

## Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP

Muzaemah

SMPN 26 Purworejo

Corresponding Author: syahzemma@gmail.com

Received: January 2020

History Articles  
Accepted: April 2020

Published: May 2020

### Abstrak

Penggunaan metode yang kurang tepat dapat menimbulkan kebosanan sehingga siswa tidak termotivasi untuk belajar dan masih rendahnya hasil belajar IPS disebabkan masih dominannya skill menghafal daripada memproses. Tujuan Penelitian Tindakan Kelas untuk mengetahui bagaimana penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT atau *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS kelas VIII SMP Negeri 26 Purworejo tahun pelajaran 2017/2018. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus, tiap siklus terbagi 3 kali pertemuan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil angket motivasi siklus I kepada diperoleh 21 atau 75% termotivasi, siklus II 25 atau 89% termotivasi, hasil belajar siklus I yang tuntas 16 atau 57,1 % belum tuntas 12 atau 42,9 %. Sedangkan siklus II siswa yang tuntas 24 atau 85,7% yang belum tuntas 4 atau 14,3%. Berdasarkan data siklus I dan II sangat signifikan adanya kepuasan siswa terhadap pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Kata Kunci: kooperatif tipe TGT, motivasi dan hasil belajar

### Abstract

*The use of inappropriate method can lead to boredom, and still low in Social learning results are caused by the still dominant skills of memorizing skills rather than processing their own understanding of a material. The aim of classroom action research is to know in two cycles how the application of cooperative learning model type TGT (Teams Games Tournament) can improve the motivation and learning of the students of outcomes IPS class VIII SMP Negeri of 26 Purworejo academic year 2017/2018. This study was conducted with 2 (two) cycles, each cycle is divided into three (3) consisting of planning, implementation, observation and reflection. From the result of motivation questionnaire in the first cycle to 28 students, 17 students (60,7%) were highly motivated. While in the second cycle obtained the results of the questionnaire of motivation 24 (85,7%) have been highly motivated. From posttest in cycle I with KKM score 74, is 64,3% (18 students) and got score below is 10 students (36,7%). While the results of posttest cycle II, it is proved that the students who got the complete score is 25 students (89,3%), and the unfinished 3 students (10,7%). Based on the data of motivation and learning result from cycle I and cycle II are very significant and There is students' satisfaction on cooperative learning TGT type.*

Keywords: cooperative type TGT, motivation and learning outcome

## PENDAHULUAN

Keberhasilan proses pembelajaran merupakan hal utama yang didambakan dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Agar proses pembelajaran berhasil, guru harus membimbing siswa, untuk itu diperlukan suatu metode pembelajaran yang tepat, karena metode pembelajaran merupakan sarana inter-

aksi antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Penggunaan metode yang kurang tepat dapat menimbulkan kebosanan, kurang dipahami dan monoton, sehingga siswa tidak termotivasi untuk belajar dan masih rendahnya hasil belajar IPS disebabkan oleh masih dominannya skill menghafal daripada skill

memproses sendiri pemahaman suatu materi. Selama ini, motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) masih tergolong sangat rendah. Hal ini dapat dilihat pada sikap siswa selama mengikuti proses pembelajaran tidak fokus dan ramai sendiri.

Faktor motivasi itu juga dipengaruhi oleh adanya metode mengajar yang digunakan guru dalam menyampaikan materi. Metode yang konvensional seperti menjelaskan materi secara abstrak, hafalan materi dan ceramah dengan komunikasi satu arah, yang aktif masih didominasi oleh pengajar, sedangkan siswa biasanya hanya memfokuskan penglihatan dan pendengaran. Kondisi pembelajaran seperti inilah yang mengakibatkan siswa kurang aktif dan pembelajaran yang dilakukan kurang efektif. Disini guru dituntut untuk pandai menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sehingga siswa kembali termotivasi mengikuti kegiatan belajar. Dalam pembelajaran kooperatif diharapkan siswa dapat saling membantu, saling mendiskusikan, dan berargumentasi untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing (Slavin, 2009)

Pembelajaran kooperatif menekankan peran aktif siswa dalam kelompok yang terdiri atas siswa yang heterogen baik dari lingkungan maupun tingkatkepandaian. Hal ini bertujuan melatih siswa untuk mau bekerjasama dan berkomunikasi dengan teman yang berbeda latar belakang sosial, sehingga nantinya siswa akan lebih peka dalam lingkungan sosial di luar sekolah.

