



## Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV UPT SD Negeri 238 Gresik Melalui Model Teams Games Tournament (TGT)

Nur Huda<sup>1</sup>, Afib Rulyansah<sup>2</sup>, Puput Widowati<sup>3</sup>, Sukimin<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

<sup>2</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

<sup>3</sup>UPT SDN 238 Gresik

<sup>4</sup>UPT SDN 238 Gresik

<sup>1</sup>4120022278@student.unusa.ac.id, <sup>2</sup>afibrulyansah@unusa.ac.id, <sup>3</sup>puput.widowati@gmail.com

<sup>4</sup>suki19700115@gmail.com

**Abstract:** This research includes classroom action research that is carried out to increase the learning motivation of fourth grade students at UPT SDN 238 Gresik. Through the Teams Games Tournament model. This research was conducted using a spiral model for two cycles. Based on the data obtained, it was found an increase in students' learning motivation. These results are based on an increase in the average score of students' learning motivation. The highest increase in student learning motivation occurred in cycle two with a percentage of 88%. The data was obtained from a questionnaire given to 34 students after the learning process which was then analyzed by researchers using a percentage technique, namely comparing the average score obtained for each cycle. The results of this research can be used as a reference to be applied and developed on subject topics and at other grade levels.

**Keywords:** Teams Games Tournaments; Motivation to learn; Enhancement.

**Abstrak:** Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV UPT SDN 238 Gresik. Melalui model Teams Games Tournament. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan model spiral selama dua siklus. Berdasarkan data yang diperoleh, ditemukan peningkatan motivasi belajar peserta didik. Hasil tersebut didasari oleh meningkatnya rata-rata skor motivasi belajar peserta didik. Peningkatan motivasi belajar peserta didik tertinggi terjadi pada siklus dua dengan presentase 88%. Data tersebut diperoleh dari angket yang diberikan pada peserta didik sebanyak 34 orang setelah proses pembelajaran yang kemudian dianalisis peneliti dengan teknik presentase yaitu membandingkan rata-rata skor yang dipeoleh tiap siklus. Hasil dari penelitian yang dilakukan ini bisa dijadikan referensi untuk diterapkan serta dikembangkan pada topik pelajaran dan pada tingkatan kelas lain.

**Kata kunci:** Teams Games Tournament; Motivasi Belajar; Peningkatan.

### PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan faktor kunci yang mendorong siswa untuk mencapai tujuan akademik dan belajar secara efektif. Ketika peserta didik mempunyai motivasi yang tinggi, mereka akan memiliki dorongan internal untuk menghadapi tantangan belajar, mengatasi rintangan, dan menggapai hasil yang diinginkan. Motivasi yang kuat akan membantu siswa tetap fokus dan gigih dalam usaha mereka untuk mencapai tujuan belajar mereka. Motivasi belajar merupakan penggerak siswa yang membangkitkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar dan mengendalikan kegiatan belajar sedemikian rupa sehingga tujuan mata pelajaran yang diinginkan dapat tercapai oleh subjek (Sardiman: 2007).

Guru merupakan sosok penting dalam proses pembelajaran yang bertugas dalam mengatur jalannya pembelajaran. Selama proses pembelajaran berlangsung, peran guru sangat penting untuk menumbuhkan memotivasi peserta didik sehingga membuat proses belajar menjadi menjadi kegiatan yang

menyenangkan, mudah dimengerti dan menarik, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai peserta didik. Motivasi peserta didik dapat dipupuk melalui nilai, pujian, hukuman, persaingan, ujian, pengetahuan tentang hasil kerja, keegoisan, kemauan untuk belajar, mengidentifikasi minat dan tujuan (Sardiman. 2007: 92-95).

Peserta didik dalam dirinya mempunyai motivasi belajar yang beragam, mulai dari yang tinggi hingga yang rendah, kondisi tersebut dipengaruhi faktor internal yang berasal dari dalam dirinya serta faktor eksternal yang berasal dari luar diri peserta didik. Salah satu pengaruh dari luar diri peserta didik yang dapat menjadikan peserta didik termotivasi dalam belajar adalah faktor sekolah (Slameto, 2010:60-72). Guru yang merupakan bagian sekolah dapat menjadi pengaruh motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan metode pengajarannya.

