

**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*)
Terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Matematika**

Neneng Mila Avivah, Eko Fajar Suryaningrat

Institut Pendidikan Indonesia
milaavivah135@gmail.com

Article History

accepted 2/11/2019

approved 23/11/2019

published 31/12/2019

Abstract

Students are less motivated in learning and lack understanding of mathematical concepts. Researchers used the Team Games Tournament type of cooperative learning model to determine the effect on the learning process. quasi-experimental research, design nonequivalent control group design. Sampling with Purposive Sampling. The instruments used were questionnaires, tests and observations. The results of research data on student motivation after being given the Team Games Tournament model with t-test data analysis showed that $t_{count} = 10.6$ and then used inferential statistics with a value = 2.073. the reception area of H_0 is between -2,073 and 2,073. H_0 is rejected and H_a is accepted. While the results of the analysis of understanding of mathematical concepts with the t-test showed that $t_{count} = 2.176$ and $t_{table} = 2.015$ because $t_{count} = 2.176 > t_{table} = 2.015$ outside the reception area of H_0 then H_0 was rejected and H_a was accepted. there are significant differences in learning motivation and understanding of mathematical concepts of students who get the Team Games Tournament cooperative learning model and those who do not get the learning model.

Keywords: motivation to learn, understanding mathematical concepts, TGT

Abstrak

Siswa kurang termotivasi dalam belajar dan kurang paham terhadap konsep matematika. Peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* untuk mengetahui pengaruh pada proses pembelajaran. penelitian kuasi eksperimen, desain *nonequivalent control group design*. pengambilan sampel dengan *Purposive Sampling*. Instrumen yang digunakan angket, tes, dan observasi. Hasil penelitian data motivasi belajar siswa setelah diberikan model *Team Games Tournament* dengan analisis data uji-t menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 10,6$ dan selanjutnya digunakan statistik inferensial dengan nilai = 2,073. daerah penerimaan H_0 berada diantara -2,073 dan 2,073. H_0 ditolak dan H_a diterima. Sedangkan hasil analisis pemahaman konsep matematika dengan uji-t menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 2,176$ dan $t_{tabel} = 2,015$ karena $t_{hitung} = 2,176 > t_{tabel} = 2,015$ di luar daerah penerimaan H_0 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. terdapat perbedaan signifikan motivasi belajar dan pemahaman konsep matematika siswa yang mendapatkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dan yang tidak mendapatkan model pembelajaran.

Kata kunci: motivasi belajar, pemahaman konsep matematika, TGT



PENDAHULUAN

Matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan hal ini terlihat dari masih banyaknya siswa yang berbincang-bincang saat guru menjelaskan materi. Siswa cenderung bosan karena pembelajaran belum mengandung unsur permainan. Siswa belum diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya karena pembelajaran berpusat pada guru. Siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran karena asyik dengan mainan yang dimilikinya. Hasil matematika pun rendah. (Darmayanti, 2017, hlm. 4).

Permasalahan di atas diharapkan dapat diatasi dengan salah satu cara yaitu guru mengkolaborasikan antara model pembelajaran yang biasa digunakan dengan model pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi siswa. Guru menggunakan teknik pembelajaran menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga partisipasi belajar siswa meningkat. Serta menggunakan pendekatan yang efektif untuk menyajikan tema-tema matematika yang atraktif.

Mengingat fakta tersebut harus di akui bahwa pada umumnya mata pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit dipahami sehingga tidak sedikit siswa yang takut pada pelajaran matematika, selain itu matematika dianggap pelajaran yang sangat membosankan. Dengan keadaan yang demikian dan juga kurang semangatnya siswa mengakibatkan hasil belajar matematika yang rendah.