Rendahnya motivasi belajar menjadi penyebab kurangnya pemahaman dan pe-

nguasaan materi yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa. Hasil nilai Ulangan Tengah Semester Genap kelas VIII G pada tahun pelajaran 2017/2018 rata-rata 64,5 dengan KKM 74, sehingga masih sangat jauh dari KKM yang ditentukan. Oleh karena itu masih sangat perlu adanya peningkatan motivasi belajar untuk meningkatkan hasil belajar IPS.

Suasana kelas saat pembelajaran IPS sebelum guru menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT (*Time games Tournament*) masih ada siswa tidur pada jam pelajaran berlangsung, hal ini disebabkan karena guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional atau ceramah yang mendominasi dalam kegiatan pembelajaran. Siswa hanya sebagai obyek pembelajaran sehingga tidak ada perhatian terhadap materi yang disampaikan guru dan menimbulkan kebosanan. Dan masih banyak juga siswa yang tidak mengerjakan tugas rumah, sehingga guru mengambil tindakan untuk mengerjakan tugas di luar kelas.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa salah satu model pembelajaran yang sesuai diterapkan di kelas untuk siswa pasif dan kurang semangat dalam kegiatan pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT atau *Team Games Tournament*, Pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu dari model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement, serta kegiatan turnamen kelas. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat

belajar lebih rileks, sehingga siswa tidak merasa terpaksa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

### **Kajian Pustaka**

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu metode belajar dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda, kelompok kecil ini setiap anggotanya dituntut untuk saling bekerjasama antar anggota kelompok yang satu dengan yang lain.

Metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif dengan menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil mereka dengan anggota tim lain (Slavin, 2009).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah kelompok belajar kecil dengan kemampuan akademik dan latar belakang suku dan jenis kelamin yang bervariasi untuk saling membantu sama yang lain.

Model pembelajaran kooperatif TGT (*Team Games Tournament*) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil mereka dengan anggota tim lain (Slavin, 2009). Tujuan Pembelajaran lingkungan kelas yang efektif, dimana semua siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan secara konsisten menerima dukungan untuk meningkatkan prestasi belajar.

Pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktifitas sendiri. Kalau dalam pengajaran tradisional asas aktifitas juga dilakukan namun aktifitas tersebut bersifat semu (aktifitas semu). Pengajaran modern tidak menolak pendapat tersebut namun lebih menitikberatkan pada aktifitas sejati, anak belajar sambil bekerja, dan dengan bekerja mereka memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku lainnya, serta mengembangkan ketrampilan yang bermakna untuk hidup di masyarakat (Hamalik, 2001).

Ada lima komponen-komponen utama dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT (Komalasari, 2013) yaitu: **Presentasi di kelas**, Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam presentasi kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru; **Tim**, Kelompok terdiri atas 4-5 orang siswa. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game; **Permainan (Game)**, *Game* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa dari presentasi kelas dan pelaksanaannya kerja tim serta hasil dari kegiatan turnamen; **Turnamen**, Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Pada saat turnamen masing-masing anggota kelompoknya yang setingkat kemampuannya dalam satu pertandingan atau tur-

naman yang dikenal dengan “*Tournament Table*”, yang diadakan pada tiap akhir unit pokok pembahasan atau akhir materi, skor yang didapatkan akan memberikan kontribusi kepada rata-rata semua kelompok (Slavin, 2009); **Penghargaan kelompok (*team recognise*)**, Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Kelima komponen tersebut merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*). Masing-masing komponen mempunyai fungsi yang berbeda dalam proses pembelajaran. Sehingga keberhasilan pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) tergantung pada kelima komponen tersebut.

