

Original Research Article

## **Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar**

**Lilis Mustofiyah\***

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia

Article history: Received 19 February 2018; Accepted 26 February 2018; Published 30 April 2018

### **ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of the TGT type cooperative model (Teams Games Tournament) on student learning motivation. Researchers conducted research at SDN Cangkring Turi Prambon. The type of research used is a quantitative approach to experimental methods with Pre Experimental design. The type used is One Group Pretest-Posttest Design. The subjects taken were 21 grade II students at SDN Cangkring Turi Prambon. TGT learning model is used to find out the effect of the TGT learning model on the learning motivation of class II students of SDN Cangkring Turi Prambon. The results of this study indicate that the analysis of the data obtained is  $t_{count}$  of 20.80 and  $t_{table}$  of 1.725. Thus  $t_{count} > t_{table}$ , namely  $20.80 > 1.725$ , there is the effect of the TGT model on the learning motivation of class II students of SDN Cangkring Turi Prambon. While the results of the eta squared test obtained  $0.955 \geq 0.14$  has the meaning of great influence.*

**Keywords:** TGT model (teams games tournament); learning motivation

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap motivasi belajar siswa. Peneliti melakukan penelitian di SDN Cangkring Turi Prambon. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pendekatan kuantitatif metode eksperimen dengan desain *Pre Experimental*. Jenis yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek yang diambil yaitu 21 siswa kelas II SDN Cangkring Turi Prambon. Model pembelajaran TGT digunakan untuk mencari pengaruh model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar siswa kelas II SDN Cangkring Turi Prambon. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa analisis data yang diperoleh adalah nilai  $t_{hitung}$  20,80 dan  $t_{tabel}$  1,725. Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $20,80 > 1,725$  maka ada pengaruh model TGT terhadap motivasi belajar siswa kelas II SDN Cangkring Turi Prambon. Sedangkan hasil uji eta squared diperoleh  $0,955 \geq 0,14$  memiliki arti pengaruh besar.

**Kata kunci:** model TGT (teams games tournament); motivasi belajar

**HOW TO CITE:** Mustofiyah, Lilis. (2018). Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar, Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School, Vol. 2 (1). 19-22. doi: 10.21070/madrosatuna.v2i1.1961

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu kegiatan terencana untuk membekali peserta didik agar menjadi warga negara dan dapat membentuk kepribadian peserta didik yang lebih baik (Tirtahardja, 2015). Pendidikan di Indonesia bertujuan untuk menambah pengetahuan dan wawasan seorang anak, supaya anak dapat menerapkan ilmunya dilingkungan sekitar, seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran peserta didik melalui kegiatan

---

\*Email: Lilis.M@gmail.com

Peer reviewed under responsibility of Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

© 2018 Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, All right reserved, This is an open access article under the CC BY license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

bimbingan, pengajaran ,dan latihan untuk mengembangkan potensi dan bakat yang dimilikinya agar dapat digunakan di masa yang akan datang.

Guru merupakan faktor utama dan berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik. Oleh karena itu kualitas guru perlu ditingkatkan dan dikembangkan sesuai dengan perkembangan zaman. Untuk menentukan keberhasilan dalam proses belajar mengajar guru harus bisa membangkitkan motivasi belajar siswa. Ada tiga tugas seorang guru yakni mendidik, mengajar, dan melatih. Mendidik berarti meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup, mengajar berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan, dan melatih berarti mengembangkan keterampilan-keterampilan untuk kehidupan siswa. (Suyanto, 2013)

Dalam dunia Pendidikan, motivasi juga memiliki peranan yang sangat penting. Motivasi belajar diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak yang berada dalam diri siswa, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang di inginkan dapat tercapai (Sadirman, 2012).

Dalam proses pembelajaran, Slavin (2016:163) mengatakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis atau memberikan soal-soal kepada masing-masing tim dan para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim yang lain.

Permasalahan yang terjadi di SDN (Sekolah Dasar Negeri) Cangkring Turi Prambon adalah masih banyak siswa yang merasa kesulitan pada saat mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru. Hal ini di karenakan mereka merasa bosan pada saat proses pembelajaran, sehingga mereka tidak bisa fokus dan kurang memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Hasil pengamatan di kelas 2 yang berjumlah 21 siswa, di dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat kendala. Kendala yang saya dapatkan dari hasil wawancara adalah 70% siswa kelas 2 tidak bisa mengerjakan soal dengan baik dan benar, dikarenakan guru hanya menggunakan buku panduan/LKS dalam menyampaikan pelajaran dan belum menggunakan model-model pembelajaran, sehingga tidak melibatkan langsung peserta didik dalam menyelesaikan masalah yang menimbulkan kurangnya motivasi siswa untuk bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, agar kegiatan belajar mengajar menjadi kegiatan yang menyenangkan pada saat proses pembelajaran, maka diterapkan model pembelajaran kooperatif model TGT (*Teams Games Tournament*) yang bertujuan meningkatkan motivasi belajar siswa (peserta didik).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan menggunakan metode *pre-experimental design*, desain *One Group Pretest-Posttest*. Dimana desain ini terdapat test sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (Suharsimi, 2013).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 2 SDN Cangkring Turi Prambon yang berjumlah 21 siswa. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *sampling jenuh* yang artinya, teknik penentuan sampel bila anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2013). Jadi sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 2 SDN Cangkring Turi Prambon yang berjumlah 21 siswa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam penelitian ini data diperoleh dari angket motivasi belajar siswa (*pretest* dan *posttest*). Sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu memvalidasikan instrumen kepada validator. Validasi ini dilakukan oleh 2 orang yaitu Ahmad Nurefendi Fradana, M.pd sebagai validator 1 dan Eka Wilujeng, S.S,pd sebagai validator 2. Setelah hasil instrumen yang diperoleh valid, peneliti melakukan pemberian pretest yang dilaksanakan pada tanggal 09 September 2017 pukul 08.00 sampai pukul 09.30. pada tanggal 11 dan 12 September 2017 peneliti melakukan pembelajaran dengan menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) dan dilanjutkan dengan pemberian *posttest*.

Untuk mengetahui pengaruh model kooperatif tipe TGT terhadap motivasi belajar siswa kelas 2 SDN Cangkring Turi Prambon yaitu dengan menggunakan rumus uji t. Hasil perhitungan perhitungan uji t (Pallant, 2011) sebesar 20,80. Nilai tersebut kemudian dibandingkan dengan ttabel dengan taraf signifikansi 0,05 dan dengan d.b 20, sehingga didapatkan ttabel sebesar 1,725. Hasil tersebut dibandingkan dengan thitung menunjukkan bahwa thitung > ttabel, sesuai dengan hipotesis bahwa jika thitung lebih besar dari ttabel maka Ha diterima dan H0 ditolak, sehingga ada pengaruh model kooperatif tipe TGT terhadap kreativitas motivasi belajar siswa kelas 2 SDN Cangkring Turi Prambon.

Dari perhitungan eta squared diatas didapatkan hasil 0,955 sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap motivasi belajar siswa kelas II SDN Cangkring Turi Prambon mempunyai pengaruh yang besar. Dimana kriteria interpretasi nilainya sebagai berikut :  $0,01 \leq \text{Eta Squared} \leq 0,06 = \text{Pengaruh kecil}$   $0,06 \leq \text{Eta Squared} \leq 0,14 = \text{Pengaruh sedang}$   $\text{Eta Squared} \geq 0,14 = \text{Pengaruh besar}$ .

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perhitungan uji t sebesar 20,80. Nilai tersebut kemudian dibandingkan dengan ttabel dengan taraf signifikansi 0,05 dan dengan d.b 20, sehingga didapatkan ttabel sebesar 1,725. Hasil tersebut dibandingkan dengan thitung menunjukkan bahwa thitung > ttabel, sesuai dengan hipotesis bahwa jika thitung lebih besar dari ttabel maka Ha diterima dan H0 ditolak, Tingkat pengaruh Model kooperatif tipe TGT terhadap motivasi belajar siswa kelas 2 SDN Cangkring Turi Prambon yaitu sebesar 0,955 masuk dalam kriteria tingkat pengaruh besar. Sehingga ada pengaruh model kooperatif tipe TGT terhadap motivasi belajar siswa kelas 2 SDN Cangkring Turi Prambon.

## REFERENSI

- Tirtarahardja, Umar. (2015). *Pengantar pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyanto, (2013). *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Erlangga.
- Sadirman, (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Rajawali pers.
- Sugiyono, (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Pallant, Julie. (2011). *SPSS Survival Manual*. Australia: Callen & unwin.