

UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF IPA SISWA KELAS VIII E SMP NEGERI 2 TEMPEL MELALUI PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) DENGAN MEDIA PUZZLE

THE MOTIVATION IMPROVEMENT EFFORTS AND THE RESULT OF COGNITIVE SCIENCE LEARNING FOR STUDENTS IN THE GRADE VIII E 2 TEMPEL JUNIOR HIGH SCHOOL THROUGH STUDY OF COOPERATIVE LEARNING TYPES TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) USING MEDIA PUZZLE

Oleh : Hannik Hedayati, Suyoso, M.Si, dan Putri Anjarsari, S.Si.,M.Pd
FMIPA Universitas Negeri Yogyakarta
hannik30_heda@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dengan media puzzle pada pembelajaran IPA di kelas VIII E, serta mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar kognitif siswa kelas VIII E SMP 2 Tempel Sleman dengan penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dengan media puzzle. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak dua siklus terdiri dari perencanaan, tindakan dan observasi serta refleksi. Instrumen dalam penelitian ini adalah lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, tes hasil belajar dan angket motivasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan media permainan puzzle dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Terdapat lima sintak dalam pembelajaran TGT yaitu presentasi kelas, pembentukan tim TGT, *games puzzle*, turnamen puzzle dan penghargaan kelompok. Kesesuaian keterlaksanaan pembelajaran dengan Rencana Keterlaksanaan Pembelajaran (RPP) pada siklus I sebesar 81,32% dan pada siklus II sebesar 92,6%; peningkatan persentase motivasi belajar siswa pada siklus I sebesar 52,08% dan siklus II sebesar 54,68% dan peningkatan ketuntasan hasil belajar kognitif pada siklus I sebesar 50% (16 siswa) dengan nilai gain skor 0,3 dalam kategori sedang dan pada siklus II sebesar 75% (24 siswa) dengan nilai gain skor 0,5 dengan kategori sedang.

Kata kunci: Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*), Media Puzzle, Motivasi Belajar, Hasil Belajar Kognitif.

Abstract

The aims of this research are to describe the application of learning models Cooperative Learning type TGT (Teams Games Tournaments) by using media puzzle on the science teaching in the class VIII E, and to describe an increase in motivation and improving cognitive outcomes of the students in the grade VIII E 2 Tempel Sleman Junior High School by using learning model application types TGT Cooperative learning (Teams Games Tournaments) with media puzzle. This research is a Classroom Action Research (CAR) was conducted as many as two cycles with each cycle consisting of planning, action and observation and reflection. The instrumens of this research are the form of learning observation sheets has been implemented, achievement test and student motivation questionnaire. The results was showed that learning by using cooperative learning model of the type of TGT (Teams Games Tournament) that is media puzzle game can be improving the motivation and learning outcomes of the students. There are five syntax in learning TGT such as class presentation, the formation of the TGT team, games puzzle, tournaments puzzle and group awards; to increase of conformity learning it can use Lesson Plan (RPP) on the first cycle amounted to 81.32% and 92.6% in the second cycle; the percentage has increased a motivation to learn 52.08% in the first cycle and 54.68% for the second cycle; and percentage has increased a cognitive learning outcomes of students 50% (16 students) in the first cycle with the value of the gain score of 0,3 in the medium category and 75% (24 students) for second cycle with the value of the gain score of 0,5 in the medium category.

Keywords: Learning Model Cooperative Learning type TGT (*Teams Games Tournament*), Media Puzzle, Motivation, Cognitive Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu usaha sadar guru untuk membantu siswa, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Guru sebagai fasilitator bertugas untuk mengelola kelas, menciptakan situasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang memungkinkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Guru selain sebagai fasilitator juga bertindak sebagai motivator, yaitu guru harus mampu membangkitkan motivasi belajar siswa agar aktif dalam belajar. Motivasi belajar berperan menumbuhkan perasaan senang dan semangat untuk belajar. Motivasi yang tinggi dapat ditemukan dalam perilaku siswa ketika proses pembelajaran yaitu, adanya keterlibatan siswa dalam belajar, adanya perasaan senang dan semangat dalam belajar. Motivasi belajar akan efektif bila dilakukan dengan memperhatikan kebutuhan siswa, model pembelajaran yang bervariasi juga dapat memberikan penguatan dan memberikan motivasi pada siswa.