Berikut langkah-langkah model pembelajaran TGT. (1) Guru membentuk kelompok heterogen sekitar 4-6 orang; (2) Guru menyajikan presentasi dan penyajian materi; (3) Pemberian tugas kepada kelompok; (4) Guru mengadakan permainan, menggunakan meja turnamen. Turnamen biasanya dilakukan pada minggu terakhir tiap siklus, untuk turnamen pertama guru menetapkan siapa yang bertanding pada meja turnamen Guru juga menetapkan tiga siswa peringkat atas untuk dari tiap tim untuk duduk di meja 1, dan seterusnya; (5) Guru membolehkan siswa yang cepat belajar untuk mengajari siswa yang lambat belajar Guru melakukan evaluasi dan refleksi; dan (6) Penghitungan skor berdasarkan seluruh skor anggota tim (Warsono, 2013)

Keberhasilan pembelajaran tidak terlepas dengan adanya motivasi, dimana motivasi merupakan suatu pendorong yang me-

ngubah energi dalam diri seseorang ke dalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu. Dan dalam proses belajar motivasi tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar (Uni, 2009)

Indikator dalam motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut (Uno, 2009):

(1) **Adanya hasrat dan keinginan berhasil**, Merupakan hasrat dan keinginan untuk dapat berhasil dalam belajar. Seseorang yang mempunyai motif berprestasi tinggi cenderung untuk berusaha menyelesaikan tugasnya secara tuntas, tanpa menunda-nunda pekerjaannya; (2) **Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar**. Penyelesaian suatu tugas tidak selamanya dilatar belakangi oleh motif berprestasi atau keinginan untuk berhasil, kadang kala seorang individu menyelesaikan suatu pekerjaan sebaik orang yang memiliki motif berprestasi tinggi, justru karena dorongan menghindari kegagalan yang bersumber pada ketakutan akan kegagalan itu; (3) **Adanya harapan dan cita-cita masa depan**. Harapan didasari pada keyakinan bahwa orang dipengaruhi oleh perasaan mereka tentang gambaran hasil tindakan mereka contohnya orang yang menginginkan kenaikan pangkat akan menunjukkan kinerja yang baik kalau mereka menganggap kinerja yang tinggi diakui dan dihargai dengan kenaikan pangkat; (4) **Adanya penghargaan dalam belajar**, Pernyataan verbal atau penghargaan dalam bentuk lainnya terhadap perilaku yang baik atau hasil belajar anak didik yang baik merupakan cara paling mudah dan efektif untuk meningkatkan motif belajar anak didik kepada hasil belajar yang lebih baik. Pernyataan seperti “bagus”, “hebat” dan lain-lain disamping akan menyenangkan siswa, pernyataan verbal seperti itu juga mengan-

dung makna interaksi dan pengalaman pribadi yang langsung antara siswa dan guru, dan penyampaianya konkret, sehingga merupakan suatu persetujuan pengakuan sosial, apalagi kalau penghargaan verbal itu diberikan didepan orang banyak; (5) **Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.** Baik simulasi maupun permainan merupakan salah satu proses yang sangat menarik bagi siswa. Suasana yang menarik menyebabkan proses belajar menjadi bermakna. Sesuatu yang bermakna akan selalu diingat, dipahami, dan dihargai. Seperti kegiatan belajar seperti diskusi, brainstorming, pengabdian masyarakat dan sebagainya; (6) **Adanya lingkungan belajar yang kondusif.** Pada umumnya motif dasar yang bersifat pribadi muncul dalam tindakan individu setelah dibentuk oleh lingkungan. Oleh karena itu motif individu untuk melakukan sesuatu misalnya untuk belajar dengan baik, dapat dikembangkan, diperbaiki, atau diubah melalui belajar dan latihan, dengan perkataan lain melalui pengaruh lingkungan. Lingkungan belajar yang kondusif salah satu faktor pendorong belajar anak didik dengan demikian anak didik mampu memperoleh bantuan yang tepat dalam mengatasi kesulitan atau masalah dalam belajar. Oleh karena itu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran maka guru haruslah mampu membangkitkan motivasi belajar siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah (Sardiman, 2012: 91) yaitu :1) Memberi angka, 2) Hadiah, 3) Saingan atau kompetisi, 4) Ego-involvement, 5) Memberi ulangan, 6) Mengetahui hasil, 7) Ujian, 8)

Hasrat untuk belajar, 9) Minat, 10) Tujuan yang diakui.

"Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya" (Sudjana, 2009). Berdasarkan teori Taxonomy Bloom (Darsono, 2000) belajar adalah suatu kegiatan yang melibatkan individu secara keseluruhan, baik fisik maupun psikis, untuk mencapai suatu tujuan, dan dalam mencapai tujuan tersebut tiap orang mengalami perubahan dalam dirinya. Perubahan tersebut terjadi pada 3 ranah yaitu:

**Ranah kognitif.** Berkenaan dengan sikap hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisa, sintesa dan evaluasi. Keenam tujuan ini sifatnya hirarkis, artinya kemampuan evaluasi belum tercapai bila kemampuan sebelumnya belum dikuasai. Oleh itu maka tiap Kompetensi dasar yang diajarkan oleh harus tuntas.

**Ranah afektif.** Berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi dan pembentukan pola hidup.

**Ranah psikomotor.** Berkenaan dengan hasil belajar yang terdiri dari enam aspek yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan yang terbiasa, gerakan yang kompleks dan kreatifitas.

Ketiga ranah tersebut menjadi obyek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran. Hasil belajar digunakan oleh guru sebagai ukuran atau kriteria dalam mencapai tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah

memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.

### METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) bertujuan untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas juga bertujuan untuk meningkatkan kegiatan nyata guru dalam pengembangan profesinya. Penelitian ini merupakan penelitian yang paling tepat dalam upaya memperbaiki mutu pembelajaran, disamping itu juga merupakan penelitian praktis yang dilakukan dalam kelas.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, dengan langkah-langkah siklus melalui urutan: 1) Perencanaan, 2) Tindakan, 3) Observasi, dan 4) Refleksi (Arikunto, 2008). Desain perencanaan penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.

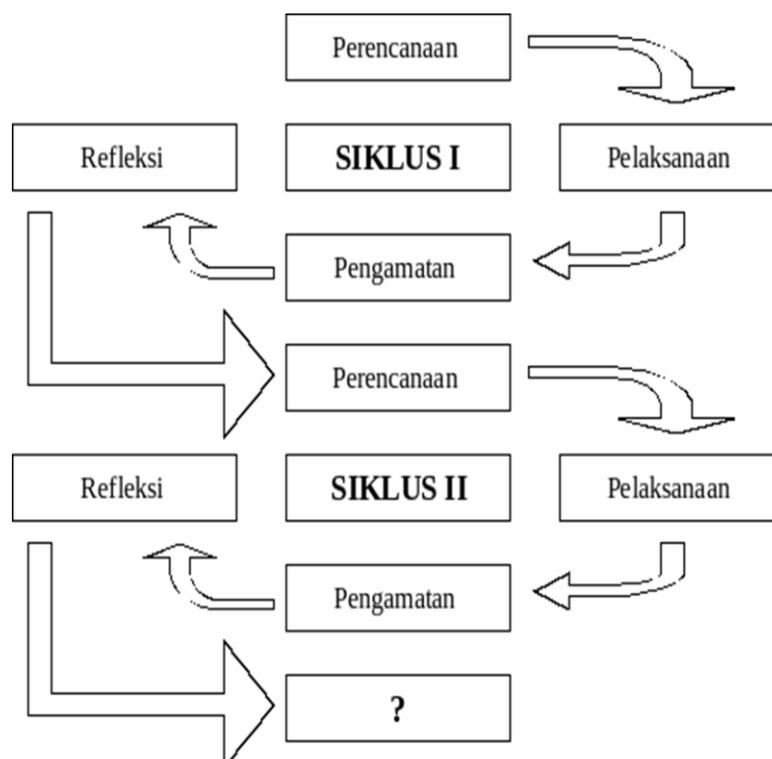
Penelitian ini berlokasi di jalan Yogya Km 5 Purworejo. Kelompok yang diteliti 28 siswa kelas VIIIIG tahun ajaran 2017/2018.

Dari 28 siswa, pria 16 orang dan wanita 12 orang. Kelas VIIIIG ini dijadikan subyek penelitian karena hasil UTS genap lebih rendah dibandingkan dengan kelas lain.

Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*), dengan tahapan sebagai berikut.

