
PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR

Eldi Fajri N¹, Firman², Neviyarni³, Irdamurni⁴

¹²³⁴Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: eldifajrin903@gmail.com

Abstract: Tulisan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Model pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Siswa lebih tertantang dan dapat berkerja sama dengan teman-temannya sehingga motivasi belajar mereka meningkat, dengan meningkatnya motivasi belajar siswa maka hasil belajar siswa pun juga akan meningkat. Untuk itu guru harus menerapkan model-model pembelajaran yang dapat meningkatkan perilaku aktif siswa sekolah dasar.

Keywords: Model Pembelajaran; Motivasi Belajar; Matematika

How to Cite: Eldi Fajri N, Firman, Neviyarni, Irdamurni. 2019. Penggunaan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar, VV (N): pp. XX-XX, DOI: 10.24036/00239kons2020



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2019 by author

Introduction

Kemajuan suatu negara dapat dipengaruhi oleh kemajuan sumber daya manusianya, kemajuan sumber daya manusia tidak terlepas dari peran pendidikan sebagai sumber pengetahuan dan pengalaman dalam segala segi, pendidikan dapat merubah dan mengembangkan potensi sumber daya manusia lebih berkembang baik dari segi tingkah laku, pengetahuan, kecakapan dan keterampilan, serta membentuk manusia menjadi individu yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Hal ini sesuai dengan pasal 3 UU Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.

Pendidikan memiliki peran yang begitu penting dalam menumbuh kembangkan perkembangan siswa, melalui pendidikan diharapkan dapat melahirkan generasi yang tidak hanya cakap dalam hal pengetahuan, yang lebih penting dari itu adalah pendidikan dapat membentuk karakter siswa untuk tumbuh dan berkembang ke arah yang lebih baik, menanamkan budaya karakter yang kreatif, memiliki kemandirian, bertanggung jawab, serta menjadi warga negara yang baik.

Sejalan dengan hal tersebut, kompetensi yang termuat dalam kurikulum 2013 dipandang penting dalam pembentukan karakter siswa, implementasi kurikulum 2013 diharapkan dapat merubah karakter siswa, menjadi individu yang beriman, dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, memahami keberadaannya sebagai makhluk sosial, mengembangkan aspek pengetahuan, dan keterampilan siswa agar lebih berkembang, membentuk siswa menjadi pribadi yang cakap, kreatif, inovatif, serta menjadi individu yang terbuka menerima segala perubahan peradaban zaman, memiliki sikap selektif, dengan selalu memperhatikan norma-norma yang baik.

Peran pendidikan tidak terlepas dari kegiatan proses pembelajaran pada setiap jenjang pendidikan mulai dari tingkat Sekolah Dasar hingga jenjang perguruan tinggi, jenjang sekolah dasar dipandang sebagai pondasi penting dalam penanaman kompetensi yang termuat dalam kurikulum 2013, selain membentuk karakter siswa, kegiatan pembelajaran pada tingkat Sekolah Dasar juga mengajarkan berbagai bidang mata pelajaran, salah satu

mata pelajaran yang melatih cara berpikir dan bernalar siswa serta melatih siswa untuk terampil dalam berhitung dan dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari adalah Matematika.

Muatan pelajaran Matematika memiliki peranan yang sangat penting pada jenjang pendidikan Dasar, membekali siswa untuk dapat berpikir kritis, pemecahan masalah dalam kehidupannya sehari-hari yang melibatkan hitungan suatu volume benda, mengolah data, menyajikan suatu data, serta menafsirkan data, muatan pelajaran Matematika dapat melatih cara berpikir siswa, dalam memahami bidang ilmu yang lain seperti ekonomi, fisika, farmasi, geografi, arsitek, dan lain sebagainya.

