

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV MI THE NOOR

Sri Handayani  
[srihandayani07516@gmail.com](mailto:srihandayani07516@gmail.com)  
Institut KH. Abdul Chalim Pacet Mojokerto

### Abstract:

Teams Games Tournament Model, Learning Motivation The teaching and learning process carried out by teachers at MI The Noor school, especially in the use of learning models is still very lacking, this is evidenced by the learning outcomes of students who are still much below the KKM, besides that when the teaching and learning process is carried out, students are less enthusiastic in following the lesson. this greatly affects the desired understanding. Therefore, the learning process must be able to choose the right learning model, the Teams Games Tournament type cooperative learning model is very suitable for use in learning, because the Teams Games Tournament type cooperative learning model can arouse the enthusiasm of students in the learning process, This study aims to determine the effect of using the Teams Games Tournament type of cooperative learning model on the learning motivation of fourth grade students in the Circumference and area of square, rectangular, and triangular shapes. The research design is One Group Pretest Posttest. The research population consisted of 88 students in class I, II, III, IV, V. VI and 20 students in class IV as samples. The results of data analysis using the Paired sample t-test test obtained the value of Sig. (2-tailed) of 0.000, which means that the test results obtained a value smaller than 0.05, so it can be concluded that there is an influence in the use of the Teams Games Tournament type of cooperative learning model on students' learning motivation

**Keywords:** *Teams Games Tournament Model, Learning Motivation*

### Pendahuluan

Dunia pendidikan selalu menghadirkan sesuatu yang berbeda, itu dilihat dari kurikulum pendidikan itu sendiri yang setiap pergantian menteri dari pendidikan selalu mengalami perubahan. Sedangkan pendidikan itu sendiri merupakan usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan,

akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, hingga masyarakat bangsa dan Negara.( Pemerintah Republik Indonesia, UUD no 20 tahun 2003).

Pendidikan menjadi tolak ukur dari bangsa itu sendiri. Menyadari pentingnya hal tersebut, maka pendidikan harus ditanamkan atau diajarkan terhadap anak sejak usia dini hingga dewasa. Pandangan yang demikian memberikan pengetahuan kepada kita bahwa pendidikan merupakan sebuah proses dari segala situasi hidup yang bisa mempengaruhi pertumbuhan individu sebagai pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. (Syaiful Sagala, 2013) Pada kurikulum pendidikan baik sekolah dasar ataupun yang lainnya terdapat berbagai macam mata pelajaran pokok yang harus dikuasai siswa, salah satunya ialah Matematika. Pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang sering dianggap sulit dan selalu diberikan disetiap jenjang pendidikan. Dengan demikian, penguasaan terhadap konsep-konsep pelajaran Matematika sejak dini harus benar-benar dipahami dengan baik. Dengan mengajarkan pelajaran Matematika guru diharapkan dapat melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Seperti yang kita ketahui bahwa Pembelajaran Matematika merupakan suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam berpikir kritis, serta mampu meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan yang baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi Matematika. (Ahmad Susanto, 2013)

Berdasarkan peran seorang guru menempati posisi kunci atau posisi penting dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan sehingga mampu mengarahkan siswa mencapai tujuan secara optimal, selain itu guru juga harus mampu menempatkan dirinya secara dinamis dan fleksibel sebagai informan, transformator, dan organizer, serta evaluator bagi terwujudnya kegiatan belajar siswa yang dinamis dan inovatif, agar siswa dalam memperoleh pengetahuannya tidak menerima secara pasif, dan pengetahuan yang dibangun oleh siswa itu sendiri didapatkan secara aktif.

Pembelajaran Matematika cenderung berorientasi kepada memberikan informasi dan memakai Matematika yang siap pakai untuk memecahkan masalah,

sehingga sering muncul sejumlah persoalan dengan pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar dianggap mata pelajaran yang sulit, membosankan, dan menakutkan. Menurut Sumarmo dkk, hasil belajar Matematika siswa yang rendah disebabkan oleh banyaknya hal, seperti: penerapan metode pembelajaran Matematika yang masih berpusat pada guru (teacher oriented), sementara siswa cenderung pasif. Factor klasik lainnya, ialah penerapan model pembelajaran konvensional, yakni ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas atau pekerjaan rumah (PR), dan kemampuan guru yang kurang dapat membangkitkan motivasi belajar. (Ahmad Susanto, 2013)

