

## **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIID SMP NEGERI 1 KOKOP**

Salma Drayatun<sup>1</sup> dan Ayu Rahmawati<sup>2</sup>

<sup>1</sup>SMP Negeri 1 Kokop  
Bangkalan, 69155, Indonesia  
[salmadaravatun@gmail.com](mailto:salmadaravatun@gmail.com)

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan IPA, Universitas Trunojoyo Madura  
Bangkalan, 69162, Indonesia  
[ayurahmawati.gemini@gmail.com](mailto:ayurahmawati.gemini@gmail.com)

### **Abstrak**

Tujuan utama dari penelitian ini adalah menerapkan suatu model pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) untuk meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa pada materi keanekaragaman hayati, dilaksanakan di SMP Negeri 1 Kokop Bangkalan. Sebagai subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas VIID, berjumlah 31 orang siswa. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA materi keanekaragaman makhluk hidup dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT, aktivitas belajar dan motivasi siswa meningkat hal ini dapat dilihat dari test hasil belajar siswa yang berupa pretest dan posttest dan data nilai rerata angket dan rerata motivasi. Jadi melalui penerapan model pembelajaran kooperatif TGT aktivitas dan motivasi belajar siswa meningkat.

**Kata Kunci:** Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, TGT

### **Abstract**

The main aim of this research is to apply a cooperative learning model that is cooperative learning model type TGT (*Team Game Tournament*) to increase student activity and motivation in biodiversity material, implemented in SMP Negeri 1 Kokop Bangkalan. As the subject of this class action research is the students of class VIID with 31 students. Based on the results of classroom action research that has been done, it can be concluded that science learning material of diversity of living creatures by using cooperative learning model TGT, learning activities and student motivation increased this can be seen from the test of student learning outcomes in the form of pretest and posttest. And the average value of questionnaire of motivation has given positive respons. It means motivation student increasing.

**Keyword:** learning activity, learning motivation, TGT

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin kelangsungan pembangunan suatu bangsa. Potensi-potensi siswa perlu dikembangkan dalam pendidikan untuk memahami konsep-konsep pembelajaran, sehingga pendidikan dapat berjalan dengan baik. Pendidikan dapat berjalan dengan baik jika komponen-komponen didalamnya dapat berjalan dengan baik pula.

Menurut Slameto (2003), faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah sikap. Sikap merupakan sesuatu yang dipelajari, dan sikap menentukan bagaimana individu bereaksi terhadap situasi serta menentukan apa yang di cari individu dalam kehidupan. Kurangnya sikap positif siswa dalam belajar dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.

Guru harus mengubah dengan kegiatan pembelajaran aktif dan kreatif yang lebih menekankan pada kemampuan siswa dan tidak masih berpusat pada guru. Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar siswa, siswa dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar. Pengalaman dasar tersebut dapat terwujud diantaranya melalui penggunaan metode atau pendekatan yang sesuai guna meningkatkan mutu pendidikan.

Dengan belajar siswa menjadi tahu akan sesuatu yang ingin diketahuinya, akan tetapi belajar akan berhasil dengan baik apabila didukung oleh adanya pendidik. Salah satu yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan pendidikan adalah guru. Tugas guru

mengelola kelas untuk menemukan sesuatu yang baru bagi anggota kelas (siswa), sehingga terjadi proses pembelajaran yang menyenangkan.

Pembelajaran akan bermakna apabila melibatkan siswa secara aktif, baik aktif secara fisik maupun secara mental. Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan suasana yang mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran.

Guru harus bisa memberi pembelajaran yang membuat siswa aktif yaitu dengan adanya umpan balik interaktif antara guru dan siswa. Dengan demikian, siswa akan mampu memberikan respon balik terhadap materi pembelajaran secara aktif, tidak harus menunggu informasi dari guru. Situasi belajar yang memungkinkan terjadinya kegiatan pembelajaran yang optimal adalah situasi siswa yang dapat berinteraksi dengan komponen lain secara optimal dalam rangka mencapai tujuan.

Menurut Sрни (1997:2) IPA merupakan ilmu yang mempelajari peristiwa – peristiwa yang terjadi di alam. Sedangkan menurut *Concise Dictionary of Science*, Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah pengetahuan manusia yang luas yang didapatkan dengan cara observasi dan eksperimen yang sistematis, serta dijelaskan dengan bantuan aturan-aturan, hukum-hukum, prinsip-prinsip, teori-teori dan hipotesa-hipotesa. Pembelajaran IPA memiliki ciri utama menggunakan penalaran deduktif, yaitu kebenaran suatu konsep atau pernyataan diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya sehingga kaitan antar konsep dalam IPA bersifat konsisten. Penalaran ini digunakan pada pola atau sifat untuk membuat generalisasi, menyusun bukti, memberikan alasan, dan menarik kesimpulan.

