

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT DALAM MENINGKATKAN  
KETUNTASAN BELAJAR SISWA IPS DI KELAS VII-5  
SMP NEGERI 3 PERCUT SEI TUAN**

**Idawati Br. Ginting**

Guru SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang  
Surel : indrawan.bubuy@gmail.com

**Abstract : Application of TGT Learning Model in Increasing Student's Inclusiveness in Class VII-5 SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan.** The study aims to find out how to apply cooperative learning model TGT type in improving students' learning motivation in IPS Subject. The study was conducted in two cycles each of 4 meetings. The result of the study on 36 students showed the improvement of learning mastery of only 6 students (16.67%) on preliminary observation, after using TGT model increased to 12 students (33.33%) in mid cycle I to 23 students (63.89%) at the end of cycle I. At The end of cycle II mastery of student learning increased to 36 students (86.11%) with KKM value is 70.

**Keywords :** Completed Learning, Team Games Tournament, Learning Methods

**Abstrak : Penerapan Model Pembelajaran TGT Dalam Meningkatkan Ketuntasan Siswa IPS Di Kelas VII-5 SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan.** Penelitian bertujuan untuk mengetahui cara penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran IPS. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus masing-masing 4 kali pertemuan. Hasil penelitian terhadap 36 siswa menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar hanya 6 siswa (16.67%) pada observasi awal, setelah menggunakan model TGT mengalami kenaikan menjadi 12 siswa (33.33%) di pertengahan siklus I menjadi 23 siswa (63.89%) pada akhir siklus I. Pada akhir siklus II ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 36 siswa (86.11%) dengan nilai KKM adalah 70.

**Kata Kunci :** Ketuntasan Belajar, Team Games Tournament, Metode Pembelajaran

## **PENDAHULUAN**

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang berorientasi kepada lingkungan sosial, peserta didik dikenalkan kepada lingkungan di sekitarnya, kemampuan bersikap dan/agar memiliki karakter kebangsaan. Menurut Muhammad Nuh (2014), pembelajaran IPS ditujukan untuk memberikan wawasan yang utuh bagi siswa tentang konsep konektivitas ruang dan waktu beserta aktivitas-aktivitas sosial di dalamnya. Melalui gambaran umum tentang wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), dikenalkan keberagaman potensi masing-masing daerah. Keberagaman potensi tersebut menciptakan dinamika pasokan-

kebutuhan dalam dimensi ruang dan waktu yang memicu tentang pentingnya pembentukan ikatan konektivitas multi dimensi tersebut, sehingga akan menghasilkan kesatuan kokoh dalam keberagaman yang ada (dalam Mushlih, Setiawan, Suciati, dan Dedi, 2014: iii).

Ruang lingkup materi IPS meliputi perilaku sosial, ekonomi dan budaya manusia di masyarakat. Masyarakat merupakan sumber utama IPS. Aspek kehidupan sosial terkait dengan ruang tempat tinggalnya apapun yang dipelajari, apakah itu hubungan sosial, ekonomi, budaya, kejiwaan, sejarah, geografis ataukah politik, sumbernya adalah masyarakat. Sebagaimana dijelaskan oleh Winataputra (2007) bahwa visi

pendidikan IPS sebagai program pendidikan yang menitikberatkan pada pengembangan individu peserta didik sebagai “aktor sosial” yang mampu mengambil keputusan yang bernalar dan sebagai “warga negara” yang cerdas, memiliki komitmen, bertanggung jawab dan partisipatif. Melalui pendidikan IPS, peserta didik dibina dan dikembangkan kemampuan mental serta intelektualnya menjadi warga Negara yang memiliki keterampilan dan kepedulian sosial serta bertanggung jawab terhadap pembangunan nasional dengan memanfaatkan potensi sumber daya yang ada secara optimal dan lestari (dalam Mukminan, dkk., 9: 2014).