Matematika dapat melatih daya berpikir secara logis dan kritis, serta dapat mengembangkan kreatifitas siswa secara positif. mata pelajaran Matematika dipandang sebagai materi yang bersifat umum yang berguna untuk semua orang tidak hanya bagi mereka yang sedang menjalani pendidikan saja, disisi lain Matematika dibutuhkan oleh semua orang untuk menjalani kehidupan sehari-hari seperti berbelanja, berdagang, membuat catatan berupa angka-angka membaca persentase dan lain sebagainya. Begitu pentingnya peranan Matematika terutama pada jenjang pendidikan Dasar. Matematika memiliki fungsi bagi siswa dalam mencapai berbagai tahapan kompetensi

Matematika merupakan materi wajib yang harus diajarkan pada setiap jenjang pendidikan, namun tidak jarang matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit, menjenuhkan, dan membosankan, bagi sebagian siswa Matematika menjadi pelajaran yang kurang disenangi, hal tersebut memiliki dampak terhadap keberhasilan pencapaian belajar Matematika disekolah. Proses belajar mengajar disekolah tidak terlepas dari peranan guru, prolemtika tersebut menuntut guru untuk terus menumbuhkan semangat, memacu serta memotivasi minat siswa untuk selalu menyenangi mata pelajaran Matematika, motivasi belajar siswa tidak dapat ditumbuhkan begitu saja tanpa adanya rangsangan dari guru, menurut MC. Donal, motivasi merupakan bentuk perubahan energi yang dapat menimbulkan suatu reaksi sehingga dapat menimbulkan dampak pada pencapaian suatu tujuan, untuk memacu motivasi siswa maka dapat dilakukan dengan memberikan penguatan – penguatan yang positif, agar setiap motif yang ada pada setiap individu dapat memberikan hasil yang baik. Tujuan penguatan yang diberikan pada siswa adalah demi memacu motivasi siswa untuk menyenangi pelajaran Matematika, dengan demikian diharapkan prestasi belajar siswa dapat meningkat, namun tak dapat dipungkiri kebutuhan individu siswa yang beragam dengan cara belajar siswa yang berbeda-beda, hal tersebut memberikan tantangan tersendiri bagi guru, hal tersebut menuntut kreatifitas guru dalam menggunakan berbagai pendekatan serta trik-trik dalam proses kegiatan pelajaran menggunakan media, dan strategi yang tepat ini menjadi salah satu cara untuk dapat meningkatkan motivasi siswa dalam menyenangi kegiatan pembelajaran, sehingga proses belajar didalam kelas akan terasa lebih menyenangkan.

Mencermati hal diatas penulis merasa perlu meningkatkan motivasi peserta didik melalui suatu kegiatan pembelajaran yang dapat merangsang motivasi siswa agar dapat menyenangi pelajaran Matematika.

SD Negeri 21 Jalan Kereta Api Kota Pariaman, telah melaksanakan berbagai usaha demi memacu minat dan motivasi siswa dalam belajar Matematika, beberapa diantaranya adalah menganjurkan siswa untuk berlatih membaca buku-buku yang berkaitan dengan matematika, memberikan latihan, menugasi siswa melalui pekerjaan rumah, memberi reward terhadap tugas siswa serta memberi peringatn jika terdapat hasil belajar siswa yang rendah. namun usaha tersebut belum menunjukkan perubahan nilai Matematika berdasarkan data hasil

Latihan dan hasil ulangan harian siswa banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan minimal (kkm), bahkan masih ditemui beberapa siswa yang sama sekali tidak menyukai matematika, berdasarkan hal tersebut membuktikan bahwa motivasi belajar siswa pada pelajaran matematika masih tergolong rendah. Rendahnya motivasi belajar siswa pada pelajaran matematika dapat dilihat berdasarkan tingkah laku siswa dikelas, beberapa gejala yang muncul dalam kegiatan belajar Matematika sebagai berikut:

- 1) Sebagian besar siswa kurang mendengarkan penjelasan dari guru
- 2) Sebagian siswa tidak mengerjakan latihan yang telah ditugaskan oleh guru
- 3) Siswa cenderung kurang aktif ketika belajar, hal ini dapat dilihat dari partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, mencermati hal tersebut

menuntut guru untuk merubah model kegiatan pembelajarn dengan memberikan kegiatan yang menantang sehingga dapat memacu motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar.

