

# MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*

Rini Astini

SMPN 3 Sukadana Kab. Kayong Utara

**Abstrak:** Motivasi dan Prestasi Belajar siswa/siswi kelas VII A SMP Negeri 3 Sukadana sangatlah rendah khususnya pada mata pelajaran Matematika. hal ini diditemukan saat pelaksanaan team theacing yang berkesimpulan bahwa masalah utama pada saat pelaksanaan pelajaran Matematika adalah semangat belajar dan kemampuan siswa masih sangat kuraan saat pembelajaran berlangsung. Untuk mengatasi kurangnya motivasi siswa dalam pelajaran matematika maka perlu usaha peningkatan motivasi dengan memberi variasi model pembelajaran yang bersifat Cooperative Learning yang menarik atau menyenangkan, yang melibatkan siswa, yang dapat meningkatkan aktivitas dan tanggung jawab siswa. Salah satunya adalah model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Setelah diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) selama 2 siklus penelitian tindakan kelas yaitu berupa peningkatan prestasi belajar dan motivasi siswa Pada siklus I dengan materi Operasi Hitung Bilangan Bulat rata-rata hasil nilai siswa 62,78. Pada siklus II dengan materi persegi rata-rata hasil nilai siswa 68,33.

**Keyword:** Team, Games, Tournament

## PENDAHULUAN

Matematika bagi sebagian besar siswa adalah mata pelajaran yang tidak disukai bahkan dibenci. Hasil survei sederhana yang dilakukan peneliti setiap awal tahun, jika ada pertanyaan mata pelajaran apa yang disukai siswa, maka jawabannya hampir 90 % siswa menjawab selain mata pelajaran matematika. Sebaliknya jika ditanya mata pelajaran apa yang tidak disukai, maka hampir 75 % menjawab matematika.

Celakanya fakta ini berlanjut sampai ditingkat pendidikan dan proses kegiatan belajar mengajar. Hal ini ditunjukkan oleh sikap siswa yang sebagian besar kurang antusias ketika pelajaran akan berlangsung, rendahnya respon umpan balik dari siswa terhadap pertanyaan dan penjelasan guru serta pemusatan perhatian terhadap pelajaran yang kurang, sebagian besar siswa pasif, mereka

tidak berani berbicara tentang apa yang sudah dan belum diketahui, konsep-konsep mereka benar atau salah sulit diketahui guru, meskipun guru telah berusaha menjelaskan materi dengan semaksimal mungkin. Berdasarkan dari sumber timbulnya, motivasi belajar matematika dibedakan menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik

### a. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari dalam diri siswa. Motivasi Intrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang didalamnya dimulai dan diteruskan berdasarkan suatu dorongan dari dalam diri dan secara mutlak berkaitan dengan aktifitas belajar matematika nya. Pada umumnya motivasi intrinsik lebih kuat dari pada motivasi ekstrinsik. Oleh karena itu

motivasi intrinsik sangat penting pada anak didik kita. Jangan hendaknya anak mau belajar matematika dan bekerja karena takut dimarahi, dihukum atau tidak lulus ujian (Ngalim Purwanto, 1996:82)

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar diri siswa. Motivasi ekstrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang didalamnya aktifitas belajar matematika dimulai dan diteruskan berdasarkan suatu dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktifitas belajar matematikanya. Dalam kegiatan belajar mengajar matematika, motivasi ekstrinsik juga sangat penting sebab keadaan siswa itu dinamis dan juga mungkin komponen-komponen lain dalam proses belajar matematika mengajar ada yang kurang menarik bagi siswa, sehingga diperlukan motivasi ekstrinsik.