Hal penting bukan hanya motivasi belajar siswa namun juga dengan pemahaman konsep siswa. Pemahaman konsep sangat penting dalam pembelajaran matematika, karena dengan pemahaman yang matang maka siswa dapat memecahkan suatu masalah dan mampu mengaplikasikan pembelajaran tersebut pada dunia nyata. Hal ini sesuai dengan pernyataan Nikmah (2016, hlm. 11) yang menyatakan bahwa “pemahaman konsep merupakan salah satu hal yang penting dalam pembelajaran, terutama dalam pembelajaran matematika”.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dari guru kelas IV SDN 2 Mekarsari bahwa pada umumnya disekolah tersebut pembelajaran dengan metode ceramah dan pemberian tugas mandiri. Metode ini tidak dapat mengatasi masalah pemahaman konsep siswa. Meskipun sudah dilakukan berbagai cara untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa, seperti diadakannya remedial bagi siswa yang nilainya tidak mencapai standar ketuntasan dan memberi tugas pengembangan materi berupa soal. Tetapi belum bisa mengatasi masalah pemahaman konsep siswa.

Japa (2012, hlm. 2) menyatakan bahwa “dalam pembelajaran matematika, guru harus dapat menciptakan suasana lingkungan yang memungkinkan seseorang (si pelajar) melaksanakan kegiatan belajar matematika”. Hal ini berarti pembelajaran harus berpusat pada siswa dan pembelajaran harus menyenangkan.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sangat sesuai dengan karakteristik pembelajaran matematika, karena dalam pembelajaran matematika, siswa sering dihadapkan pada latihan-latihan soal atau pemecahan masalah. Bagi siswa tertentu, bertanya kepada teman sebaya untuk mendapatkan penjelasan terhadap apa yang telah dijelaskan oleh guru akan lebih mudah dipahami oleh siswa karena mereka biasanya menggunakan bahasa dan ungkapan yang biasa digunakan oleh anak sebaya dan secara psikologis mereka dalam berkomunikasi tidak ada beban (Darmayanti, Vol 4).

Menurut Rusman (2011, hlm. 224) “model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kooperatif dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri atas 3-5 siswa yang heterogen, baik dalam hal akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis”. Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktiitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian yang dapat memotivasi belajar serta memahami konsep matematika di salah satu sekolah melalui Model Pembelajaran TGT dengan judul penelitian **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Matematika**.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti dapat merumuskan permasalahan penelitian, yakni:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep matematika siswa?
2. Apakah ada perbedaan motivasi belajar siswa dan pemahaman konsep matematika siswa yang mendapatkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan yang tidak mendapatkan model pembelajaran?
3. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berpengaruh terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep matematika pada kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Mekarsari?

METODE

Metode penelitian ini menggunakan Kuasi Eksperimen. Sugiyono (2013, hlm. 114) menjelaskan bahwa “desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen”. Adapun desain penelitian yang menggunakan desain penelitian Non-Equivalent Control Grup Design. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 2 Mekarsari tahun pelajaran 2019/2020. Sedangkan sampel penelitian ini dilakukan penarikan sampel di kelas IV dengan jumlah siswa 46 orang, 23 orang kelas eksperimen dan 23 orang kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel diambil dengan Purposive Sampling yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, (Sugiono, 2015, hlm. 85). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan angket. Tes untuk mengukur pemahaman konsep siswa dengan jumlah soal 10 butir berupa esay dan lembar angket untuk melihat motivasi belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Berikut merupakan gambaran dari penerapan model TGT (*Team Games Tournament*) dari pertemuan 1-3 berdasarkan observasi peneliti di kelas Eksperimen.

Tabel 1

Data Hasil Penelitian Motivasi Belajar

Keterangan	Kelompok Kontrol		Kelompok Eksperimen	
	Tes Awal	Tes akhir	Tes awal	Tes Akhir
Jumlah siswa	23	23	25	23
Nilai terbesar	84,7	81,22	68	82,9
Nilai terkecil	64,8	60,84	57	75
Rata-rata	75,6	65,92	62,54	79,71
Simpangan baku	5,19	6,094	2,83	2,097

Tabel 2

Data Hasil Pemahaman Konsep

Keterangan	Kelompok Kontrol		Kelompok Eksperimen	
	Tes Awal	Tes akhir	Tes awal	Tes Akhir
Jumlah siswa	23	23	25	23
Nilai terbesar	77	70	64	77
Nilai terkecil	17	20	18	23
Rata-rata	44,42	42,94	38,22	52,5
Simpangan baku	18,67	15,23	13,00	14,73