Ruang lingkup materi IPS meliputi perilaku sosial, ekonomi dan budaya manusia di masyarakat. Masyarakat merupakan sumber utama IPS. Aspek kehidupan sosial terkait dengan ruang tempat tinggalnya apapun yang dipelajari, apakah itu hubungan sosial, ekonomi, budaya, kejiwaan, sejarah, geografis ataukah politik, sumbernya adalah masyarakat. Sebagaimana dijelaskan oleh Winataputra (2007, dalam Mukminan, dkk., 9: 2014) bahwa visi pendidikan IPS sebagai program pendidikan yang menitikberatkan pada pengembangan individu peserta didik sebagai “aktor sosial” yang mampu mengambil keputusan yang bernalar dan sebagai “warga negara” yang cerdas, memiliki komitmen, bertanggung jawab dan partisipatif. Melalui pendidikan IPS, peserta didik dibina dan dikembangkan kemampuan mental serta intelektualnya menjadi warga Negara yang memiliki keterampilan dan kepedulian sosial serta bertanggung jawab terhadap pembangunan nasional dengan memanfaatkan potensi sumber daya yang ada secara optimal dan lestari.

Rendahnya motivasi belajar IPS menyebabkan rendahnya ketuntasan hasil belajar, pembelajaran IPS banyak mengalami kendala untuk memahami materi yang disampaikan kepada peserta didik. Kendala pembelajaran antara lain karena kurangnya media dan metode yang merangsang peserta didik untuk lebih aktif didalam proses pembelajaran. Penyampaian materi dengan membaca buku paket dan metode ceramah tidak memberikan ruang gerak peserta didik untuk berkreasi, kurangnya kesempatan siswa untuk tampil, sehingga guru lebih mendominasi daripada siswa.

Kurangnya motivasi belajar peserta didik terhadap IPS juga sangat dirasakan dengan adanya kejenuhan belajar peserta didik ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung. Ketidakseriusan ini di lihat dalam belajar IPS peserta didik merasakan bosan dan mengantuk sepanjang proses pembelajaran. Guru mendapati adanya peserta didik yang bermain-main dengan temannya atau mengganggu siswa lainnya. Kebosanan didalam kelas peserta didik mengekspresikan sikap mereka yang tidak proaktif didalam pembelajaran IPS. Indikasi rendahnya motivasi belajar ini berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik yang terlihat dari observasi guru di kelas VII-5 yang dilaksanakan pada tanggal 5 Februari 2015, yaitu hasil belajar IPS pada peserta didik SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan dengan Nilai KKM 70 terdapat ketuntasan belajar 6 peserta didik (18,75%), dan yang tidak tuntas sebanyak 32 peserta didik (84,25%), dengan nilai rata-rata peserta didik 36,90 dimana nilai tertinggi adalah 86,67 dan nilai terendah 13,33.

Permasalahan rendahnya ketuntasan hasil belajar siswa ini diakibatkan rendahnya motivasi belajar

dan metode pembelajaran IPS yang lebih didominasi pada model ceramah, dan tanpa media sehingga menghilangkan kreatifitas peserta didik untuk lebih tampil dalam berinovasi. Untuk meningkatkan hasil belajar maka diperlukan upaya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Peserta didik tidak lagi hanya mendengarkan ceramah guru, duduk diam dan tidak boleh ribut, tetapi peserta didik diupayakan harus lebih aktif dan kreatif dengan metode belajar lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan model pembelajaran kooperatif diharapkan mampu meningkatkan aktifitas dan kreativitas peserta didik tanpa adanya perbedaan status.

Penelitian ini akan difokuskan pada upaya untuk mengatasi lemahnya motivasi belajar siswa dengan meningkatkan inovasi dan kreativitas guru dalam menggunakan pendekatan pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung monoton dan membosankan dapat diatasi. Salah satu pendekatan pembelajaran yang diduga mampu mewujudkan situasi pembelajaran yang kondusif, aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan adalah pendekatan dengan model TGT (*Team Games Tournament*). Menurut Sudjana (1996: 30) yang termasuk dalam komponen pembelajaran adalah “*tujuan, bahan, metode dan alat serta penilaian*“. Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik perlu dilakukan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Pembelajaran *Team Games Tournament* adalah salah satu pembelajaran kooperatif yang merangsang aktivitas belajar peserta didik dalam bentuk permainan yang rileks disamping menumbuhkan kerjasama, tanggung

jawab dan persaingan belajar untuk berkompetisi untuk mencari yang terbaik.