Berbagai macam cara digunakan baik oleh sekolah maupun guru-guru dengan harapan dapat meningkatkan prestasi belajar matematika. Usaha-usaha tersebut antara lain dengan jam tambahan kelas IX, materi pengayaan kelas VII dan VIII dan bahkan guru-guru mengadakan kegiatan kelompok mengajar atau sering disebut dengan "team teaching". Pada kegiatan tersebut satu kelas diajar oleh dua orang guru dimana satu guru menjadi guru model (mengajar di depan kelas) dan satu orang guru menjadi observer (mengamati jalannya pelajaran di belakang siswa)

Namun demikian ternyata hasilnya belum optimal, ini ditunjukkan dengan ketuntasan belajar yang masih rendah. Hasil pengamatan lainnya adalah kurangnya motivasi belajar terhadap pembelajaran matematika antara lain:

1. Minat siswa terhadap matematika rendah
2. Kemampuan siswa rendah
3. Siswa beranggapan matematika sebagai pelajaran hapalan
4. Siswa tidak dilibatkan secara aktif
5. Guru kurang melaksanakan variasi kegiatan pembelajaran
6. Dukungan dari keluarga di rumah kurang

Untuk mengatasi kurangnya motivasi siswa dalam pelajaran matematika maka perlu usaha peningkatan motivasi dengan memberi variasi model pembelajaran yang bersifat *Cooperative Learning* yang menarik atau menyenangkan, yang melibatkan siswa, yang dapat meningkatkan aktivitas dan tanggung jawab siswa.

Banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar. Salah satunya adalah model pembelajaran dengan tipe "*Teams Games Tournament*" atau biasa disingkat TGT. Dalam TGT siswa melakukan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Dengan suasana permainan dalam pembelajaran maka diharapkan akan menarik dan menimbulkan efek rekreatif dalam belajar siswa. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Berdasarkan uraian di atas, upaya meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa pada kelas VII A SMP Negeri 3 Sukadana akan dilakukan penelitian yang berjudul "Upaya Peningkatan Motivasi dan

Prestasi Belajar Matematika pada Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Kelas VII A SMP NEGERI 3 Sukadana Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)”.  
Banyak siswa yang menganggap bahwa belajar matematika itu sulit, sehingga siswa cenderung kurang menyukai pelajaran matematika, bahkan mereka memiliki motivasi yang rendah dalam menekuni pelajaran matematika. Ketika pelajaran akan berlangsung, rendahnya respon umpan balik dari siswa terhadap pertanyaan dan penjelasan guru serta pemusatan perhatian terhadap pelajaran yang kurang, sebagian besar siswa pasif.

Dalam pembelajaran kooperatif siswa yang mengalami kesulitan bisa terbantu karena bisa belajar kepada teman sekelompoknya. Dalam pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siswa belajar dari sesama teman, bekerja sama dan saling membantu dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota yang lain bertanggungjawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskan.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Dengan demikian melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya bermuara pada meningkatnya prestasi belajar matematika siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Sukadana.

Permasalahan yang dibahas pada penelitian ini adalah Upaya Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika pada Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Kelas VII A SMP Negeri 3 Sukadana Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

## METODE

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada peserta didik kelas VII A semester genap pada mata pelajaran matematika di SMP Negeri 3 Sukadana Semester ganjil tahun pembelajaran 2016/2017.

Subyek penelitian pada kelas VII A ini berjumlah 36 siswa, terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan.

Penelitian tindakan kelas ini direncanakan dalam 3 siklus, yang tiap-tiap siklusnya mencakup tahapan berikut.

### 1. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan tindakan meliputi penyusunan rencana pembelajaran, membuat skenario pembelajaran dengan teknik *Teams Games Tournament* (TGT), membuat media permainan sesuai dengan tema dalam rencana pembelajaran dengan *Teams Games Tournament* (TGT) yang dilengkapi dengan petunjuk kegiatan dan aturan permainan, serta penyusunan alat-alat evaluasi tindakan.

### 2. Tindakan (*Acting*)

Implementasi tindakan atau pelaksanaan tindakan meliputi :

- a. Pembuatan kelompok-kelompok belajar yang terdiri dari empat orang siswa dengan kemampuan heterogen.
- b. Membagi petunjuk kegiatan atau aturan permainan pada tiap kelompok

- c. Siswa melaksanakan permainan sesuai dengan petunjuk kegiatan.
- d. Masing-masing anggota berkompetensi untuk mendapatkan nilai.