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Mekarsari, Garut. Dari seluruh kelas IV diambil sampel dua kelas yaitu kelas IV-B sebagai kelompok Eksperimen dengan diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) dan kelas IV-A sebagai kelas kontrol tanpa menggunakan perlakuan. Banyak subjek penelitian pada kelas kontrol sebanyak 23 siswa dan pada kelompok eksperimen sebanyak 23 siswa. Kedua kelas tersebut diberikan *pretest* dan *posttest*, diperoleh hasil sebagai berikut:

Berdasarkan analisis hasil *pretest* motivasi belajar $t' = 57,15$ dan karena tidak berdistribusi normal maka selanjutnya digunakan statistik inferensial dengan nilai = 2,073. Sehingga daerah penerimaan H_0 berada diantara -2,073 dan 2,073. Karena t' berada di luar daerah penerimaan H_0 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Sedangkan analisis data hasil *posttest* $t' = 10,42$ dan karena tidak berdistribusi normal maka selanjutnya digunakan statistik inferensial dengan nilai = 2,074. Sehingga daerah penerimaan H_0 berada diantara -2,073 dan 2,073. Karena t' berada di luar daerah penerimaan H_0 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, maka hipotesis penulis diterima yaitu "terdapat perbedaan yang signifikan terhadap pemahaman konsep siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol". Maka dengan kata lain model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Dalam penelitian ini selain menggunakan uji t' dilakukan juga uji gain untuk melihat peningkatan motivasi belajar siswa, dan dapat dilihat peningkatan rata-rata kelas eksperimen dan kontrol pada tabel dibawah ini.

Tabel 3

Data Gain Ternormalisasi

Kelompok	Jumlah siswa	Skor terkecil	Skor terbesar	Gain	Interpretasi
Eksperimen	23	0,31	0,56	0,47	Sedang
Kontrol	23	-0,54	0,19	-0,38	Terjadi penurunan

Dari tabel di atas menjelaskan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa di kelas eksperimen.

Sedangkan berdasarkan analisis hasil *pretest* pemahaman konsep, $t' = 1,306$ dan karena tidak berdistribusi normal maka selanjutnya digunakan statistik inferensial dengan nilai = 2,0738. Sehingga daerah penerimaan H_0 berada diantara -2,0738 dan 2,0738. Karena t' berada didaerah penerimaan H_0 maka H_a ditolak dan H_0 diterima.

Sedangkan analisis data hasil *posttest* pemahaman konsep, $t_{hitung} = 2,176$ dan $t_{tabel} = 2,015$. Sehingga daerah penerimaan H_0 tidak berada diantara $-2,176$ dan $2,176$. Karena t_{hitung} tidak berada didaerah penerimaan H_0 maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data hasil tes akhir dari kedua kelompok tersebut menyatakan H_0 ditolak, dan H_a diterima, dengan kata lain terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan pemahaman konsep antara siswa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Selain menggunakan uji t dilakukan juga uji gain untuk melihat peningkatan motivasi belajar siswa, dan dapat dilihat peningkatan rata-rata kelas eksperimen dan kontrol pada tabel dibawah ini.

Tabel 4
Deskripsi Data Gain Ternormalisasi

kelompok	Jumlah siswa	Skor terkecil	Skor terbesar	Gain	interpretasi
Eksperimen	23	0,06	0,60	0,36	Sedang
Kontrol	23	-0,71	0,46	0,00	Tetap

Dari tabel di atas menjeleaskan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa di kelas ekseperimen.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil tes dan angket yang dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan mode pembelajar TGT (*Team Game Tournament*) lebih baik dengan yang tidak menggunakan model. Artinya langkah-langkah dalam model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*), berhasil pendidik terapkan dengan sangat baik, karna model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) ini sangat cocok diterapkan di SD.

Penerapan pembelajaran model kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) pada mata pelajaran matematika terdapat pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar siswa semua itu dapat dilihat dari perbedaan aktivitas yang sangan menonjol dari kedua kelas tersebut yang dimana kelas eksperimen KBM melibatkan siswa dengan menggunakan model pembelajarn kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) sedangkan pada kelas kontrol menggunakan ceramah bervariasi.