Pembelajaran IPA di sekolah menengah pertama (SMP) memerlukan kiat atau model pembelajaran tertentu yang dapat merangsang motivasi siswa untuk aktif belajar agar materi yang disajikan lebih mudah dipahami siswa. Ini berarti bahwa apabila suatu materi dalam mata pelajaran IPA diajarkan dengan metode pembelajaran yang menarik bagi siswa, maka materi tersebut akan melekat lama dalam pikiran dan ingatan siswa. Salah satu hal yang menyenangkan dan menarik bagi anak di sekolah menengah pertama (SMP) adalah permainan. Tentunya permainan yang dirancang dalam proses pembelajaran merupakan permainan akademik yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan merangsang agar siswa aktif bekerja sama dalam pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang merancang permainan akademik dalam penerapannya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai salah satu tipe model pembelajaran kooperatif akan dapat memberikan pengalaman langsung yang bersifat konkret dalam permainan akademik yang dialami siswa dalam turnamen. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe TGT akan dapat menguatkan ingatan siswa terhadap materi yang dipelajarinya, karena permainan akademik yang dialami siswa dalam *tournament* berfungsi sebagai tinjauan untuk memantapkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang telah dipelajarinya sebelum siswa mengikuti tes individual.

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe belajar kooperatif dimana dalam Teams Games Tournament para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas empat orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Selanjutnya guru

menyampaikan pelajaran, siswa belajar dalam kelas dan memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Setelah itu siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbang point bagi skor timnya. Siswa memainkan game ini bersama tiga orang pada “Meja turnamen”, dimana ketiga peserta dalam satu meja turnamen ini adalah para siswa yang memiliki rekor nilai terakhir yang sama. Sebuah prosedur “mengeser kedudukan” membuat permainan ini cukup adil. Tim dengan kinerja tinggi mendapatkan sertifikat atau penghargaan dari tim lain (Slavin, 2005). Menurut Slavin (2005) TGT terdiri atas lima komponen yaitu: Presentasi Kelas, Tim, Game, Tournament, Rekognisi Tim.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah sebagai berikut: Guru menyajikan materi pelajaran. Sebelum siswa dibagi kedalam kelompok, terlebih dahulu guru menyajikan materi pelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Selain itu guru juga harus menyiapkan kartu soal untuk games tournament dan lembar kerja siswa; Bekerja kelompok (team). Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 4-5 orang). Setiap kelompok mengerjakan tugas dalam LKS yang dibagikan guru. Apabila ada anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok lain bertugas membantu menjelaskannya; Permainan (games); Pemberian hadiah.

Berdasarkan uraian diatas, Masalah-masalah yang ditemukan dalam pembelajaran di kelas VII meliputi : bagaimana meningkatkan aktivitas dan motivasi siswa melalui Model

pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) pada siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kokop materi Keanekaragaman Hayati.

Tujuan penelitian ini yaitu meningkatkan aktivitas dan motivasi siswa melalui Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) pada siswa kelas VIID SMP Negeri 1 Kokop materi Keanekaragaman Hayati.

### Metode Penelitian

Penelitian ini tergolong penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu penelitian yang mengupayakan perbaikan dalam praktek pembelajaran serta melihat pengaruhnya. Didalamnya terdapat empat tahapan pada masing-masing siklusnya. Tiap tahapan dalam satu siklus dilaksanakan, kemudian hasilnya digunakan untuk memperbaiki siklus berikutnya dan demikian seterusnya hingga ketuntasan belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Team Game Tournament mencapai 85%. Adapun keempat tahapan tersebut meliputi: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Adapun subyek penelitian ini yaitu siswa kelas VIID SMP Negeri 1 Kokop dengan jumlah siswa 31 anak, materi keanekaragaman hayati.

Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri bertujuan memperbaiki kinerjanya. langkah-langkah penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam mengetahui motivasi belajar siswa adalah analisis kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang berupa angka hasil dari skala motivasi belajar setelah pemberian tindakan pada

setiap siklusnya. Kuantitatif dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif prosentase, statistik deskriptif yang menyajikan data dalam bentuk data presentase. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi (Sugiyono 2010:207).

Analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang berupa angka yaitu hasil dari skala motivasi belajar. Pemberian skala dilakukan melalui *post test*. Adapun rumus dari deskriptif prosentase adalah, sebagai berikut:

$$\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

% = nilai prosentase/hasil

n = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor yang diharapkan

(Ali 1985:184).

Sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data berkaitan dengan meningkatnya motivasi belajar kemudian dideskripsikan. Analisis deskriptif/kualitatif dan kuantitatif digunakan untuk mengetahui gambaran peningkatan motivasi belajar siswa

Data hasil observasi yang didapat melalui lembar observasi aktivitas siswa digunakan untuk melihat proses dan perkembangan aktivitas yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Data jumlah siswa yang terlibat dalam masing-masing aktivitas dan dipersentasekan dengan rumus:

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Dimana

P = angka presentase aktivitas

F = frekuensi aktivitas siswa

N = jumlah siswa

## Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pelaksanaan penelitian ini sebanyak empat siklus, Pada tahap pertama yaitu perencanaan, peneliti menyiapkan silabus dan RPP dengan kompetensi dasar 7.2 Mengidentifikasi pentingnya keanekaragaman makhluk hidup dalam pelestarian ekosistem yang menggunakan kurikulum KTSP, menyiapkan sumber dan media pembelajaran, menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis dan lembar kerja siswa dan menyiapkan lembar observasi yang akan digunakan mengamati proses pembelajaran, motivasi dan aktivitas siswa.

