

Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Metode *Teams Games Tournaments* dengan Strategi Peta Konsep Pada Siswa SMA

Maliasih¹ ; Hartono² ; dan Nurani P²

¹SMA Negeri 13 Semarang

²Universitas Negeri Semarang

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui bagaimana proses dan hasil implementasi metode pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (Action Research Classroom). Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model spiral Kemmis-Mc. Taggart (1988). Model tersebut membagi satu siklus prosedur penelitian tindakan kelas menjadi empat tahap yaitu tahap rencana (planning), tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflection) (Trianto, 2011: 13). Subjek penelitian ini siswa kelas X IPA 4 SMA N 13 Kota Semarang sebanyak 34 peserta didik. Berdasarkan hasil analisis data nilai ulangan harian terjadi peningkatan terhadap hasil belajar kognitif peserta didik. Implementasi metode pembelajaran *Teams Games Tournaments* dengan strategi Peta konsep efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif peserta didik.

Kata Kunci :Peningkatan motivasi, model pembelajaran *Teams Games Tournaments*, peta konsep.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian penting dalam kehidupan dan sangat menentukan kualitas hidup suatu bangsa. Oleh karena itu, berbagai pembaharuan dan pengembangan di bidang pendidikan selalu diupayakan untuk menuju pendidikan yang lebih berkualitas. Salah satu aspek penentu keberhasilan pendidikan adalah aspek pembelajaran. Berbagai upaya dilakukan agar tercipta proses pembelajaran yang efektif. Upaya tersebut antara lain melalui pembaharuan kurikulum, profesionalitas pendidik dan tenaga kependidikan, ketersediaan sarana prasarana, ketersediaan pembiayaan, dan penilaian pendidikan.

Ada banyak model atau strategi pembelajaran yang dikembangkan oleh para ahli dalam usaha mengoptimalkan hasil belajar peserta didik, antar lain model pembelajaran kontekstual, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran ekspositori, model pembelajaran inkuiri, dan pembelajaran berbasis masalah (Diana Muslichatun, 2016). Sejalan dengan hal itu, dalam penelitian ini penulis mengambil salah satu model atau strategi pembelajaran dalam

usaha optimalisasi prestasi belajar peserta didik yaitu dengan model kooperatif tipe *Teams games Tournamens* dengan Strategi Peta Konsep.

Ada beberapa alasan pembelajaran kooperatif tipe *Teams games Tournamens* dipilih oleh peneliti. Pembelajaran kooperatif tipe *Teams games Tournamens* dapat meningkatkan pencapaian prestasi para siswa. Di samping itu, dengan pembelajaran kooperatif tipe *Teams games Tournamens* hubungan antar kelompok dapat dikembangkan, kondisi teman sekelas yang lemah dalam bidang akademik dapat saling menerima, dan harga diri dapat ditingkatkan. Alasan lainnya adalah tumbuhnya kesadaran bahwa para siswa perlu belajar untuk berpikir, menyelesaikan masalah, dan mengintegrasikan serta mengaplikasikan kemampuan dan pengetahuan mereka (Slavin, 2009 dalam Muslichatun 2016).

Pembelajaran akan berjalan efektif jika guru mampu memanfaatkan sumber dan media pembelajaran sesuai tuntunan kurikulumnya (Akbar, 2013). Media merupakan segala alat bantu yang dapat memperlancar keberhasilan (Tarmudji, 1996:

52). Sedangkan menurut Wicaksoni (2013: 24) media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan atau informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Peta konsep menurut klasifikasi taksonomi Leshin termasuk dalam media berbasis visual. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Sajian visual yang diulangi dan melibatkan siswa akan meningkatkan daya ingat. Penggunaan grafik (bagan/peta konsep) sebelum menyajikan unit demi unit pelajaran berfungsi menggambarkan ikhtisar keseluruhan materi sehingga siswa dapat mengorganisasikan informasi.

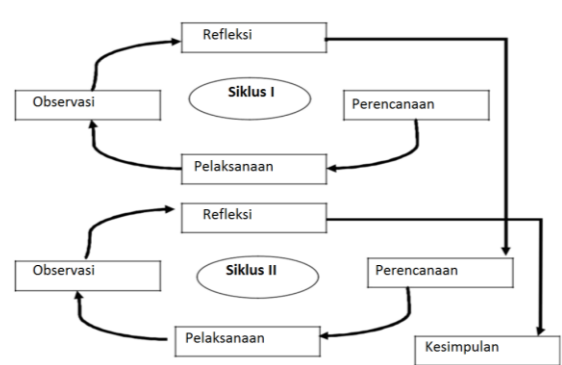
Selain media, motivasi itu juga sangat penting dalam belajar. Motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman dalam Muclikhatun 2016).

