

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR IPS MELALUI MODEL TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) PADA SISWA KELAS IV

IMPROVEMENT LEARNING MOTIVATION IN SOCIAL STUDIES OF 4TH GRADE STUDENTS THROUGH TGT MODEL (TOURNAMENT TEAMS GAMES)

Oleh: Nurma Cahyani, Universitas Negeri Yogyakarta
nurmachyani@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar IPS menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Jenis penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyek penelitian adalah siswa SD kelas IV. Teknik analisis data adalah dekriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan pra siklus jumlah siswa dengan klasifikasi motivasi belajar skor tinggi hanya 47%. Lalu pada siklus I motivasi belajar siswa kelas IVB yang mencapai kriteria keberhasilan meningkat menjadi 68%, sedangkan hasil akhir siklus II motivasi belajar siswa kelas yang mencapai kriteria keberhasilan telah mencapai 94%, sehingga pada siklus II motivasi kelas sudah mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebanyak $\geq 75\%$ jumlah siswa yang hadir mencapai skor skala dengan klasifikasi tinggi.

Kata kunci: motivasi belajar IPS, TGT (*Teams Games Tournament*)

Abstract

The research aims to knowing the improvement of learning motivation in social studies throught TGT (Teams Games Tournament) learning model. The type of this research was classroom action research (CAR). The subjects were students grade IV. Technique of data collection used scale and the data analysis used quantitative descriptive technique. The result of pre-action, shows that students who classified as highly motivated students only 47%. Then, the learning motivation that reach the goal increased to 68% in the first cycle, meanwhile the final result of the second cycle became 94% for the learning motivation that reach the goal. Thus, the learning motivation has been reached the criteria of the research specially ≥ 75 of the students got questionnaire score with high classification.

Keywords: social studies learning motivation, TGT (Teams Games Tournament)

PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk yang dinamis, dan bercita-cita ingin meraih kehidupan yang cemerlang, sejahtera, bermanfaat dan bahagia. Namun cita-cita tersebut tidak mungkin tercapai dan terwujud jika manusia itu sendiri tidak berusaha seoptimal mungkin dalam meningkatkan kemampuannya. Proses meningkatkan kemampuan bisa diperoleh melalui proses kependidikan, karena pendidikan merupakan sebuah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta

didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki keterampilan yang diperlukan (UU No. 20 Tahun 2003). Pendidikan menjadi salah satu kebutuhan utama dan terutama dalam kehidupan era masa sekarang ini.

Pemerintah selalu berupaya untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan. Peningkatan kualitas dan mutu pendidikan salah satunya dilakukan dengan menyempurnakan proses belajar mengajar. Agar mencapai tujuan proses belajar mengajar, harus ada kerja sama yang baik antara guru dan siswa.

Faktor yang mempengaruhi proses belajar mengajar meliputi faktor dari dalam dan dari luar individu (Syarifuddin, 2015: 127). Faktor dari dalam individu antar lain IQ, motivasi belajar dan ketekunan, sedangkan faktor dari luar individu antara lain dukungan guru, metode pembelajaran guru, serta model mengajar guru dalam melaksanakan pembelajaran. Kedua faktor tersebut harus saling seimbang guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran pada tingkat Sekolah Dasar (SD). Pembelajaran IPS menurut Trianto (2010: 171) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial. Mutu pembelajaran IPS sangat ditentukan oleh cara guru mengelola pembelajaran IPS. Berangkat dari hal tersebut, maka dapat dirumuskan mutu pembelajaran IPS di SD sangat menentukan mutu dan kualitas siswa dalam penguasaan materi IPS dan manfaatnya di masyarakat. Kualitas pembelajaran yang baik berguna untuk mengembangkan keterampilan dan sikap sosial siswa guna mencapai mutu dan kualitas di dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran IPS banyak diperlukan variasi dalam penggunaan model pembelajaran, baik dalam model pembelajaran, media, maupun sumber belajar. Penggunaan model pembelajaran yang bervariasi dapat menarik dan menumbuhkan motivasi siswa. Keberhasilan pembelajaran IPS tergantung dari keberhasilan

dalam memotivasi siswa untuk secara intensif mengikuti proses belajar mengajar. Sedangkan proses belajar mengajar tidak akan berhasil tanpa adanya sarana prasarana, kurikulum, media, dan sumber belajar.

