



**Volume 2 - Nomor 1, Oktober, 2019 (31-38)**

ISSN: 2622-7851, e-ISSN: 2622-786x

Available online at <http://ejournal.unmus.ac.id/index.php/science>

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

DOI: 10.35724/mjose.v2i1.2243

---

## **Analisis Motivasi Belajar Siswa Dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament**

**Jesi Jecsen Pongkendek, Dewi Natalia Marpaung, Lamtiar Ferawaty Siregar**

Jurusan Pendidikan Kimia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Universitas Musamus, Merauke, Indonesia

[pongkendek@unmus.ac.id](mailto:pongkendek@unmus.ac.id)

Received: 25<sup>th</sup> July 2019; Revised: 27<sup>th</sup> August 2019; Accepted: 30<sup>th</sup> September 2019

**Abstrak** Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang memiliki tujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Penelitian ini dilakukan di SMA Frater Makassar dengan kelas XI IPA 1 yang berjumlah 35 siswa sebagai subjek penelitian. Motivasi belajar siswa diperoleh melalui angket motivasi belajar yang dibagikan setelah pembelajaran selesai. Instrumen penelitian divalidasi oleh 2 orang validator dan angket motivasi belajar siswa diadaptasi dari angket motivasi belajar dari Arum dan Lutfi dalam bidang Kimia tahun 2012. Dari penelitian dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa tinggi dengan nilai rata-rata angket motivasi siswa 80,74%.

**Kata Kunci** Pembelajaran kooperatif, *team games tournament*, motivasi belajar

**Abstract** This research is a descriptive study that aims to determine the increase in student learning motivation after the application of the TGT cooperative learning model. This research was conducted in SMA Frater Makassar with class XI IPA 1 totaling 35 students as research subjects. Student motivation was obtained through a learning motivation questionnaire that was distributed after the learning was completed. The research instrument was validated by 2 validators and students' learning motivation questionnaire was adapted from the learning motivation questionnaire from Arum and Lutfi in Chemistry in 2012. From the research it was concluded that students' learning motivation was high with an average student motivation questionnaire 80.74%

**Keywords** Cooperatif learning, *team games tournament*, learning motivation

## PENDAHULUAN

Pengetahuan baru dapat diperoleh siswa dengan belajar. Di dalam proses belajar harus terjadiperubahan pemahaman dalam diri siswa (Supriyadi, 2018). Melalui pemahaman yang baru siswa akan meningkatkan kemampuan dirinya.

Siswa perlu berpartisipasi dan melibatkan diri secara aktif dalam pembelajaran sehingga mereka akan terus termotivasi dalam belajar. Jika siswa hanya pasif dalam pembelajaran akan membuat aktivitas tidak akan berjalan optimal. Belajar sesungguhnya adalah proses berpikir secara aktif (Damayanti, Tarmed, & Jupri, 2018). Keberhasilan siswadalam suatu pembelajaran dapat terwujud apabiladiciptakan iklim belajar yang baik sertasiswa berpartisipasi dalam pembelajaran (Rahma & Arista, 2019).

Pada proses pembelajaran guru harus melibatkan siswa dengan aktif, tetapi faktanya saat iniguru banyak berperan sebagai penyampai materi saja. Cara pembelajaran seperti itu menunjukkan proses belajar mengajar monoton karena berpusat pada guru sehingga perlu inovasi pembelajaran dari berpusat pada guru kesiswa, dan pembelajaran individu ke pembelajaran kelompok (Nurwulandari,

Gunarhadi, & Fadhillah, 2017). Jika guru yang menjadi pusat pembelajaran, maka siswa tidak mampu menyelesaikan masalah,partisipasi rendah, tidak mampu berkerja sama dengan baik, dan proses pembelajaran menjadi tidak efisien serta hasil pembelajaran siswa rendah (Fajri, Martini, & Nugroho, 2012). Akhirnya banyak siswa yang merasa bahwa pembelajaran kimia itu sulit. Dengan anggapan seperti ini dapat berpengaruh pada keinginansiswadalam belajar kimia. Padahal minat adalah faktor internal penunjang keberhasilan belajar siswa (Nurvitasari, 2016).