Penggunaan TGT diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi IPS yang disampaikan oleh guru karena TGT cocok didalam pembelajaran IPS. Pembelajaran ini di dalam Team yaitu peserta didik dibentuk dalam kelompok belajar dan peserta didik harus dapat bekerjasama dengan kelompoknya, Tournament menjadikan pembelajaran menjadi menarik karena peserta didik dituntut untuk bersaing didalam belajar secara sehat, ini menumbuhkan tanggungjawab. Permainan atau Games memungkinkan peserta didik yang bermain akan lebih cocok didalam pembelajaran IPS yang berimbang kepada motorik peserta didik dengan lahrynya keterampilan peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan di atas, rumusan masalah dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah: 3. Apakah Penerapan model Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) dapat meningkatkan ketuntasan siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII-5 di SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan?

Tujuan yang diharapkan setelah penelitian ini adalah terjadinya peningkatan ketuntasan siswa dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) di kelas VII-5 SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*), yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru kelas atau di

sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran (Arikunto, 2006: 96). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang yang di mulai pada bulan Maret sampai dengan bulan Mei 2015. Penelitian dilaksanakan sebanyak 2 siklus, masing masing siklus 4 kali pertemuan (8 x 40 menit) yang rencana dilaksanakan pada minggu ke-2 bulan Maret 2015 sampai dengan minggu ke-1 bulan Mei 2015. Selama penelitian untuk mengamati proses pembelajaran dan membantu pengumpulan data peneliti dibantu oleh 1 observer teman guru di SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan.

Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VII-5 SMP Negeri 1 kecamatan Percut Sei Tuan tahun ajaran 2014-2015 yang berjumlah 36 peserta didik yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan dengan kemampuan peserta didik yang berbeda.

Defenisi operasional yang menjadi indikator motivasi belajar siswa adalah dorongan dan kebutuhan dalam belajar, yang memiliki ciri; tekun mengerjakan tugas, tahan menghadapi kesulitan, senang belajar mandiri, percaya pada kemampuan, senang mencari dan memecahkan soal-soal, sehingga belajar menjadi hal yang menarik dan terjadi perlombaan di lingkungan belajar, untuk mencapai keberhasilan siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII.

Penelitian direncanakan akan berlangsung selama dua siklus, yang masing-masing terdiri dari: perencanaan (*plan*), pelaksanaan (*act*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflect*). Tiap siklus minimal akan terdiri dari 3 sampai dengan 4 pertemuan tatap muka

sehingga keseluruhan penelitian akan terdiri dari sekitar dua belas pertemuan tatap muka. Siklus "*plan – act – observe – reflect*" akan berlangsung terus sampai kriteria keberhasilan mencapai minimal 60% dari indikator motivasi belajar yang terdapat pada 75% siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini berupa instrumen *nontes* (berupa lembar observasi dan catatan harian), dan instrumen tes. Tes instrumen pengumpulan data untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam aspek kognitif, atau tingkat penguasaan materi pelajaran. Bentuk instrumen yang digunakan berupa tes Unjuk Kerja secara individual.

Data hasil belajar siswa akan dianalisis dengan statistik deskriptif, seperti rata-rata dan persentase. Peningkatan motivasi belajar akan dilihat dari kecenderungan kenaikan motivasi yang diperoleh dari format observasi dan catatan lapangan (*field notes*). Data dari lembar observasi dan pedoman wawancara akan dianalisis secara kualitatif, kemudian dilihat juga kecenderungannya dari siklus ke siklus.

Kolaborator penelitian adalah teman sejawat yang masuk pada kelas yang sama meski mengampu mata pelajaran yang berbeda. Pada saat-saat tertentu, kolaborator ikut masuk kelas untuk membantu melakukan observasi dan membantu mengamati pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran model TGT (*Team Games Tournament*). Kolaborasi juga dilakukan untuk menerima saran tentang perencanaan tindakan untuk minggu berikutnya.

## PEMBAHASAN

Perencanaan siklus didasarkan pada temuan observasi awal dimana peserta didik yang mengikuti Evaluasi KD 4.1 ternyata hanya 16.67% yang tuntas belajar, 83.33% tidak tuntas, nilai tertinggi 80, nilai terendah 28, dan nilai rata-rata hasil belajar 51.66 dengan nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) adalah 70, jumlah peserta didik yang hadir 36 orang (100%).

Berdasarkan pengujian motivasi belajar hanya 4.65% yang memiliki Motivasi Baik Sekali, 9.30% memiliki Motivasi Baik, 23.26% memiliki Motivasi Sedang, dan 46.51% memiliki Motivasi belajar Kurang, dengan rerata capaian 43.99% dari indikator motivasi belajar siswa.