Motivasi belajar yang baik yaitu motivasi yang tumbuh dalam diri siswa dan disadari oleh siswa. Namun motivasi dari dalam diri, tidak terlepas dari cara yang dapat memberikan dorongan dari luar. Menurut Sardiman (2007: 92-95), cara menumbuhkan motivasi belajar yaitu dengan memberi angka, hadiah, saingan/kompetisi, *ego-involvement*, memberikan ulangan, mengetahui hasil pekerjaan, pujian, hukuman, hasrat untuk belajar, minat dan tujuan yang diakui.

Secara teori, ciri-ciri peserta didik yang memiliki motivasi tinggi ditandai dengan banyak hal, yaitu ulet menghadapi tugas dan kesulitan, menunjukkan minat dan perhatian yang tinggi, lebih senang bekerja mandiri, cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin, memiliki rasa percaya diri, memiliki semangat dan tanggung jawab yang tinggi, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi (Sardiman, 2007: 83).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tanggal 15 sampai 19 Oktober 2018 kepada guru kelas IVB SD Negeri Tegalpanggung pada tahun ajaran 2018/2019 ditemukan adanya permasalahan dalam pembelajaran IPS. Motivasi belajar siswa kelas IVB di SD Negeri Tegalpanggung masih tergolong rendah. Hal ini ditandai dengan perhatian beberapa siswa yang tidak fokus pada guru saat pembelajaran di kelas. Siswa lebih banyak mencurahkan perhatian pada teman sebangku bahkan sibuk dengan aktivitasnya

sendiri. Beberapa siswa juga mudah menyerah saat mendapatkan tugas yang dianggap sulit, bahkan siswa kurang berusaha dalam menyelesaikan tugas tersebut, terlebih guru kurang memberikan kata-kata yang membuat siswa termotivasi.

Salah satu penyebab dari rendahnya motivasi belajar siswa yaitu guru belum menggunakan model pembelajaran yang menarik/variatif. Hal tersebut didukung dengan fakta yang ada di lapangan, bahwa metode ceramah lebih mendominasi pembelajaran di kelas. Pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan proses pembelajaran yang disesuaikan dengan tahapan siswa usia 7-12 tahun (praoperasional konkret) yaitu tahap bermain. Salah satu contoh model pembelajaran menggunakan permainan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang dilakukan tanggal 18 Oktober 2018, rendahnya motivasi belajar siswa, disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya (1) kurangnya motivasi diri dari siswa, (2) sebagian siswa membutuhkan waktu yang cukup lama untuk dapat termotivasi dalam belajar, (3) siswa kurang fokus dalam kegiatan belajar mengajar, (4) siswa merasa bosan, dan (5) pembelajaran belum menggunakan penggunaan model pembelajaran yang variatif.

Hasil wawancara dengan siswa, disimpulkan (1) siswa masih menganggap bahwa belajar itu tidak lebih menyenangkan dari bermain, (2) siswa belum terbiasa menerima motivasi dari guru, (3) siswa merasa bosan dengan model pembelajaran yang digunakan

guru. Ini menunjukkan bahwa tidak adanya motivasi dari siswa untuk mengikuti pembelajaran IPS. Permasalahan yang dialami siswa terkait motivasi belajar IPS di kelas IVB SD Negeri Tegalpanggung masih tergolong rendah. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru kurang memberikan model pembelajaran yang memacu siswa untuk lebih semangat dalam bersaing. Hal itu yang membuat siswa merasa bosan dalam pembelajaran, sehingga belajarnya kurang termotivasi.