3. Pengamatan / Observasi (*Observing*)

Observasi pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara kolaboratif dengan menggunakan instrument monitoring yang telah direncanakan. Data tentang kondisi pembelajaran matematika diperoleh dari lembar observasi yang diisi observer. Data tentang tingkat kemajuan motivasi belajar matematika pada siswa diperoleh dari lembar angket yang diedarkan setelah kegiatan pembelajaran pada setiap siklus berakhir. Dan data tentang hasil belajar siswa diperoleh dari hasil evaluasi yang berupa tugas dan ulangan harian.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi dilakukan berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, hasil lembar pengamatan dan hasil diskusi dengan guru. Hasil refleksi digunakan untuk menentukan langkah-langkah tindakan berikutnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah: (1) Observasi (pengamatan) yaitu untuk mengetahui

situasi dan proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di kelas. (2) Angket (kueisoner) untuk memperoleh data motivasi belajar matematika siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Skor motivasi yang diukur dalam penelitian ini menggunakan angket model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*).

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus:

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = presentase

F = frekuensi yang sedang dicari presentasenya

N = jumlah frekuensi / responden

(Sudijono, 2005:40)

Dalam penelitian ini, keberhasilan penelitian apa bila hasil tes siswa sudah berada dalam tingkat yang ditetapkan. Dalam penelitian ini ketercapaian dapat dilihat dari interval dalam katagori baik ( interval nilai 60 – 79). Berikut ini distribusi interval nilai keberhasilan penelitian :

**Tabel 2**  
**Interval Nilai Keberhasilan Penelitian**

NO	Interval Nilai	Kelasifikasi
1	80,00 – 100	Sangat Baik
2	60,00 - 79,00	Baik
3	40,00 – 59,00	Cukup
4	20,00 – 39,00	Kurang
5	0,00 – 19,00	Sangat Kurang

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil**

**Siklus 1**

Kegiatan pembelajaran pada siklus I dilaksanakan sebanyak 1 kali pertemuan dan setiap pertemuan

berlangsung selama 2 jam pelajaran (2 x 45 menit).

a. Perencanaan dan Persiapan Tindakan

Perencanaan dan persiapan tindakan yang dilakukan peneliti meliputi:

- 1). Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi Operasi Hitung Bilangan Bulat.
- 2). Menyiapkan langkah-langkah pada model pembelajaran TGT
- 3). Menyiapkan lembar observasi pembelajaran
- 4). Menyiapkan LKS
- 5). Menyiapkan kartu soal untuk turnamen
- 6). Menyiapkan blangko nilai pada setiap meja kelompok dan blangko nilai kelompok.

b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I ini dilaksanakan satu kali pertemuan dengan langkah-langkah yaitu:

- 1) Guru menjelaskan materi tentang Operasi Hitung Bilangan Bulat.
- 2) Siswa membentuk kelompok belajar dan berdiskusi
- 3) Permainan (*game tournament*)
- 4) Penghargaan kepada kelompok.

Pada tahap ini, kegiatan pembelajaran dimulai dengan menjelaskan materi mengenai Operasi Hitung Bilangan Bulat dengan metode demonstrasi dan tanya jawab. Pada akhir penjelasan guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan kembali materi yang kurang dimengerti sebelum kegiatan diskusi kelompok dilaksanakan.

Setelah pemberian materi selesai dilaksanakan siswa dikelompokkan menjadi 9 (sembilan) kelompok dengan masing-masing beranggotakan 4 (orang) orang siswa sesuai dengan format pembentukan kelompok belajar siswa yang telah ditentukan pada Pra Kegiatan. Kemudian guru

membagikan LKS materi Operasi Hitung Bilangan Bulat untuk didiskusikan setiap kelompok.

Setelah diskusi kelompok selesai maka dilaksanakanlah pertandingan (*tournament*) dengan langkah-langkah (peraturan) sebagai berikut:

1) Setiap anggota kelompok memperoleh penomoran 1, 2, 3, 4, yang dipasang di dada masing-masing. Penomoran ini kemudian digunakan untuk menentukan anggota tim tersebut bermain pada meja turnamen. Misal pada kelompok Cinderella, salah satu anggota yang bernama Vina diberi nomor 1 oleh guru, ini berarti Vina akan bermain pada meja turnamen 1, Tanti yang diberi nomor 2, berarti akan bermain pada meja turnamen 2, demikian seterusnya.

2) Kelompok lain juga demikian, diberi penomoran oleh guru, sehingga semua anggota tim yang memperoleh nomor 1, akan bermain di meja turnamen 1, yang memperoleh nomor 2 akan bermain di meja turnamen 2, dan seterusnya.

