

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN TEAM GAME TURNAMEN (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Rudi Septian, Usman, Fachrurozi

Universitas Pelita Bangsa

rudiseptian205@gmail.com, usmanutsman5@gmail.com, fachruroziaung9@gmail.com

Abstract (English)

The use of the TGT method in learning is expected to have a positive impact on students' learning motivation in elementary schools. By involving students in team games and tournaments, it is hoped that they can feel joy, togetherness and responsibility in achieving common goals. Learning becomes more student-centered, so that they feel more active and involved in the learning process. Literature reviews are carried out based on issues, methodology, equations and further research proposals. From several journals, it can be concluded that the application of the TGT (Team Games Tounament) type cooperative learning model can increase learning motivation and understanding of mathematical concepts. There are differences in student learning motivation and understanding of mathematical concepts between students who receive the TGT (Team Games Tounament) type cooperative learning model and those who do not receive the learning model.

Article History

Submitted: 19 January 2024

Accepted: 28 January 2024

Published: 29 January 2024

Key Words

Learning motivation, Elementary school, Team Game Tournament (TGT)

Abstrak (Indonesia)

Penggunaan metode TGT dalam pembelajaran diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Dengan melibatkan siswa dalam permainan tim dan turnamen, diharapkan mereka dapat merasakan kegembiraan, kebersamaan, dan tanggung jawab dalam mencapai tujuan bersama. Pembelajaran menjadi lebih berpusat pada siswa, sehingga mereka merasa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Literatur review dilakukan berdasarkan issue, metodologi, persamaan dan proposal penelitian lanjutan. Dari beberapa jurnal, dapat disimpulkan bahwa Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tounament) dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep matematika. 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.

Sejarah Artikel

Submitted: 19 January 2024

Accepted: 28 January 2024

Published: 29 January 2024

Kata Kunci

Motivasi belajar, Sekolah dasar, Team Game Turnamen (TGT)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu aspek penting dalam pembentukan karakter dan keterampilan siswa, khususnya di tingkat sekolah dasar. Salah satu faktor kunci yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah motivasi belajar siswa. Motivasi belajar menjadi fondasi penting dalam proses pembelajaran, karena dapat mendorong siswa untuk aktif mengikuti pelajaran,

mengembangkan minat terhadap materi pembelajaran, dan meningkatkan prestasi akademis mereka.

Berbagai metode pembelajaran telah dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satunya adalah metode Team Game Turnamen (TGT), yang merupakan suatu pendekatan pembelajaran kooperatif di mana siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam konteks ini, turnamen permainan tim menjadi cara yang menarik untuk memotivasi siswa. Metode TGT memanfaatkan elemen permainan dan kompetisi dalam pembelajaran, menciptakan suasana yang dinamis dan menarik.

Penggunaan metode TGT dalam pembelajaran diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Dengan melibatkan siswa dalam permainan tim dan turnamen, diharapkan mereka dapat merasakan kegembiraan, kebersamaan, dan tanggung jawab dalam mencapai tujuan bersama. Pembelajaran menjadi lebih berpusat pada siswa, sehingga mereka merasa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Melalui pendekatan ini, diharapkan pula munculnya rasa saling mendukung antar siswa, peningkatan kemampuan sosial, dan penguatan keterampilan kolaboratif. Dengan demikian, penelitian tentang pengaruh metode pembelajaran Team Game Turnamen (TGT) terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar menjadi penting untuk dieksplorasi lebih lanjut, guna memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan bermanfaat bagi perkembangan akademis dan sosial siswa.

Belajar merupakan kegiatan perubahan perilaku seseorang dengan lingkungannya, tidak hanya berupa kegiatan mengingat semata. Belajar bukan merupakan suatu tujuan namun proses yang harus dijalani untuk mewujudkan tujuan, dari awalnya belum mengetahui menjadi mengetahui pada pelaksanaan dilaksanakan melalui beraneka ragam metode yang mempunyai suatu tujuan.

Motivasi merupakan daya dorong berasal dari diri individu pada pelaksanaannya terjadi perubahan pada perilaku lebih baik pada untuk memenuhi kebutuhan. Terdapat dua motif yaitu motif intrinsik serta motif ekstrinsik, untuk motif intrinsik merupakan motif telah ada pada diri individu tanpa dibantu oleh suatu rangsangan luar, sementara motif ekstrinsik ialah motif dengan memakai rangsangan yang diperoleh dari luar individu. Indikator motivasi belajar diantaranya rasa

ingin berhasil, kebutuhan serta dorongan saat penambahan pengetahuan, keinginan serta tujuan masa depan, pemberian hadiah saat kegiatan penambahan pengetahuan, suasana kegiatan yang nyaman. Indikator dalam motivasi penambahan pengetahuan terdiri dari perhatian, relevansi, kepercayaan diri, kepuasan.

Hasil belajar timbul dari rangkaian pengalaman siswa yang mempunyai rasa puas saat memenuhi kebutuhan yang sifatnya bermakna. Guru ketika melihat hasil penambahan pengetahuan pada sekolah tidak modern dengan bertanya secara tidak tes serta tes dalam bentuk isian, kegiatan ini memiliki fungsi mengukur pemahaman siswa dalam proses penguasaan pengetahuan. Guru dalam melihat hasil belajar pada sekolah modern dengan memberikan tes dalam bentuk pilihan ganda dengan melakukan penilaian mengenai perkembangan pada pribadi siswa.

