



TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT): IMPROVE MOTIVATION OF STUDYING SOCIAL STUDY ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Dewi Rakhmawati

SD Negeri Kotagede 5

Sejarah Artikel

Diterima 20 Oktober 2018
Disetujui 26 Desember 2018
Diterbitkan 31 Desember 2018

Kata Kunci

*Motivasi Belajar, IPS,
TEAMS GAMES
TOURNAMENT (TGT)*

Abstrak

This research aims to describe Teams Games Tournament (TGT) to improve motivation of studying social students grade VI SD Negeri Kota Gede 5. Increase the motivation of studying IPS imposes on the results of the study. This research includes class action research model Kemmis and Mc Taggart. The subject in this study are students of class VI SD Negeri Kota Gede 2017-2018 Lesson 5 years. The number of students there are 30 consisting of self-11 male students and female students. The success of researchers this action is marked by changes in the direction of the improvement that is 80% of students have a very high level of motivation. The results showed that an increase in the learning motivation of students who reach the very high category from 60% to 90%. The results of the study, IPS also experienced an increase based on the number of students who achieved the KKM of 9 students to 22 students.

Cara Mengutip

Rakhmawati, D. (2018). Tim Permainan Turnament (TGT): Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA Jurnal Riset Pedagogik*, 2 (2), 17-20.

Korespondensi Penulis:
dewirakhmawati764@gmail.com

p-ISSN 2581-1843
e-ISSN 2581-1835

PENDAHULUAN

Motivasi sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi belajar seorang siswa turut menentukan keberhasilan dalam belajar seperti pendapat Mc. Donals dalam Sardiman (2006: 73), motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Berdasarkan pendapat tersebut menunjukkan bahwa motivasi merupakan salah satu hal yang penting, karena jika dalam diri anak didik terdapat motivasi, maka akan timbul semangat dan dorongan untuk belajar lebih giat sehingga akan dapat berhasil dalam proses belajarnya. Apabila motivasinya cukup kuat, maka siswa akan memutuskan untuk melakukan perbuatan belajar. Sebaliknya apabila motivasinya tidak cukup kuat, ia akan memutuskan untuk tidak melakukan perbuatan belajar.

Untuk menumbuhkan motivasi yang kuat pada diri siswa dalam kegiatan pembelajaran, maka guru harus pandai dalam memilih media pembelajaran yang tepat digunakan khususnya dalam mata pelajaran IPS. Menurut Sardjiyo, dkk (2009: 26) IPS merupakan bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau berbagai aspek dalam kehidupan. Tujuan dari IPS menurut Awan Mutakin (Supardi, 2011: 185) adalah mengembangkan siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental yang positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari dikehidupannya. Berdasarkan pengertian diatas menunjukkan bahwa dengan mempelajari IPS diharapkan dapat memiliki suatu kepekaan terhadap kehidupan dan keterampilan untuk menghadapi tantangan kehidupan. Sementara menurut Saidiharjo (2004: 109) tujuan dari IPS adalah agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan social, yang berguna

bagi kemajuan dirinya sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat. Berdasarkan pengalaman selama mengajar, salah satu mata pelajaran yang mengalami beberapa kendala dalam mencapai KKM adalah Ilmu Pengetahuan Sosial. Proses belajar siswa kelas VI SD Negeri Kotagede 5 di Kota Yogyakarta pada mata pelajaran IPS dirasa kurang optimalnya. Hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran IPS ternyata masih rendah, hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya siswa yang memperoleh nilai dibawah nilai KKM yang ditentukan yaitu 75. Siswa cepat merasa bosan dan ada juga yang mengantuk. Hal tersebut menandakan bahwa motivasi siswa dalam belajar IPS kurang. Faktor- factor yang mempengaruhi belajar seorang meliputi perhatian, minat dan motivasi Slameto (2003: 55-58).

Hamzah B. Uno (2013: 23) menyatakan bahwa motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal dalam diri siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak atau pendorong yang membuat siswa melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan dari belajar dapat tercapai. Made Wena (2010: 33) mengemukakan bahwa motivasi belajar dapat dilihat melalui beberapa indikator seperti keantusiasan dalam belajar, ketekunan dalam belajar dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad (2012: 253) menyebutkan indikator motivasi belajar siswa yaitu ketekunan siswa menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Adapun indikator motivasi belajar IPS yang digunakan dalam penelitian ini merupakan gabungan dari dua pendapat ahli di atas yaitu: 1) keantusiasan siswa dalam belajar, 2) keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, 3) ketekunan siswa dalam belajar, 4) keuletan menghadapi kesulitan yang dijumpai dalam belajar, dan 5) keinginan mendalami materi.