3) Setiap meja turnamen terdiri dari 10 orang yang merupakan wakil dari kelompoknya masing-masing. Dalam setiap meja permainan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama.

4) Setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal, penulis skor dan pemain yang pertama yang akan menjawab soal dengan cara undian. Kemudian pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal. Untuk variasi, soal dapat di acak lebih dahulu oleh pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain. Selanjutnya soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan

penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal.

5) Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, maka pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam. Setelah itu pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang pertama kali memberikan jawaban benar.

6) Jika semua pemain menjawab salah maka kartu dibiarkan saja. Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan, dimana posisi pemain diputar searah jarum jam agar setiap peserta dalam satu meja turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal, penulis nilai, pemain, dan penantang.

(Disini permainan dapat dilakukan berkali-kali dengan syarat bahwa setiap peserta harus mempunyai kesempatan yang sama sebagai pemain, penulis nilai, penantang, dan pembaca soal).

7) Setelah semua kartu selesai terjawab atau karena waktu habis, setiap pemain dalam satu meja menghitung jumlah kartu yang diperoleh dan menentukan berapa skor yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan.

8) Selanjutnya setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya.

Setelah pertandingan berakhir dilakukan penghitungan skor kelompok untuk memberikan penghargaan kelompok. Adapun penghargaan kelompok dengan kriteria seperti tabel berikut ini:

**Tabel 3.**

<b>Kriteria Penghargaan Kelompok</b>	
<b>Nilai Kelompok</b>	<b>Predikat</b>
30 sampai 49	Tim Cukup
50 sampai 60	Tim Baik
61 ke atas	Tim Baik Sekali

Pelaksanaan pengamatan proses pembelajaran pada siklus ini, siswa sebagian besar antusias mengikuti pembelajaran, hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang menanggapi setiap pertanyaan yang diajukan oleh guru mengenai materi yang diajarkan yaitu materi Operasi Hitung Bilangan Bulat. Hal lain yang membuat siswa antusias, dari pemberitahuan sebelumnya bahwa nanti dalam pembelajaran ini ada kegiatan permainan. Bahkan sebagian siswa bertanya kepada peneliti permainan yang bagaimana yang membuatnya mereka penasaran.

Dalam diskusi kelompok terlihat kurangnya kerja sama dari setiap

anggota kelompok, meskipun dalam kegiatan pertandingan (*tournament*) siswa kelihatan aktif dan antusias dalam menjawab pertanyaan. Dalam pertandingan tersebut terlihat kurang tertib, hal ini karena banyaknya siswa yang kurang memahami langkah-langkah atau peraturan pertandingan sehingga banyak siswa yang bertanya kepada guru maksud dari langkah yang mereka jalankan.

Hasil evaluasi yang diperoleh oleh siswa setelah pelaksanaan model pembelajaran TGT ini menunjukkan hasil rata-rata kelas 62,78, hal ini bisa terlihat pada table berikut :

**Tabel 4**  
**Rekapitulasi Hasil Evaluasi Siswa**  
**Pada Pelaksanaan Siklus I**

NO	NILAI	FREKUENSI	JUMLAH	KETERANGAN
1	100	0	0	Rata-rata Kelas : 62.78
2	90	0	0	
3	80	6	480	
4	70	8	560	
5	60	14	840	
6	50	6	300	
7	40	2	80	
8	30	0	0	
9	20	0	0	
10	10	0	0	
11	0	0	0	
TOTAL		36	2260	

- d. Refleksi
- Dari hasil pengamatan mengenai diskusi kelompok terlihat kurangnya kerja sama dari setiap anggota kelompok, peneliti dan guru observer menyimpulkan bahwa hal ini dikarenakan ada beberapa anggota yang kurang bersemangat dalam belajar, hal ini ditunjukkan dengan hasil angket motivasi belajar sebagai berikut.