Pada saat dilakukan observasi di dalam kelas, guru hanya memberikan respon kepada siswa yang memperhatikan atau bertanya saja, kurang memperhatikan siswa secara keseluruhan. Masih ditemukan siswa yang tidak ada semangat sama sekali untuk belajar, dibuktikan dengan siswa tersebut tidak mau menulis dan malas. Selain itu, guru masih dominan menggunakan ceramah sebagai metode pembelajarannya dan mengacu pada buku guru dan buku siswa dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru belum banyak menggunakan variasi model pembelajaran, namun guru terkadang menggunakan model pembelajaran STAD namun pelaksanaannya masih sangat sederhana dan belum sesuai dengan sintaks. Dalam pelaksanaannya, metode ceramah masih mendominasi pembelajaran, namun diselingi metode lain seperti diskusi dan penugasan.

Perilaku siswa yang malas-malasan dan kurang semangat membutuhkan sebuah dorongan dari guru. Dorongan itu berupa motivasi yang berasal dari dalam diri siswa ataupun dari luar diri siswa, sebagai contoh lingkungan belajar, guru, maupun teman

sebayanya. Motivasi belajar siswa sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pengamatan di lapangan, model pembelajaran yang dipakai guru masih belum banyak variasi. Penggunaan model pembelajaran STAD yang dilakukan masih sederhana, walaupun dalam pelaksanaannya sudah sesuai sintaks. Karakteristik siswa kelas IVB di SD Negeri Tegalpanggung pada tahap praoperasional konkret sesuai dengan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan serta latar belakang siswa yang heterogen mengajarkan siswa untuk saling kerjasama dan toleransi terhadap keberagaman, sehingga sesuai jika menggunakan model pembelajaran yang kooperatif/kelompok. Karakteristik materi pelajaran pada semester II pada pelajaran bermuatan IPS cenderung memerlukan banyak diskusi terkait dengan kondisi sosial yang ada.

Mengingat luasnya penyebab rendahnya motivasi belajar siswa pada proses pembelajaran, peneliti memilih membatasi penyebab pada model pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar. Guru dalam mengajar perlu memahami dan memiliki keterampilan untuk mengembangkan metode dan model pembelajaran yang efektif, aktif, kreatif, dan menyenangkan (Mulyatiningsih, 2013: 27). Model belajar yang dapat menumbuhkan antusiasme dan motivasi siswa yaitu model belajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba dan mengalami langsung apa yang dibelajarkan.

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dibutuhkan model pembelajaran

kooperatif dan menyenangkan. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan yaitu model TGT (*Teams Games Tournament*). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Taniredja (2011: 72-73) yang mengemukakan bahwa salah satu kelebihan TGT yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Menurut Trianto (2011: 83), *Teams Games Tournament* merupakan salah satu teknik pembelajaran dalam model pembelajaran kooperatif (*cooperatif learning*). Teknik ini dikembangkan pertama kali oleh David de Vries dan Keath Edward pada tahun 1995. Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim. Model pembelajaran kooperatif yang satu ini memiliki tujuan untuk melatih siswa agar dapat bekerja sama sekaligus memiliki rasa kompetitif yang positif. Kerja sama di sini akan tampak dalam kelompok kecil, sedangkan kompetisinya akan terlihat dalam kelompok besar yaitu ketika siswa berkompetisi dengan kelompok lain.

Kelebihan model pembelajaran TGT menurut Taniredja (2012: 72-73): a) dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya; b) rasa percaya diri siswa menjadi tinggi; c) motivasi belajar siswa bertambah; d) pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran; dan e) kerjasama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Pembelajaran menggunakan model TGT ini akan menumbuhkan motivasi dan antusiasme, antar kelompok besar akan merasa tertantang untuk lebih mengungguli kelompok lawan.

Subyek dan Obyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IVB SD Negeri Tegalpanggung yang berjumlah 21 siswa terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Sedangkan obyek penelitian ini adalah motivasi belajar IPS menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).

Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan rancangan yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart. Pardjono, dkk (2007: 22) menyatakan, PTK model Kemmis dan Mc. Taggart menggunakan empat komponen penelitian dalam setiap langkah. Penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc. Taggart memiliki empat tahapan dalam setiap siklusnya, yaitu tahap perencanaan (*plan*), tahap pelaksanaan tindakan (*act*) dan tahap observasi (*observe*), dan tahap refleksi (*reflect*) (Arikunto, 2013: 132).

1. Perencanaan (*plan*)

Peneliti menyiapkan hal-hal yang dibutuhkan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT. Hal-hal tersebut meliputi: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan skala motivasi belajar IPS berikut lampirannya, soal tes evaluasi, lembar observasi, dan gambaran model pembelajaran TGT yang meliputi petunjuk, teknis, dan langkah-langkahnya.

2. Tindakan dan observasi (*act and observe*)

Tindakan pada penelitian ini mengacu pada rancangan yang telah dibuat. Pada penelitian ini, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas.

Dengan demikian, akan muncul dorongan yang kuat atau motivasi dalam diri siswa untuk lebih rajin belajar agar dapat memenangkan *games* yang ada. Selain untuk memotivasi belajar siswa saat pembelajaran, siswa juga tidak mudah bosan, karena dalam TGT ini siswa diajak untuk bermain sambil belajar. Hal ini sejalan dengan tahap perkembangan anak sekolah dasar dalam masa bermain.

Dengan adanya berbagai permasalahan dilapangan, peneliti tertarik untuk mengetahui tentang bagaimana proses peningkatan motivasi belajar IPS menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) pada siswa kelas IV.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lia Wahidah tahun 2016 dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 06 Metro Barat. Hasil ini menunjukkan terdapat kesamaan mengenai variabel yang diteliti yaitu model TGT.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bersifat kolaboratif. Artinya, adanya kerjasama antara peneliti dengan guru kelas IVB SD Negeri Tegalpanggung dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Tegalpanggung, Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2018/2019 di kelas IV pada bulan Januari-Februari 2019.

Guru kelas berperan sebagai pelaksana, sedangkan peneliti berperan sebagai observer. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan lembar keterlaksanaan model pembelajaran TGT. Peneliti juga mendokumentasikan kegiatan pembelajaran dalam bentuk foto.

3. Refleksi (*reflect*)

Refleksi merupakan kegiatan analisis data yang telah terkumpul dari hasil skor skala motivasi belajar IPS dan hasil keterlaksanaan penggunaan model pembelajaran TGT. Pada tahap refleksi, peneliti menggali berbagai kekurangan yang terjadi selama kegiatan pembelajaran dan apa yang harus diperbaiki. Hasil refleksi siklus I digunakan untuk menentukan langkah penelitian selanjutnya.

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini meliputi: 1) skala motivasi, 2) observasi, dan 3) dokumentasi. Sedangkan instrument pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini meliputi: 1) lembar keterlaksanaan model pembelajaran TGT, dan 2) skala motivasi belajar IPS.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil skor skala motivasi belajar IPS siswa. Sedangkan hasil observasi keterlaksanaan penggunaan model pembelajaran TGT dianalisis secara deskriptif kualitatif. Tingkat motivasi belajar siswa

tersebut ditentukan dengan cara menurut Azwar (2014: 147) sebagai berikut.

- 1) Menghitung satuan deviasi standar (σ) dengan rumus:

$$\sigma = \frac{1}{6}(\text{skor maksimum ideal} - \text{skor minimum ideal})$$

- 2) Menentukan kategori penilaian

Tabel 1. Kriteria Kategori Penilaian

Rentang Skor Kuantitatif	Kategori
$\mu \leq -1,5 \sigma$	Sangat Rendah
$-1,5 \sigma < \mu \leq -0,5 \sigma$	Rendah
$-1,5 \sigma < \mu \leq +0,5 \sigma$	Sedang
$+1,5 \sigma < \mu \leq +1,5 \sigma$	Tinggi
$+1,5 \sigma < \mu$	Sangat Tinggi

Sumber: Azwar (2017: 148)

- 3) Proporsional distribusi skor



Hasil skor skala motivasi belajar IPS siswa pada kelas IVB SD Negeri Tegalpanggung yang telah dijumlahkan diklasifikasikan menurut kriteria kategori penilaian, sehingga dengan analisis data tersebut ketuntasan berdasarkan kriteria keberhasilan motivasi belajar IPS siswa kelas IVB SD Negeri Tegalpanggung pada siklus I dapat diketahui.