Pada tahap kedua yaitu tindakan, pada tahap ini peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas sesuai dengan tahap perencanaan. Peneliti menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT, menurut David De Vries dan Keath Edward (1995) model pembelajaran TGT merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang dihasilkan dari pengembangan tipe STAD (*Student Teams-Achievement Divisions*), dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil dengan komponen utama berupa presentasi kelas, diskusi tim, kuis, skor kemajuan individual, dan rekognisi tim. Sedangkan yang menjadi pembeda dari kedua tipe ini adalah adanya game-game akademik pada tipe TGT, sehingga dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dalam suasana gembira serta terciptanya kompetisi tim yang didasarkan pada tanggung jawab masing-masing individunya. Dari definisi yang sudah dijelaskan, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT pada materi Keanekaragaman makhluk hidup dengan tujuan dari permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran IPA untuk meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa.

Tahap ketiga yaitu observasi, observasi adalah kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat. Pada tahap observasi ini peneliti dibantu oleh teman kolaborator dalam penelitian. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui keberhasilan peneliti dan siswa dalam pembelajaran menggunakan model TGT. Pada kegiatan observasi dilaksanakan berdasarkan lembar observasi serta didukung wawancara, angket, catatan lapangan untuk pengumpulan data.

Tahap keempat yaitu refleksi, pada tahap ini peneliti mengkaji dan memproses data hasil observasi. Pada tahapan ini, peneliti mengumpulkan semua data baik data hasil observasi yang kemudian dikaji kekurangan dan permasalahan yang muncul pada pelaksanaan tindakan. Sehingga pada tahapan ini peneliti dapat menyimpulkan berhasil atau tidaknya pembelajaran IPA dengan menerapkan model kooperatif TGT. Dari penelitian dapat diketahui bahwa rata-rata siswa pada nilai *pretest* tidak tuntas dan setelah diberikan *post test* rata-rata siswa tuntas. Pada saat *pretest* nilai minimumnya adalah 20 dan nilai maksimumnya 80. Sedangkan pada *posttest* nilai minimumnya 60 dan nilai maksimumnya 100. Perlakuan tersebut menunjukkan bahwa setelah diberikan *pretest* dan *posttes* terjadi peningkatan hasil belajar siswa.

Dari penelitian hasil motivasi belajar siswa maka motivasi siswa setelah dilakukan penerapan model pembelajaran kooperatif TGT termasuk dalam kategori cukup baik. Dari penelitian aktivitas siswa setelah dilakukan penerapan model pembelajaran kooperatif TGT termasuk dalam kategori cukup baik.

Berdasarkan dari data hasil observasi dan penelitian tindakan kelas yang sudah dilakukan, menurut peneliti penerapan model kooperatif TGT (*Team Games Tournament*) perlu diadakan siklus

2 untuk menindaklanjuti siklus 1 yang sudah diberikan terhadap meningkatnya aktivitas dan motivasi belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT (*Team Games Tournament*).

### **Kesimpulan dan Saran**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA materi keanekaragaman makhluk hidup dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT, aktivitas belajar dan motivasi siswa meningkat hal ini dapat dilihat dari test hasil belajar siswa yang berupa pretest dan posttest dan data nilai rerata angket dan rerata motivasi. Jadi melalui penerapan model pembelajaran kooperatif TGT aktivitas dan motivasi belajar siswa meningkat.

### **Daftar Pustaka**

- Arends, R. 2008. *Learning to Teach*. Yogyakarta: Pustaka belajar.
- Arikunto, S. 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Lie, A. 2008. *Cooperative Learning di Ruang ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Mulyasa, E. 2003. *Manajemen Berbasis Sekolah, Konsep Strategi dan Implementasi*. Bandung: Rosdakarya.

- Nurhadi. 2004. *Kurikulum 2004 (Pertanyaan dan Jawaban)*. Jakarta: Grasindo.
- Richard I, A. 2008. *Belajar untuk Mengajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Silberman, M., L. 2007. *Active Learning Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka intan Madani.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin E, R. 2008. *Cooperatif Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bnadung: Nusa Media.
- Srini M., I. 1997. *Penelitian Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: DIKTI
- Sugandi, A., dkk.2004. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Uno, H., B. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya analisis diBidang Pendidikan*. Jakarta Bumi aksara.
- Vries, D., D. dan Keath Edward. 2009. *Mendesain model pembelajaran Inovatif-Progresif*. Surabaya: Pusat Sains.