**Tabel 5**  
**Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa**  
**Pada Pelaksanaan Siklus I**

NO	KRETERIA	FREKUENSI	JUMLAH	PERSEN TASE	KET
1	4	15	60	41.67	Rata-rata Kelas : 3.19
2	3	14	42	38.89	
3	2	6	12	16.67	
4	1	1	1	2.78	
TOTAL		36	115		
Keterangan :					
Peningkatan Motivasi Belajar			Rata-rata Kelas		Keterangan
1 = Sangat Kurang			0-1,99		= Sangat Kurang
2 = Cukup			2,00-2,99		= Cukup
3 = Baik			3,00-3,99		= Baik
4 = Sangat Baik			4,00		= Sangat Baik

Hasil angket motivasi belajar siswa pada siklus I menunjukkan adanya motivasi siswa dengan kriteria sangat baik sebesar 41,67 %, kriteria baik sebesar 16,67 %, kriteria cukup baik sebesar 16,67 % dan kriteria kurang baik 2,78 %. Hal ini menunjukkan sebanyak 3,19 % rata-rata kelas VII A siswanya mempunyai motivasi

yang baik saat diterapkannya model *Teams Games Tournament* (TGT).

Dari hasil pengamatan mengenai kegiatan permainan, terlihat beberapa siswa masih belum paham peraturan-peraturan (langkah-langkah) permainan, oleh sebab itulah pada siklus II guru memberi penjelasan secara terinci mengenai langkah-langkah permainannya, dan guru lebih berperan sebagai motivator baik dalam diskusi kelompok maupun dalam kegiatan permainan.

Dari hasil evaluasi yang menunjukkan hasil rata-rata kelas 62, 78, ini berarti belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar yang ditetapkan oleh guru mata pelajaran sebesar 65,00.

## 2. Siklus II

Kegiatan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan sebanyak 1 kali pertemuan dan setiap pertemuan berlangsung selama 2 jam pelajaran (2 x 45 menit).

### a. Perencanaan dan Persiapan Tindakan

Perencanaan dan persiapan tindakan yang dilakukan peneliti meliputi:

- 1).Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan revisi sesuai refleksi siklus I pada materi persegi.
- 2).Menyiapkan langkah-langkah pada model pembelajaran TGT
- 3).Menyiapkan lembar observasi pembelajaran
- 4) Menyiapkan LKS
- 5).Menyiapkan kartu soal untuk turnamen
- 6).Menyiapkan blangko nilai pada setiap meja kelompok dan blangko nilai kelompok.

### b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 ini dilaksanakan satu

kali pertemuan dengan langkah-langkah yaitu:

- 1) Guru menjelaskan materi tentang persegi.
- 2) Siswa membentuk kelompok belajar dan berdiskusi
- 3) Permainan (*game tournament*)
- 4) Penghargaan kepada kelompok.

Pada tahap ini, kegiatan pembelajaran dimulai dengan menjelaskan materi mengenai persegi dengan demonstrasi dan metode tanya jawab. Pada akhir penjelasan guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan kembali materi yang kurang dimengerti sebelum kegiatan diskusi kelompok dilaksanakan.

Setelah pemberian materi selesai dilaksanakan siswa dikelompokkan menjadi 9 (sembilan) kelompok baru yang dibentuk berdasarkan tes formatif setelah siklus I dengan masing-masing beranggotakan 4 (empat) orang. Kemudian guru membagikan LKS materi persegi untuk didiskusikan setiap kelompok. Setelah diskusi kelompok selesai maka dilaksanakanlah pertandingan (*tournament*) dengan langkah-langkah (peraturan) sebagai berikut:

- 1) Setiap anggota kelompok memperoleh penomoran 1, 2, 3, dan 4 yang ditentukan oleh guru. Penomoran ini kemudian digunakan untuk menentukan anggota tim tersebut bermain pada meja turnamen ke berapa. Misal pada kelompok A, salah satu anggota yang bernama Rizal diberi nomor 1 oleh guru, ini berarti Rizal akan bermain pada meja turnamen 1, Hita yang diberi nomor 2, berarti akan bermain pada meja turnamen 2, demikian seterusnya.

- 2) Kelompok lain juga demikian, diberi penomoran oleh

guru, sehingga semua anggota tim yang memperoleh nomor 1, akan bermain di meja turnamen 1, yang memperoleh nomor 2 akan bermain di meja turnamen 2, dan seterusnya.

3) Setiap meja turnamen terdiri dari 10 orang yang merupakan wakil dari kelompoknya masing-masing. Dalam setiap meja permainan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama.

4) Setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian. Kemudian pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain. Selanjutnya soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal.

5) Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, maka pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam. Setelah itu pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang pertama kali memberikan jawaban benar.

6) Jika semua pemain menjawab salah maka kartu dibiarkan saja. Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan, dimana posisi pemain diputar searah jarum jam agar setiap peserta dalam satu meja turnamen

dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain, dan penantang. (Disini permainan dapat dilakukan berkali-kali dengan syarat bahwa setiap peserta harus mempunyai kesempatan yang sama sebagai pemain, penantang, dan pembaca soal).

7) Setelah semua kartu selesai terjawab atau waktu habis, setiap pemain dalam satu meja menghitung jumlah kartu yang diperoleh dan menentukan berapa skor yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan.

8) Selanjutnya setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya.

Setelah pertandingan berakhir dilakukan penghitungan skor kelompok untuk memberikan penghargaan kelompok. Adapun penghargaan kelompok dengan kriteria seperti tabel 2.

#### c. Pengamatan

Pelaksanaan pengamatan proses pembelajaran pada siklus ini, siswa sebagian besar antusias mengikuti pembelajaran, hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang menanggapi setiap pertanyaan yang diajukan oleh guru mengenai materi yang diajarkan yaitu materi persegi.

Dalam diskusi kelompok yang terlihat lebih aktif kerja sama dari setiap anggota kelompok dibandingkan dengan siklus I. Dalam kegiatan pertandingan (*tournament*) siswa kelihatan aktif dan antusias dalam menjawab pertanyaan. Setiap anggota dari masing-masing kelompok sudah memahami betul peraturan dari permainannya, hal ini dibuktikan lancarnya jalannya permainan tersebut.

Pada akhir siklus guru membagikan angket kepada siswa untuk mengungkap motivasi belajar

matematika siswa terhadap tindakan yang diberikan. Hasil evaluasi yang diperoleh oleh siswa setelah pelaksanaan model

pembelajaran TGT ini menunjukkan hasil rata-rata kelas 68,33 berdasarkan tabel berikut :

**Tabel 6**  
**Rekapitulasi Hasil Evaluasi Siswa**  
**Pada Pelaksanaan Siklus II**

NO	NILAI	FREKUENSI	JUMLAH	KETERANGAN
1	100	0	0	Rata-rata Kelas : 68.33
2	90	4	360	
3	80	8	640	
4	70	8	560	
5	60	10	600	
6	50	6	300	
7	40	0	0	
8	30	0	0	
9	20	0	0	
10	10	0	0	
11	0	0	0	
TOTAL		36	2460	

**Refleksi**

Dari hasil pengamatan mengenai diskusi kelompok terlihat kurangnya kerja sama dari setiap anggota kelompok, peneliti dan guru observer menyimpulkan bahwa hal ini

dikarenakan ada beberapa anggota yang kurang bersemangat dalam belajar, hal ini ditunjukkan dengan hasil angket motivasi belajar sebagai berikut.

**Tabel 7**  
**Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa**  
**Pada Pelaksanaan Siklus II**

NO	KRETERIA	FREKUENSI	JUMLAH	PERSEN TASE	KET
1	4	18	72	50.00	Rata-rata Kelas

NO	KRETERIA	FREKUENSI	JUMLAH	PERSEN TASE	KET
1	4	18	72	50.00	Rata-rata Kelas : 3.44
2	3	16	48	44.44	
3	2	2	4	5.56	
4	1	0	0	0.00	
TOTAL		36	124		
Keterangan :					
Peningkatan Motivasi Belajar			Rata-rata Kelas		Keterangan
1 = Sangat Kurang			0-1,99		= Sangat Kurang
2 = Cukup			2,00-2,99		= Cukup
3 = Baik			3,00-3,99		= Baik
4 = Sangat Baik			4,00		= Sangat Baik

Hasil angket motivasi belajar siswa pada siklus I menunjukkan adanya motivasi siswa dengan kriteria sangat baik sebesar 50 %, kriteria baik sebesar 44,44 %, kriteria cukup baik sebesar 5,56 % dan kriteria kurang baik 0 %. Hal ini menunjukkan sebanyak 3,44 % rata-rata kelas VII A siswanya mempunyai motivasi yang Baik setelah diterapkannya model *Teams Games Tournament* (TGT) selama 2 siklus tindakan.