### Tahap Perencanaan

Pada tahap ini dipersiapkan materi dan alat yang akan digunakan dalam pembelajaran, yaitu: (1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP); (2) Menyusun Lembar Kerja Siswa (LKS); (3) Kartu soal dan kartu jawaban yang sudah diberi nomor; (4) Kartu-kartu digunakan pada saat permainan akademik (*games*); (5) Merancang kegiatan pelaksanaan kegiatan serta mempersiapkan sarana dan prasarana yang digunakan untuk pembelajaran, menyiapkan tes awal dan posttest pada siklus I dan siklus II, untuk penilaian hasil belajar, kartu soal untuk turnamen, mempersiapkan media dan peralatan



Gambar 1. Tahap-tahap Penelitian Tindakan Kelas

untuk pelaksanaan penelitian dalam pembelajaran *kooperatif tipe* TGT dan koordinasi dengan guru IPS lainnya; (6) Membagi siswa dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams game tournament*) menjadi 2 kelompok, yaitu: Kelompok untuk diskusi. Kelompok ini terdiri atas empat siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin yang berbeda, latar belakang ekonomi berbeda (heterogen), kelompok ini dibentuk oleh guru berdasarkan hasil tes awal terlebih dahulu dan dikelompokkan dari ranking hasil tes. Tabel 1 adalah tabel pembentukan kelompok diskusi dengan siswa kelas VIIIB berjumlah 28 siswa.

Tabel 1. Pembentukan Kelompok Diskusi

Tingkat	Kelompok						
	A	B	C	D	E	F	G
Atas	1	2	3	4	5	6	7
Menengah 1	8	9	10	11	12	13	14
Menengah 2	15	16	17	18	19	20	21
Bawah	22	23	24	25	26	27	28

Keterangan : Angka 1, 2, 3, 4 dan seterusnya menunjukkan rangking siswa berdasarkan tes awal.

Kelompok untuk Turnamen. Hal yang perlu diperhatikan dalam pembentukan peserta turnamen adalah setiap tim dalam turnamen mempunyai peserta dengan kemampuan yang homogen atau pada peringkat yang sama dan mereka akan bertanding di meja turnamen dari kelompok atau tim yang berbeda, sehingga mereka bertanding untuk keberhasilan dalam kelompoknya. Pembentukan kelompok dapat dilihat pada Tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Pembentukan Kelompok Turnamen

Tingkat	Kelompok						
	Meja Turnamen 1				Meja Turnamen 2		
Atas	1	2	3	4	5	6	7
Menengah 1	Meja Turnamen 3				Meja Turnamen 4		
	8	9	10	11	12	13	14
Menengah 2	Meja Turnamen 5				Meja Turnamen 6		
	15	16	17	18	19	20	21
Bawah	Meja Turnamen 7				Meja Turnamen 8		
	22	23	24	25	26	27	28

Keterangan : Angka 1, 2, 3, 4 dan seterusnya menunjukkan rangking siswa berdasarkan tes awal.

(7) Menentukan skor dasar siswa. Skor awal merupakan skor yang diperoleh dari kemampuan tes awal atau nilai tes awal. Skor tes ini digunakan untuk membentuk kelompok siswa yang heterogen dan homogen. Kelompok heterogen untuk menentukan kelompok diskusi, sedangkan kelompok homogen digunakan untuk pembentukan kelompok dalam turnamen; dan (8) Menentukan jadwal kegiatan

### Tahap Pelaksanaan

Pendahuluan. Dalam pendahuluan ditekankan pada apa yang akan dipelajari siswa dalam kelompok dan bagaimana cara mempelajarinya. Untuk memotivasi siswa perlu diinformasikan mengapa materi ini diberikan dan mengapa pembelajarannya menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Penjelasan Materi. Dalam hal ini guru memberikan penekanan pada materi yang relevan dengan apa yang dipelajari siswa dan mengingatkan kembali materi prasyarat kepada siswa. Materi dalam TGT dirancang khusus untuk pelaksanaan turnamen, sehingga siswa akan bersungguh-sungguh memperhatikan.

Tahap Diskusi Kelompok. Pada tahap ini kelompok mempunyai peserta dengan kemampuan heterogen, yang dibuat berdasarkan tes awal kegiatan pembelajaran dan kepada masing-masing kelompok diberikan tugas untuk mengerjakan LKS yang diberikan.

Tahap Turnamen. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah *games* turnamen atau permainan akademik. Permainan akademik ini bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai materi pelajaran dan mampu

menyelesaikan LKS yang telah diberikan sebelumnya. Pada tahap ini siswa ditempatkan pada meja turnamen sesuai penomoran yang diberikan oleh guru.

