



PENERAPAN METODE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI BIDANG DATAR SEGI EMPAT SISWA SMP NEGERI 2 SURADADI TAHUN 2022

Suciono
SMP Negeri 2 Suradadi
sucionoo@gmail.com

Abstrak

Artikel Info

Diunggah:

25/04/2022

Diterima:

25/04/2022

Dipublikasi:

25/05/2022

Pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar, seorang guru tidaklah mudah untuk menciptakan kondisi yang kondusif bagi semua siswanya. Ada siswa yang tenang (pendiam), tetapi memiliki kemampuan akademis di atas teman-temannya. Ada pula siswa yang banyak bicara tetapi kemampuan akademiknya rendah. Selain itu juga ada pula siswa yang proaktif. Bahkan ada siswa dengan kemampuan akademiknya menengah ke bawah merasa tertekan, karena materi pelajaran Matematika penuh dengan teori, konsep dan rumus-rumus yang rumit, bahkan sulit dipahami. Untuk itu, melalui penelitian ini dirumuskan suatu masalah, bagaimana cara meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan Penelitian ini adalah; 1) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, 2) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dan tujuan khusus penelitian ini adalah; 1) menggunakan hasil penelitian sebagai variasi model pembelajaran, 2) menumbuhkan rasa percaya diri bagi siswa, 3) melatih berpikir bagi siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Suradadi Kabupaten Tegal dengan jumlah siswa 32 siswa yang terdiri atas 16 siswa dan 16 siswi. Pada penelitian ini menggunakan 2 siklus dengan instrumen penyajian masalah, instrumen pembelajaran berbasis kelompok (TGT) dan pedoman wawancara. Hasil penelitian terdapat peningkatan motivasi yang semula rata-rata 43,56 % (tidak aktif) menjadi rata-rata 65,91 (aktif) dan hasil belajar siswa dari yang semula rata-rata 27,3 % menjadi 87,9 % yang tuntas dalam pembelajaran Matematika.

Kata Kunci : metode team game tournament (TGT), motivasi dan hasil belajar matematika, materi bidang datar segi empat

1. Pendahuluan

Matematika merupakan pelajaran wajib bagi sekolah, termasuk pada pembelajaran jenjang SMP (Sekolah Menengah Pertama). Peranan dalam kehidupan sehari-hari dengan tuntutan kemampuan dasar yang harus dimiliki setiap Warga Negara Indonesia (WNI) yaitu baca, tulis, menghitung (Depdiknas, 2002: 2).

Dengan demikian dapat diasumsikan bahwa peserta didik sudah mengerti dan memahami materi. Akan tetapi, ketuntasan belajar pada setiap ulangan harian kurang dari 50%.

Hal ini menyebabkan peserta didik semakin kesulitan dalam mempelajari Matematika. Selain itu, ada juga peserta didik yang merasa bosan, bahkan benci terhadap Matematika. Salah satu cara untuk menciptakan situasi pembelajaran yang menarik dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat. Maka dari itu, penulis akan mencoba mengajarkan Matematika dengan menerapkan metode Team Game Tournament (TGT), untuk merubah pola pikir peserta didik, sehingga membuat peserta didik tidak merasa jenuh dan bosan.

Team Games Tournament (TGT) atau pertandingan permainan tim merupakan pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktifitas seluruh peserta didik tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan (Majid, 2013: 174).

Asma (2006: 54) menegaskan bahwa metode TGT adalah suatu metode pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada peserta didik, setelah itu peserta didik pindah ke kelompok masing – masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan – pertanyaan sebagai ganti dari tes tertulis. Setiap peserta didik akan bertemu seminggu sekali pada meja turnamen dengan dua rekan dari kelompok lain untuk membandingkan kemampuan kelompoknya dengan kelompok lain.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Team Games Tournament (TGT) adalah metode pembelajaran melalui permainan untuk memotivasi peserta didik dalam belajar dan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Namun demikian metode pembelajaran Team Games Tournament (TGT) memiliki kelebihan dan kelemahan.

Kelebihannya yaitu siswa tidak terlalu bergantung kepada guru, dan akan menambahkan rasa kepercayaan dengan kemampuan diri untuk berpikir mandiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar bersama siswa lainnya.