Guru harus mengubah pola pembelajaran saat ini, perlu adanyainovasi dan pembaharuan dalam pembelajaran dari model konvensional yang kurang relevanmenjadi pembelajaran inovatif yang sesuai perkembangan (Nurvitasari, 2018). Demikian halnya dalam penerapan model pembelajaran, pemilihan model yang tepat dapat membuat siswa termotivasi untuk belajar. Penulis menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT karena model ini dapat membuat siswadapat terlibat secara aktif di dalam kelompok, mampu mengembangkan kemampuan berpikirnya, serta aktivitas dalam games dan turnamen

akan membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Model kooperatif adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan berkelompok yang terdiri dari beberapa peserta yang saling berkerja sama dan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran (Naniastuti, Nurvitasari, & Marlissa, 2019). Setiap siswa berkontribusi bagi kelompoknya masing-masing.

Pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dirancang secara berkelompok, dimana ketika guru telah hadir, maka siswaberada di kelompoknya masing-masing untuk berkerja sama dalam menjawab berbagai pertanyaan yang diberikan guru (Muharram, 2010). Guru tidak lagi akan mengadakan test tertulis untuk mengevaluasi hasil pembelajaran, tetapi setiap siswa akan berlomba dalam setiap meja turnamen pada bagian akhir pembelajaran. Turnamen yang dilakukan berdasarkan level kemampuan siswa sehingga siswa dapat berkontribusi memberikan poin bagi kelompoknya (Rusman, 2014). Nilai setiap siswa akan diakumulasikan menjadi nilai kelompok. Menurut Muharram (Muharram, 2010), tahap-tahap dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu:

- Membentuk kelompok
- Memberi materi pelajaran

- Belajar dalam kelompok
- Pelaksanaan turnamen
- Memberikan nilai individu
- Memberikan nilai kelompok
- Memberikan penghargaan

**Tabel 1** Kriteria Penghargaan Kelompok

Skor Rata-Rata	Predikat
$\geq 45$	Super team
40-45	Great team
30-40	Good team

Motivasi belajar merupakan dorongan dalam diri siswa untuk dapat belajar dengan baik, menambahkan keterampilan serta memberikan pengalaman belajar. Siswayangtermotivasi untuk belajar akan berjuang untuk dapatberprestasi dan berhasil dalam belajarnya (Yamin, 2008).

Menurut Keller (Keller, 2016) menyatakan bahwa ada 4 prinsip motivasi dalam suatu pembelajaran, prinsip tersebut disebut dengan model ARCS antara lain:

- *Attention* (perhatian) mencakup rasa ingin tahu, gairah, minat, kebosanan, dan pencarian sensasi.
- *Relevance* (relevansi) mencakup persepsi siswa bahwa materi pengajaran sejalan dengan tujuan mereka, kompatibel dengan gayabelajar mereka, dan terhubung dengan pengalaman masa lalu mereka.
- *Confidence* (percaya diri), mengacu pada

efek harapan positif untuk sukses, pengalaman sukses, dan keyakinan kesuksesan pada kemampuan dan upaya seseorang daripada keberuntungan serta tugas memiliki tingkat tantangan yang terlalu mudah atau sulit.

- *Satisfaction* (kepuasan) mencakup hasil-hasil yang diperoleh baik secara intrinsik maupun ekstrinsik memuaskan, sehingga akan mempertahankan perilaku belajar yang diinginkan dan mencegah yang tidak diinginkan.

Dari hasil observasi yang dilakukan di SMA Frater Makassar, ditemukan bahwa proses pembelajaran di sekolah ini khususnya pelajaran kimia, kebanyakan masih bersifat *teacher centre*, padahal seharusnya proses pembelajaran bersifat *student centre*. Jika pembelajaran terus berlangsung seperti ini tentunya siswa tidak akan mencapai tujuan belajar dengan maksimal dan siswa akan kurang termotivasi dalam belajar.