Data Siklus I. Perencanaan. Penelitian pada siklus I ini dilakukan sebanyak 4 pertemuan (8 x 40 menit). Perencanaan yang dilakukan pada siklus I adalah:

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan dilaksanakan dengan menggunakan model TGT (*Team Games Tournament*).
- 2) Membuat format evaluasi (penilaian) belajar untuk mengetahui sejauhmana capaian keberhasilan pemahaman materi pelajaran setelah dilaksanakan TGT (*Team Games Tournament*).
- 3) Mempersiapkan soal dan lembar hasil belajar peserta didik saat evaluasi hasil belajar peserta didik.
- 4) Menyusun format format penilaian (unjuk kerja) dan observasi.
- 5) Mempersiapkan format observasi motivasi belajar peserta didik dan catatan lapangan (*field note*) yang akan diamati oleh peneliti dan/atau observer.

Pelaksanaan Tindakan Siklus I. Awal pembelajaran pertemuan dilakukan *pretest*, dilanjutkan pada tahap pembangkitan minat atau *engagement*. Pada tahap game dan turnamen guru membagi kelompok untuk turnamen dan setiap meja turnamen terdiri dari 6 peserta. Guru mempersiapkan kartu-kartu soal yang diletakkan di atas meja guru. Kartu dikocok di atas meja, kemudian perwakilan kelompok secara bergantian mengambil soal tersebut. Soal tidak boleh dibacakan sebelum diperintahkan guru. Soal dibacakan oleh perwakilan kelompok pemain dan harus dijawab oleh perwakilan kelompok pemain yang ada di meja turnamen. Guru menjadi juri atas setiap jawaban. Jawaban yang dibacakan sebelum diperintahkan/ dipersilahkan dianggap batal. Apabila perwakilan kelompok pemain tidak dapat menjawab pertanyaan dengan benar maka anggota kelompok penantang tercepat lain yang berada di meja turnamen dapat memberikan jawaban dengan mengangkat tangan. Pertanyaan yang belum terjawab dilemparkan ke *floor* (kelompok) manapun yang mengangkat tangan tercepat. Skor diberikan kepada kelompok asal dari siswa yang menjawab dengan benar. Untuk jawaban sempurna diberikan nilai 100.

Setelah selesai pertandingan, semua peserta didik kembali ke kelompok masing-masing. Skor setiap kelompok dijumlahkan untuk melihat skor kelompok yang tertinggi. Guru mengumumkan skor-skor akhir setiap kelompok dan memberi penghargaan kepada kelompok yang menjadi juara. Hasil kompetisi TGT pertemuan ketiga adalah sebagai berikut:

**Tabel Hasil Kegiatan *Team Games Tournament* Pertemuan Ketiga**

No	Nama Kelompok	Jlh Soal	Perolehan Skor Sebagai			Jumlah Skor	Prosentase
			Pemain	Penantang	Floor		
1	Kelompok 1	5	400	100	75	575	115.00%
2	Kelompok 2	5	250	100	100	450	90.00%
3	Kelompok 3	5	200	75	100	375	75.00%
4	Kelompok 4	5	300	100		400	80.00%
5	Kelompok 5	5	400		100	500	100.00%
6	Kelompok 6	5	300		100	400	80.00%
		30				2700	90.00%

Tahap akhir yaitu penutup, guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari dan menginformasikan pertemuan selanjutnya.

Pengamatan. Pada siklus I ini dilaksanakan 2 kali observasi terhadap instrument motivasi belajar, pertama dilakukan bersamaan dengan evaluasi

KD 4.2 pada pertengahan siklus I dan evaluasi KD 4.3 pada saat akhir siklus I. Data yang diperoleh dari kedua evaluasi ini menunjukkan telah terjadi peningkatan ketuntasan belajar siswa dari sebelum menggunakan model TGT (*Team Games Tournament*). Peningkatan hasil belajar dan motivasi ditunjukkan dalam tabel berikut.

