifat dinamis dan kompleks, karena hal tersebut juga menyesuaikan dengan karakteristik siswa. Model pembelajaran perlu dipilih sesuai dengan tujuan, materi, serta karakteristik siswanya. Model pembelajaran bisa dikatakan suatu pola yang bersifat umum untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments adalah siswa duduk berkelompok 4-5 siswa sesuai dengan kemampuannya, dari tingkat rendah, sedang, dan tinggi untuk mempelajari suatu materi di dalam kelas. Tipe TGT ini merupakan satu tipe dalam pembelajaran kooperatif, dimana dalam kegiatan pembelajarannya siswa dalam satu kelas di bagi dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa yang di dalam kelompok tersebut terdapat kemampuan, jenis kelamin, suku kata atau ras yang berbeda (Rusman, 2010:224).

Karena itu peneliti ingin menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament

(TGT), dengan menerapkan model ini yang bertujuan supaya motivasi belajar siswa menjadi meningkat, serta pembelajaran pun jadi bervariasi. Model pembelajaran ini bersifat kelompok, siswa-siswa bisa diberi tanggungjawab dalam setiap kelompok, karena model pembelajaran tipe TGT ini membawa siswa bisa saling bersaing sesuai dengan tingkat kemampuan. Melalui kegiatan pembelajaran seperti ini, bisa menjadikan siswa termotivasi untuk belajar karena ada persaingan dan yang pasti dorongan ekstrinsik yang diberikan adalah reward.

Salah satu contoh model pembelajaran yang biasanya dipakai adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang berfokus pada penggunaan pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar (Sugiyanto, 2010 :37). Jadi dapat dikatakan bahwa model pembelajaran kooperatif membentuk kelompok kecil, dimana dalam kelompok tersebut siswa saling bekerja sama untuk mencapai tujuan yang akan dicapai. Model pembelajaran ini digunakan agar siswa punya peran yang aktif. Karena tujuan dari model pembelajaran ini mereka dapat saling belajar, sebagai contoh: dalam suatu kelas terdapat 35 siswa, lalu dibagi menjadi 7 kelompok yang terdiri dari 1 kelompok 5 orang. Peran guru dalam model pembelajaran kooperatif, menyiapkan materi dengan semaksimal mungkin, guru juga perlu mengawasi jalannya pembelajarannya secara kelompok agar topik yang dibahas tidak meluas. Berdasarkan uraian sebelumnya, maka peneliti akan meneliti “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran PKN Di SMK Negeri 1 Driyorejo Gresik”.

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan true experimental. Menurut Fraenkel (2009:264) true experimental design merupakan jenis-jenis eksperimen yang dianggap sudah baik karena sudah memenuhi persyaratan. Yang dimaksud dengan persyaratan dalam eksperimen adalah adanya kelompok lain yang tidak dikenal eksperimen dan ikut mendapatkan pengamatan.

Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan tes awal dan akhir terhadap kelompok kontrol dan eksperimen. Pemberian treatment pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak diberikan treatment. Tujuannya supaya dapat terlihat hasilnya kondisi kelompok yang diberikan treatment dengan kelompok yang tidak diberikan treatment.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas X TPM 1 dan X TPM 2 SMK Negeri 1 Driyorejo Gresik yang berjumlah 60 siswa dan Kelas X TITL1 SMK Negeri 1 Driyorejo Gresik yang berjumlah 30 siswa .

Kelas X TPM 1 dan X TPM 2 menjadi kelas eksperimen dengan diberi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan X TITL 1 menjadi kelas kontrol dengan diberi metode klasikal berupa ceramah.

Dalam penelitian peneliti menggunakan metode observasi untuk melihat keterlaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Dalam hal ini peneliti menggunakan skala Guttman untuk lembar observasi kegiatan guru dan siswa. Penggunaan skala Guttman ini dikarenakan skala Guttman adalah skala yang digunakan untuk jawaban yang bersifat jelas (Tegas dan konsisten) yaitu Ya-Tidak. Sehingga dengan penggunaan skala Guttman ini jawaban dari hasil observasi kegiatan guru dan siswa jelas (tegas) dan konsisten terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan. Pedoman pengamatan ini bersumber dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.

Selain observasi, peneliti juga menggunakan angket. angket atau kuisioner merupakan suatu cara untuk mengumpulkan data secara tidak langsung, artinya peneliti tidak langsung tanya-jawab dengan responden. Tujuan dari penggunaan angket ini adalah mencari informasi yang lengkap mengenai permasalahan yang terjadi serta tidak perlu ada kekhawatiran apabila jawaban dari responden tidak sesuai dengan kenyataan.

Untuk menjawab rumusan masalah tentang bagaimana proses penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran PKN materi Integrasi Nasional dalam bhineka tunggal ika kelas X TPM 1 dan 2 menggunakan teknik analisa data observasi.