Penulis memilih materi hidrolisis garam karena materi ini merupakan perpaduan antara konsep dan perhitungan, dimana siswa akan kebingungan menyelesaikan masalah berkaitan dengan materi perhitungan, jika tidak menguasai konsepnya. Oleh karena itu, seringkali materi hidrolisis garam dianggap sulit oleh siswa, sehingga membuat siswa malas mempelajarinya. Pembelajaran *team games tournament* akan memaksimalkan siswa dalam belajar karena siswa saling membantu menyelesaikan materi pembelajaran didalam kelompok masing-masing. Bahkan materi yang memadukan antara konsep dan perhitungan sangat baik digunakan dalam pelaksanaan *tournament*

Penelitian yang dilakukan oleh Wijayanti (Wijayanti, 2016) dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan pemahaman konsep dan partisipasi mahasiswa pendidikan IPA. Penelitian lain yang dilakukan oleh

Ahriani (Ahriani, 2013) menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi daripada yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD, sedangkan penelitian van Wyk (Wyk, 2011) menyimpulkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* lebih baik daripada model pembelajaran langsung.

Melalui uraian latar belakang diatas, maka penulis melaksanakan penelitian untuk mengetahui motivasi belajar siswa dengan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif untuk memberi gambaran tentang motivasi belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*. Siswa kelas XI IPA 1 SMA Frater Makassar adalah subjek dari penelitian ini. Kegiatan pembelajaran dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan.

Data penelitian yang dikumpulkan berupa data motivasi siswa melalui pemberian angket. Angket motivasi terdiri dari empat indikator yang meliputi : antusias, perhatian, dorongan, dan kebutuhan yang diadaptasi dari angket motivasi Arum dan Lutfi dalam bidang Kimia (Arum & Lutfi, 2012). Bentuk alat ukur motivasi belajar ini digunakan skala likert yang memiliki 5 kriteria jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-

ragu (R), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS).

Data yang diperoleh berupa motivasi belajar siswa, dianalisis dan dibuat dalam beberapa kategori. Menurut Hamalik (Hamalik, 2001; Sugiyono, 2006), pengkategorian motivasi yaitu :

**Tabel 2.** Pengkategorian Motivasi Belajar Siswa

Skor Interval	Kategori
85-100	Sangat tinggi
70-84	Tinggi
55-69	Sedang
40-54	Rendah
0-39	Sangat rendah

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

SMA Frater Makassar menjadi lokasi pelaksanaan penelitian. Kelas XI IPA 1 berjumlah 35 siswadengan 13 laki-laki dan 23 perempuan menjadi subjek penelitian. Setelah melalui tahap-tahap pembelajaran *team games tournament* diperoleh hasil turnamen sebagai berikut:

**Tabel 3.** Hasil Turnamen

Kelompok	Jumlah Skor	Predikat
I	33,5	Good

II	34,5	Good team
III	46	Super team
IV	32	Good team
V	33	Good team
VI	33,5	Good team
VII	43	Great team

Angket motivasi belajar siswa diberikan pada akhir pembelajaran. Melalui angket tersebut di peroleh hasil:

**Tabel 4.** Skor Motivasi Belajar Siswa

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
85-100	Sangat tinggi	11	31,43%
70-84	Tinggi	24	68,57%
55-69	Sedang	-	-
40-54	Rendah	-	-
0-39	Sangat rendah	-	-

Angket yang dibagikan pada akhir pertemuan digunakan sebagai alat untuk mengukur motivasi belajar peserta didik

terhadap implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*. Pada tabel 4 menunjukkan bahwa siswa yang berada pada kategori motivasi belajar sangat tinggi berjumlah 11 orang dengan persentase 31,43% dan siswa yang berada pada kategori motivasi belajar tinggi berjumlah 24 orang dengan persentase 68,57%. Terlihat siswa termotivasi belajar dengan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*. Setelah nilai motivasi yang diperoleh dirata-ratakan, maka diperoleh persentase belajar siswa 80,74% yang tergolong kategori motivasi belajar tinggi.

Hal ini dapat terjadi karena siswa merasa senang saat belajar mereka ikut dilibatkan, baik dalam penyajian kelas, diskusi kelompok, maupun permainan yang dilakukan, sehingga semua siswa dalam kelompok masing-masing berupaya untuk mengumpulkan poin terbanyak melalui turnamen untuk mengadu kemampuan mereka, dimana nilai turnamen menunjukkan keberhasilan kelompok.

