

UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPA *TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)* DI SDN SRIJAYA 02

RIRIN NURCHOLIDAH ANISA¹, IPIH ISNI DAMAIYANTI²

Universitas Islam 45¹, SDN Srijaya 02²

e-mail: ririn.nurcholida.anisa@unismabekasi.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas V SDN Srijaya 02 yang masih rendah menggunakan Model Kooperatif *Team Games Tournament (TGT)*. Metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan sebanyak II siklus. Hasil dari penelitian yang dilakukan terjadi peningkatan motivasi belajar matematika siswa kelas V SDN Srijaya 02 yang ditunjukkan dengan peningkatan peningkatan nilai rata-rata pada siklus I sebesar 75,4 dan meningkat menjadi 79,7 pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan motivasi belajar matematikasiswa di SDN Srijaya 02.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Matematika, *Team Games Tournament (TGT)*

ABSTRACT

This study aims to increase the motivation to learn mathematics in fifth grade students at SDN Srijaya 02 which is still low using the *Team Games Tournament (TGT)* Cooperative Model. The research method used was Classroom Action Research which was carried out in 2 cycles. The results of the research carried out were an increase in the motivation to learn mathematics for fifth grade students at SDN Srijaya 02 which was indicated by an increase in the increase in the average score in cycle I of 75.4 and increased to 79.7 in cycle II. Thus it can be concluded that the *Team Games Tournament (TGT)* Cooperative Model can increase students' motivation to learn mathematics at SDN Srijaya 02.

Keywords: Learning Motivation, Mathematics, *Team Games Tournament (TGT)*

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar yang termasuk Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah) atau bentuk sederajat lainnya serta Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs) di Indonesia bertujuan memberi bekal sebagai landasan siswa untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi seperti jenjang pendidikan menengah (Kemendikbud, 2017).

Matematika menjadi salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang perlu ditingkatkan kualitasnya, dan jenjang pendidikan dasar menjadi tempat pertama siswa mengenal konsep dasar matematika. Sebab matematika penting untuk dipelajari bagi masyarakat saat ini, Individu yang mengalami kesulitan dalam matematika dasar akan sangat dirugikan dalam kehidupan profesional mereka (Kiili tt al., 2015). Oleh karena itu, pengetahuan yang diterima siswa harus dapat diterima dengan baik untuk menjadi dasar pengetahuan yang akan dikembangkan dijenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Adapun dalam pembelajaran matematika dijenjang sekolah dasar permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa masih menjadi hal dihadapi guru kelas V SDN Srijaya 02. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti ditemukan beberapa hal terkait rendahnya motivasi belajar matematika siswa, seperti: 1) siswa cenderung pasif dalam pembelajaran matematika, 2) semangat siswa yang minim dalam mengikuti pembelajaran, 3) sebagian siswa masih terlihat asik mengobrol, dan 4) mempengaruhi hasil belajar siswawa yang rendah. Hal ini diperkuat

dengan penilaian motivasi belajar siswa yang diberikan oleh guru kelas hanya mencapai skor rata-rata sebesar 70,1.

Padahal motivasi belajar merupakan daya dorong, keinginan kuat, dan percaya diri individu yang berasal dari lingkungan sekitar dalam mencapai keberhasilan dalam belajar (Sundari, 2015). Dapat dikatakan pula jika motivasi menjadi alasan seseorang untuk terdorong melakukan suatu perbuatan dalam mencapai tujuan. Dalam pembelajaran, peneliti mendefinisikan motivasi sebagai dorongan siswa untuk melaksanakan aktivitas belajar sehingga mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Permasalahan yang dialami guru kelas V SDN Srijaya 02 terjadi akibat beragam faktor. Baik faktor internal dan eksternal dapat menjadi pemicu rendahnya motivasi belajar siswa (Aryani & Suarjana, 2022). Dengan melihat gejala permasalahan rendahnya motivasi belajar matematika yang terjadi, kemudian disusun rencana penelitian tindakan kelas untuk dapat dilaksanakan di kelas V SDN Srijaya 02 dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat menarik semangat siswa dan menyenangkan dalam melaksanakan pembelajaran matematika di kelas.

Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang didalamnya memiliki komponen pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan dengan melakukan turnamen akademik atau kuis dalam bentuk kelompok (Hakim & Sofyan, 2018). Selain itu bentuk kelompok dalam Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* menempatkan siswa dalam kelompok belajar dengan anggota 5-6 siswa (Kandiasari, A, 2017). Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* adalah salah satu model pembelajaran yang memanfaatkan permainan dengan sistem turnamen atau kuis secara berkelompok untuk membuat siswa memahami materi belajar.

Penelitian terdahulu menguatkan penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* memberikan manfaat untuk meningkatkan hasil atau prestasi belajar, kemampuan koneksi, keaktifan siswa, dan motivasi belajar siswa (Santosa, 2018).

Berdasarkan ulasan latar belakang permasalahan dan kajian penerapan model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Maka peneliti mengkaji penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Melalui Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* Di SDN Srijaya 02”.

METODE PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan menggunakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas V SDN Srijaya 02 melalui Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)*. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 42 siswa yang terdiri dari 21 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan pada mata pelajaran matematika.

Langkah penelitian Tindakan kelas dalam penelitian ini mengikuti Langkah yang dikemukakan Kemmis dan Mc Taggart (Arikunto, 2013) yang mencakup langkah berikut: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi.

Motivasi belajar matematika siswa akan diukur melalui lembar observasi dan angket yang akan dihitung secara keseluruhan nilai untuk memperoleh nilai rata-rata dengan persentase tingkat keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini sebesar 75%. Apabila nilai rata-rata indikator motivasi belajar matematika siswa memperoleh nilai diatas persentase yang ditetapkan, maka penelitian dicukupkan dan dinyatakan berhasil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

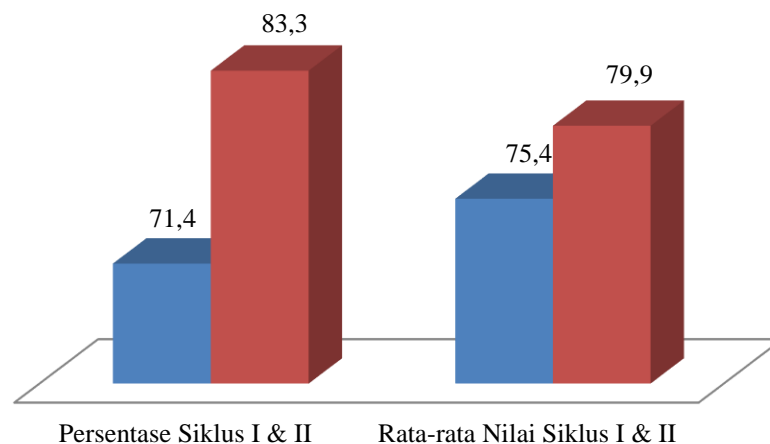
Hasil

Hasil penilaian motivasi belajar matematika siswa pada penelitian tindakan kelas ini diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai Motivasi Belajar Siswa

Siklus	Persentase	Nilai Rata-rata
I	71,4%	75,4
II	83,3%	79,7

Dari hasil penelitian motivasi belajar, dapat dilihat bahwa telah terjadi peningkatan. Pada siklus I memperoleh nilai rata-rata keseluruhan yaitu 75,4 dengan 71,4% siswa yang sudah mencapai ketuntasan, dari 42 siswa terdapat 12 siswa yang belum mencapai nilai minimal. Dan pada siklus II peneliti juga melakukan perbaikan-perbaikan yang sudah dipaparkan pada refleksi siklus I, sehingga terjadi peningkatan pada siklus II yaitu memperoleh rata-rata keseluruhan 79,7 dengan persentase siswa sudah mencapai ketuntasan sebesar 83,3%, dan dari 42 siswa terdapat 7 siswa yang belum mencapai nilai minimal. Untuk melihat peningkatan hasil siklus I dan siklus II dapat dilihat melalui tabel berikut ini.