Upaya untuk menanggulangi permasalahan yang terkait dengan motivasi siswa adalah pemilihan model yang tepat agar pembelajaran menjadi lebih menarik. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* diharapkan dapat menjadi solusi dari hambatan pembelajaran IPS. Menurut Robert E. Slavin (2005: 166) model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan permainan akademik. Pada kegiatan turnamen ini, masing-masing kelompok bertanding dengan

kelompok lain yang setar kemampuan akademiknya berdasarkan kinerja sebelumnya. Komponen-komponen dalam TGT yang diungkapkan Robert E. Slavin meliputi: Presentasi Kelas, Tim, Game, Turnamen dan Rekognisi Tim. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI SD Negeri Kotagede 5 pada Mata Pelajaran IPS.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan untuk meningkatkan motivasi belajar IPS melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada siswa kelas VI SD Negeri Kotagede 5 Yogyakarta. Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas (*Classroom action research*). Model PTK yang digunakan adalah model Kemmis dan Mc Taggart dengan siklus yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan (siklus spiral). Keempat aspek pokok dalam siklus penelitian tindakan kelas meliputi; perencanaan

tindakan, tindakan dan observasi, dan refleksi. Pada penelitian ini terdapat dua variabel. Variabel pertama adalah variabel terikat yaitu motivasi belajar IPS. Variabel kedua adalah variabel bebas yaitu model pembelajaran tipe TGT. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan angket. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data secara kuantitatif dengan menggunakan teknik rerata. Data motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS di analisis dengan menggunakan persentase.

PEMBAHASAN

Berikut hasil *pre-test* pada materi wilayah Indonesia dapat dilihat pada Perkembangan sistem administrasi tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pre Test Prestasi Belajar IPS

Keterangan	Pretest
Nilai tertinggi	89
Nilai terendah	30
Nilai rata-rata	60,67
Jumlah siswa tuntas	9
Persentase ketuntasan	30 %
Jumlah siswa tidak tuntas	21
Persentase ketidaktuntasan	70 %

Sedangkan untuk hasil motivasi saat kegiatan belajar mengajar yang belajar IPS pada kegiatan pra siklus sama dapat dilihat di table 2. diperoleh dari hasil pengamatan pada

Tabel 2. Kategori motivasi belajar IPS

Persentase	Kriteria	Jumlah siswa
$81 \leq p$	Sangat Tinggi	12
$61 \leq p \leq 80$	Tinggi	3
$41 \leq p \leq 60$	Sedang	10
$21 \leq p \leq 40$	Rendah	5
$p \leq 20$	Sangat Rendah	0

Berdasarkan nilai prestasi belajar IPS siswa siklus I dapat belajar IPS siklus I, dapat dianalisis dilihat pada tabel 3. ketuntasan belajar siswa. Ketuntasan

Tabel 3. Ketuntasan Belajar IPS Siklus I

Jumlah Siswa	Ketuntasan		Presentase Ketuntasan		Nilai Rata-rata
	T	BT	T	BT	
30	16	14	53,33%	46,67%	75,77

Berdasarkan tabel 3, hasil prestasi belajar IPS menunjukkan bahwa baru 53,335% siswa yang mencapai KKM. Adapun hasil observasi motivasi belajar IPS siswa selama proses pembelajaran siklus I seperti yang tertera pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Observasi Motivasi Belajar IPS Siklus I

Persentase	Kriteria	Jumlah siswa
$81 \leq p$	Sangat Tinggi	19
$61 \leq p \leq 80$	Tinggi	5
$41 \leq p \leq 60$	Sedang	6
$21 \leq p \leq 40$	Rendah	0
$p \leq 20$	Sangat Rendah	0

Pada siklus I aktivitas guru dalam menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah 100 yang secara kualitas berdasarkan kriteria penilaian yang dikembangkan oleh Saifuddin Azwar (2005: 163) berada

pada kategori “sangat baik” yakni terletak pada rentang skor >72.

Berdasarkan nilai prestasi hasil belajar IPS siklus II, dapat dianalisis ketuntasan belajar siswa. Ketuntasan belajar IPS siswa siklus II dapat dilihat pada table 5.

Tabel 5. Ketuntasan Belajar IPS Siklus II

Jumlah siswa	Ketuntasan		Presentase ketuntasan		Nilai rata-rata
	T	BT	T	BT	
30	22	8	73,33%	36,67%	81,17

Berdasarkan tabel di atas, hasil prestasi belajar IPS menunjukkan bahwa ketuntasan belajar IPS pada pokok bahasan Kenampakan Alam dan keadaan sosial Negara-negara

tetangga sebesar 73,33% dan nilai rata-rata sebesar 81,17. Adapun hasil motivasi belajar IPS dapat dilihat pada table 6.