Mengacu pada hasil observasi yang dilakukan peneliti tentang motivasi belajar peserta di didik UPT SDN 238 Gresik menunjukkan hanya sebagian kecil peserta didik yang semangat dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil angket motivasi belajar yang diberikan pada peserta didik yang menunjukkan presentase motivasi peserta didik yang rata-rata memperoleh skor 57% yang tergolong kedalam kategori kurang.

Dari masalah yang muncul tersebut, diperlukan sebuah usaha untuk perbaikan dalam pembelajaran. Salah satu usaha dalam mengatasi masalah yang telah dijabarkan tersebut adalah memberikan alternatif model pembelajaran, salah satunya menggunakan model pembelajaran teams games tournament. Salah satu kelebihan model teams games tournament yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Taniredja. 2011: 72-73). Teams games tournament adalah model pembelajaran yang mengelompokkan siswa antara 5 sampai 6 orang yang beragam mulai dari kemampuan, jenis kelamin, suku atau ras yang berbeda (Rusman: 2012). Kegiatan model pembelajaran ini berbentuk turnamen akademik yang mewajibkan peserta didik bersaing dengan tim lain untuk mendapatkan poin dan kelompok dengan poin tertinggi akan mendapatkan hadiah.

Dengan berbagai masalah yang benar terjadi di lapangan, maka peneliti berminat untuk mengetahui tentang model teams games tournament dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV UPT SDN 238 Gresik. Penggunaan model ini yang dalam prosesnya terdapat game turnamen akan memacu peserta didik untuk mempelajari materi yang diajarkan agar menjadi pemenang dan bermanfaat untuk memotivasi peserta didik dalam belajar.

## METODE

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model spirial yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Model spirial mempunyai empat jenjang atau tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Tahapan penelitian ini digunakan untuk satu kali siklus dan dapat diulangi kembali dari tahap pertama apabila masih belum memenuhi ketuntasan dan dilakukan refleksi untuk perbaikan di siklus 2. Alur penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar 1.



**Gambar 1. Alur tahapan penelitian**

Tahap pertama yang dilakukan pada alur spirial adalah perencanaan. Perencanaan yang dimaksudkan dalam hal ini adalah perencanaan pelaksanaan pembelajaran yang melingkupi RPP beserta

sintak model teams games tournament, bahan ajar, media, LKPD dan evaluasi pembelajaran. Pada tahap ini peneliti juga memutuskan tempat dan waktu pelaksanaan penelitian.

Tahap kedua adalah pelaksanaan pembelajaran yang didasarkan pada rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti menerapkan langkah-langkah model pembelajar selama proses pembelajaran untuk menguji hipotesis peneliti.

Tahap ketiga adalah pengamatan yang digunakan untuk mengamati perubahan perilaku peserta didik ketika peneliti menerapkan langkah-langkah model selama proses pembelajaran menggunakan teknik observasi yang dibantu oleh rekan sejawat.

Tahap keempat adalah refleksi, tahap refleksi ini digunakan untuk mengevaluasi data motivasi belajar yang diperoleh. Tahap ini menjadi gambaran bagaimana keberhasilan penelitian yang telah dilaksanakan. Hasil refleksi ini dijadikan acuan untuk memperbaiki kelemahan yang ada untuk dilakukan perbaikan pada siklus kedua dengan tahapan yang sama.

Penelitian ini dilaksanakan dalam kurun waktu 1 bulan antara bulan Maret hingga April 2023 dengan mengambil subjek penelitian peserta didik kelas IV-B UPT SDN 238 Gresik. Peserta didik yang dijadikan subjek berjumlah 34 peserta didik dengan rincian 12 anak laki-laki dan 22 anak perempuan.

Teknik yang dilakukan untuk memperoleh data pada penelitian ini antara lain:

1) Observasi

Teknik observasi dilakukan dengan mengamati perubahan perilaku peserta didik pada saat proses pembelajaran. instrumen yang digunakan adalah lembar observasi yang diisi oleh guru kelas dan rekan sejawat.