Berdasarkan berbagai factor rendahnya motivasi belajar tersebut, dapat dikatakan bahwa factor utama yang menyebabkan rendahnya mutu pembelajaran Matematika karena kurang tepatnya guru dalam memilih model pembelajaran dan kurang mampunya guru dalam memotivasi siswa. Kesulitan dalam memahami Matematika harus diatasi sedini mungkin, karena hampir semua bidang studi memerlukan Matematika. Dengan demikian guru mampu mengembangkan model pembelajaran yang dapat memotivasi siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat melibatkan peran aktif siswa yaitu model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan atau membuat posisi siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda satu dengan yang lainnya (tidak disatukan sesama siswa yang pintar). (Rusman, 2013), namun tentu setiap metode pembelajaran mengalami kendala, akan tetapi dengan menggunakan metode ini lebih kepada keunggulannya yang berperan penting untuk proses pembelajaran. Keunggulan yang dimaksud dari model pembelajaran TGT salah satunya adalah mampu memperluas wawasan peserta didik, mengembangkan sikap dan perilaku menghargai orang lain, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar mengajar. (Donni Juni Priansa, 2017)

Lebih luas makna dari kooperatif learning sendiri lebih mengacu pada berbagai macam model pembelajaran dimana para siswa bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari berbagai tingkat prestasi, jenis kelamin, dan latar belakang etnik yang berbeda untuk membantu satu sama lain dalam mempelajari materi pembelajaran. (Nur Syafi'ah Khotim, 2019)

Permainan dalam pembelajaran TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa anggota kelompok akan mengambil sebuah kartu yang diberi nomor dan menjawab pertanyaan yang ada pada kartu tersebut sehingga memberikan sumbangan bagi pengumpulan poin kelompoknya. Turnamen harus memungkinkan semua siswa dari seluruh tingkatan kemampuan untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Aturannya dapat berupa soal yang sulit untuk anak yang pintar, dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar. Hal ini untuk dimaksudkan agar semua anak mempunyai kemungkinan member skor pada kelompoknya. Namun semua soal nantinya apakah mudah atau sulit harus diketahui oleh seluruh anggota kelompok. (Kokom Komalasari, 2010).

Objek Matematika bersifat abstrak, yaitu berupa ide, gagasan, konsep, simbol-simbol, dan sistem keterkaitan antara unsure-unsur dalam suatu komunitas. Oleh karena itu, pengajaran perlu disampaikan dengan model pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Terlebih lagi pada pembelajaran tingkat Sekolah Dasar. Hal tersebut karena secara psikologis tingkat perkembangan mental siswa pada jenjang Sekolah Dasar pada umumnya masih tahap pemahaman konkret, belum mampu berfikir abstrak.

Diketahui bahwa setiap diri siswa terdapat motivasi yang berbeda-beda. Oleh karena itu, guru harus mampu memotivasi siswa dalam belajar agar motivasi yang ada pada masing-masing siswa tergugah secara optimal untuk meraih hasil belajar yang baik. Karena salah satu tujuan dari motivasi adalah untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul semangat, dan keinginan serta kemauannya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau tujuan yang maksimal dan sesuai dengan apa yang diharapkan. (Ngalim Purwanto, 2007).

Adapun cara memotivasi peserta didik, yaitu memberi nilai, hadiah, kompetisi, pujian, dan hukuman. (Donni Juni Priansa, 2017) Dengan kata lain motivasi dapat menentukan hal-hal apa yang ada dilingkungan anak yang dapat memperkuat kegiatan belajar. Pentingnya motivasi tersebut maka sesuatu pekerjaan, dalam hal ini tugas belajar akan terselesaikan dengan baik. (Dimiyati dan Mujiono, 2009).

### **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini dilakukan pada bulan Juli 2021, penelitian ini diawali dengan pengajuan surat izin penelitian yang ditujukan kepada kepala sekolah mengenai rencana penelitian disekolahan tersebut, penelitian ini dilakukan di sekolah MI The Noor Dsn. Pringwulung Ds. Bendunganjati Kec. Pacet Mojokerto. Penelitian ini terfokuskan di kelas IV pada semester gasal tahun ajaran 2021-2022. Hal ini dilakukan agar peneliti mendapatkan persetujuan untuk melakukan penelitian disekolah tersebut, karena saat penelitian ini sedang dalam keadaan pandemic covid-19. Setelah mendapatkan izin dari kepala sekolah peneliti mempersiapkan perangkat-perangkat kebutuhan dalam pelaksanaan penelitian seperti: Instrumen penelitian, perangkat pembelajaran berupa Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *One Group Pre-test Pos-test*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (tgt) terhadap motivasi belajar matematika siswa. Data dikumpulkan dengan cara memberikan tes awal (*Pre-test*) untuk melihat motivasi belajar peserta didik sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (tgt), dan memberikan tes akhir (*Post-test*) untuk melihat motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (tgt).