Dalam hal ini guru memilih model pembelajaran yang cocok yakni dengan menggunakan model kooperatif learning, model pembelajaran kooperatif learning dipandang dapat mengelola siswa dengan lebih efektif, siswa dilibatkan dalam kelompok-kelompok kecil sehingga siswa dapat terlibat aktif didalam kelompoknya .

Model pembelajarn kooperatif membentuk siswa dalam kelompok kecilnya yang beranggotakan 4 orang saja untuk menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran kooperatif memiliki lima unsur yang tak dapat dipisahkan yakni interaksi antar anggota kelompok, sehingga siswa merasa ketergantungan dengan teman dalam kelompoknya, memiliki nilai- nilai yang positif, menanamkan rasa tanggung jawab pada dirinya sendiri dan kelompok, berkolaborasi dalam kelompok dan adanya saling evaluasi pada kegiatan belajar keompoknya.

Dalam hal ini salah satu model pembelajarn yang dipilih oleh penulis adalah model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). TGT merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang mudah diterapkan dengan dapat memahami keberagaman siswa tanpa harus membedakan status siswa sehingga dapat melibatkan seluruh siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar. TGT juga dapat melatih siswa untuk berperan aktif bagi siswa sebagai tutor dalam permainan. TGT memiliki kelebihan yakni adanya turnamen akademik dalam proses belajar, dimana setiap kelompok akan mewakili kelompoknya untuk melakukan turnamen, ciri khusus TGT yang tidak dimiliki oleh model pembelajaran lain yaitu siswa terlibat aktif dalam kelompok kecil dimana dalam proses pembelajaran terdapat

Games tournament yang nanti akan ada penghargaan dari kelompok. keunggulan dalam TGT dapat membentuk jiwa kompetitif siswa, bertanggung jawab, sportif, saling menghargai, dan bekerja sama.

Discussion

A. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Turnament)

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah bentuk yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang memperhatikan beragam pendekatan tujuan pembelajaran serta langkah- langkah dalam kegiatan belajar melalui model pembelajarn dapat membantu siswa mendapatkan informasi, ide, dan kreatifitasnya.

2. Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang membentuk siswa saling menghargai keberagaman, melibatkan siswa untuk berpartisipasi aktif didalam kelompok kecilnya, keberhasilan kelompok ditentukan oleh kerja sama dalam kelompoknya.

3. TGT (Team Games Turnament)

a. Pengertian Team Game Tournament (TGT)

TGT adalah model pembelajaran yang dimulai dengan penyajian materi, serta melalui tournament akademik dengan memberikan skor- skor pada kuis yang diberikan. siswa berlomba dalam tim mereka dengan anggota tim lain berlomba sesuai dengan kinerja akademik dan skor yang diperoleh sebelumnya.

B. Motivasi

Motivasi berasal dari kata latin movere yang berarti dorongan, daya penggerak atau kekuatan yang menyebabkan suatu tindakan atau perbuatan. Kata movere, dalam bahasa inggris sering disepadankan dengan motivation yang berarti pemberian motif, penimbulkan motif, atau hal yang menimbulkan dorongan atau keadaan yang menimbulkan dorongan.

Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau

tujuan tertentu sesuai dengan dorongan dalam dirinya. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah suatu dorongan kekuatan yang mendorong seseorang agar bersedia menggunakan semua kemampuan dan waktu untuk melakukan sesuatu guna mencapai suatu tujuan tertentu (Uno, 2007:1).

Perilaku seseorang pada dasarnya ditentukan oleh keinginan atau kebutuhannya. Keinginan atau kebutuhan ini akan mendorong seseorang untuk berperilaku dan dorongan inilah yang disebut dengan motivasi. Motivasi adalah elemen kunci yang menentukan perilaku individu didalam suatu organisasi. Individu bekerja didalam organisasi adalah untu memenuhi kebutuhannya (Gistiatuti, 2017:211).

motivasi sama halnya seperti belajar yang dianggap sebagai hasil dari proses sosial dalam hal penting dan hanya sebagai akibat dari proses individu. The understanding of motivation as social in nature involves complex issues concerning the relationship between the social world and the world of the individual. Artinya pemahaman motivasi sebagai sosial pada dasarnya melibatkan isu-isu kompleks mengenai hubungan antara dunia sosial dan dunia individu (Urdan dan Karabenick, 2010:29)