Tabel 1. Grafik Nilai Motivasi Belajar Siswa

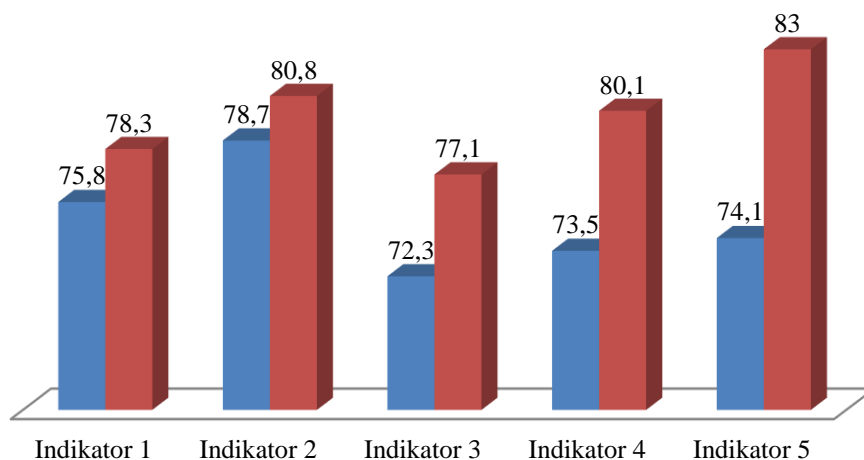
Adapun data hasil perolehan nilai indikator motivasi belajar siswa dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Perolehan Nilai Motivasi Belajar Siswa Per-Indikator

No	indikator	Siklus I	Siklus II
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	75,8	78,3
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	78,7	80,8
3	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	72,3	77,1
4	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	73,5	80,1
5	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	74,1	83

Peningkatan hasil motivasi belajar matematika siswa juga menunjukkan adanya peningkatan dari masing-masing indikator. Pada indikator pertama, adanya hasrat dan

keinginan siswa untuk berhasil dalam belajar matematika ditunjukkan pada siklus I diperoleh nilai sebesar 75,8 dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 78,3. Pada indikator kedua, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar matematika pada siklus I diperoleh hasil sebesar 78,7 dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 80,8. Peningkatan juga terlihat pada indikator ketiga, meski pada siklus I masih memperoleh nilai rata-rata masih dibawah nilai KKM sebesar 72,3 namun hasil pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan menjadi 77,1. Sama halnya dengan indikator ketiga, pada perolehan nilai indikator keempat dan kelima terkait adanya kegiatan yang menarik dalam belajar dan adanya lingkungan belajar yang kondusif memperoleh nilai dibawah rata-rata pada perolehan siklus I sebesar 73,5 dan 74,1 namun meningkat pada perolehan hasil rata-rata di siklus II dengan nilai masing-masing 80,1 dan 83. Untuk melihat peningkatan yang terjadi pada perolehan nilai dimasing-masing indikator lebih jelas dapat dilihat gambar grafik berikut:



Tabel 2. Grafik Perolehan Nilai Motivasi Belajar Siswa Per-Indikator

Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini didasarkan pada hasil penelitian tindakan siklus I, dan siklus II. Pembahasan hasil tersebut meliputi hasil observasi guru dan hasil pengisian angket motivasi belajar siswa yang mengacu pada perolehan nilai yang dicapai oleh siswa pada setiap pelaksanaan pembelajaran setiap siklus dengan menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)*. Kegiatan yang dilakukan disetiap siklus hampir sama yaitu tetap menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* yang membedakannya yaitu model permainan yang dimodifikasi dari pelaksanaan pembelajarannya.

Hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini telah membuktikan bahwa melalui model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas V di SDN Srijaya 02. Dengan kata lain tujuan penelitian ini tercapai. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan Rusnadi & Arini (2013) yang menjelaskan model *Team Games Tournament* adalah model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam memainkan permainan dalam kelompoknya untuk memperoleh tambahan poin dalam skor tim mereka. Adapun menurut Nugroho (2013) menyebutkan salah satu kelebihan model *Team Games Tournament (TGT)* adalah membuat motivasi belajar lebih tinggi. Hamzah (2021) menuliskan dalam hasil penelitiannya kelebihan dengan model *Team Games Tournament (TGT)* siswa melakukan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Dengan suasana permainan dalam pembelajaran maka diharapkan akan menarik dan menimbulkan efek rekreatif dalam belajar siswa. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam

model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan tipe *Team Games Tournament (TGT)* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Gambaran hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa siklus I, dan siklus II terlihat adanya peningkatan motivasi belajar siswa, sehingga penelitian ini dapat dikatakan berhasil karena adanya peningkatan hasil motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Penelitian tindakan kelas ini dihentikan pada siklus II, hal ini dikarenakan dalam siklus II kriteria keberhasilan tindakan penelitian sudah tercapai, sehingga Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini hanya dilakukan dalam dua siklus.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dapat motivasi belajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas V di SD Srijaya 02.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis dalam pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* memberikan dampak peningkatan motivasi belajar siswa kelas V SDN Srijaya 02. Hasil evaluasi motivasi akhir siklus I menunjukkan bahwa siswa yang mendapat nilai diatas KKM sebanyak 30 siswa (71,4%), sedangkan hasil evaluasi akhir motivasi siklus II menunjukkan bahwa siswa yang mendapat nilai motivasi diatas KKM sebanyak 35 siswa (83,3%). Peningkatan motivasi belajar terjadi karena dalam penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* siswa lebih aktif dengan belajar dalam suasana permainan yang menarik dalam bentuk turnamen atau kuis yang akan menarik dan menimbulkan efek rekreatif dalam belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa menjadi tinggi.

Adapun saran peneliti dari hasil penelitian ini agar guru selaku perencana, pelaksana sekaligus penilai dalam pembelajaran agar dapat lebih memperhatikan dalam melakukan ketiga tugas tersebut. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa juga menjadi hal yang harus diperhatikan dan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* bisa menjadi salah satu opsi yang tepat bagi guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa karena model ini melibatkan permainan didalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Aryani, N. M. R., & Suarjana, I. M. (2022). Students' Motivation for Learning Mathematics during the Covid-19 Pandemic. *International Journal of Elementary Education*, 6(1), 38–47. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i4.39982>
- Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar IPA Di Kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 249–263. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i4.12966>
- Hamzah, Y. K. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Pada Pembelajaran Matematika Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa SMA Negeri 2 Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(3), 1171-1178. <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara/article/view/742>
- Kandriasari, A. (2017). Pengaruh Cooperative Learning Dengan Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 10-14. <https://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/1271>

- Kiili, K., Devlin, K., & Multisilta, J. (2015). Is game-based math learning finally coming of age. *International Journal of Serious Games*, 2(4), 1-4.
https://web.stanford.edu/~kdevlin/Papers/IJSG_Editorial_2015.pdf
- Nugroho, D. R. (2013). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (Tgt) terhadap motivasi siswa mengikuti pembelajaran bolavoli di kelas X sman 1 panggul kabupaten trenggalek. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 1(1).
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/9/article/view/2820/5733>
- Rusnadi, N. M., & Arini, D. P. P. N. W. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA. *Mimbar PGSD Undiksha*, 1(1).
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/881>
- Santosa, D. (2018). Manfaat Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran. *Ecodunamika*, 1(3). Retrieved from
<https://ejournal.uksw.edu/ecodunamika/article/view/1939>
- Sundari, K. (2015). Hubungan Antara Motivasi Belajar Mahasiswakemampuan Berpikir Kritisdenganhasil Belajar IPS. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 9-21.
<https://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/1250>