Hasil belajar merupakan hasil yang berguna mengukur tercapai tidaknya, diperlukan perbaikan atau tidak sesuai tujuan yang diharapkan. Pendidik harus mengetahui hasil penambahan pengetahuan serta penambahan proses belajar siswa. Keterampilan dalam proses belajar perlu menjadi perhatian guru, dengan melakukan pengenalan guru mampu mengetahui masalah belajar yang menjadi hambatan dari peserta didik, fungsi kegiatan ini adalah memperkirakan kemajuan serta hasil belajar dari siswa pada kegiatan pembelajaran. Pendidik perlu memilih cara yang tepat dalam pengimplementasian kegiatan

METODE

Bab ini dibahas strategi dalam mencari jurnal yang digunakan dalam literature review, pertanyaan yang digunakan untuk melakukan review jurnal. Jurnal yang digunakan dalam literaturereviewdidapatkan melalui database penyedia jurnal international yakni Google Scholar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan oleh Sri Handayani, (2022), menjelaskan mengenai pengaruh motivasi belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tiep Teams Games Tournament (TGT),maka hasil penelitian yang telah dilakukan di MI The Noor Dsn. Pringwulung Ds. Bendunganjati didapatkan motivasi belajar peserta didik sebelum diberikan pembelajaran

menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament memiliki rata-rata 39,5 setelah diberikan perlakuan didapatkan motivasi belajar sebesar 55 dan didapatkan hasil belajar peserta didik sebelum diberikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament memiliki rata-rata 68 dan setelah diberikan perlakuan didapatkan hasil belajar sebesar 86,5, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik sebelum diberikan dan sesudah diberikan perlakuan. Setelah dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan Uji Paired Sampel T-test didapatkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, dengan taraf signifikan 0,05, dilihat dari hasil analisis tersebut terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament terhadap motivasi belajar peserta didik.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Syifa A.H., Harlinda S. (2017) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berpengaruh terhadap motivasi belajar IPA kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. Lebih jelasnya lagi dapat disimpulkan sebagai berikut. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berpengaruh terhadap motivasi belajar IPA siswa. Hal ini ditunjukkan bahwa dari uji-t pada skala sikap motivasi belajar setelah adanya perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menunjukkan bahwa hasil posttest mempunyai mean dan jumlah skor yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan hasil pretest. nilai mean untuk data pretest adalah 68,96 sedangkan nilai mean untuk data posttest adalah 70 dan jumlah skor motivasi belajar sebelum diberi perlakuan sebesar 1793 dan jumlah skor sesudah diberikan perlakuan sebesar 1820.

Setelah dilakukan perhitungan statistik diperoleh data bahwa siswa yang memiliki kategori motivasi belajar tinggi sebesar 12% meningkat menjadi 38% setelah perlakuan. Siswa yang masuk pada kategori motivasi belajar sedang sebesar 73% menurun menjadi 54% setelah perlakuan. Siswa yang masuk pada kategori motivasi belajar rendah 15% menurun menjadi 8% setelah perlakuan. Terjadi peningkatan pada siswa yang masuk dalam kategori motivasi belajar tinggi, dan terjadi penurunan terhadap siswa yang memiliki motivasi belajar sedang dan rendah. Hal ini menandakan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament berpengaruh terhadap motivasi belajar IPA di SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta.

Dari uji-t diperoleh p-value 0,02 ($p < 0,05$) yakni $0,02 < 0,05$ dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $2,42 > 2,05$ yang berarti tolak H_0 dan terima H_a bahwa terdapat pengaruh yang positif model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta pada tahun ajaran 2016-2017. Dari penelitian yang telah dilakukan ada beberapa saran yang dapat disampaikan antara lain Bagi guru SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat, disarankan untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament masih perlu dikembangkan secara terus-menerus dengan metode belajar yang relevance, sehingga pengetahuan dan pemahaman yang diperoleh siswa relatif lebih tahan lama. Bagi siswa, semangat dan keaktifan dalam belajar IPA harus ditingkatkan lagi selanjutnya agar mendapatkan hasil yang lebih memuaskan dari sebelumnya. Perlu adanya penelitian lebih lanjut sebagai pengembangan dari penelitian ini untuk menganalisis variabel yang lain atau pada materi pokok yang berbeda.

KESIMPULAN

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

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) 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 Tournament) dengan yang tidak mendapatkan model pembelajaran.
3. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) mempengaruhi motivasi belajar dan pemahaman konsep pembelajaran.

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 ovariabel Kemampuan Numerik pada Siswa Kelas V. e-journal PGSD Pendidikan Ganesha.
- Damayanti, S. & Apriyanto, M. T., 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*.
- Hakim, S. A. & Syofyan, . H., 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Motivasi Belajar IPA di kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), pp. 249-263.
- Hamalik, O., 2001. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Samatowa, Usman. (2016), Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, PT Indeks, Jakarta.
- Slavin, Robert. E. (2016), Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik. (Terjemahan Narulita Yusron), Nusa Media, Bandung. (Buku asli diterbitkan tahun 2005).
- Sugiyono. (2013), Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, Alfabeta, Bandung.
- Suprihatin, Siti. (2015), Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, Volume. 3, No.1, 73-82.
- Surna, I. N. & Pandeiro, O.D. (2014), Psikologi Pendidikan 1, Erlangga.
- Syukur, Imam Abdul, dkk. (2014), Pengaruh model pembelajaran teams games tournament termodifikasi berbasis outbound terhadap prestasi belajar fisika ditinjau dari motivasi belajar, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Volume. 20, No. 3, 310-327.