Berdasarkan hasil observasi siswa dan wawancara dengan guru pengampu IPA di SMP Negeri 2 Tempel Sleman, selama kegiatan PPL yang dilaksanakan pada 15 Juli 2016 hingga 15 September 2016 serta studi pendahuluan pada tanggal 21 Juli 2016 di kelas VIII E, diketahui terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran di dalam kelas yaitu motivasi belajar siswa rendah, terlihat ketika pembelajaran berlangsung mereka cenderung sangat aktif tetapi aktif dalam hal lain, bukan terfokus pada pembelajaran yang sedang berlangsung. Komunikasi antara siswa dengan guru kurang

terbangun, mengakibatkan tidak adanya *feedback* (umpan balik) antara materi yang diajarkan dengan pemahaman konsep yang diterima oleh siswa, sehingga pembelajaran kurang terkelola dengan baik. Selain itu penggunaan media yang kurang tepat dan model pembelajaran yang kurang bervariasi membuat pembelajaran kurang menarik bagi siswa. Hasil nilai ulangan harian masih rendah, belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sekolah yaitu 75.

Dilihat dari faktor utama penyebab kurangnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA, maka perlu usaha untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan tindakan kelas (*classroom action*) dengan adanya variasi model pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan juga menyenangkan. Adanya model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, siswa cenderung akan aktif sesuai *passion* mereka yaitu olahraga, tetapi juga tidak meninggalkan kebermaknaan tujuan pembelajaran IPA yang akan dicapai.

Model pembelajaran yang cocok yaitu pembelajaran model *cooperative learning* tipe TGT. Model kooperatif TGT merujuk pada pembelajaran yang menekankan kerjasama tim dan menambahkan dimensi kesenangan dengan penggunaan suatu *games*. Suasana yang kompetitif sportif sesuai dengan karakteristik siswa pada kelas olahraga karena mengandung unsur permainan yang menyenangkan, melibatkan siswa secara aktif dan pemberian penghargaan. Media yang digunakan berupa media puzzle. Permainan puzzle dipilih karena materi yang diambil kebanyakan berupa gambar struktur jaringan dan organ tumbuhan, sehingga

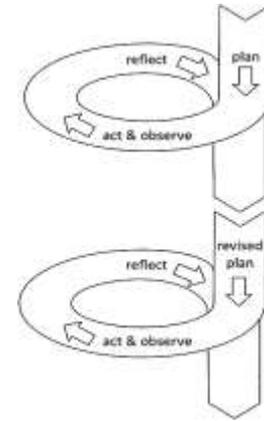
diperlukan adanya gambar agar siswa lebih mudah mengingat apa yang dipelajarinya dan untuk mengembangkan pemikiran kognitif siswa dengan permainan puzzle. Media permainan puzzle juga mempunyai manfaat yaitu, membuat pembelajaran lebih menarik perhatian siswa, memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran IPA; siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga ikut beraktivitas; mengasah otak, melatih siswa untuk mengasah otak dan memecahkan masalah. Maka model pembelajaran ini dapat menumbuhkan motivasi dan juga hasil belajar siswa. *“Motivation is an essential condition of learning”*. Hasil belajar akan optimal, kalau ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil juga pelajaran itu (Sardiman, 2005: 84).

Berdasarkan hal di atas, maka dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dengan metode puzzle pada pembelajaran IPA.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), terdiri dari tahap perencanaan, tindakan dan observasi serta refleksi.