**Tabel Perbandingan Hasil Evaluasi Belajar Sebelum dan Setelah Menggunakan Model TGT (*Team Games Tournament*) Pada Siklus I**

Perbandingan Hasil Belajar	Observasi Awal		Observasi Pada Siklus I			
			Observasi I		Observasi II	
Nilai Tertinggi	80		100		100	
Nilai Terendah	28		37.5		50	
Rata-Rata Nilai	51.33		66.49		70.14	
Ketuntasan	6	16.67%	12	33.33%	23	63.89%
Tidak Tuntas	30	83.33%	24	66.67%	13	36.11%
<b>KEHADIRAN</b>						
Hadir	36	100%	36	100%	36	100%
Tidak Hadir	0	0%	0	0%	0	0%
Jumlah Keseluruhan	36	100%	36	100%	36	100%

**Tabel Perbandingan Kualitas Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah Menggunakan model TGT (*Team Games Tournament*) Pada Siklus I**

Perbandingan Kualitas Motivasi Belajar	Observasi Awal			Observasi Pada Siklus I					
				Observasi I			Observasi II		
	Jlh	%		Jlh	%		Jlh	%	
Baik Sekali	2	5.56%	16.67%	4	11.11%	33.33%	8	22.22%	61.11%
Baik	4	11.11%		8	22.22%		14	38.89%	

Sedang	10	27.78%	83.33%	11	30.56%	66.67%	7	19.44%	38.89%
Kurang	27	55.56%		13	36.11%		7	19.44%	
Jumlah	36	100.00%	100.00%	36	100.00%	100.00%	36	100.00%	100.00%
<b>Rerata Capaian</b>	<b>15.84</b>	<b>43.99%</b>		<b>20.42</b>	<b>46.40%</b>		<b>22.28</b>	<b>69.62%</b>	

Refleksi. Berdasarkan dari temuan, maka telah terjadi peningkatan ketuntasan belajar siswa kearah yang makin baik setelah dilakukan perubahan metode belajar model TGT (*Team Games Tournament*). Terjadi kenaikan ketuntasan belajar antara sebelum dan sesudah menggunakan model TGT (*Team Games Tournament*). Pada observasi awal ketuntasan belajar hanya pada 6 orang siswa (16.67%), setelah menggunakan model TGT (*Team Games Tournament*) mengalami kenaikan pada pertengahan siklus I yaitu menjadi 12 orang siswa (33.33%) dan menjadi 23 orang siswa (63.89%) pada akhir siklus I.

Pada observasi awal ditemukan siswa yang bermotivasi tinggi (Baik dan Baik Sekali) hanya sebanyak 16.67%, dengan rerata capaian 43.99% dari indikator motivasi belajar siswa pada awal observasi, selanjutnya mengalami kenaikan menjadi 33.33% dengan rerata capaian 46.40% dari indikator motivasi belajar siswa pada pertengahan siklus I dan menjadi 61.11% dengan rerata capaian 69.62% dari indikator motivasi belajar siswa pada akhir siklus I.

Berdasarkan data dan uraian diatas maka disimpulkan masih diperlukan usaha perencanaan dan pengembangan yang lebih matang dalam pelaksanaan model TGT (*Team Games Tournament*) yang paling ideal dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Untuk itulah penggunaan model TGT (*Team Games Tournament*) ini akan dilanjutkan pada siklus II, agar kriteria keberhasilan mencapai minimal 60%

dari indikator motivasi belajar yang terdapat pada 75% siswa.

Data Siklus II. Perencanaan. Pelaksanaannya penelitian dalam siklus II ini peneliti dibantu seorang observer yang merupakan rekan kerja sesama guru untuk membantu proses observasi dan memberikan catatan lapangan selain yang dilakukan oleh peneliti. Penelitian dalam siklus II ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan (8 x 40 menit).

Bentuk perencanaan pada siklus II ini meliputi :

- 1) Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar untuk mata pelajaran IPS Kelas VII, dan mengembangkan skenario pembelajaran.
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan dilaksanakan pada siklus II ini dengan menggunakan model TGT (*Team Games Tournament*).
- 3) Melanjutkan kelompok yang telah ada sebelumnya untuk melaksanakan rencana pembelajaran.
- 4) Mempersiapkan format observasi motivasi belajar peserta didik dan catatan lapangan (*field note*) yang akan diamati oleh peneliti dan/atau observer.

Pelaksanaan tindakan siklus II. Guru mengingatkan kembali pembelajaran sebelumnya dan kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran saat ini, memberikan arahan tentang hasil penggunaan TGT sebelumnya. Guru memberikan motivasi agar siswa lebih bersungguh-sungguh dalam kompetisi,

karena diakhir siklus II nilai akan direkapitulasi dan kelompok juara 1, 2, dan 3 berhak mendapatkan hadiah, bahkan pada pertemuan kedelapan guru menunjukkan hadiah (kado-kado) yang akan diperoleh kelompok juara 1, 2, dan 3.