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 13 Semarang, sarana dan prasarana pembelajaran sudah lengkap. Aktifitas peserta didik di kelas masih kurang. Peserta didik yang aktif hanya itu-itulah saja, sehingga motivasi belajar masih perlu ditingkatkan. Dalam pembelajaran peserta didik membutuhkan waktu lama dalam menyelesaikan permasalahan. Berdasarkan nilai ulangan harian, presentase ketuntasan peserta didik belum mencapai 70%. Jam pelajaran fisika terjadwal di jam terakhir, sehingga semangat peserta didik sudah jauh berkurang. Berdasarkan hasil wawancara langsung terhadap peserta didik, peserta didik menginginkan pembelajaran fisika yang menyenangkan misalnya dibuat permainan. Melihat kondisi pembelajaran tersebut, diperlukan metode pembelajaran yang dapat memperbaiki kondisi tersebut. Menurut peneliti metode pembelajaran *Teams Games Tournaments* dengan strategi Peta konsep dapat mengatasi masalah tersebut.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (Action Research Classroom). Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model spiral Kemmis-Mc. Taggart (1988). Model tersebut membagi satu siklus prosedur penelitian tindakan kelas menjadi empat tahap yaitu tahap rencana (planning), tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflection) (Trianto, 2011: 13). Adapun tahap-tahap PTK dengan model Kemmis-Mc. Taggart secara jelas

adalah 1) diagnosis masalah; 2) perancangan tindakan; 3) pelaksanaan tindakan dan observasi kejadian; 4) evaluasi; dan 5) refleksi (Jalil, 2014: 94). Tahap-tahap yang dipaparkan tersebut merupakan tahapan dalam satu siklus. Siklus berikutnya, tahap perencanaan direvisi dengan mengurangi pernyataan-pernyataan guru yang bersifat mengontrol siswa. Siklus-siklus yang terdapat dalam penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan yang berkesinambungan, dan apabila sudah dirasa cukup maka penelitian dapat dihentikan.



Gambar 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Prosedur penelitian yang dilakukan terdiri atas Siklus I dan Siklus II. Siklus I terdiri dari tahap Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi dan Refleksi. Pada tahap Perencanaan kegiatan yang dilakukan adalah menyiapkan rencana pembelajaran, membuat serta melengkapi alat media pembelajaran, kisi-kisi soal latihan, alat evaluasi, membuat lembar observasi, membuat angket, dll. Pada tahap Pelaksanaan dilaksanakan selama pembelajaran berlangsung, yaitu menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournaments* dengan strategi *Peta konsep*. Pada tahap Observasi yang dilakukan yaitu observasi aktifitas siswa. Pada tahap ini, analisis data dilakukan setelah pelaksanaan penelitian. Pada pengamatan ini aktifitas peserta didik dicatat oleh peneliti selama mengikuti kegiatan belajar mengajar. Pada tahap Refleksi dilakukan setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran yang diamati oleh observer. Refleksi bertujuan untuk mendiskusikan hasil dari pemantauan proses kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan berdasarkan observasi observer. Kegiatan refleksi mendiskusikan tentang kelebihan dan kekurangan dari siklus yang telah dilakukan. Siklus II terdiri dari tahap Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi dan Refleksi. Pada tahap Perencanaan (1) Kembali merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk pokok bahasan

selanjutnya dari yang sudah dipelajari pada siklus sebelumnya (2) Kembali merancang scenario pembelajaran menggunakan metode TGT (3) Menyiapkan angket motivasi siswa (4) Menyiapkan lembar observasi (5) Menyiapkan lembar evaluasi (6) Menyusun rencana tes penugasan dan pedoman penilaian yang pada dasarnya sama pada siklus I. Pada tahap Pelaksanaan tindakan siklus II merupakan perbaikan dan penyampaian pada siklus I. Pada tahap Observasi pengamatan dilakukan terhadap semua perubahan tindakan dan sikap siswa pada proses belajar mengajar, terhadap kekurangan yang terjadi pada siklus I. Pada tahap Refleksi diharapkan ada perubahan peningkatan hasil belajar kelas XI. Pada akhir putaran siklus II dianalisis mengenai hasil tes, penugasan dan pengamatan.

Sumber data penelitian adalah siswa dan guru. Jenis data yang digunakan adalah Data hasil pengamatan selama proses belajar mengajar, Hasil angket motivasi siswa, Data tes siswa. Untuk melihat data motivasi siswa selama pembelajaran digunakan angket motivasi siswa. Untuk melihat data proses belajar mengajar pada saat pelaksanaan tindakan kelas digunakan lembar pengamatan. Untuk melihat data hasil prestasi siswa digunakan lembar uji kompetensi. Pengumpulan data dilakukan dengan metode tes dan metode skala. Metode tes digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu metode tes tertulis. Dari data tes tertulis ini didapat data ketuntasan nilai didapat data ketuntasan nilai dari yang diambil dari hasil evaluasi peserta didik. Metode skala berupa sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Dalam penelitian ini skala yang digunakan berupa skala tertutup. Berupa sejumlah pertanyaan dan kemungkinan jawaban yang sudah disediakan. Analisis data dilakukan dengan prosentase untuk metode tes dan prosentase dengan skala likert untuk metode skala.