Kriteria Keberhasilan Tindakan

Penelitian motivasi belajar IPS menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) ini dikatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% dari jumlah siswa yang hadir mendapat skor dengan kategori minimal klasifikasi tinggi sesuai harapan. Apabila kriteria tersebut tercapai maka siklus

dihentikan dan dapat dilakukan analisis data penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
Siklus I

Berdasarkan penelitian pada siklus I, telah terjadi peningkatan skor skala motivasi belajar IPS pada siswa kelas IVB di SD NegeriTegalpanggung. Persentase ketuntasan pada siklus I pertemuan pertama dan pertemuan kedua diambil nilai rata-ratanya, sehingga dapat diketahui skor skala motivasi belajar IPS siswa pada siklus I. hasil skor skala motivasi belajar IPS siswa pada siklus I dapat dipaparkan pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Skala Motivasi Belajar IPS Siswa Siklus I

Keterangan	Skor
	Siklus I
Jumlah Skor Tertinggi	91
Jumlah Skor Terendah	60
Rerata Jumlah Skor	74,421
Persentase (%) Ketercapaian	13/19 x 100%= 68%

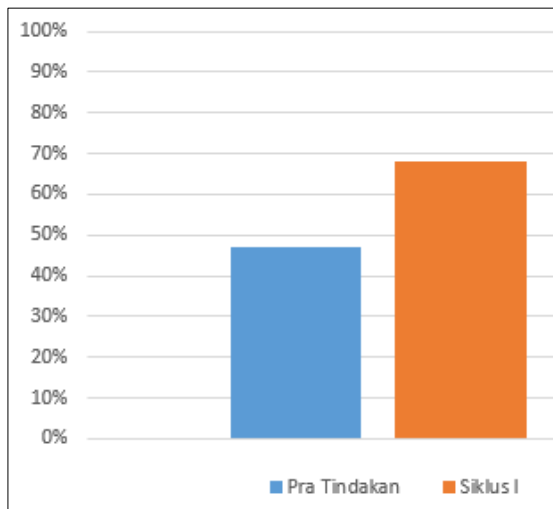
Berdasarkan siklus I yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa nilai tertinggi siswa adalah 91 dan nilai terendah siswa adalah 60. Hasil rata-rata jumlah skor skala motivasi belajar IPS kelas IVB adalah 74,421. Terdapat 6 dari 19 siswa yang hadir belum dapat mencapai kriteria ketuntasan yaitu skor skala mencapai kualifikasi tinggi, sedangkan sedangkan 13 siswa lain mampu mencapai kriteria ketuntasan yang ditentukan. Dari data tersebut dapat dihitung bahwa hanya 68% dari

Kriteria keberhasilan tindakan pada hasil skala motivasi belajar IPS siklus I belum tercapai. Tetapi hasil skala motivasi belajar IPS siswa siklus I telah meningkat secara perlahan jika dibandingkan dengan Pra Tindakan. Berikut tabel hasil skala motivasi belajar IPS pra tindakan dan siklus I.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Skala Motivasi Belajar IPS Pra Tindakan dengan Siklus I

Keterangan	Skor	
	Pra Tindakan	Siklus I
Jumlah Skor Tertinggi	88	91
Jumlah Skor Terendah	59	60
Rerata Jumlah Skor	70,947	74,421
Persentase (%) Ketercapaian	9/19 x 100% = 47%	13/19 x 100% = 68%

Berdasarkan tabel di atas, kriteria keberhasilan tindakan pada penelitian ini belum tercapai. Tetapi pada siklus I terjadi peningkatan persentase ketercapaian yang sebelumnya pada Pra Tindakan sebesar 47% meningkat menjadi 68% pada siklus I. berikut diagram hasil skala motivasi belajar IPS siswa Siklus I.