Sedangkan kelemahannya yaitu dibutuhkan waktu yang relatif lama untuk memahami filosofi pembelajaran tim, sehingga peserta didik yang memiliki kemampuan lebih akan merasa terhambat oleh peserta didik lainnya yang memiliki kemampuan di bawahnya.

Pada intinya, dalam pembelajaran, guru dapat memotivasi siswa agar siswa mampu memahami materi dan memperoleh hasil belajar yang sesuai diharapkan. Uno (2017: 23) mengatakan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Motivasi belajar dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan yang timbul baik dari dalam maupun dari luar diri peserta didik yang

mampu menimbulkan semangat dan kegairahan belajar, serta memberikan arah sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.

2. Metode Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif (*qualitative research*). Penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual atau kelompok (Sukmadinata, 2009: 60).

Objek penelitian dalam Penelitian ini peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi Bidang Datar Segi Empat pada Kelas VII.D dengan jumlah 32 siswa, terdiri atas 16 putra dan 16 putri. melalui metode Team Game Tournament (TGT). Penelitian dilaksanakan selama empat bulan, dimulai pada bulan September sampai dengan Desember tahun 2022 di SMP Negeri 2 Suradadi Kabupaten Tegal Kelas VII.D Tahun Pelajaran 2022/2023. Penelitian ini merupakan pengembangan metode dan strategi pembelajaran.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas pada penelitian ini dalam pembelajaran. Pengamatan dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan pengamatan dilakukan oleh penulis dan teman sejawat. Fokus pengamatan adalah aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan metode permainan Team Game Tournament (TGT).

Instrumen yang digunakan dalam lembar observasi (pengamatan) terhadap aktivitas peserta didik dalam pembelajaran matematika yaitu dengan cara menggunakan media permainan Team Game Tournament (TGT).

Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang nilai hasil belajar yang dilakukan pada akhir kegiatan pembelajaran. Instrumen tes menggunakan soal pilihan ganda berjumlah 20 (dua puluh) soal, dengan masing – masing soal memiliki 4 (empat) pilihan jawaban dan soal essay berjumlah 5 (lima) soal. Nilai akhir sebagai hasil belajar dihitung dengan jumlah jawaban benar pilihan ganda dikalikan 1 (satu) ditambah jumlah jawaban benar essay dikalikan 4 (empat) dibagi 4 (empat).

Selanjutnya dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pelaksanaan kegiatan pembelajaran meliputi; daftar nilai tes hasil belajar, contoh hasil pekerjaan peserta didik dan foto – foto kegiatan selama pembelajaran berlangsung.

Alat pengumpulan data yang digunakan antara lain:

- 1) Lembar pengamatan.
- 2) Soal atau butir tes.
- 3) Lembar dokumentasi.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Pelaksanaan Kinerja

a. Perencanaan

Perencanaan pembelajaran meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dan penyiapan media dan sumber belajar, perangkat penilaian pembelajaran, dan skenario pembelajaran. Penyusunan Silabus dan RPP disesuaikan pendekatan pembelajaran yang digunakan.

Pada tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan oleh penulis adalah menetapkan standar kompetensi dan kompetensi dasar, menyusun RPP yang dilaksanakan dua kali pertemuan, mempersiapkan sumber bahan dan alat yang dibutuhkan, menyusun Lembar Kerja Siswa (LKS), menyusun penilaian LKS, Menyusun soal tes, menyusun kunci jawaban tes, dan menyusun lembar observasi.

Pembuatan instrumen dan lembar observasi digunakan untuk mengetahui sejauh mana materi dapat diserap oleh peserta didik, dan untuk mengetahui aktifitas belajar peserta didik dalam proses pembelajaran, khususnya penggunaan media pembelajaran Team Games Tournament (TGT).

b. Pelaksanaan

Pada pelaksanaan dilakukan sebanyak 2 (dua) pertemuan. Pada setiap pertemuan, pelaksanaan kegiatan pembelajaran dimulai dengan berdoa yang dipimpin oleh peserta didik, tadarus dan mengecek kehadiran, dilanjutkan dengan apersepsi dengan berbagai pertanyaan sesuai dengan materi yang akan dibahas. Guru memotivasi peserta didik tentang pentingnya belajar matematika bidang datar segiempat.