Guru membagi kelompok untuk turnamen dan setiap meja turnamen terdiri dari 6 peserta. Guru membimbing siswa untuk melaksanakan game seperti sebelumnya dan mengamati perkembangan motivasi siswa dibantu oleh guru observer pembantu.

Guru mempersiapkan kartu-kartu soal yang diletakkan di atas meja guru. Kartu dikocok di atas meja, kemudian perwakilan kelompok secara bergantian mengambil soal tersebut. Soal tidak boleh dibacakan sebelum diperintahkan guru. Soal dibacakan oleh perwakilan kelompok pemain dan harus dijawab oleh perwakilan kelompok pemain yang ada di meja turnamen. Guru menjadi juri atas setiap jawaban. Jawaban yang dibacakan sebelum diperintahkan/dipersilahkan dianggap abatal. Apabila perwakilan kelompok pemain tidak dapat menjawab pertanyaan dengan benar maka anggota kelompok penantang tercepat lain yang berada di meja turnamen dapat memberikan

jawaban dengan mengangkat tangan. Pertanyaan yang belum terjawab dilemparkan ke *floor* (kelompok) manapun yang mengangkat tangan tercepat. Skor diberikan kepada kelompok asal dari siswa yang menjawab dengan benar. Untuk jawaban sempurna diberikan nilai 100.

Setelah selesai pertandingan, semua peserta didik kembali ke kelompok masing-masing. Skor setiap kelompok dijumlahkan untuk melihat skor kelompok yang tertinggi. Guru mengumumkan skor-skor akhir setiap kelompok dan memberi penghargaan (hadiah sebungkus permen) kepada kelompok yang menjadi juara.

Pengamatan Pada siklus II ini dilaksanakan 2 kali observasi terhadap instrument motivasi belajar, yaitu pada pertengahan siklus dan pada akhir siklus bersamaan dengan evaluasi KD 4.4. Kedua evaluasi ini menunjukkan bahwa diperoleh data peningkatan motivasi belajar yang ternyata diiringi dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa.

Hasil pengamatan terhadap instrument motivasi dan hasil evaluasi belajar siswa pada siklus II serta perbandingan dengan siklus I dan observasi awal ditunjukkan pada tabel-tabel berikut:

**Tabel Perbandingan Kualitas Motivasi Belajar Sebelum Dan Sesudah Menggunakan model TGT (*Team Games Tournament*)**

Perbandingan Kualitas Motivasi Belajar	Observasi Awal			Observasi Pada Siklus I						Observasi Pada Siklus II					
				Observasi I			Observasi II			Observasi I			Observasi II		
	Jlh	%		Jlh	%		Jlh	%		Jlh	%		Jlh	%	
Baik Sekali	2	5.56%	16.6	4	11.11%	33.33	8	22.22%	61.1	11	30.56%	80.5	17	47.22%	91.67
Baik	4	11.11%	7%	8	22.22%	%	14	38.89%	1%	18	50.00%	6%	16	44.44%	%
Sedang	10	27.78	83.3	11	30.5	66.67	7	19.44%	38.8	5	13.89%	22.7	2	5.56	8,33%

		%	3%		6%	%			9%		3%		%	
Kurang	27	55.56%		13	36.11%		7	19.44%		2	5.56%		1	2.78%
Jumlah	36	100.00%	100.00%	36	100.00%	100.00%	36	100.00%	100.00%	36	100.00%	100.00%	36	100.00%
<b>Rerata Capaian</b>		<b>43.99%</b>			<b>46.40%</b>			<b>69.62%</b>			<b>75.09%</b>			<b>80.99%</b>

**Tabel Perbandingan Hasil Evaluasi Belajar Sebelum dan Setelah Menggunakan model TGT (*Team Games Tournament*)**

Perbandingan Hasil Belajar	Observasi Awal		Observasi Pada Siklus 1				Observasi Pada Siklus 2	
			Observasi 1		Observasi 2			
Nilai Tertinggi	80		100		100		100	
Nilai Terendah	28		37.5		50		65	
Rata-Rata Nilai	51.33		66.49		70.14		80.28	
Ketuntasan	6	16.67%	12	33.33%	23	63.89%	31	86.11%
Tidak Tuntas	30	83.33%	24	66.67%	13	36.11%	5	13.89%
<b>KEHADIRAN</b>								
Hadir	36	100%	36	100%	36	100%	36	100%
Tidak Hadir	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Jumlah Keseluruhan	36	100%	36	100%	36	100%	36	100%

Refleksi. Pada siklus II ini terjadi peningkatan ketuntasan belajar siswa kearah yang makin baik setelah dilakukan perubahan metode belajar model TGT (*Team Games Tournament*) dibandingkan pada siklus I. Ketuntasan belajar meningkat dari 23 orang siswa (63.89%) pada akhir siklus I menjadi 36 orang siswa (86.11%) pada akhir siklus II.