Kegiatan pada tahap turnamen adalah sebagai berikut: (a) Guru menentukan nomor urut siswa sesuai urutan ranking pada meja turnamen, setiap meja turnamen terdapat 1 kotak undian, kartu soal dan jawaban serta 1 lembar untuk penskoran; (b) Siswa mengocok kartu undian untuk menentukan siapa yang menjadi pembaca dan penantang; (c) Pembaca I mengocok kartu soal dan mengambil kartu soal paling atas dan kemudian membaca dan mencoba menjawabnya. Jika jawaban salah tidak ada sanksi dan kartu dikembalikan, jika benar kartu soal disimpan sebagai bukti skor; (d) Jika penantang 1, 2, 3 memiliki jawaban yang berbeda, maka mereka dapat mengajukan secara bergantian; (e) Jika jawaban penantang salah, maka dikenakan sanksi dengan mengembalikan kartu jawaban yang benar (jika ada); (f) Selanjutnya siswa bergantian posisi dengan prosedur yang sama; (g) Setelah selesai siswa menghitung kartu soal yang diperoleh di meja turnamen kemudian kembali ke kelompok semula (kelompok diskusi) untuk menghitung skor keseluruhan; dan (h) Penghargaan diberikan kepada tim yang menang, Tim Super untuk kriteria atas, tim sangat baik untuk kriteria dua dan tim baik untuk kriteria tiga

#### Refleksi dan Pengambilan Keputusan.

Berdasarkan hasil pengamatan atau observasi dan wawancara selama kegiatan siklus pertama, diperoleh data aktifitas dan hasil kerja siswa selama diskusi. Data tersebut digunakan sebagai dasar untuk menyusun

rencana tindakan pada siklus ke dua. Kegiatan refleksi dilakukan untuk mengetahui kelemahan tindakan siklus pertama, apakah telah terjadi perubahan atau belum, dan bagaimana cara mengatasi kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus tersebut, selanjutnya digunakan untuk merencanakan tindakan siklus ke dua.

### **Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

#### ***Teknik Pengumpulan Data***

*Observasi.* Observasi dilakukan pengamatan langsung oleh kolaborator pada setiap pertemuan penerapan tindakan di dalam kelas dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, terkait dengan aktifitas belajar siswa dan pelaksanaan proses pembelajaran.

*Angket Motivasi Belajar.* Dalam penelitian ini angket motivasi digunakan untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT mata pelajaran IPS pada materi Permittaan dan Penawaran serta Harga Pasar.

*Wawancara.* Dalam penelitian ini wawancara digunakan untuk mengetahui keunggulan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mata pelajaran IPS pada materi. Permintaan dan penawaran serta harga pasar. Wawancara ini dilakukan pada peserta didik yang memiliki motivasi dan hasil belajar tinggi, dan peserta didik memiliki motivasi dan hasil belajar rendah untuk mengetahui tanggapan mereka dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT.

*Tes.* Dalam penelitian ini tes digunakan untuk mengetahui nilai hasil belajar peserta didik pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Alat yang digunakan

adalah berupa soal-soal yang ada kaitannya dengan materi. Permintaan dan Penawaran serta harga pasar. Pada pelaksanaan PTK ini, jika 80 % siswa memperoleh nilai KKM yaitu 74, maka siklus dihentikan, namun jika hasilnya belum memenuhi maka siklus dilanjutkan, dan tes dilakukan pada tiap akhir siklus.

### **Instrumen Pengumpulan Data**

*Instrumen Angket Motivasi Belajar IPS.* Penyusunan angket motivasi belajar berdasarkan indikator-indikator yaitu angket yang dikembangkan dengan model skala Likert dengan 4 alternatif jawaban untuk pernyataan positif penyekorannya Selalu (Sl) = 4, Sering (Srg) = 3, Jarang (Jrg) = 2 dan Tidak Pernah (TP) = 1, sedangkan untuk pernyataan negatif diberi skor sebaliknya.

*Tes.* Dalam penelitian ini tes digunakan untuk mengetahui nilai hasil belajar peserta didik pada penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT. Untuk memperoleh data hasil belajar IPS digunakan tes pilihan ganda yang terdiri dari 10, skor yang digunakan untuk tiap soal dengan jawaban benar adalah 1 dan jawaban salah skornya adalah 0 (nol).