Pada proses pembelajaran menggunakan pendekatan Saintifik terdiri atas lima pengalaman belajar pokok (5M) yaitu mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasi dan mengkomunikasi. Hal ini bertujuan untuk mewujudkan kriteria mengenai kualifikasi kemampuan yang mencakup ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Kelima aktivitas pembelajaran yang telah disebutkan di atas dapat dirinci dalam proses kegiatan pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1) Mengamati

Gambar foto / video dari peristiwa, kejadian, fenomena, konteks atau situasi yang berkaitan dengan penerapan konsep segi empat.

2) Menanya

Guru dapat memberikan motivasi peserta didik dengan bertanya, misalnya bagaimana tukang bangunan, arsitek, desainer interior membuat sebuah rangkaian bangunan yang melibatkan bentuk segi empat.

3) Mengeksplorasi

Mengidentifikasi dan menjelaskan benda – benda dengan permukaan bentuk segi empat.

4) Mengasosiasi

Menganalisis dan melukis berbagai bentuk segi empat.

5) Mengkomunikasi

Menyajikan secara tertulis dan lisan pembelajaran yang telah dipelajari pada tingkat kelompok atau tingkat kelas mulai dari apa yang telah dipahami, keterampilan mengidentifikasi sifat – sifat segi empat.

Tahap penutup pembelajaran, guru bersama peserta didik membuat kesimpulan materi pelajaran, dilanjutkan dengan kegiatan refleksi dengan menanyakan kesan – kesan peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaluinya. Guru memberikan penugasan kepada peserta didik untuk mempelajari materi selanjutnya sebagai bahan persiapan untuk pertemuan berikutnya.

c. Evaluasi

Setelah guru melaksanakan pembelajaran Matematika materi Bangun Datar Segi Empat dengan menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT) sebanyak 2 (dua) pertemuan, terdapat perbedaan keaktifan dan hasil belajar siswa.

3.2 Hasil dan Dampak

Hasil dan dampak merupakan sebagai hasil-hasil program yang telah digunakan, kemudian membawa pengaruh eksternal dan menimbulkan perubahan pengetahuan pada peserta didik.

a. Motivasi Belajar

Hasil pengamatan terhadap aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Team Game Tournament* (TGT) adalah selama kegiatan pembelajaran peserta didik terlihat lebih termotivasi beraktifitas. Hal tersebut dapat dilihat pada data motivasi aktivitas peserta didik dalam belajar sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pengamatan Motivasi Aktivitas Belajar Peserta Didik

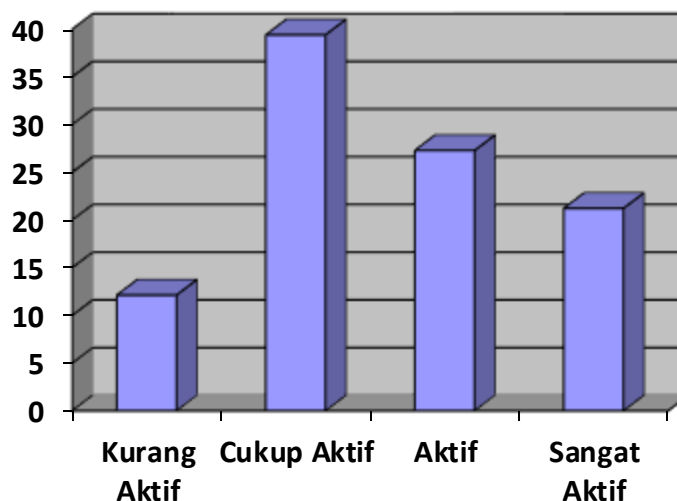
No	Kriteria Aktivitas	Banyak Peserta Didik	Persentase
1.	Tidak Aktif	4	12.12 %
2.	Cukup Aktif	13	39.39 %
3.	Aktif	9	27.27 %
4.	Sangat Aktif	7	21.21 %
Jumlah		33	99.99 %

Berdasarkan data pada tabel di atas memperlihatkan adanya peningkatan aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan 21.21 % sangat aktif, 27.27 % aktif, 39.39 cukup

aktif, dan 12.12 % kurang aktif. Dari data tersebut terlihat adanya peningkatan aktivitas belajar peserta didik dibandingkan sebelum menerapkan metode permainan *Team Game Tournament* (TGT).

