

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* pada Siswa Kelas VI SD Pemerintah Kota Tebing Tinggi Tahun Ajaran 2016/2017

Sabariati

SD Negeri 164518 Kota Tebing Tinggi

Email: sabariati6605@gmail.com

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) aktivitas guru (penerapan pembelajaran), (2) tingkat keaktifan siswa, dan (3) peningkatan motivasi belajar siswa selama pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Data diperoleh dari hasil observasi aktivitas guru, keaktifan siswa dan lembar angket motivasi belajar. Penelitian dilaksanakan dua Siklus selama 4 bulan dengan subjek 34 orang siswa. Hasil Siklus 1: (1) penerapan pembelajaran kategori baik dengan rata-rata perolehan 3,18; (2) tingkat keaktifan siswa kategori aktif dengan indikator positif $\geq 70\%$, dan (3) motivasi belajar siswa 72,4 % kategori baik. Hasil Siklus II pada setiap komponen: (1) penerapan pembelajaran kategori baik 3,39, keaktifan siswa kategori aktif dengan $\geq 80\%$ dan motivasi belajar siswa 81,5%. Dengan demikian penerapan pembelajaran dengan menggunakan model TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 6 SDN 164518 Pemerintah Kota Tebing Tinggi tahun ajaran 2016/2017.

Kata Kunci: Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, Motivasi belajar

Abstract

This classroom action research aimed at describing: (1) a teacher's activity of learning application, (2) students' activeness, and (3) improvement of students' learning motivation by using cooperative learning of Teams Games Tournament (TGT) model. The data were obtained from observation to the teacher's activity and students' activeness and motivation questionnaire. The study was conducted in two cycles for 4 months to 34 students. The results of Cycle 1 showed that: (1) the learning application was in the good category with the average 3.18 respectively, (2) the students' activeness was is in the active category at positive indicator $\geq 70\%$, and (3) the students' motivation was 72.4% of good category. The results of Cycle 2 for each component: (1) the learning application was in the good category with the average 3.59 respectively, (2) the students' activeness was is in the active category at positive indicator $\geq 80\%$, and (3) the students' motivation was 81.5 % of good category. Thus, the application of learning by using TGT model could improve the 2016/2017 Grade 6 students' learning motivation of Public Elementary School (SDN) 164518 Tebing Tinggi Municipality.

Keywords: *Cooperatif Learning - Teams Games Tournament Type, Students Motivation*

A. PENDAHULUAN

Dalam mengajarkan pembelajaran di tingkat SD tantangan terbesar adalah bagaimana membuat pembelajaran dapat diterima siswa dengan menyenangkan dan bagaimana siswa dapat berhasil dalam pembelajaran.

Keberhasilan siswa dalam belajar juga tergantung bagaimana siswa termotivasi untuk belajar. Karena motivasi belajar merupakan kekuatan mental yang menjadi penggerak belajar. Kekuatan mental tersebut merupakan keinginan, perhatian, atau cita-cita. Jika kekuatan mental yang terdapat dalam diri siswa tergolong tinggi, maka motivasi belajar siswa tinggi, artinya siswa akan mampu belajar tanpa harus diberi stimulus dari guru, siswa akan mampu mengatasi gangguan dan hambatan dalam belajarnya. Sedangkan jika kekuatan mental yang terdapat dalam diri siswa tergolong rendah, maka motivasi belajar siswa juga rendah dan tentu peranan guru untuk memberikan stimulus yang tepat pada siswa agar motivasi belajar siswa menjadi lebih baik. Oleh karena itu, guru perlu memahami hal tersebut, sehingga dapat menggunakan berbagai teknik maupun pendekatan untuk merangsang timbulnya motivasi belajar siswa, serta mampu menerapkan berbagai prinsip dan teknik yang berbeda sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa.