Berdasarkan hasil analisis terlihat jelas bahwa nilai rata-rata skor kelas eksperimen yang dibelajarkan dengan menggunakan model TGT (*Team Game Tournament*) lebih baik jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya dibelajarkan secara konvensional, pada pertemuan pertama, kedua, dan ketiga, dengan kata lain model TGT (*Team Game Tournament*) berpengaruh terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa.

Berdasarkan rata-rata nilai *posttest* kedua kelas, terlihat bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol dengan menggunakan uji t untuk membuktikan apakah ada pengaruh yang signifikan. Dengan menggunakan taraf signifikansi 5% atau $\alpha = 0,05$ berdasarkan uji $t_{hitung} = 2,176$ sedangkan nilai t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% adalah 2,015. Dengan kata lain t_{hitung} berada didaerah penolakan H_0 dan H_a diterima Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep antara siswa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Selain menggunakan uji t peneliti juga menggunakan uji *N-Gain* untuk melihat peningkatan pemahaman konsep siswa diperoleh hasil rata-rata *Gain* untuk kelas eksperimen 0,60 sedangkan pada kelas kontrol 0,46, dimana rata-rata nilai *Gain* kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol. berdasarkan hasil uji t dan dilihat juga dari peningkatan belajar bahwa model

pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) mempunyai pengaruh yang lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak mendapatkan model TGT (*Team Game Tournament*).

Pada penelitian yang dilakukan terlihat bahwa siswa pada kelas eksperimen yang diajar dengan model pembelajar TGT (*Team Game Tournament*) lebih meningkat dari nilai *pretest* sebelumnya terlihat dari nilai rata-rata pemahman konsep, dengan kata lain siswa termotivasi untuk belajar. Perhatian siswa juga lebih fokus sehingga lebih mudah konsentrasi dalam menerima pelajaran.

Dengan model ini maka guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif belajar bersama tanpa membedakan, menumbuhkan rasa kebersamaan dan tanggung jawab, siswa bersemangat dan senang ketika pembelajaran berlangsung. Hal ini sesuai dengan kelebihan dari model TGT (*Team Game Tournament*) yang diungkapkan oleh Shoimin (2014:207), sebagai berikut:

- a. Model TGT (*Team Games Tournament*) melibatkan siswa ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
- b. Menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota timnya.
- c. Membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.
- d. Membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep matematika.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka beberapa simpulan penelitian ini adalah:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tounament*) dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep matematika.
2. Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa dan pemahaman konsep matematika antara siswa yang mendapatkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tounament*) dengan yang tidak mendapatkan model pembelajaran.
3. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tounament*) mempengaruhi motivasi belajar dan pemahaman konsep matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarjaya, S. Beni. (2008). *Model-model pembelajaran kreatif*. Bandung: TINTA EMAS Publishing.
- Billah, Fairuzabadi Arif. (2017). "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 12 Pamulang". Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. UIN Syarif Hidayatullah. Jakarta.
- Darmayanti. (2012). *Pengaruh Model TGT terhadap Hasil Belajar Matematika dengan Kovariabel Kemampuan Numerik pada Siswa Kelas V*. e-journal PGSD Pendidikan Ganesha. (4)
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2011). *Peraturan Mendiknas tentang Satuan Pengawasan Internal (Permendiknas Nomor 47 tahun 2011)*. Jakarta: Penulis.
- Nikmah, Nur Sholekhatun. & Masduki. (2016). *Penggunaan Peta Konsep dalam Penilaian Pemahaman Konsep Lingkaran*. Makalah disajikan dalam Prosiding di Universitas Muhammadiyah Surakarta. 12 Maret 2016.

- Rakhmat, Cece,. Budiman, Nandang,. dan Herawati, Nenden Ineu. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: UPI PRESS.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Uno dan Mohamad. (2014). *Belajar dengan Pendekatan Paikem*. Jakarta : Rosda Karya
- Uno. B. Hamzah. (2009). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.