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah ketuntasan hasil belajar kognitif apabila nilai yang didapat dari hasil tes telah memenuhi nilai KKM yang telah ditentukan sekolah. Secara individu mencapai nilai tes lebih besar atau sama dengan KKM. Sedangkan secara klasikal 75% dari jumlah siswa seluruh yang telah tuntas belajar secara individu. Motivasi peserta didik dapat meningkat sehingga mencapai > 70% dari seluruh peserta didik mencapai kriteria baik. Kinerja guru dapat meningkatkan kinerja dalam pengelolaan kelas selama proses

pembelajaran jika diperoleh presentase antara rentang 61%-80%.

Hasil Penelitian dan Pembahasan Siklus 1

Sebelum pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini, dibuatlah segala sesuatu yang diperlukan seperti: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi besaran-besaran dalam gerak lurus dan gerak lurus beraturan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dengan Strategi Peta Konsep dan beberapa instrument pendukung seperti: bahan ajar, media pembelajaran, dll.

Pembelajaran dilaksanakan mencakup semua aspek pengetahuan (kognitif, afektif dan psikomotor). Pengajaran dimulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, konfirmasi, dan kegiatan penutup. Perlakuan dengan penerapan *Teams Games Tournaments* dengan Strategi Peta Konsep dilakukan pada saat kegiatan inti. Perlakuan penerapan *Teams Games Tournaments* dengan Strategi Peta Konsep dalam siklus pertama ini diberikan untuk dua kali pertemuan, dengan pokok bahasan besaran-besaran dalam gerak lurus dan gerak lurus beraturan (GLB). Selama perlakuan berlangsung, pembelajaran direkam. Setelah pembelajaran selesai, praktikan dapat menonton rekaman dan mencatat kelemahan yang ada dalam proses pembelajaran siklus pertama. Setelah dua kali pertemuan berlalu, dilakukanlah tes I untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif yaitu hasil belajar selama proses kegiatan pembelajaran di kelas.

Dari hasil pengamatan, didapatkan data bahwa selama siklus pertama berlangsung ada beberapa sebagian anak (4 siswa) tidak memperhatikan pembelajaran dan tidak menulis materi yang disajikan oleh guru (3 siswa). Berdasarkan angket skala didapatkan motivasi belajar peserta didik pada siklus pertama 70,6% dengan kategori baik. Untuk melihat lebih jauh keefektifan penerapan metode *Teams Games Tournaments* dengan Strategi Peta Konsep dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran fisika materi gerak lurus, maka diadakan test 1, dengan hasil sebagai berikut: siswa yang nilainya yang belum tuntas dari KKM yaitu sebanyak 8 siswa dari 34 siswa (23,5%) dan yang lulus sebanyak 26 siswa dari 34 siswa (76,6 %) dengan nilai rata-rata siswanya 79.

Siklus ini ternyata belum mampu menjawab tujuan penelitian tindakan kelas, karena Penerapan *Teams Games Tournaments* dengan Strategi Peta Konsep

masih merupakan hal baru sehingga peserta didik masih merasa asing. Siklus I belum dikatakan berhasil karena belum menjawab permasalahan, sehingga masih diperlukan siklus selanjutnya yaitu siklus II.

Siklus II

Sebelum siklus kedua dilaksanakan, ada beberapa hal yang perlu disiapkan, antara lain: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi gerak lurus berubah beraturan dan penerapan gerak lurus berubah beraturan (GLBB) dengan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dengan Strategi Peta Konsep dan beberapa instrument pendukung seperti: bahan ajar, media pembelajaran, dll.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama, maka pada siklus kedua diberikan penerapan peta konsep pada kegiatan inti dimana pada kegiatan awal guru memberikan pengarah kepada siswa untuk fokus memperhatikan pembelajaran dikelas dan mencatat peta konsep yang disajikan di depan kelas. Kegiatan pendahuluan diawali dengan membuka pelajaran dengan salam, mengabsen peserta didik, melakukan apersepsi dengan menanya besaran apa saja yang berkaitan dengan gerak lurus, kemudian guru memberikan motivasi dengan menayangkan dua buah mobil yang bergerak GLB dan GLBB. Peserta didik diminta menebak, gerak apa yang dilakukan kedua mobil. Kegiatan Inti dimulai dengan guru memberikan suatu masalah, kemudian melakukan tanya jawab hingga akhirnya didapatkan suatu konsep. Pada fase berikutnya, guru membagi peserta didik kedalam kelompok kecil, setiap kelompok terdiri dari 4-5 peserta didik. Pada siklus ke 2, game yang digunakan adalah "Rangking 1". Setelah guru memberikan masalah, tugas setiap kelompok adalah mendiskusikan jawabannya. Setelah waktu diskusi habis, guru meminta semua kelompok memperlihatkan jawabannya. Pada fase mengkonfirmasi, guru meluruskan pemahaman peserta didik jika terjadi kesalahan konsep.