Gambar 1. Diagram Persentase Ketercapaian Skala Motivasi Belajar IPS Siklus I

Siklus II

berdasarkan penelitian pada siklus II, hasil skala motivasi belajar IPS siklus II dapat dipaparkan pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Skala Motivasi Belajar IPS Siklus II

Keterangan	Skor
	Siklus II
Jumlah Skor Tertinggi	96
Jumlah Skor Terendah	67
Rerata Jumlah Skor	80,529
Persentase (%) Ketercapaian	16/17 x 100% = 94%

Berdasarkan siklus II yang telah dilakukan menunjukkan bahwa nilai tertinggi siswa adalah 96 dan nilai terendah siswa adalah 67. Hasil rata-rata jumlah skor skala kelas IVB adalah 80,529. Sejumlah 16 siswa yang hadir dapat mencapai kriteria ketuntasan yaitu skor skala mencapai kualifikasi tinggi dan atau Sangat Tinggi, hanya seorang siswa yang belum memenuhi kriteria skor skala mencapai kriteria tinggi. Dari data tersebut dapat dihitung bahwa 94% jumlah siswa yang mampu memenuhi kriteria

ketuntasan dengan 16 dari 17 siswa yang hadir mencapai skor skala dengan klasifikasi tinggi dan sangat tinggi. Artinya, persentase tersebut sudah memenuhi Kriteria Keberhasilan Tindakan.

Apabila hasil skala motivasi belajar IPS siklus II dibandingkan dengan Pra Tindakan dan Siklus I terlihat peningkatannya secara signifikan. Secara lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Perbandingan Hasil Skala Motivasi Belajar IPS Siswa Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

Keterangan	Skor		
	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
Jumlah Skor Tertinggi	88	91	96
Jumlah Skor Terendah	59	60	67
Rerata Jumlah Skor	70,947	74,421	80,529
Persentase (%) Ketercapaian	9/19 x 100% = 47%	13/19 x 100% = 68%	16/17 x 100% = 94%

Berdasarkan tabel di atas, telah terjadi peningkatan persentase ketercapaian yang signifikan. Hasil skor skala menunjukkan bahwa pada siklus I jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan adalah 68%. pada siklus II hasil skor skala meningkat 26%, sehingga menjadi 94%. Dari hasil siklus II dapat dikatakan bahwa 16 dari 17 siswa yang hadir telah mencapai skor skala dengan klasifikasi tinggi dan Sangat Tinggi. Untuk memperjelas tabel di atas, berikut disajikan diagram persentase ketercapaian hasil skala motivasi belajar IPS siswa pada siklus II jika

dibandingkan dengan Pra Tindakan dan Siklus

I.

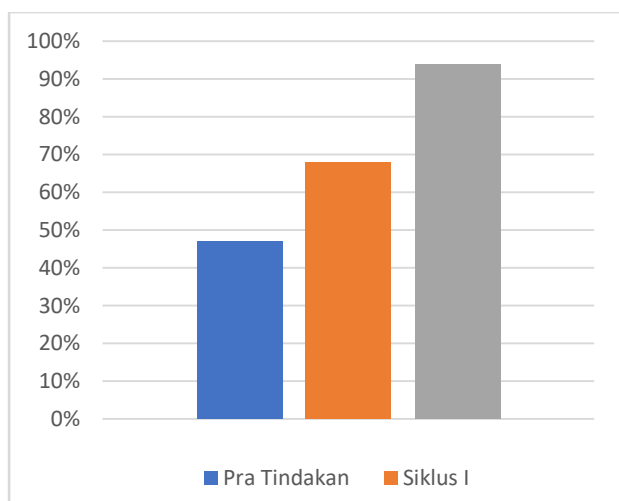


Diagram 2. Diagram Perbandingan Persentase Ketercapaian Hasil Skala Belajar IPS Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II.

Respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan model TGT sangat baik, keaktifan siswa juga baik, bahkan teman-teman dibelakang mendukung agar teman terdepan berani dan mampu menjawab soal dengan benar agar memperoleh skor. Pada saat pelaksanaan permainan, semua siswa fokus membaca soal yang ada di layar LCD, tidak ada siswa yang mengganggu temannya hal ini sejalan dengan pendapat Taniredja (2011: 72-73) yang menyatakan kelebihan pembelajaran menggunakan model TGT yaitu perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil. Selain itu, pada pelaksanaan belajar dalam kelompok, permainan, dan turnamen siswa dalam kelompoknya saling mendukung dan berebut saling cepat dalam mengangkat bendera walaupun siswa kurang yakin dengan jawabannya, namun berani untuk mengangkat bendera tinggi-tinggi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Taniredja (2011: 72-73) yang

Peningkatan Motivasi Belajar (Nurma Cahyani) 473 menyatakan bahwa rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi dan motivasi belajar siswa bertambah. Hal serupa juga disampaikan Sudjana (2000: 10) yang mengemukakan bahwa kelebihan model pembelajaran TGT salah satunya yaitu motivasi belajar lebih tinggi.

Guru melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT sudah sesuai dengan langkah-langkah penggunaan yang dikembangkan oleh Shoimin (2014: 204-205). Pelaksanaan TGT disetiap langkahnya, yaitu pada semua tahapan saling berkesinambungan untuk membentuk keaktifan siswa, dibuktikan dengan keantusiasan siswa dalam mengikuti permainan dan turnamen; toleransi dan kerjasama antar siswa meningkat dibuktikan dengan adanya diskusi pada saat belajar dalam kelompok yang terdiri dari karakteristik yang berbeda (heterogen); selama proses pembelajaran siswa terpacu untuk bersaing mengumpulkan skor kelompok tanpa diberi tahu mengenai pemberian reward diakhir pembelajaran, sehingga siswa benar-benar ingin memenangkan turnamen.

Selain itu, pada saat belajar dalam kelompok siswa mengerjakan LKPD dengan bekerja sama, dengan sungguh-sungguh hingga selesai, apabila terdapat kesulitan mereka diskusikan. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sardiman (2007: 83) yang mengatakan bahwa ciri-ciri siswa dengan motivasi belajar yang tinggi antara lain tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, dan menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah. Dari semua tahapan yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi siswa

meningkat dengan adanya sebuah persaingan yang dilakukan siswa secara langsung.

Berangkat dari hasil penelitian mengenai hasil skor skala yang mengalami peningkatan dari pra siklus (47%) meningkat pada siklus I (68%) kemudian meningkat lagi pada siklus II dengan hasil (94%). Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar IPS siswa kelas IVB SD Negeri Tegalpanggung sudah mengalami peningkatan signifikan dan telah memenuhi kriteria keberhasilan yang diharapkan, yaitu $\geq 75\%$ jumlah siswa mencapai skor skala dengan klasifikasi tinggi dan siklus boleh dihentikan.

Berdasarkan peningkatan hasil skor skala di atas, penelitian ini sesuai dengan kajian teori yang telah dibahas, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, seperti pendapat yang disampaikan oleh Taniredja (2011: 72-73) yang mengemukakan bahwa kelebihan pembelajaran dengan menggunakan model TGT antara lain siswa memiliki kebebasan berpendapat, rasa percaya diri menjadi lebih tinggi, perilaku mengganggu terhadap siswa lain lebih kecil, dan motivasi belajar siswa bertambah. Hal serupa juga disampaikan oleh Sujana (2010: 10) yang mengemukakan bahwa kelebihan TGT antara lain mengedepankan penerimaan terhadap individu, proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan siswa, meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi, hasil lebih baik serta motivasi belajar lebih tinggi. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran pada penelitian ini, model pembelajaran TGT memberikan kesan yang menarik kepada siswa, siswa merasa

tertantang dengan perolehan skor baik individu maupun kelompok, proses pembelajaran tidak monoton dengan kegiatan penyajian kelas, belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), turnamen (*tournament*), dan penghargaan kelompok.