Pembelajaran yang demikian membuat siswa belajar dengan santai, disamping itu juga ikut menimbulkan persaingan sehat, kerja team dan bertanggung jawab serta berpartisipasi aktif dalam belajar. Dengan demikian dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar. Hal ini terlihat dari

entusias semua siswa dalam kelas untuk menjadi “Super Team” dalam turnamen, sehingga memberi pengaruh yang sangat baik terhadap hasil belajarnya. Motivasi belajar yang tinggi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data secara deskriptif menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas XI IPA 1 SMA Frater Makassar dalam materi pokok hidrolisis garam sebesar 80,74% dengan kategori motivasi belajar tinggi.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih penulis ucapkan kepada Universitas Musamus atas segala dukungan dan kesempatan yang telah diberikan kepada penulis untuk dapat mempublikasikan hasil penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahriani, F. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Kimia Peserta Didik Kelas X SMK Negeri 2 Bantaeng. *Jurnal Chemical*, 14(1).
- Arum, R. N. K., & Lutfi, A. (2012). Memotivasi Siswa Belajar Materi Asam Basa Melalui Media Permainan Ranking One Chemistry Quiz. *Unesa*

- Journal of Chemical Education*, 1(1), 174–179. .388
- Damayanti, A., Tarmedi, E., & Jupri. (2018). Implementing Cooperative Script Type of Cooperative Learning Model to Improve Students' Activeness in Learning Social Studies. *International Journal Pedagogy Of Social Studies*, 3(1), 129–136.
- Fajri, L., Martini, K. S., & Nugroho, A. (2012). Upaya Peningkatan Proses dan Hasil Belajar Kimia Materi Koloid Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Dilengkapi Dengan Teka-Teki Silang Bagi Siswa Kelas XI IPA 4 SMA Negeri 2 Boyolali Pada Semester Genap Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 1(1), 89–96.
- Hamalik, O. (2001). *Teknik Pengukuran dan Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: CV. Mandar Maju.
- Keller, J. M. (2016). Motivation, Learning, and Technology: Applying the ARCS-V Motivation Model. *PER*, 3(2), 1–15.
- Muharram. (2010). *Pedagogik Khusus Kimia*. Makassar: Penyelenggara Sertifikasi Guru Rayon 24 Universitas Negeri Makassar. Makassar.
- Naniastuti, I., Nurvitasari, E., & Marlissa, I. (2019). Perbandingan Model Pembelajaran Think Talk Write dan Make A Match Terhadap Prestasi Belajar Kimia Siswa Kelas XI SMA YPK Merauke. *Jurnal MJOSE*, 1(2), 75–83.
- Nurvitasari, E. (2016). Pembelajaran Kimia Dengan CTL Menggunakan Eksperimen Dan Pemberian Tugas Ditinjau Dari Sikap Ilmiah Dan Minat Belajar. *Magistra: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 43-57. <https://doi.org/10.35724/magistra.v3i1>
- nurvitasari, E., & Asmaningrum, H. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Oleh Guru Dalam Pembelajaran Kimia SMA Di Distrik Merauke. *Magistra: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 5(1), 048-061. <https://doi.org/10.35724/magistra.v5i1.722>
- Nurwulandari, I., Gunarhadi, & Fadhillah, S. S. (2017). The Implementation of Jigsaw Cooperative Learning Model to Improve Reading Skill in SDN Yosodipuro 104 Surakarta. *IJRESS*, 4(1), 29–32.
- Rahma, A. A., & Arista, H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Berbantuan LKS Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal MJOSE*, 1(2), 53–59.
- Rusman. (2014). *Model – model Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyadi, S., Bahri, S., & Kade, A. (2018). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERTIF TIPE STAD DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR FISIKA PESERTA DIDIK KELAS X SMK N 6 PALU TAHUN AJARAN 2016/2017. *Magistra: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 064-071. <https://doi.org/10.35724/magistra.v5i2.959>
- Wijayanti, A. (2016). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Dasar Mahapeserta didik Pendidikan IPA.

*Jurnal Pijar MIPA, 11(1), 15–21.*

of Economic Education Student. *J Sco Sci, 26(3), 183–193.*

Wyk, M. M. van. (2011). The Effect of Teams-Games-Tournament on Achievement, Retention, and Attitudes

Yamin, M. (2008). *Paradigma Pendidikan Konstruktivistik*. Jakarta: GP Press.