*Catatan Hasil Wawancara.* Wawancara dilakukan berdasarkan pedoman, untuk mengetahui keunggulan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran IPS. Wawancara ini dilakukan pada peserta didik yang memiliki motivasi dan hasil belajar yang tinggi dan yang memiliki motivasi dan hasil belajar yang rendah untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dilakukan oleh guru.

*Lembar Observasi.* Pada lembar observasi dicatat beberapa hal aspek yang diamati

dalam observasi yang meliputi: pelaksanaan tindakan, aktivitas belajar siswa dan suasana pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. Catatan hasil observasi sangat penting untuk dibahas dalam refleksi pelajaran sehingga dapat dipakai untuk merencanakan tindakan berikutnya dengan tepat.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan Motivasi Belajar Dari hasil penyebaran angket motivasi siklus I diperoleh hasil 1 siswa atau 3,6% belum termotivasi, 6 siswa atau 21,4% termotivasi sedang, dan 21 siswa atau 75% sangat termotivasi, sedangkan pada siklus II diperoleh 3 siswa atau 11% termotivasi sedang dan 25 atau 89% sangat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran IPS menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*), Maka dari hasil angket motivasi sudah sesuai dengan indikator keberhasilan. Prasetyo (2015) menyatakan bahwa pembelajaran dengan TGT meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini berarti hasil penelitian ini menguatkan hasil penelitian sebelumnya.

Hasil angket motivasi dapat dilihat pada Tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil angket motivasi siswa

Rentang	Frek Siklus I	%	Frek Siklus II	%	Tingkatan
30 - 59	1	3,6	-	-	Rendah
60 - 89	6	21,4	3	11	Sedang
90 - 120	21	75	25	89	Tinggi
Jumlah	28	100	28	100	

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan Hasil Belajar Siswa.

Berdasarkan hasil posttest siklus I dengan nilai KKM 74 diperoleh hasil siswa yang tuntas 16 siswa atau 57,1% dan yang belum tuntas 12 siswa atau 42,9%. Sedangkan siklus II diperoleh hasil 24 siswa atau 85,7% tuntas, 4 siswa atau 14,3% belum tuntas, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif Tipe TGT pada mata pelajaran IPS kelas VIII G dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 4. Penerapan Model Pembelajaran Tipe TGT

Rentang	Sik I	T	$\frac{B}{T}$	Sik II	T	BT
30 - 35	1		v			
36 - 40	-		v			
41 - 45	3		v			
46 - 50	3		v	2		v
51 - 55	2		v	-		
56 - 60	2		v	2		v
61 - 65	1		v	-		
66 - 70	-		v	-		
71 - 75	11	v		6	v	
76 - 80	3	v		14	v	
81 - 85	2	v		-		
86 - 90	-			4	v	
91 - 95	-			-		
96 - 100	-			-		
Jumlah	28	16	12	28	24	4
Prosentase	100	57,10	42,90	100	85,70	14,30

Model Pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) yang Tepat. Model pembelajaran TGT adalah salah satu model pembelajaran yang menekankan pentingnya keberanian mengemukakan pendapat itu diciptakan dalam proses belajar agar kelas lebih hidup dan lebih bermakna karena siswa mampu memecahkan masalah sendiri apa yang dipelajarinya. Dengan demikian pembelajaran TGT mengutamakan pada pengetahuan dan ketrampilan, berfikir tingkat tinggi, berpusat pada siswa, siswa aktif, kritis, kreatif, memecahkan masalah, siswa belajar menyenangkan, mengasyikkan, tidak membosankan, dan menggunakan berbagai sumber belajar. Penerapan pembelajaran TGT di kelas melibatkan 7 utama pembelajaran efektif yaitu konstruktifisme,

bertanya, menemukan, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian sebenarnya.

Strategi pembelajaran TGT merupakan suatu proses pendidikan yang holistik dan bertujuan memotivasi siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengkaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari yaitu bersaing dalam beregu secara sportif dan menyenangkan, sehingga siswa memiliki pengetahuan/ketrampilan yang secara fleksibel dapat diterapkan dari satu permasalahan ke permasalahan lainnya.

Untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang tepat, maka perlu persiapan yang matang. Perencanaan meliputi: penyusunan RPP, penyusunan lembar kerja siswa, lembar penulisan skor, penentuan kelompok diskusi dan kelompok turnamen, meja turnamen serta pembuatan kartu soal untuk kegiatan turnamen. Pembentukan kelas yang heterogen yang dapat mewakili kelas baik jenis kelamin, dan hasil belajarnya, maka didasarkan pada hasil belajar pada pretest.