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar IPS siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) di kelas IVB SD Negeri Tegalpanggung. Berikut hasil penelitian pada setiap langkah pelaksanaan TGT dalam proses belajar mengajar. (1) Penyajian kelas (*class presentation*) siswa dibiasakan untuk toleransi dan kerjasama dengan antar anggota kelompok; (2) Belajar dalam kelompok (*teams*) dapat saling menjadi tutor sebaya, sehingga ada motivasi dari siswa yang kurang untuk lebih memahami dan belajar pada yang lebih pintar; (3) Permainan (*games*) antar kelompok saling terpacu untuk menjawab soal lebih banyak sehingga skor kelompok akan terkumpul; (4) Turnamen (*tournament*) siswa antusias dan saling mendukung siswa lain dalam kelompoknya agar menjawab soal dengan lebih baik dan benar; dan (5) Pemberian Hadiah (*reward*) adanya pemberian hadiah ini, motivasi siswa menjadi meningkat dan terpacu untuk menjawab soal dengan benar, sehingga ada kemauan untuk belajar di pembelajaran berikutnya. Siswa secara spontan ingin pelaksanaan TGT berkelanjutan, hal tersebut menunjukkan bahwa motivasi siswa tumbuh secara internal dengan adanya stimulus dari luar,

dengan adanya permainan, turnamen, dan pemberian hadiah.

Implikasi

Penggunaan model pembelajaran TGT pada penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengadakan penelitian yang selanjutnya. Jika pada penelitian ini model pembelajaran TGT diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar IPS, maka ke depannya model pembelajaran TGT dapat diterapkan untuk penelitian dengan obyek penelitian yang berbeda.

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan, maka peneliti menyampaikan implikasi dari penelitian ini yaitu jika menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada pembelajaran IPS, maka akan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IVB SD Negeri Tegalpanggung.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan dalam pembahasan, maka saran yang dapat disimpulkan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

1. Bagi Guru
 - a. Jika guru ingin meningkatkan motivasi belajar siswa sebaiknya menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) pada proses pembelajaran dengan materi yang telah disesuaikan untuk pembelajaran secara kooperatif, sebagai contoh pada mata pelajaran IPS dan PPKn.
 - b. Jika siswa sudah mulai kurang memperhatikan pembelajaran/kurang fokus, guru dapat memberikan *ice*

2. Bagi Siswa

Pada proses pembelajaran, sebaiknya saat pelaksanaan turnamen siswa yang belum mendapat giliran menjawab tidak ramai sendiri agar tidak mengganggu jalannya turnamen.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik edisi revisi IV*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- _____. (2013). *Prosedur penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2014). *Metode penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. (2017). *Penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang ri no. 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional*.
- Mulyatiningsih, E. (2013). *Pengembangan model pembelajaran i* [online]. Tersedia: <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pe ngabdian/dra-endang-mulyaningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf> (27 November 2013)
- Pardjono, dkk. (2007). *Panduan penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: UNY.
- Sardiman, A. (2007). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Slavin, R. E. (2011). *Educational psychology: theory and practice 9th edition*. New Jersey: Person Education Inc.

Sudjana, N. (2000). *Strategi pembelajaran dalam pendidikan luar sekolah*. Bandung: Nusantra Press.

_____. (2009). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Andung: PT Remaja Rosdakarya.

Syarifuddin, A. (2011). TA' DIB. Vol. XVI No. 1 (diakses dalam <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/tadib/article/download/57/52> tanggal 26 Maret 2019 pukul 19.00)

Taniredja, T., dkk. (2011). *Model-model pembelajaran inovatif*. Bandung: Alfabeta.

Trianto. (2010). *Mendesain model pembelajaran inovatif – progresif*. Jakarta: Kencana.

_____. (2011). *Model pembelajaran terpadu konsep, strategi dan implementasinya dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.