Rendahnya motivasi siswa dalam belajar merupakan masalah yang sering terjadi di sekolah. Permasalahan mengenai rendahnya motivasi belajar juga terjadi pada siswa kelas VI SDN 164518 Pemerintah Kota Tebing Tinggi Tahun Ajaran 2016/2017. Tingkat motivasi belajar siswa tergolong masih rendah, rendahnya motivasi belajar berdampak pada hasil belajar siswa yang diperoleh. Berdasarkan nilai semester ganjil tahun ajaran 2016/2017 tingkat keberhasilan siswa dalam belajar hanya mencapai 65%, masih jauh dengan tingkat keberhasilan yang diharapkan yaitu sebesar 80%.

Rendahnya motivasi belajar terlihat dari aktivitas siswa selama kegiatan belajar diantaranya, siswa kurang aktif dalam belajar, siswa lebih banyak bermain daripada fokus kepada pelajaran, siswa terlihat tidak tertarik terhadap mata pelajaran yang diberikan, tidak memiliki antusias dalam belajar, siswa cenderung belajar tanpa rasa tanggung jawab, siswa belajar hanya karena terpaksa, perhatian siswa terlihat tidak menggembirakan, siswa cenderung menganggap pelajaran yang dipelajari hanya merupakan mata pelajaran rutin yang mau tidak mau siswa berkewajiban untuk mengikutinya. Dalam kegiatan pembelajaran siswa merasa bosan, cepat mengantuk dan cenderung apatis atau mudah menyerah dengan pelajaran ataupun tugas yang diberikan dan siswa tidak memiliki rasa tanggung jawab terhadap pelajaran ataupun tugas yang diberikan.

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah perlu dilakukan pendekatan ataupun teknik yang dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan suatu model pembelajaran yang menyenangkan dan dapat mengaktifkan siswa untuk belajar, memfasilitasi siswa belajar sekaligus bermain dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Melihat kondisi siswa yang lebih suka bermain pada pembelajaran olah raga, maka perlu dilakukan upaya agar siswa dapat belajar dengan bermain, sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat lebih bermakna. Pembelajaran belajar sambil bermain dapat diterapkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Terdapat berbagai macam model pembelajaran kooperatif, salah satu model yang dapat memfasilitasi siswa untuk belajar sekaligus bermain adalah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Pembelajaran kooperatif tipe TGT memfasilitasi siswa belajar sambil bermain, siswa dikondisikan seperti mengikuti sebuah turnamen. Kerjasama antara siswa sangat diperlukan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Model pembelajaran ini melibatkan peran siswa, mengandung unsur permainan yang dapat meningkatkan semangat belajar. Aktifitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks dan dapat

menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VI SD Negeri 164518 Pemerintah Kota Tebing Tinggi tahun ajaran 2016/2017.

B. STRATEGI PEMBELAJARAN INKUIRI

1. Motivasi Belajar

Slameto (2003:2) mendefinisikan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sejalan dengan Slameto, Aqib (2002:43) mengemukakan bahwa belajar adalah proses perubahan didalam diri manusia, apabila setelah belajar tidak terjadi perubahan dalam diri manusia, maka proses belajar belum berlangsung. Hal ini berarti individu baru dapat dikatakan telah belajar apabila ada suatu perubahan yang terjadi pada dirinya, baik dari aspek afektif, kognitif maupun psikomotor menjadi lebih baik daripada sebelumnya.

Dalam pandangan konstruktivisme, belajar bukanlah kegiatan dalam mentransfer pengetahuan di luar dirinya semata, tetapi belajar lebih pada bagaimana otak memproses dan menginterpretasikan pengalaman yang baru dengan pengetahuan yang sudah dimilikinya dalam format yang baru (Trianto, 2010:16). Dengan kata lain, belajar merupakan suatu proses untuk membangun/mengkonstruksi konsep-konsep dan prinsip yang sudah ada, proses memahami, sehingga belajar merupakan kegiatan yang aktif dan dinamis tidak sekedar mentransfer pengetahuan kepada seseorang yang terkesan pasif dan statis.

Dalam kaitannya dengan pembelajaran, bahwa belajar merupakan aktivitas untuk menghasilkan perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku yang diakibatkan oleh belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk, misalnya bertambahnya pengetahuan, keterampilan dan perubahan sikap yang sesuai dengan apa yang menjadi tujuan pembelajaran.

Seseorang belajar dapat terjadi karena didorong oleh kekuatan mentalnya. Kekuatan mental yang berupa keinginan, perhatian, kemauan dan cita-cita. Kekuatan mental tersebut dapat tergolong rendah atau tinggi. Menurut beberapa ahli psikologi pendidikan menyebut kekuatan mental yang mendorong terjadinya belajar tersebut sebagai motivasi belajar.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999: 80) bahwa motivasi merupakan dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar.

Menurut Hamzah (2010:3) motivasi berasal dari kata motif, yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Sejalan dengan pendapat tersebut Mc. Donald (dalam Hamalik, 2011: 158) menjelaskan motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Menurut Wlodkowsky (dalam Sugihartono, 2007:78) bahwa motivasi merupakan suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu dan yang memberi arah dan ketahanan pada tingkah laku tersebut. Motivasi memegang peranan yang sangat penting dalam pencapaian hasil belajar. Motivasi yang tinggi dapat menggiatkan aktivitas belajar siswa.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan daya kekuatan yang berasal dari dalam diri siswa maupun diluar siswa yang memberikan pengaruh terhadap keinginan dan tekad bagi individu untuk melakukan sesuatu dan menimbulkan perilaku tertentu. Motivasi terdiri dari 2 bagian yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan dorongan dari dalam diri seseorang yang akan berusaha karena merasa senang melakukan pembelajaran yang baik serta mengalami kepuasan atas hasil belajarnya. Motivasi Ekstrinsik adalah motivasi yang timbul oleh rangsangan yang berasal dari luar diri seseorang. Motivasi ekstrinsik berhubungan dengan kebutuhan fisiologis, keamanan, dan berkerabat dalam hirarki kebutuhan manusia akibat kejadian eksternal.

Orang yang memiliki motivasi tinggi tercermin dari ketekunan yang tidak mudah patah untuk mencapai sukses meskipun menghadapi berbagai kesulitan. Menurut Sardiman (2014: 83) motivasi yang ada pada setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) Tekun menghadapi tugas, dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai; (2) Ulet menghadapi kesulitan, tidak mudah putus asa dan tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya; (3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah; (4) Lebih senang bekerja mandiri; (5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin, hal-hal yang bersifat; (6) mekanis, berulang-ulang begitu saja sehingga kurang kreatif; (7) Dapat mempertahankan pendapatnya, kalau sudah yakin akan sesuatu; (8) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini; (9) Senang mencari dan memecahkan masalah.

Sudjana (2009: 61) menjelaskan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari beberapa hal, antara lain: (a) Minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran; (b) Semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya; (c) Tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya; (d) d. Reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru; (e) Rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Motivasi mempunyai peranan yang strategis dalam aktivitas belajar. Djamarah (2011: 152) mengemukakan prinsip prinsip motivasi dalam belajar sebagai berikut: (a) Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar; (b) Seseorang melakukan aktivitas belajar karena ada yang mendorongnya; (c) Motivasi adalah sebagai dasar penggerak yang mendorong seseorang untuk belajar; (d) Motivasi intrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik dalam belajar; (e) Motivasi berupa pujian lebih baik daripada hukuman; (f) Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar; (g) Motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar; (h) Motivasi melahirkan prestasi dalam belajar.

Menurut Hamzah (2010: 27) ada empat fungsi dan peranan penting motivasi dalam belajar dan pembelajaran, yaitu: (a) Menentukan hal-hal yang dapat dijadikan penguat belajar; (b) Memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai; (c) Menentukan ragam kendali terhadap rangsangan belajar; (d) Menentukan ketekunan belajar.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar. Motivasi juga dapat memupuk optimisme dalam belajar. Salah satu bentuk motivasi dalam belajar adalah dengan mengetahui hasil belajar. Hasil belajar bisa dijadikan sebagai alat motivasi, dengan mengetahui hasil, peserta didik akan terdorong untuk lebih giat belajar.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam

mempelajari materi pelajaran. Dalam kelas kooperatif, diharapkan para siswa dapat saling membantu, saling mendiskusikan, dan saling berargumentasi untuk mengasah pengetahuan yang telah mereka kuasai pada saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing anggota kelompok.

Slavin (2009:9) menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran siswa harus terlibat aktif dan menjadi pusat kegiatan pembelajaran di kelas. Guru dapat memfasilitasi proses ini dengan mengajar menggunakan cara-cara yang membuat sebuah informasi menjadi lebih bermakna dan relevan bagi siswa. Untuk itu, guru harus memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan atau mengaplikasikan ide-ide mereka sendiri, disamping mengajarkan siswa untuk menyadari dan sadar akan strategi belajar mereka sendiri.

Muslimin (2001:1) memaparkan ciri-ciri model pembelajaran kooperatif sebagai berikut: (1) Siswa dalam kelompok secara kooperatif menyelesaikan materi belajar sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai; (2) Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Jika mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan gender; (3) Penghargaan lebih menekankan pada kelompok daripada masing-masing individu.

Tujuan pembelajaran kooperatif berbeda dengan kelompok tradisional yang menerapkan sistem kompetisi keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang lain, sedangkan tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya.

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Faturrohman, M (2015:55) bahwa model pembelajaran kooperatif TGT merupakan cara membelajarkan siswa dengan menggunakan prinsip kooperatif dimana siswa akan dikelompokkan menjadi beberapa kelompok heterogen. Model pembelajaran TGT melibatkan siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan dan reward sehingga akan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Slavin dalam Fathurrohman (2015: 56) mengemukakan tahapan pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai berikut: (1).Tahap Penyajian Kelas (*Class Precentation*); (2) Belajar dalam Kelompok (*teams*); (3) *Games Tournament*; (4) Penghargaan Kelompok. Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

a) Tahap Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Bahan ajar dalam TGT mula-mula diperkenalkan melalui presentasi kelas. Presentasi ini paling sering menggunakan pengajaran langsung atau suatu ceramah-diskusi yang dilakukan oleh guru. Namun, presentasi dapat meliputi presentasi audio-visual atau kegiatan penemuan kelompok. Pada kegiatan ini siswa bekerja lebih dahulu untuk menemukan informasi atau mempelajari konsep-konsep atas upaya mereka sendiri.

b) Siswa Bekerja dalam Kelompok- Kelompok Kecil (*Teams*)

Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan.

c) *Games Tournament*

Dalam permainan ini setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati 5 sampai 6 orang peserta, dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam setiap meja turnamen diusahakan setiap peserta homogen.

d) Penghargaan Kelompok

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rerata skor kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut. Dimana penentuan poin yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok didasarkan pada jumlah kartu yang diperoleh.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 164518 Pemerintah Kota Tebing Tinggi tahun ajaran 2016/2017 yang terletak di Jalan P Samosir Kel. Persiakan Kecamatan Padang Hulu Kota Tebing Tinggi. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2016/2017 pada bulan Januari sampai dengan April tahun 2017.

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas VI SD Negeri 164518 Pemerintah Kota Tebing Tinggi tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 34 orang siswa yang terdiri dari 19 orang laki-laki dan 14 orang perempuan.

Penelitian tindakan kelas yang dirancang dalam penelitian ini terdiri dari 2 Siklus. Setiap Siklus penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan terdiri dari empat tahap yaitu tahap perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*) dan refleksi (*reflekting*).

Instrumen penelitian tindakan ini terdiri dari dua bagian yaitu lembar observasi dan angket motivasi belajar. Lembar observasi terdiri dari lembar observasi aktivitas siswa dan lembar observasi guru. Lembar observasi siswa digunakan untuk mengambil data mengenai aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung sedangkan lembar observasi guru digunakan untuk mengambil data mengenai keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan peneliti ketika menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Lembar angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data mengenai motivasi belajar siswa ketika belajar dengan menggunakan model TGT.

Analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut : (1) Data aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran dianalisis dengan menggunakan persentase pengamatan aktivitas siswa. Data hasil penilaian kemampuan guru mengelola pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan dianalisis dengan mencari nilai kategori dari beberapa aspek penilaian yang diberikan pengamat. Selanjutnya rata-rata nilai kategori (NKG) ini dirujuk pada interval penentuan tingkat keterlaksanaan pembelajaran. Data mengenai angket motivasi belajar siswa dianalisis secara kualitatif dengan memberikan tanda ceklis pada kolom yang disediakan untuk selanjutnya dilakukan perhitungan hasil ceklis dan sebagai bahan untuk membuat kesimpulan. Hasil dari angket motivasi dianalisis dan direkapitulasi dengan cara sebagai berikut

$$\text{Nilai motivasi belajar per siswa} = \frac{\text{Jumlah perolehan skor}}{\text{Jumlah nilai maksimal item}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai rata-rata motivasi belajar per kelas/Siklus} = \frac{\text{Jumlah persentase}}{\text{jumlah siswa}}$$

Hasil dari perhitungan angket motivasi belajar siswa kemudian dibandingkan dengan kriteria tingkatan motivasi belajar.

Indikator keberhasilan penelitian tindakan yaitu apabila rata-rata motivasi belajar siswa kelas VI SD Negeri 164518 Pemerintah Kota Tebing Tinggi tahun ajaran 2016/2017 secara keseluruhan minimal berkategori “ baik”.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

a. Hasil Penelitian Siklus I

Siklus I berlangsung pada tanggal 12 Januari 2017 – 20 Februari 2017.

a. Hasil Observasi Penerapan Pembelajaran

Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus 1

Observer	Perolehan Total Skor	Interpretasi/Makna
1	3,12	baik
2	3,24	baik
Jumlah	6,36	
Rata-rata	3,18	Baik

Berdasarkan Tabel 1. diperoleh data bahwa pada pelaksanaan pembelajaran Siklus 1, nilai rerata dari observer 1 yang diperoleh adalah 3,12 dengan kategori penerapan rencana pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan peneliti sudah berkategori baik, sedangkan nilai rerata dari observer ke 2 adalah 3,24 dengan kategori baik. Dengan demikian untuk penerapan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT sudah berjalan dengan baik.

b. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Rekapitulasi hasil observasi aktivitas siswa dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No	Aspek Pengamatan	Persentase Tiap Pertemuan (%)			
		I	II	III	IV
1	Menunjukkan rasa senang	67,64	73,52	79,41	79,67
2	Akif mengikuti pelajaran	70,58	76,47	85,29	86,21
3	Berani mengajukan pertanyaan/pendapat	58,82	70,58	73,52	75,29
4	Antusias mengikuti pelajaran	61,76	70,58	73,52	75,41
5	Bekerjasama dalam kelompok	64,70	67,64	79,41	81,20
6	Perilaku yang tidak sesuai dengan pembelajaran	29,41	23,52	14,70	10,57

Dari Tabel 2 diketahui bahwa aktifitas siswa dalam belajar dengan menggunakan model TGT menunjukkan hasil yang cukup baik. Sesuai dengan kategori keaktifan siswa bahwa siswa dikatakan aktif jika indikator positif yang ditunjukkan dari indikator 1 sampai dengan 5 mencapai lebih besar atau sama dengan 70 % dan indikator negatif yang ditunjukkan pada indikator nomor 6 berada dibawah 30%. Dari beberapa indikator yang ditunjukkan bahwa pada Siklus I keaktifan siswa berada dalam kategori baik dan terdapat peningkatan cukup baik dari pertemuan I hingga ke pertemuan IV. Ini berarti bahwa

kegiatan pembelajaran dengan menggunakan berhasil menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa belajar dengan aktif.

c. Hasil Motivasi Belajar

Rekapitulasi hasil angket motivasi belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus I

Aspek	Skor	%	Kategori
Motivasi Intrinsik	2488	73,2	Baik
Motivasi Ekstrinsik	2432	71,5	Baik
Rata-rata		72,4	

Berdasarkan Tabel 3 diketahui bahwa skor perolehan angket motivasi intrinsik siswa mencapai 73,2 % dan motivasi ekstrinsik siswa sebesar 71,5 %. Jika dibandingkan antara motivasi ekstrinsik dan motivasi ekstrinsik diketahui bahwa motivasi ekstrinsik lebih kecil dari pada motivasi ekstrinsik. Hal ini menunjukkan bahwa dorongan dalam diri siswa lebih besar daripada dorongan dari luar diri siswa. Namun untuk motivasi intrinsik dan ekstrinsik perlu ditingkatkan. Dari hal tersebut juga diketahui bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

1. Hasil Penelitian Siklus II

a. Hasil Observasi keterlaksanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Hasil observasi implementasi rencana pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4 Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus II

Observer	Perolehan Total Skor	Interpretasi/Makna
1	3,38	Baik
2	3,41	Baik
Jumlah	6,79	
Rata-rata	3,39	baik

Berdasarkan Tabel 4 diketahui bahwa hasil penilaian observer I diperoleh nilai rata-rata keseluruhan keterlaksanaan pembelajaran Siklus II adalah 3,38 kategori “baik”, dan Observer 2 adalah 3,41 kategori “baik”. Jika dianalisis terlihat bahwa keterlaksanaan pembelajaran tiap pertemuan pada Siklus II mengalami peningkatan, selain itu dengan melihat hasil observasi pada Siklus I dapat dilihat bahwa pada Siklus II implementasi pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran TGT mengalami peningkatan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa implementasi rencana pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II dalam kategori terlaksana dengan baik.

b. Hasil Observasi Keaktifan Siswa Siklus II

Observasi Siklus II terhadap keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran dilakukan oleh observer, pengamatan dilaksanakan pada tiap pertemuan. Hasil observasi keaktifan siswa Siklus II dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5 Rekapitulasi Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No	Aspek Pengamatan	Persentase Tiap Pertemuan (%)			
		I	II	III	IV
1	Menunjukkan rasa senang	79,41	85,29	91,17	91,45
2	Akif mengikuti pelajaran	85,29	88,23	88,23	89,27
3	Berani mengajukan pertanyaan/pendapat	73,52	79,41	82,23	83,12
4	Antusias mengikuti pelajaran	73,52	76,47	79,41	80,11
5	Bekerjasama dalam kelompok	79,41	85,29	88,23	88,39
6	Perilaku yang tidak sesuai dengan pembelajaran	8,82	5,88	5,88	4,23

Dari Tabel 5 diperoleh data bahwa keaktifan siswa dalam belajar dengan menggunakan model TGT berada dalam kategori aktif. Hal ini ditunjukkan dari perolehan indikator positif (nomor 1 sampai 5) persentase yang diperoleh berada lebih besar dari 70 % sedangkan untuk indikator negatif (nomor 6) berada dibawah 10 %. Jika diperhatikan keaktifan siswa pada tiap pertemuan menunjukkan peningkatan. Hal ini berarti bahwa penerapan pembelajaran dengan menggunakan model TGT dapat meningkatkan aktifitas siswa dalam belajar sekaligus meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar.

c. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus II

Data mengenai hasil angket pada Siklus II dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6 Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus II

Aspek	Skor	(%)	Kategori
Motivasi Intrinsik	2784	81,9	Sangat Baik
Motivasi Ekstrinsik	2760	81,18	Sangat Baik
Rata-rata		81,5	Sangat Baik

Tabel 6 menunjukkan bahwa motivasi intrinsik (81,9%) lebih besar dari motivasi ekstrinsik (81,18%). Hal ini berarti bahwa dorongan dari dalam diri siswa sendiri semakin baik sesuai dengan harapan untuk berprestasi dalam belajar. Sedangkan motivasi belajar (baik intrinsik maupun ekstrinsik) siswa sebesar 81,18 % dengan kategori sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar. Data tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI SD Negeri 164518 Pemerintah Kota Tebing Tinggi tahun ajaran 2016/2017.

2. Pembahasan

Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru (peneliti) pada Siklus 1 menunjukkan hasil yang cukup baik yaitu berada dalam kategori baik. Hal ini berarti dalam pelaksanaan pembelajaran guru (peneliti) telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tindakan yang telah direncanakan dan sesuai dengan sintak model pembelajaran TGT. Untuk aktivitas belajar siswa pada Siklus I menunjukkan bahwa sebanyak lebih besar atau sama dengan 70% siswa menunjukkan partisipasi aktif, walaupun pada pertemuan I tingkat

keaktifan siswa belum menunjukkan aktifitas yang baik, namun rerata hasil pengamatan keaktifan siswa pada Siklus I berada dalam kategori aktif dan aktifitas siswa semakin meningkat di tiap pertemuan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat mengaktifkan siswa untuk belajar. Selain itu pada saat pembelajaran berlangsung persentase siswa yang melakukan aktivitas yang tidak sesuai dengan pembelajaran lebih kecil dari 30%. Ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran model TGT dapat diterima siswa dan siswa tertarik untuk belajar.

Setelah pelaksanaan pembelajaran dilakukan, angket motivasi belajar diberikan kepada siswa yang terdiri dari indikator motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Berdasarkan hasil angket motivasi belajar Siklus I diperoleh data bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini dilihat dari persentase yang diperoleh yang mencapai 73%. Jika dibandingkan dengan kategori tingkat motivasi diketahui bahwa pencapaian tersebut berkategori baik.

Pada Siklus II refleksi dilakukan terhadap tindakan yang diberikan pada Siklus I. Kekurangan yang ada pada Siklus I diperbaiki pada Siklus II. Perbaikan itu berupa persiapan yang lebih matang terhadap proses pembelajaran. Bahan ajar dan media pendukung pembelajaran disiapkan lebih teliti pada Siklus II ini.

Pada Siklus II pelaksanaan pembelajaran model TGT yang dilaksanakan berada dalam kategori baik dengan perolehan rerata 3,39 dan berkategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa peneliti dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model TGT terlaksana sesuai dengan langkah-langkah dan berlangsung dengan baik.

Pada proses pembelajaran Siklus II dilakukan pendekatan kepada beberapa siswa yang mengalami ketertinggalan dari siswa yang lain. Pendekatan yang dilakukan berupa pemberian motivasi dan penjelasan per individu tentang materi.

Sedangkan untuk aktifitas siswa pada Siklus II menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktifitas siswa dalam pembelajaran dan peningkatan tersebut lebih tinggi dari Siklus I. Rerata aktivitas siswa mencapai 80 % khususnya pada pertemuan ke IV. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memberi dampak yang positif terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa. Siswa terlihat lebih antusias dalam belajar, karena pembelajaran model ini memfasilitasi siswa belajar sambil bermain.

Hasil angket motivasi belajar siswa pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih baik dari pada perolehan pada Siklus I, rerata nilai motivasi belajar siswa mencapai 81,5 % dan persentase tersebut berada dalam kategori baik. Dengan membandingkan hasil perolehan Siklus II dengan indikator indikator penelitian.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI SD Negeri 164518 Pemerintah Kota Tebing Tinggi tahun ajaran 2016/2017.

E. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan:

1. penerapan pembelajaran sebesar 0,21 score (dari 3,18 menjadi 3,39) kategori Baik.
2. tingkat keaktifan siswa $\geq 10\%$ termasuk kategori Aktif (dari $\geq 70\%$ menjadi $\geq 80\%$).
3. motivasi belajar siswa meningkat 9,1% (dari 72,4% menjadi 81,5%) dari kategori Baik menjadi Sangat Baik pada.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, saran-saran yang dapat diajukan:

1. Dalam proses pembelajaran guru harus kreatif dalam memberi motivasi agar siswa lebih semangat dalam mengikuti pelajaran.
2. Model TGT dapat menjadi alternatif untuk pembelajaran materi lainnya
3. Model pembelajaran tipe TGT yang dapat memfasilitasi siswa belajar sambil bermain dan mengaktifkan siswa untuk belajar sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. 2010. *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran*. Insan Cendikia. Surabaya
- Dimiyati dan Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Djamarah, S.B. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Faturrohman, M. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar- ruzz Media.
- Hamalik, O. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamzah, B.U. 2010. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Muslimin, I. 2001. *Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT.Rajagrafindo.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R.E. 2009. *Cooperative Learning Teori, Riset, Praktek*. Terj. Narulita Bandung: Nusa Media.
- Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugihartono. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Trianto. 2010. *Mendesain Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.