Dari hasil evaluasi yang menunjukkan hasil rata-rata kelas 68,33, ini berarti hasil penelitian telah memenuhi kriteria ketuntasan belajar yang ditetapkan oleh guru mata pelajaran sebesar 65,00 maka dengan demikian dinyatakan penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Sukadana.

### Pembahasan

Selama kegiatan berlangsung peneliti mendapatkan beberapa kejadian penting yang dianggap dapat mempengaruhi penelitian antara lain: (1). Penerapan pembelajaran kooperatif melalui TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil dari penyebaran angket dilihat dari tabel 4 dan tabel 5, tabel 6 dan 7 yaitu tabel motivasi belajar siswa secara umum dihitung jumlah rata-rata setiap aspek yang diukur mengalami kenaikan dari 75 % menjadi 90 % yang terdiri dari kategori motivasi sangat baik, baik dan cukup baik. (2). Permainan dalam TGT ini dapat menimbulkan antusias dan semangat bagi siswa. Pada saat permainan para pemain pada setiap meja turnamen yang merupakan wakil dari kelompok terlihat bersemangat untuk mampu menjawab pertanyaan yang dibacakan, bahkan sebelum pemain yang gilirannya menjawab, ada penantang yang segera ingin menjawab. (3) Penerapan pembelajaran kooperatif melalui TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Nilai rata-rata siswa setiap siklus mengalami kenaikan. Pada siklus I dengan materi Operasi Hitung Bilangan Bulat rata-rata hasil nilai siswa 62,78. Pada siklus II dengan materi persegi rata-rata hasil nilai siswa 68,33. Hasil tersebut membuktikan bahwa Indikator Penelitian telah tercapai pada pelaksanaan siklus II. Maka dari itu peneliti menghentikan penelitian

pada siklus II mengingat telah tercapainya tujuan penelitian.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Beberapa kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah sebagai berikut:

1. Motivasi belajar matematika siswa secara umum mengalami kenaikan rata-rata motivasi minimal cukup baik yang awalnya sebesar 75 % siswa menjadi sebesar 90 % siswa di kelas VII A. Hal ini menurut analisis peneliti dikarenakan sebagai berikut: (1) Siswa senang dengan variasi model pembelajaran yang menurut mereka baru dan belum pernah mereka dapat sebelumnya (2) Materi pembelajaran yang dibahas relatif dapat dipahami oleh siswa karena di jenjang sekolah sebelumnya pernah diajarkan

### DAFTAR RUJUKAN

- Haryono, Moh.. (2007). *Penggunaan Variasi Metode Belajar untuk Membangkitkan Motivasi Belajar Matematika*. Widyatama, Vol. 4.
- Purwanto, Ngalim. (1996). *Psikologi Pendidikan*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudijono, A. (2005). *Pengantar Statistika Pendidikan*. PT Raja Grafindo. Jakarta
- Suhadi. (2008). *Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournaments)*. <http://Suhadinet.wordpress.com>. Diakses pada tanggal 15 Agustus 2008.

2. Hasil tes yang dilaksanakan pada setiap siklus mengalami kenaikan, Pada siklus I nilai rata-rata sebesar 62,78, pada siklus II nilai rata-rata sebesar 68,33.

### Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan dari hasil penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut: (1) Penerapan model pembelajaran dengan tipe *Team Games Tournament* sebagai salah satu alternatif model pembelajaran bagi guru yang dapat memotivasi belajar matematika. (2) Turnamen/permainan dalam model pembelajaran TGT, hendaknya dirancang sedemikian rupa sehingga siswa lebih tertarik lagi dan dapat meningkatkan motivasi pada diri siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi siswa.

- Sumanto, Wasty. (1984). *Psikologi Pendidikan (Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan)*. Yogya. Yayasan Paramita.
- Sutikno, Sobry. (2007). *Menggagas Pembelajaran Efektif dan Bermakna*. Bandung. NTP Press.
- Trianto, Drs. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Surabaya. Prestasi Pustaka.
- Winkel, W.S. (1991). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta. PT. Gramedia,