Dari segi taksonomi, motivasi berasal dari kata “movere” dalam bahasa latin, yang artinya bergerak. Berbagai hal yang biasanya terkandung dalam berbagai definisi tentang motivasi antara lain adalah keinginan, harapan, kebutuhan, tujuan, sasaran, dorongan, dan insentif (Siagian, 2004: 142). Winardi (2001:207) menyatakan motivasi merupakan suatu kekuatan potensial yang ada pada diri seseorang, yang dapat dikembangkannya sendiri, atau dikembangkan oleh sejumlah kekuatan luar yang pada intinya sekitar imbalan moneter dan imbalan non-moneter, yang dapat mempengaruhi hasil kinerjanya secara positif atau negatif tergantung situasi dan kondisi yang dihadapi oleh orang yang bersangkutan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, motivasi adalah kekuatan potensial yang ada pada diri seseorang yang dapat dikembangkan yang menyebabkan munculnya suatu tindakan yang memiliki arah untuk mencapai tujuan tertentu sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat.

Conclusion

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan dalam latar belakang, guru harus menciptakan sebuah perangkat pembelajaran yang dimana titik fokusnya pada pembentukan karakter melalui sebuah model pembelajaran yang inovatif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar. Selain itu guru menciptakan perangkat pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga dapat mendorong guru untuk pemberian bantuan, pengarahan, dan pembinaan, pengajaran yang ditujukan pada perbaikan-perbaikan dan pembinaan motivasi belajar peserta didik disabilitas, oleh karena itu guru harus menciptakan perangkat pembelajaran berbasis karakter melalui sebuah model pembelajaran Kooperatif TGT.

References

- Agus Suprijono. 2010. Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta. Pustaka Media
- Anita Lie. 2002. Cooperative Learning. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. Psikologi Belajar. PT. Rineka Cipta: Jakarta
- Gistiatuti, Nurhizrah. 2017. Manajemen Pendidikan; Landasan Teori dan Pengembangannya. Padang :Sukabina Press.
- Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung : Pustaka Setia
- Hanafiah, dan Cucu Suhana. 2009. Konsep Strategi Pembelajaran. Bandung: PT Refika aditama
- Nurulwati. 2000. Model-model Pembelajaran. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Pemerintah Republik Indonesia, 2005. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 Standar Nasional Pendidikan. Jakarta

-
- Permendikbud No. 67 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.
- Permendiknas No. 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Poppy Kamalia Devi, dkk. 2009. Pengembangan Perangkat Pembelajaran untuk Guru SMP. Bandung: PPPPTK IPA
- Respati, A. D. (2013). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan prestasi belajar akuntansi. *Jurnal Penelitian UNS*. 1 (2), hlm. 1-10.
- Rusman, 2012. Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Saco. 2006. Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme guru. Jakarta.
- Siagian, Sondang P. 2004. Manajemen Sumber Daya Manusia. Jakarta: Bumi Aksara
- Slavin, R. E. 2010. Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik. Bandung: Nusa Media.
- Slavin, Robert E. 2005. Cooperative Learning. London: Allyn and Bacon
- Solihatini, Etin dan Raharjo. 2007. Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS. Jakarta : Bumi Aksara.
- Tarigan, R., Gultom, V. 2012. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Terhadap Hasil Belajar IPA Fisika Di SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan, *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran Fisika* 4: 50-55
- Uno, Hamzah B. 2007. Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar. Mengajar yang Kreatif dan Efektif. Jakarta: Bumi Aksara
- Urden Timothy C. and dan Stuart A. Karabenick. 2010. The Decade Ahead: Applications And Contexts Of Motivation And Achievement. UK: Emerald Group Publishing Limited
- Wina Sanjaya. 2006. Strategi Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Winardi. 2001. Motivasi & Pemasalahan dalam Manajemen. Jakarta : PT. RajaGrafindo Persada