Gambar 1. Siklus PTK Model Kemmis dan Mc Taggart (Hopkins, 2011: 92)

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan bulan Januari 2017 sampai Maret 2017, di SMP Negeri 2 Tempel.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII E SMP Negeri 2 Tempel Sleman yang berjumlah 32 siswa, terdiri dari 23 siswa laki-laki dan 9 orang siswa perempuan.

Prosedur

Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus terdiri dari tahap perencanaan, tindakan dan observasi serta refleksi. Tahap perencanaan terdiri dari kegiatan awal yaitu pembuatan perangkat pembelajaran, instrumen penelitian, pembuatan media puzzle, dan menentukan indikator keberhasilan dalam penelitian. Selanjutnya pada tahap tindakan dan observasi dilakukan dengan menggunakan pembelajaran kooperatif TGT, terdiri dari presentasi kelas, pembentukan tim TGT, *games* puzzle, turnamen puzzle, dan penghargaan kelompok. Tahap terakhir adalah refleksi, untuk merefleksikan implementasi tindakan dengan hasil observasi yang telah dilakukan.

Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Terdapat beberapa instrumen pada penelitian ini, seperti lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT, lembar angket motivasi belajar, dan lembar soal tes. Teknik pengumpulan data melalui observasi, catatan harian, dan dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Analisis Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournamen* (TGT)

Skor yang diperoleh dari hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT dianalisis menggunakan persamaan berikut.

$$\%keterlaksanaan = \frac{\sum \text{aspek pembelajaran TGT yang terlaksana}}{\sum \text{aspek pembelajaran TGT}} \times 100\%$$

Kemudian untuk hasil analisis tersebut dikonversi menjadi data kualitatif untuk mempermudah dalam memahami hasilnya, disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

No	Persentase (%)	Kategori
1	80<X≤100	Sangat Baik
2	60<X≤80	Baik
3	40<X≤60	Cukup
4	20<X≤40	Kurang
5	0<X≤20	Sangat Kurang

(Diadaptasi dari Eko Putro Widoyoko, 2009: 242)

2. Analisis Motivasi Belajar Siswa

Hasil angket motivasi belajar siswa dianalisis dengan menggunakan rumus.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan

NP = nilai persentase ketercapaian motivasi belajar siswa

R = skor total seluruh poin yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum dari jumlah seluruh poin

(Ngalim Purwanto, 1994: 103)

Menghitung persentase motivasi belajar siswa secara keseluruhan

$$NP = \frac{\sum R}{\sum SM} \times 100\%$$

Keterangan

NP = nilai persen

R = jumlah skor total seluruh poin yang diperoleh siswa dalam satu kelas

SM = jumlah skor maksimum dari jumlah seluruh poin dalam satu kelas

3. Analisis Tes Hasil Belajar Kognitif

Hasil tes dianalisis menggunakan rumus.

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

F = jumlah siswa yang mencapai KKM

N = jumlah seluruh siswa

(Ngalim Purwanto, 1994: 103)

Hasil tes berupa *pretest* dan *posttest* dianalisis dengan rumus gain skor.

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{pretest}}$$

Kemudian untuk hasil analisis ditentukan peningkatan nilai hasil belajar kognitif berdasarkan kriteria pada tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Peningkatan Nilai Hasil Belajar Kognitif

Batasan	Kategori
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

(Hake, 1999: 1)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Pembelajaran *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)* dengan Media Puzzle pada Pembelajaran IPA

a. Pra Kegiatan Pembelajaran

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, dilakukan perencanaan dan persiapan perangkat pembelajaran juga instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian.

b. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai tahapan sintak TGT, dimulai dari presentasi kelas berupa penjelasan materi struktur fungsi jaringan dan organ tumbuhan oleh guru. Kemudian dilakukan pembentukan tim TGT atau kelompok belajar dan bermain *games* puzzle. Siswa dibagi ke dalam delapan tim dengan masing-masing tim terdiri dari empat orang siswa. Selanjutnya diadakan *games* dan turnamen puzzle untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi kelas dan pelaksanaan kerja tim. Pemenang dari *games* dan turnamen mendapatkan penghargaan kelompok. Persentase keterlaksanaan pembelajaran siklus I sebesar 81,32% dan siklus II 92,6%.

2. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Hasil angket motivasi belajar siswa dianalisis untuk mengetahui rerata persentase skor motivasi belajar siswa pada setiap siklus. Motivasi belajar siswa dikatakan meningkat apabila skor persentase motivasi belajar dari keseluruhan siswa (32 siswa) mencapai 50%. Perbandingan persentase motivasi belajar siswa siklus I dan siklus II disajikan pada histogram di bawah ini.



Gambar 2. Histogram Perbandingan Hasil Motivasi Belajar Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan histogram pada gambar 2, terlihat peningkatan persentase motivasi belajar siswa dari siklus I sebesar 52,08% dan siklus II sebesar 54,68%. Peningkatan motivasi belajar siswa dikarenakan penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT. Pembelajaran dengan *games* membuat siswa bersemangat dalam belajar. Tahapan pembelajaran TGT berpengaruh pada indikator motivasi belajar, menyebabkan peningkatan motivasi belajar.

3. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif

Hasil tes pada setiap siklus dianalisis untuk mengetahui persentase sehingga diperoleh hasil seperti pada tabel 3.

Tabel 3. Perbandingan Hasil *Posttest* Pembelajaran IPA Siklus I dan Siklus II

Siklus	Tingkat Keberhasilan (nilai KKM)	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Kriteria Ketuntasan	Gain Skor	Kriteria Gain Skor
Siklus I	≥75	16	50	Tuntas	0,3	sedang
	<75	16	50	Tidak tuntas		
Siklus II	≥75	24	75	Tuntas	0,5	sedang
	<75	8	25	Tidak tuntas		
Jumlah		32				

Berdasarkan tabel 3 terlihat peningkatan hasil belajar kognitif atau siswa mencapai nilai KKM 75 pada siklus I dengan kriteria tuntas sebesar 50% (16 siswa) dan nilai gain skor kategori sedang. Siklus II mengalami peningkatan dengan kriteria tuntas sebesar 75% (24 siswa) dan nilai gain skor kategori sedang. Peningkatan hasil belajar siswa berhubungan dengan peningkatan motivasi belajar siswa. ketika siswa termotivasi untuk belajar dan senang dalam kegiatan pembelajaran akan berpengaruh pada peningkatan hasil belajarnya. Siswa akan lebih bersemangat untuk mendapatkan nilai yang tinggi.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan.

1. Penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dengan media puzzle pada pembelajaran ipa di kelas VIII E dibagi dalam dua tahap yaitu pra kegiatan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan sintak TGT yaitu presentasi kelas, pembentukan tim TGT, *games* puzzle, turnamen puzzle dan penghargaan kelompok. Persentase

keterlaksanaan pembelajaran siklus I sebesar 81,32% dan siklus II 92,6%.

2. Motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dengan persentase motivasi belajar pada siklus I sebesar 52,08% dan siklus II sebesar 54,68%.
3. Hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan, persentase ketuntasan pada siklus I sebesar 50% (16 siswa) dengan nilai gain skor 0,3 dalam kategori sedang dan siklus II sebesar 75% (24 siswa) dengan nilai gain skor 0,5 dalam kategori sedang.

Saran

1. Memperbanyak siklus untuk mendapatkan hasil yang maksimal.
2. Dapat dikembangkan lagi untuk pembelajaran pada materi lain agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Pengelompokan siswa sesuai dengan prestasi siswa di kelas, agar heterogen.

DAFTAR PUSTAKA

- Eko Putro Widoyoko. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hake, Richard R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. Diakses tanggal 4 Oktober 2016, jam 19.35 WIB dari <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>
- Hopkins, David. (2011). *Panduan Guru: Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ngalim, Purwanto. (1994). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakary.
- Sardiman. 2005. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.