Hasil observasi selama siklus kedua, didapatkan data diantaranya pada pertemuan pertama, beberapa anak (4 peserta didik) tidak memperhatikan pembelajaran dan tidak menulis materi yang disajikan oleh guru (3 peserta didik), pada pertemuan kedua semua peserta didik memperhatikan pembelajaran di kelas dan semua peserta didik menulis peta konsep yang disajikan oleh guru. Untuk melihat kembali keefektifan penerapan metode *Teams Games Tournaments* dengan Strategi Peta Konsep dalam meningkatkan

hasil belajar siswa dalam pelajaran fisika materi gerak lurus, maka diadakan test yang kedua, dengan hasil sebagai berikut: siswa yang nilainya yang belum tuntas dari KKM yaitu sebanyak 4 siswa dari 34 siswa (11,8%) dan yang lulus sebanyak 30 siswa dari 34 siswa (88,2 %) dengan nilai rata-rata siswanya 90,1.

Dari hasil observasi selama siklus dua berlangsung, didapatkan kondisi berikut ini: pembelajaran berjalan lebih menyenangkan dan lebih variatif, siswa semakin antusias dalam pembelajaran dikelas. Motivasi peserta didik dan hasil belajar kognitif meningkat.

Penutup Simpulan

Hasil observasi di SMA Negeri 13 Semarang, sarana dan prasarana pembelajaran sudah lengkap. Aktifitas peserta didik di kelas masih kurang. Peserta didik yang aktif hanya itu-itu saja, sehingga motivasi belajar masih perlu ditingkatkan. Berdasarkan nilai ulangan harian, presentase ketuntasan peserta didik belum mencapai 70%. Melihat kondisi pembelajaran tersebut, diperlukan metode pembelajaran yang dapat memperbaiki kondisi tersebut. Menurut peneliti metode pembelajaran *Teams Games Tournaments* dengan strategi Peta konsep dapat mengatasi masalah tersebut. Pembelajaran dengan *Teams Games Tournaments* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sebelum diberlakukan siklus motivasi belajar peserta didik 65%, setelah siklus 1 motivasi belajar peserta didik sebesar 70,1 % dan diakhir siklus II motivasi belajar peserta didik sebesar 75%. Strategi peta konsep diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep yang dipelajari. Berdasarkan hasil analisis data nilai ulangan harian terjadi peningkatan terhadap hasil belajar kognitif peserta didik. Pada awal siklus, jumlah peserta didik yang tuntas belajar sebesar 47 % dengan nilai rata-rata 62. Setelah diberlakukan siklus I, peserta didik yang tuntas belajar sebesar 76,6 % dan di akhir siklus II peserta didik yang tuntas belajar sebesar 88,2 %. Berdasarkan hasil tersebut, metode pembelajaran *Teams Games Tournaments* dengan strategi Peta konsep efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif peserta didik.

Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas maka peneliti menyarankan sesuai dengan penelitian yang dilakukan, yaitu berkaitan dengan usaha peningkatan motivasi dan hasil belajar kognitif

siswa dapat menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dengan strategi Peta konsep. Dimana pada penelitian ini dilaksanakan di kelas X IPA 4 dengan materi gerak lurus dan hasilnya yaitu motivasi belajar dan hasil belajar kognitif peserta didik mengalami peningkatan.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Foster, Bob. 2011. *Terpadu Fisika SMA Jilid 1 A*. Jakarta: Erlangga.
- Hamalik, Oemar. 2012. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kanginan, Marthen. 2007. *Fisika untuk Kelas X Semester 1*. Jakarta: Erlangga.
- Mundjiono, Dimiyati. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- McWey, Lenore M, Henderson, T.L., dan Piercy, F.P. 2006. *Cooperative Learning Through Collaborative Faculty-Student Research Teams*. *Jurnal Subject Sociology, Education*. 55/2: 252-262.
- Purwanto, Budi. 2014. *Fisika 1A untuk Kelas X SMA dan MA*. Salatiga : PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Slavin, Robert E. 2009. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widoyoko, Eko Putro. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wilujeng, Sri. 2012. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar pada Siswa Kelas IV Materi Bangun Ruang melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) di SDN Muarareja 02 Tegal. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan Unnes.