Untuk mengetahui hasil dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament pada mata pelajaran PKN materi integrasi nasional dalam bhineka tunggal ika kelas X TPM 1 dan 2 dengan menggunakan skala Guttman karena bersifat ya dan tidak.

Metode yang digunakan untuk menganalisis data angket adalah dengan menggunakan rumus *one-way* Anova. Uji *one-way* anova dilakukan sebanyak dua kali yaitu, (1) data *pre-test*, (2) data *post-test*. Sebelum melakukan perhitungan 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 hasil observasi pada keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk observasi guru termasuk dalam kategori “sangat baik”, sedangkan pada hasil observasi siswa juga menunjukkan hasil dalam kategori “sangat baik”. Maka berdasarkan data observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan model pembelajaran

kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat terlaksana dengan sangat baik. Guru menerapkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sesuai dengan RPP yang telah divalidasi dengan ahli pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket yang sudah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada hasil *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah melakukan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran PKN materi integrasi nasional dalam bhineka tunggal ika yang sebelumnya telah diuji homogenitas dan normalitas terlebih dahulu agar dapat dipastikan bahwa dari seluruh subjek tersebut adalah dari kelompok yang homogen dan berdistribusi normal. Hasil analisis uji homogenitas data *pre-test* Berdasarkan perhitungan uji Homogenitas diketahui $F_{hitung} = 1,149$. Selanjutnya hasil tersebut dibandingkan dengan f tabel dengan (dkk) pembilang (3-1) dan dk penyebut (90-3) dengan taraf signifikan 5%. Pada F tabel diketahui 3,10. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa perolehan hasil f hitung lebih kecil daripada f tabel dengan perbandingan ($1,149 < 3,10$). Maka distribusi data nilai statistik dapat dinyatakan berdistribusi homogen. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, ditemukan harga Chi Kuadrat dengan dk (derajat kebebasan) $6-1=5$. Apabila $dk = 5$ pada taraf signifikan 5%, maka harga Chi Kuadrat Tabel = 11,11. Pada kelas eksperimen 1 hasil yang diperoleh dari perhitungan adalah $pretes = 7,38 < 11,1$ dan $postes = 2,7 < 11,1$, pada kelas kontrol 1 hasil dari perhitungan $pretes = 7,643 < 11,1$ dan $postes = 7,943 < 11,1$. Sedangkan untuk kelas eksperimen 2 hasil yang diperoleh dari perhitungan adalah $pretes = 6,48 < 11,1$ dan $postes = 6,513 < 11,1$, maka untuk kelas ini dapat disimpulkan data hasil $pretes$ dan $postes$ pada kelas eksperimen 1 tersebut distribusi nilai statistik dinyatakan berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas tersebut dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen dan kontrol bersifat normal. Hasil analisis data dari motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terdapat motivasi belajar. Hal ini dibuktikan dengan terdapatnya pengaruh yang signifikan pada motivasi belajar siswa Kelas X TPM 1 dan 2 SMK negeri 1 Driyorejo Gresik. Pada perhitungan *post-test* kelas eksperimen 1 dan 2 menunjukkan hasil f hitung sebesar 3,83 dan pada f tabel 3,10. Hasil tersebut menunjukkan f hitung lebih besar daripada f tabel atau $3,83 > 3,10$, artinya bahwa pada *post-test* kelas eksperimen 1 dan 2 menunjukkan pengaruh yang signifikan setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.. Sehingga dapat disimpulkan bahwa

model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Saran

Pemilihan model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian harus lebih dioptimalkan lagi, sehingga memberikan dampak yang besar bagi siswa. Pada saat menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), guru harus memperhatikan dan memahami tahapan-tahapan yang harus dilakukan dalam pelaksanaan model pembelajaran ini sehingga bisa membuat tujuan pembelajaran dapat tercapai atau terlaksana. Dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) bertujuan agar siswa bisa belajar lebih aktif dan memberikan kegiatan pembelajaran yang lebih efektif. Bagi peneliti lanjutan, dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) harus memperhatikan sarana dan prasarana serta karakteristik siswa agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai.

Daftar Pustaka

- Atik. 2009. Skripsi “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) dalam Materi Pokok Logaritma Guna Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X MAN Semarang 2 Semester Gasal Tahun Pelajaran 2009/2010” diunduh 6 November 2017, pk 13.00 wib.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Fraenkel, J. R. (2009). *How to Design and Evaluate Research in Education*. New York: New Era Matte Plus by Courier Westford.
- Maisaroh, S. (2011). Upaya Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, Vol. VI, No. 2. Hal. 150-169.
- Restika. 2009. Skripsi “Aplikasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA SMA Muhammadiyah 2 Surakarta Tahun Ajaran 2008/2009” diunduh 6 November 2017, pk. 16.00 wib.
- Rusman. (2010). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning*. Massachusetts: A Simon & Schuster Company
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.