Melihat dari teori penelitian yang sudah dilakukan, maka dalam penelitian ini motivasi belajar siswa sangat dibutuhkan untuk mengetahui seberapa besar pencapaian peserta didik dalam pemahaman materi yang diajarkan oleh guru, dalam mengukur motivasi belajar peserta didik penelitian menggunakan instrument angket dan instrument tes, instrument angket yang digunakan untuk mengukur motivasi

belajar peserta didik sebanyak 15 butir angket, instrument tes untuk mengukur hasil belajar peserta didik sebanyak 5 butir soal essay. Instrument-instrumen tersebut diujikan sebanyak dua kali yaitu saat pre-test dan pos-test.

Dari kajian dan analisi penelitian meneliti tentang pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournamen (TGT) terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV bab keliling dan luas bangun datar Persegi, Persegi Panjang, dan segi tiga, penelitian ini dilakukan di MI The Noor Dsn. Pringwulung Ds. Bendunganjati. Pada penelitian ini sampel yang digunakan adalah peserta didik kelas IV yang berjumlah 20 peserta didik. Sebelum peneliti memberi perlakuan terlebih dahulu peneliti memberikan uji soal Pre-Test kepada peserta didik guna untuk melihat kemampuan dan motivasi belajarnya. Penelitian ini dilakukan sebanyak empat kali pertemuan, setiap kali pertemuan 35x2 menit dan 35x3 menit, yang dilaksanakan selama empat hari. Pada pertemuan pertama dilakukan uji Pre-Test sebelum pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) sampai pertemuan keempat. Pada pertemuan keempat peserta didik diberikan Post-Test guna mengukur pemahaman, motivasi belajar, dan hasil belajar setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Saat proses belajar mengajar yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).

Berdasarkan hasil uji yang dilakukan dengan menggunakan SPSS, bahwasanya terdapat perbedaan nilai antara Pre-Test dan Post-Test. Diketahui nilai rata-rata Pre-Test angket sebesar 39,5, Pre-Test soal sebesar 68, Post-Test angket sebesar 55, Post-Test soal 86,5 sehingga dapat disimpulkan terdapat peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik, yang artinya pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik.

Untuk menguji hipotesis ini maka selanjutnya dianalisis menggunakan Uji Paired Sampel T-test, dimana syarat uji Paired sampel T-test ini adalah data harus

berdistribusi normal. Setelah data di ujimenggunakan uji normalitas maka selanjutnya untuk mendapatkan hasil akhir perlu diuji menggunakan Paired Sampel T-tes. Berdasarkan analisis uji Paired Sampel T-tes, didapatkan nilai Sig. sebesar 0,000, karena 0,000 lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima. Yang artinya ada perbedaan antara hasil belajar peserta didik Paired Sampel Ttes. Sehingga dapat tarik kesimpulan bahwa ada pengaruh penggunaan media TGT terhadap motivasi belajar peserta didik. Dengan berbagai paparan yang sudah ada, maka belajar dengan menggunakan metode model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) sangatlah berdampak dan berpengaruh terhadap tingkat motivasi belajar siswa.

### **Kesimpulan**

Pengaruh motivasi belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe 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.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Dimiyati dan Mujiono, (2009) *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta,),84
- Kasmadi, (2004), *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Raja Grafindo,) 92
- Khotim, Nur Syafi'ah, (2019), *Modul Strategi Pembelajaran* (Yogyakarta: Bening Pustaka), 117
- Komalasari, Kokom (2010), *Pembelajaran Kontestual*, (Bandung: PT Refika Aditama), 61
- Ngalm Purwanto, (2007) *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya), 73
- Pemerintah Republik Indonesia,(2013)"*Undang-Undang Republik Indonesia Indonesia*", No. 20 Tahun 2003 2 Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta,), 1
- Priansa, Donni Juni, (2017) *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran* (Bandung: Pustaka Setia,), 316
- Purwaanto. 2007. *Instrument Penelitian Sosial dan Penelitian: Pengembangan dan Pemanfaatan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar. 219
- Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: Rajagrafindo Perseda, 2013), 224
- Sobrun, Akhmad Jamil & Muhammad Mujtaba Mitra Zuana, (2019) *Metodologi Penelitian Ekonomi Syariah* (Yogyakarta: Bening Pustaka,) 102.
- Sugiyono, (2018) *Metode Penelitian Manajemen* (Bandung: Alfabeta,) 235
- Sukmadinata, Nana Syaodih, (2005) *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya), 219
- Susanto, Ahmad, (2013) *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group), 186
- Zainal Arifin, (2009), *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: PT Rosdakarya,) 79