Berikut ini merupakan grafik yang menunjukkan persentase hasil aktivitas belajar peserta didik:

Grafik 1. Persentase Hasil Motivasi Aktivitas Belajar Peserta Didik



Dapat dilihat dari grafik diagram batang di atas diketahui bahwa peserta didik yang tidak aktif ada 4 peserta didik sebesar 12.12 %, sedangkan yang cukup aktif terdapat 13 peserta didik 39.39 %, aktif ada 9 peserta didik yaitu sebesar 27.27 %, dan sangat aktif ada 7 peserta didik atau sebesar 21.21 %. Hal ini berarti dengan diterapkannya pembelajaran dengan metode permainan *Team Game Tournament* (TGT) berhasil meningkatkan aktivitas peserta didik sesuai indikator keberhasilan.

b. Hasil Belajar

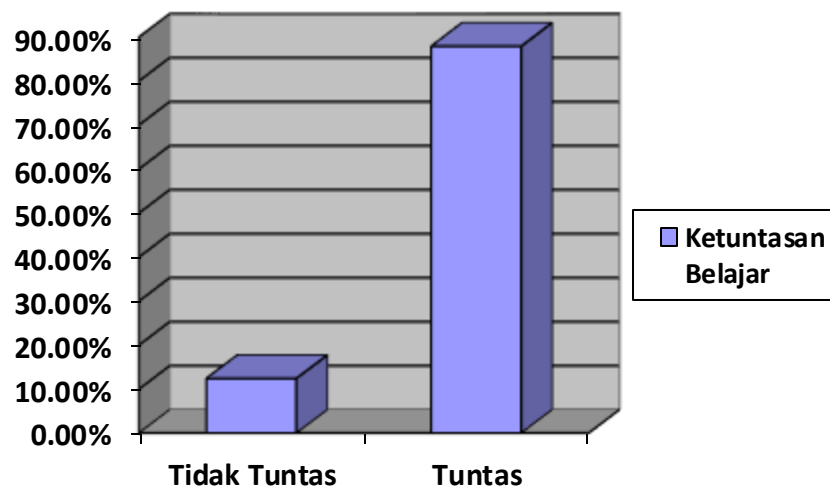
Pada hasil belajar menunjukkan kemampuan yang diperoleh peserta didik melalui kegiatan belajar. Hasil belajar dapat pula digunakan sebagai acuan keberhasilan dalam pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik, sehingga dalam proses pelajaran peserta didik dapat menjadi lebih aktif. Pelaksanaan pembelajaran melalui metode pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) yang telah dilaksanakan, kemudian pada pertemuan terakhir diadakan evaluasi dengan tes hasil belajar. Ternyata dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dapat ditinjau dari hasil tes belajar yang diperoleh peserta didik. Adapun data hasil belajar dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel 2. Nilai Tes Hasil Belajar Peserta Didik

No	Indikator	Hasil
1.	Nilai Rata - Rata	65.91
2.	Nilai Tertinggi	75
3.	Nilai Terendah	37.5
4.	Tuntas Belajar	87.9 %
5.	Belum Tuntas Belajar	12.2 %

Berdasarkan data dari tabel di atas dapat diperoleh informasi hasil belajar peserta didik dimana nilai terendah 37.5, nilai tertinggi yaitu 75, dan nilai rata – ratanya adalah 65.91. Melalui data tersebut maka diperoleh nilai kurang dari KKM sebesar 12.12 %, sedangkan nilai di atas KKM sebesar 87.9 %. Dari data tersebut terlihat adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan sebelum menerapkan metode permainan *Team Game Tournament* (TGT). Demikian pula dengan rata – rata hasil belajar juga mengalami peningkatan. Untuk lebih jelasnya, persentase keberhasilan belajar dapat dilihat pada grafik berikut:

Grafik 2. Persentase Hasil Belajar Peserta Didik



Dilihat dari grafik diagram di atas, maka dapat diketahui bahwa peserta didik yang tidak tuntas belajar sebanyak 12.4 %, dan yang tuntas belajar sebesar 87.9 %.

c. Dampak

1) Bagi Peserta Didik

- Dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa terlihat lebih aktif karena terlibat langsung dalam proses pembelajaran dengan melibatkan diri langsung mengadakan pengamatan maupun

percobaan, sehingga mereka menemukan konsep materi yang dipelajari.

- Siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan penerapan metode permainan *Team Game Tournament* (TGT).
- Hasil belajar yang diperoleh peserta didik lebih baik, atau meningkat jika dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya.

2) Bagi Guru

- Sebagai alternatif dalam pemilihan sebuah media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar.
- Memberikan media pembelajaran dengan metode permainan *Team Game Tournament* (TGT) untuk memotivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.
- Menambah referensi dalam media pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) yang akan digunakan dalam suatu kegiatan belajar mengajar.

3) Bagi Sekolah

- Pembelajaran dengan menggunakan metode permainan *Team Game Tournament* (TGT) dapat menciptakan suasana belajar mengajar lebih baik dari sebelumnya.
- Pembelajaran dengan penerapan metode permainan *Team Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan kualitas guru, kualitas pembelajaran, dan akhirnya meningkatkan kualitas sekolah.

3.3 Faktor Kendala dan Pendukung

a. Faktor Kendala

1) Peserta Didik

- Masih ada beberapa peserta didik yang kurang aktif, sehingga mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran.
- Ada beberapa peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKM.

2) Guru

- Guru mempersiapkan proses pembelajaran membutuhkan waktu yang cukup lama.
- Pembelajaran dengan menerapkan metode permainan *Team Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, itu adalah salah satunya karena tidak semua materi atau topik menggunakan metode tersebut.

3) Sekolah

- Sekolah perlu melakukan IHT untuk meningkatkan kualitas / mutu guru dalam menggunakan metode pembelajaran.

b. Faktor Pendukung

- 1) Adanya sarana dan prasarana yang cukup memadai, sehingga dapat memperlancar jalannya pembelajaran.
- 2) Semangat dan antusias, serta perasaan senang pada diri peserta didik, sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik.

3.4 Rencana Tindak Lanjut

Untuk meningkatkan motivasi dan hasil pembelajaran antara lain:

- a. Dalam proses pembelajaran, guru diharapkan dapat menggunakan berbagai metode / model pembelajaran. Salah satunya menggunakan metode permainan *Team Game Tournament (TGT)*.
- b. Sekolah dapat memfasilitasi guru untuk memperdalam berbagai metode / model pembelajaran melalui program IHT.

4. Simpulan

Berdasarkan dari penelitian di atas, dalam penerapan metode *Team Game Tournament (TGT)* membutuhkan waktu yang lebih intim; penulis melakukan pengamatan fokus pada aktivitas belajar, ternyata setelah pembelajaran menggunakan metode permainan ini motivasi belajar meningkat signifikan, sehingga nilai hasil belajar tercapai.

Dalam proses pembelajaran dengan menerapkan *Team Game Tournament (TGT)* dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika bidang datar segiempat peserta didik SMP Negeri 2 Suradadi. Dari data hasil aktivitas belajar mengalami peningkatan, dari 33 peserta didik yang kurang aktif sebesar 12.12 %, sedangkan yang aktif 87.87%. Hal seperti ini berarti tujuan pembelajaran dengan menerapkan permainan *Team Game Tournament (TGT)* dapat memotivasi, yaitu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

Dengan penerapan metode permainan *Team Game Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik SMP Negeri 2 Suradadi. Dari data hasil belajar peserta didik menunjukan 87.9% peserta didik mendapat nilai di atas KKM. Melalui data tersebut, terlihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dibandingkan sebelum menerapkan pembelajaran dengan metode permainan *Team Game Tournament (TGT)*. Penerapan metode tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Kurnia (2007: 15) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik melalui interaksi individu dengan lingkungan.

Dengan termotivasinya peserta didik dalam pembelajaran menggunakan metode permainan *Team Game Tournament (TGT)*, meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik yang kemudian membawa pengaruh eksternal dan menimbulkan perubahan pengetahuan peserta didik.

Kendala dalam penerapan metode permainan *Team Game Tournament* (TGT) ada beberapa peserta didik yang kurang aktif, sehingga mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran dan mendapatkan nilai di bawah KKM.

5. Daftar Pustaka

DEPDIKNAS. 2003. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi, Mata Pelajaran Matematika SMP dan MTs*. Jakarta: Depdiknas.

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Marsigit. 2001. *Siswa Akan Belajar Jika Mendapatkan Motivasi Guru*. Yogyakarta: Jurdik Matematika FMIPA UNY.

Sukmadinata, S.N. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sutawijaya. 1997. *Pengembangan Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Dekti. Depdiknas.

Sutirman. 2013. *Media dan Model-Model Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.