Peningkatan motivasi belajar siswa bergerak kearah yang makin baik, yaitu berkurangnya siswa yang memiliki motivasi belajar rendah (Sedang dan Kurang) antara sebelum dan sesudah menggunakan metode model TGT (*Team Games Tournament*). Peningkatan terus terjadi ketika dilaksanakan siklus 2, dimana pada pertengahan siklus 2 siswa yang bermotivasi tinggi (Baik dan Baik

Sekali) sudah mencapai 80.56%, dengan rerata capaian 75.09% dari indikator motivasi belajar siswa, dan pada akhir siklus 2 peningkatan ketuntasan belajar mencapai 91,67% dengan rerata capaian 80.99% dari indikator motivasi belajar siswa dengan kehadiran siswa 100%.

Metode pembelajaran kooperatif merupakan teknik-teknik kelas praktis yang dapat digunakan guru setiap hari untuk membantu peserta didik belajar setiap mata pelajaran, mulai dari keterampilan-keterampilan dasar sampai pemecahan masalah yang kompleks. Dalam model pembelajaran kooperatif, peserta didik bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil saling membantu belajar satu sama lainnya (Nur, 2005:1).

Metode TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dimana

para siswa dikelompok-kelompokkan 4-6 orang per kelompok secara heterogen berdasarkan jenis kelamin, agama, etnis/suku, sehingga dapat dilatih kecakapan sosial. (Jannah, 2014: 14).

Menurut Slavin (2008: 163), pelaksanaan model pembelajaran TGT antara lain berupa: penyajian materi, menyiapkan sumber, mengadakan diskusi, membentuk kerja tim, menyiapkan meja untuk turnamen, menghitung skor yang diperoleh, dan pemberian penghargaan

Berdasarkan temuan penelitian, disimpulkan telah terjadi peningkatan motivasi belajar siswa yang makin baik setelah dilakukan perubahan metode belajar menggunakan model TGT. Hal ini ditunjukkan dengan berkurangnya siswa yang bermotivasi belajar rendah (Sedang dan Kurang) yang diakumulasikan dengan terjadinya peningkatan ketuntasan belajar antara sebelum dan sesudah menggunakan model TGT (Ginting, 2015: 68).

Keberhasilan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Turnament*) ini tidak terlepas dari perubahan tindakan yang dilakukan guru terhadap siswa. Pemberian *reward* berupa pujian, hadiah langsung, dan hadiah utama pada akhir selesai musim kompetisi terhadap kelompok yang menang membuat siswa makin semangat. Pada akhirnya meningkatkan setiap hasil yang hendak dicapai, baik motivasi maupun hasil evaluasi belajar siswa secara keseluruhan.

Terjadi peningkatan ketuntasan belajar antara sebelum dan sesudah menggunakan model TGT. Pada observasi awal ketuntasan belajar hanya pada 6 orang siswa (16.67%), setelah menggunakan model TGT mengalami kenaikan pada pertengahan siklus 1

yaitu menjadi 12 orang siswa (33.33%), dan menjadi 23 orang siswa (63.89%) pada akhir siklus 1. Peningkatan terus terjadi ketika dilaksanakan siklus 2, dimana pada akhir siklus 2 ketuntasan belajar siswa bahkan mencapai 86.11% dengan kehadiran siswa 100%.