Setelah dibuat perencanaan dengan matang, maka guru harus melaksanakan tindakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat, pada masing-masing siklus. Selain itu, gurupun harus dapat memotivasi siswa untuk saling bekerja sama dan menjaga kekompakan dalam kerja kelompok bahwa siswa yang pandai harus membantu siswa yang belum paham, keberhasilan kelompok adalah keberhasilan seluruh anggotanya. Guru harus membantu seluruh siswa dalam memahami materi yang sulit, selama diskusi kelompok, mengupayakan agar

siswa berani berpendapat dan berkompentensi yang sehat antar kelompok.

Pada waktu pelaksanaan turnamen, seluruh siswa pada meja masing-masing turnamen berkelompok sesuai pembentukan kelompok turnamen dengan memperhatikan kematangan diri siswa, mereka harus bermain dengan jujur dan sportif karena mereka nantinya akan kembali ke kelompok diskusi untuk membawa hasil /nilai yang akan dihitung pada kelompoknya. Jika ada jawaban yang benar harus dibenarkan dan apabila ada jawaban yang salah, maka harus berani menyalahkan. Pemberian penghargaan tidak hanya diberikan kepada kelompok terunggul saja, namun kepada 3 kelompok tertinggi sehingga dapat termotivasi untuk belajar. Hal ini menguatkan penelitian sebelumnya dari Mairsarah (2011), Ardani et al (2014), dan Astutik (2013).

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan kajian teori dan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa: (1) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS; (2) Implementai Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 26 Purworejo, hal ini dapat dilakukan dengan membuat perencanaan yang matang, Pembentukan kelas yang heterogen, Motivasi diberikan seawal mungkin Mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran; (3) Implikasi. Berdasarkan refleksi siklus I dan II dapat diperoleh gambaran tentang keberhasilan penerapan pembelajaran tipe TGT untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS kelas VIII

SMP Negeri 26 Purworejo tahun pelajaran 2017/2018 pada materi Permintaan dan Penawaran serta terbentuknya Harga pasar.

Dengan demikian implikasi dari penelitian ini adalah: *Implikasi Teoritis*: Model pembelajaran tipe TGT dapat digunakan sebagai salah satu metode yang tepat pada pembelajaran IPS; Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat diterapkan pada mata pelajaran lain; *Implikasi Praktis*. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan masukan guru dalam penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada semua mata pelajaran.

### **Saran**

Setelah kegiatan penelitian tindakan berakhir, maka: (1) Guru IPS diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa; (2) Diharapkan sekolah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengadakan sosialisasi dan pelatihan model pembelajaran; (3) Seorang guru hendaknya memahami tingkat kemampuan siswa; (4) Untuk dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang tepat, maka guru harus memahami aturan main dalam turnamen; (5) Diharapkan guru dapat mengembangkan hasil penelitian dalam lingkup yang lebih luas; (6) Pada pembelajaran model TGT hendaknya siswa benar-benar aktif berdiskusi, bertanya, memberikan jawaban saat turnamen dan menumbuhkan kreatifitas, tetapi belajarlah lebih rileks, bertanggung jawab, bekerjasama, bersaing sehat sehingga menghasilkan prestasi yang lebih baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ardani, N. P. M., Putra, I. K. A., & Kristiantari, M. R. (2014). Pengaruh Model Kooperatif TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 2(1).
- Arikunto, S. (2008). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Astutik, T. (2013). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1-11.
- Darsono, M. (2000). *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang.
- Hamalik, O. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Komalasari, K. (2013). *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT. retika Aditama
- Maisaroh, S. (2011). Upaya Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. *Dinamika Pendidikan*, 6(2), 150-169.
- Mulyasa, E. (2013). *Praktek Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Muslimin, I. (2001). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: UNESA
- Prasetyo, H. E. (2015). Hubungan Persepsi Penerapan Metode TGT, Teknik Reward and Punishment dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN I Ngrejo Tulungagung. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 119-129.
- Sagala, S. (2009). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R.E. (2009). *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*. Bandung : Nusa Media.
- Sardiman, A.M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta: Kencana.
- Trianto. (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*.
- Uno, H. (2012). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.