Tabel 6. Hasil Observasi Motivasi Belajar IPS Siklus II

Persentase	Kriteria	Jumlah siswa
$81 \leq p$	Sangat Tinggi	27
$61 \leq p \leq 80$	Tinggi	3
$41 \leq p \leq 60$	Sedang	0
$21 \leq p \leq 40$	Rendah	0
$p \leq 20$	Sangat Rendah	0

Aktivitas guru dalam menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siklus II adalah 100 yang secara kualitas berdasarkan kriteria penilaian yang dikembangkan oleh Saifuddin Azwar (2005: 163) berada pada kategori “sangat baik” yakni terletak pada rentang skor >72.

Penelitian ini dilaksanakan untuk meningkatkan motivasi belajar IPS melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada siswa kelas VI SD Negeri Kotagede 5 Yogyakarta. Penelitian dilakukan selama 2 siklus, siklus pertama terdiri dari 2 pertemuan dan siklus kedua terdiri dari 2 pertemuan. Model Pembelajaran kooperatif tipe TGT dilaksanakan dalam lima tahap yaitu presentasi kelas, belajar kelompok, *game*, turnamen dan penghargaan.

Berdasarkan hasil observasi motivasi belajar siswa, maka terdapat peningkatan mulai dari pra siklus, siklus 1 dan siklus 2. Pada pra siklus, persentase motivasi belajar IPS yang berada pada kategori sangat tinggi sebesar 60 %, kemudian untuk siklus I meningkat menjadi 63,33%, dan terjadi peningkatan lagi pada siklus II menjadi 90%. Hal itu terjadi karena kondisi belajar yang menarik, sehingga anak menjadi lebih termotivasi untuk melakukan yang

kemungkinan bisa dia lakukan karena adanya penghargaan prestasi di meja turnamen berupa kompetisi untuk bisa promosi ke maupun degradasi, sesuai dengan teori Hamzah B. Uno yang menyebutkan motivasi ekstrinsik sebagai motivasi yang timbul karena rangsangan dari luar individu seperti adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

Sedangkan untuk motivasi yang berasal dari siswa dapat dilihat dari keinginan untuk bersaing dengan kelompok lain dan berusaha untuk bisa berada di peringkat tinggi ketika dilakukan aktivitas game atau turnamen. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamzah B. Uno yang menyebutkan bahwa motivasi intrinsik adalah motivasi yang telah ada dalam diri individu misalnya keinginan berhasil. Motivasi belajar siswa yang meningkat maka berdampak pada prestasi belajar IPS siswa yang juga mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari jumlah siswa yang meningkat dalam mencapai KKM dari pra siklus sebesar 30%, siklus 1 sebesar 53,33% dan siklus 2 sebesar 73,33%. Peningkatan prestasi belajar IPS tersebut terjadi karena siswa merasa senang ketika menerima materi pelajaran IPS. Hal ini sesuai dengan teori Made Wena bahwa

motivasi belajar adalah suatu dorongan internal maupun external yang membuat siswa bergerak, bersemangat, dan senang belajar secara serius dan terus menerus selama kegiatan proses belajar.

SIMPULAN

Peningkatan motivasi belajar IPS terjadi melalui proses Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada kelas VI SD N kotagede 5 Yogyakarta. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada perolehan skor motivasi belajar IPS pada para siklus sebesar 60%, siklus I sebesar 66,33 % dan pada siklus II sebesar 90%. Peningkatan itu terjadi karena langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

tipe TGT disesuaikan dengan sintaks yang sudah baku, pembagian kelompok yang dilandasi dengan penjelasan dari guru tentang heterogenitas, dan pemerataan tingkat kesulitan soal yang diberikan kepada setiap kelompok. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT perlu memperhatikan tingkat kesulitan soal yang merata dan pembagian kelompok yang heterogen.

DAFTAR PUSTAKA

- Asma, Nur. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Dimiyati & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamzah B. Uno. (2013). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. & Nurdin Mohamad. (2012). *Belajar dengan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Lingkungan Kreatif Efektif Menarik (PAIKEM)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Made Wena. (2010). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Martinis Yamin. (2006). *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Melvin L Silberman (2004). *Active Learning, 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Terjemahan Raisul Muttaqien. Bandung: Nusa Media bekerjasama dengan Nuansa
- Robert E Slavin (2005). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktek*. Jakarta: Nusa Media
- Saidiharjo (2004). *Diklat Pengembangan Kurikulum Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bahan kuliah mahasiswa PPs Universitas Negeri Yogyakarta
- Sardiman. (2006). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sardjiyo, Didih Sugandi, Ischak (2009). *Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta