



Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di SMKN 1 Praya Tengah

Mahdi Putra Jaya

SMKN 1 Praya Tengah, Kabupaten Lombok Tengah – Provinsi NTB

*Corresponding Author. Email: mahdiputrajaya@gmail.com

Abstract: This study aims to increase students' motivation to learn mathematics on the subject of circles through the application of a team games tournament (TGT) type of cooperative learning model. This research is a classroom action research which consists of two cycles and each of them consists of four main activities, namely planning, action, observation, and reflection in an interrelated spiral. The subjects of this study were students of class X Accounting at SMKN 1 Praya Tengah, totaling 32 people. Data collection instruments in the form of questionnaires and observations as well. While the data analysis technique used descriptive analysis. The results of this study indicate that students' learning motivation on the subject of the circle has increased from cycle I to cycle II. The results of the motivation questionnaire in the first cycle of the first meeting were 50.42%, in the first cycle the second meeting was 80.42% and increased in the second cycle to 92.92%. So it can be concluded that cooperative learning of the type of teams games tournament (TGT) can increase students' learning motivation on the subject of circles in class X Accounting at SMKN 1 Praya Tengah.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa pada pokok bahasan lingkaran melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT). Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dua siklus dan masing-masing terdiri atas empat kegiatan utama yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi dalam satu spiral yang saling berkaitan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Akutansi SMKN 1 Praya Tengah yang berjumlah 32 orang. Instrumen Pengumpulan data berupa angket dan observasi serta. Sedangkan teknik analisis datanya menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada pokok bahasan lingkaran mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hasil angket motivasi siklus I pertemuan I 50,42%, pada siklus I pertemuan II 80,42% dan meningkat pada siklus II menjadi 92,92%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pokok bahasan lingkaran di kelas X Akutansi SMKN 1 Praya tengah.

Article History

Received: 13-11-2021
Revised: 28-11-2021
Accepted: 14-12-2021
Published: 07-01-2022

Key Words:

Learning Motivation,
Cooperative Learning,
Teams Games
Tournament.

Sejarah Artikel

Diterima: 13-11-2021
Direvisi: 28-11-2021
Disetujui: 14-12-2021
Diterbitkan: 07-01-2022

Kata Kunci:

Motivasi Belajar,
Pembelajaran Kooperatif,
Teams Games
Tournament.

How to Cite: Jaya, M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di SMKN 1 Praya Tengah. *Jurnal Paedagogy*, 9(1), 198-202. doi:<https://doi.org/10.33394/jp.v9i1.4558>



<https://doi.org/10.33394/jp.v9i1.4558>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), menuntut adanya perbaikan dalam proses belajar dan mengajar secara maksimal agar mutu pendidikan dapat meningkat. Hal ini dilakukan karena majunya ilmu pengetahuan dan teknologi membawa implikasi meluas terhadap pemikiran manusia dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan, sehingga setiap generasi muda harus belajar lebih intensif untuk menjadi manusia terdidik sesuai dengan tuntutan zaman. Proses belajar yang baik yaitu mampu mengembangkan: sikap



ilmiah, proses ilmiah dan produk ilmiah, maka dengan sendirinya diharapkan memicu hasil belajar siswa yang lebih tinggi (Suryani, 2018; Asni, 2017; Pratini, 2015). Kurangnya motivasi siswa dalam belajar dan rendahnya hasil belajar dapat di pengaruhi oleh berbagai faktor sebagai variabel yang esensial, seperti kesulitan siswa memahami konsep, cara verbal guru mengajar, penggunaan media belajar, berbagai sistem pembelajaran dan sebagainya (Nashirotn, 2020; Fajuri, 2019; Nirta, 2019).

Berdasarkan pengalaman mengajar matematika di Kelas X Akutansi Siswa SMKN 1 Praya Tengah, ditemukan bahwa ketidakseriusan siswa dalam belajar dan kurang pemahaman konsep tentang lingkaran dan motivasi yang rendah dalam pembelajaran, misalnya sebagian siswa kurang bersungguh-sungguh dalam menerima materi pelajaran Matematika dan kurang bergairah, sibuk sendiri dan cepat bosan serta saat guru menyampaikan materi aktivitas siswa terlihat mengobrol dan bercanda dengan temannya, ada juga yang terlihat bosan dan melamun.

Melihat kondisi tersebut, perlu diterapkan model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan motivasi siswa ini. Diketahui bahwa motivasi merupakan dorongan atau kemampuan siswa untuk melakukan suatu kegiatan agar tercapai tujuan belajar yang diharapkan (Saufi & Rizka, 2021). Salah satu solusi untuk mengatasi masalah motivasi siswa tersebut yakni melalui model pembelajaran yang dikembangkan dan dapat menciptakan pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam menanggulangi motivasi belajarnya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat menjadikan siswa aktif, sehingga siswa lebih termotivasi dan lebih memahami pelajaran (A'yuningsih et al., 2017). Pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Rukiah, 2013). Model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar matematika kearah yang lebih baik. Dengan demikian, siswa diharapkan akan termotivasi untuk belajar matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa pada pokok bahasan lingkaran melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) di Kelas X Akutansi Siswa SMKN 1 Praya Tengah.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan dalam 2 siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilakukan dengan mengambil subjek siswa kelas X Akutansi SMKN 1 Praya Tengah sebanyak 32 siswa diantaranya 12 siswa dan 20 siswi. Untuk memperoleh data-data yang relevan dengan penelitian ini, instrument pengumpulan data yang digunakan berupa angket dan observasi. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.



Hasil Penelitian dan Pembahasan

Selama penelitian berlangsung, untuk siklus II sudah berjalan lancar dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Adapun hasil refleksi siklus II, sebagian besar siswa sudah terlibat langsung dengan pembelajaran kooperatif selama proses pembelajaran. Siswa sudah banyak yang bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru. Siswa banyak yang aktif dalam berdiskusi dalam kelompoknya serta menyelesaikan Tes secara bersama-sama dalam kelompoknya. Dari segi motivasi belajar siswa tidak terlihat rasa malas pada diri siswa, siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Jika ada siswa yang belum mengerti siswa sudah tidak malu-malu untuk bertanya pada guru.

Dalam penelitian ini, peneliti sudah merasa puas karena proses pembelajaran telah sesuai dengan apa yang direncanakan. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran kooperatif tersebut dapat merangsang keingintahuan siswa terhadap materi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai karena dengan menggunakan pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) siswa akan termotivasi pada saat kegiatan proses pembelajaran berlangsung. Hasil rekapitulasi tentang Motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Data Motivasi Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Aspek	Siklus I		Siklus II
	Pertemuan I	Pertemuan II	
Perhatian	6 (18,75%)	18 (56,25%)	26 (81,25%)
keuletan	4 (12,5%)	16 (50%)	24 (75%)
Ketekun	8 (25%)	18 (56,25%)	28 (87,5%)
Minat	2 (6,25%)	14 (43,75%)	24 (75%)
Keberanian	6 (18,75%)	18 (56,25%)	26 (81,25%)

Dari data motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) secara umum Motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan. Hal ini terlihat pada siklus I pertemuan I bahwa motivasi belajar siswa aspek perhatian jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 18,75%, siklus I pertemuan II Motivasi belajar siswa aspek perhatian jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 56,25% sedangkan pada siklus II mencapai 81,25%. Pada aspek keuletan jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi pada siklus I pertemuan I mencapai 12,50% dari jumlah siswa, pada siklus I pertemuan II mencapai 50% dari jumlah siswa, sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 75%. Pada aspek tekun pada siklus I pertemuan I jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 25% dari jumlah siswa, pada siklus I pertemuan II yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 56,25%, sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 87,5%. Pada aspek minat pada siklus I pertemuan I jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 6,25%, pada siklus I pertemuan II jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 43,75%, sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 75%. Pada aspek keberanian pada siklus I pertemuan I jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 18,75%, dan siklus I pertempunan II jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 56,25%, sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang mendapat kriteria sangat tinggi mencapai 81,25%.



Dan dari hasil angket yang diberikan pada siswa untuk mengetahui motivasi siswa menunjukkan pada siklus I pertemuan I persentase angket motivasi siswa mencapai 50,42%, pada siklus I pertemuan II persentase angket motivasi siswa mencapai 80,42% dan meningkat pada siklus II persentase angket motivasi siswa 92,92%. Dengan memperhatikan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Matematika siswa kelas X Akutansi SMKN 1 Praya Tengah dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi Lingkaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian A'yuningsih et al., (2017), Rukiah, (2013), dan Asni (2017) yang menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif memiliki kontribusi bagi peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa bahwa motivasi belajar siswa pada pokok bahasan lingkaran mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Aspek perhatian siklus I pada pertemuan I 18,75%, pertemuan II 56,25%, pada siklus II 81,25%. Aspek keuletan siklus I pertemuan I 12,50%, pertemuan II 50%, siklus II 75%. Aspek tekun siklus I pertemuan I 25%, pada pertemuan II 56,25%, siklus II 87,5%. Aspek minat siklus I pertemuan I 6,25%, pertemuan II 43,75%, Siklus II 75%. Aspek keberanian siklus I pertemuan I 18,75%, dan siklus I pertempunan II 56,25% siklus II 81,25%. Hasil angket motivasi siklus I pertemuan I 50,42%, pada siklus I pertemuan II 80,42% dan meningkat pada siklus II menjadi 92,92%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pokok bahasan lingkaran di kelas X Akuntansi SMKN 1 Praya tengah.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa saran yang disampaikan yakni sebagai berikut; (1) Bagi Sekolah, hendaknya memberikan fasilitas berupa buku-buku yang berkaitan dengan model-model pembelajaran inovatif dan kreatif, salah satunya dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Variasi penggunaan model sangat diperlukan guna menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran berkualitas akan meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. (2) Bagi Guru lainnya, hendaknya aktif menggali kemampuannya dan terus belajar. Guru juga harus proaktif dalam menggali dan membuat variasi-variasi dalam mengajar. Guru sebaiknya menggunakan model pembelajaran alternatif seperti model pembelajaran kooperatif tipe TGT karena model pembelajaran ini terbukti dapat mengurangi kebosanan dan kejenuhan siswa saat belajar di dalam kelas. (3) Bagi Dinas Pendidikan, khususnya bagi para pengambil kebijakan dan perancang kurikulum, penggunaan model pembelajaran yang variatif seperti model pembelajaran kooperatif tipe TGT agar terus dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Daftar Pustaka

- A'yuningsih, D., Suardana, I., & Suwenten, I. (2017). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 1(2), 37-47. doi:<http://dx.doi.org/10.23887/jpk.v1i2.12810>
- Asni, H. (2017). Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Jigsaw di Kelas III-A SD Negeri



- 2 Cakrangeara. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 3(2). doi:<https://doi.org/10.33394/jk.v3i2.567>
- Fajuri, F. (2019). Penerapan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Jigsaw dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas I SD Negeri 27 Ampenan. *Jurnal Paedagogy*, 6(1), 20-26. doi:<https://doi.org/10.33394/jp.v6i1.2526>
- Harahap, Putri Nia Aulia. (2015). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dapat Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Kognitif Siswa pada Pokok Bahasan Segitiga dan Segiempat Di kelas VII-3 SMPN 8 Padangsidempuan*”, Skripsi Padangsidempuan: IAIN Padangsidempuan.
- Nashirotn, B. (2020). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Jigsaw dan Media Tubuh Manusia pada Pembelajaran IPA di MTs. Negeri 4 Klaten Jawa Tengah. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 402-407. doi:<https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2945>
- Nirta, I. (2019). Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 14 Cakranegara Melalui Penerapan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Jigsaw. *Jurnal Paedagogy*, 6(1), 8-13. doi:<https://doi.org/10.33394/jp.v6i1.2524>
- Oemar Hamalik. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pratini, P. (2015). Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas VIII-B SMPN 18 Mataram Melalui Penerapan Pendekatan Cooperative Learning Tipe Jigsaw. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 1(2). doi:<https://doi.org/10.33394/jk.v1i2.417>
- Rachmat, A. (2021). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share pada Mata Pelajaran PPKN untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 4 GOWA. *Jurnal Paedagogy*, 8(1), 93-104. doi:<https://doi.org/10.33394/jp.v8i1.3279>
- Rukiah Purnama Sari. (2013). “*Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kreativitas Belajar Matematika Siswa pada Materi Kubus dan Balok Di Kelas VIII SMPN 2 Padangsidempuan*”. Skripsi Padangsidempuan: IAIN Padangsidempuan.
- Saufi, I., & Rizka, M. (2021). Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Film Dokumenter Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(1), 55-59. doi:<https://doi.org/10.33394/jtp.v6i1.3626>
- Suryani, E. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Melalui Pembelajaran Kooperatif Metode Think Pair Share pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Mataram. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 4(2), 141-150. doi:<https://doi.org/10.33394/jk.v4i2.1122>