Pada observasi awal ditemukan siswa yang bermotivasi tinggi (Baik dan Baik Sekali) hanya sebanyak 16.67% pada awal observasi, selanjutnya mengalami kenaikan menjadi 33.33% pada pertengahan siklus 1 dan menjadi 61.11% pada akhir siklus 1. Peningkatan terus terjadi ketika dilaksanakan siklus 2, dimana pada pertengahan siklus 2 siswa yang bermotivasi tinggi (Baik dan Baik Sekali) sudah mencapai 80.56% dengan rerata capaian 75.09% dari indikator motivasi belajar siswa. Pada akhir siklus 2 peningkatan motivasi mencapai 91,67% dengan rerata capaian 80.99% dari indikator motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian ini juga menguatkan penelitian sebelumnya oleh Raodatul Jannah (2014) yang berjudul, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VIII Satu Atap Karangkobong)" Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Penelitian Fitrianto di Kabupaten Deli Serdang yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Penerapan model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Turnament*) di kelas IX-1 SMP Negeri 1 Batang Kuis Tahun Ajaran 2014/2015 (Penelitian Tindakan Kelas)". Penelitian-penelitian ini menyimpulkan

bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Turnament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### KESIMPULAN

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Turnament*) berhasil menaikkan ketuntasan belajar antara sebelum dan sesudah menggunakan model TGT (*Team Games Tournament*). Pada observasi awal ketuntasan belajar hanya pada 6 orang siswa (16.67%), setelah menggunakan model TGT (*Team Games Tournament*) mengalami kenaikan pada pertengahan siklus I yaitu menjadi 12 orang siswa (33.33%) dan menjadi 23 orang siswa (63.89%) pada akhir siklus I. Pada akhir siklus II ini terjadi peningkatan ketuntasan belajar siswa kearah yang makin baik menjadi 36 orang siswa (86.11%) dengan nilai KKM adalah 70.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Turnament*) terbukti mampu menghilangkan kejenuhan siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan menggunakan metode konvensional. Keberhasilan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Turnament*) ini tidak terlepas dari perubahan tindakan yang dilakukan guru terhadap siswa. Pemberian *reward* berupa pujian, hadiah langsung, dan hadiah utama pada akhir selesai musim kompetisi terhadap kelompok yang menang membuat siswa makin semangat. Pada akhirnya meningkatkan setiap hasil yang hendak dicapai, baik motivasi maupun hasil evaluasi belajar siswa secara keseluruhan.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Turnament*) telah mengurangi siswa

yang memiliki motivasi belajar rendah (Sedang dan Kurang). Pada observasi awal ditemukan siswa yang bermotivasi tinggi (Baik dan Baik Sekali) hanya sebanyak 16.67% dengan rerata capaian 43.99% dari indikator motivasi belajar siswa pada awal observasi. Kenaikan motivasi belajar siswa terus terjadi menjadi 33.33% pada pertengahan siklus 1 dengan rerata capaian 46.40% dari indikator motivasi belajar siswa pada pertengahan siklus 1 dan menjadi 61.11% dengan rerata capaian 69.62% dari indikator motivasi belajar siswa pada akhir siklus 1. Peningkatan terus terjadi ketika dilaksanakan siklus 2, dimana pada pertengahan siklus 2 siswa yang bermotivasi tinggi (Baik dan Baik Sekali) sudah mencapai 80.56% dengan rerata capaian 75.09% dari indikator motivasi belajar siswa. Pada akhir siklus 2 peningkatan motivasi mencapai 91,67% dengan rerata capaian 80.99% dari indikator motivasi belajar siswa.

### DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Fitrianto. 2015. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Penerapan model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Turnament*) di kelas IX-1 SMP Negeri 1 Batang Kuis Tahun Ajaran 2014/2015. *PTK* tidak dipublikasikan. SMP Negeri 1 Batangkuis Kabupaten Deli Serdang..

- Jannah, Raodatul. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi (Penelitian Tindakan Kelas Di Kelas VIII Satu Atap Karangkobong). *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Biologi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.  
Dipublikasikan.<http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/25292/1/RAODATUL%20JANNAH-FITK.pdf> (diunduh pada 15 Juli 2015 pukul 22.00 WIB).
- Makmun, Abin Syamsudin. (2007). *Psikologi Kependidikan; Perangkat Sistem Pengajaran Modul. Cetakan ke 10*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mukminan, Mulyani, E., Nursa'ban, M., dan Supardi. (2014). *Buku Guru Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.
- Mushlih, A., Setiawan, I., Suciati, dan Dedi. (2014). *Ilmu Pengetahuan Sosial Edisi Revisi*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.
- Nur, Mohammad. (2005). *Pembelajaran Kooperatif*. UNESA Press: Surabaya.
- Slavin, Robert. (2008). *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, Nana. (1996). *Cara Belajar Peserta didik Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Uno, Hamzah B. (2009). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.