2) Angket (kuisioner)

Lembar angket diberikan kepada peserta didik pada akhir pembelajaran untuk mengetahui motivasi belajar mmereka. Dalam angket tersebut terdapat 20 pertanyaan yang harus diisi oleh peserta didik dengan memilih jawaban yang disediakan dalam skala sering kadang-kadang jarang dan tidak pernah (Sukardi: 2003). Kemudian jawaban tersebut akan diberikan skor 4 hingga 1 secara urut.

3) Wawancara

Wawancara dilakukan pada awal penelitian untuk mendapatkan informasi awal peserta didik, kendala serta hambatan yang dihadapi oleh guru saat proses pembelajaran, model dan media yang digunakan.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif dengan langkah-langkahnya: 1). Mencari skor maksimal ideal motivasi belajar, 2). Menjumlahkan skor perolehan peserta didik, 3). Mencari hasil persentase angket motivasi belajar menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{N \cdot \frac{R}{S}}{M} \cdot 100$$

Keterangan :

NP: nilai persen yang ingin diperoleh, R: perolehan skor mentah peserta didik, SM : skor maksimal dari angket, 100 : bilangan tetap

Mengacu pada penjabaran tersebut, maka hasil perhitungan presentase penelitian ini akan dijabarkan menjadi kriteria dengan rincian:

**Tabel 1. Kriteria motivasi belajar**

Tingkat Motivasi	Kategori
86 % – 100 %	Sangat baik
76 % - 85 %	Baik
60 % - 75 %	Cukup
55 % - 59 %	Kurang
≥ 54%	Kurang sekali

(Sumber: Ngalim Purwanto, 2010: 102-103)

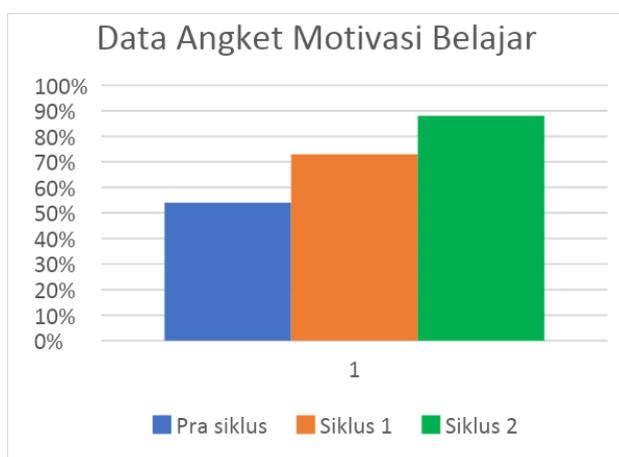
Penelitian yang dilakukan akan dianggap berhasil jika motivasi belajar peserta didik kelas IV UPT SDN 238 Gresik berada pada kategori baik (≥76%).

## HASIL

Berdasarkan data hasil penelitian yang dilakukan dengan uraian sintaks teams games tournament pada proses pembelajaran, dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar. Data kenaikan motivasi belajar dapat dilihat pada tabel 2 dan Gambar 1.

**Tabel 2. Data angket peserta didik**

No.	Siklus	Rata-rata skor motivasi belajar	Ketuntasan secara klasikal
1	Pra siklus	45,941	57%
2	Siklus 1	58,441	78%
3	Siklus 2	69,853	88%



**Gambar 1. Grafik Angket motivasi belajar**

Tabel 2 dan gambar 1 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar ditinjau dari hasil angket yang diisi oleh peserta didik mulai pra siklus, siklus 1 dan siklus 2. Hasil angket Pada pra siklus didapatkan rata-rata skor 45,941 dan presentase 57%. Siklus 1 didapatkan rata-rata skor 58,441 dan presentase 78%. Sedangkan pada siklus 2 didapatkan rata-rata skor 69,853 dan presentase 88%

## PEMBAHASAN

Berlandaskan dari hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas IV UPT SDN 238 Gresik dapat disimpulkan mengalami peningkatan dan menunjukkan keberhasilan, hal ini ditandai dengan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik sejak pra siklus hingga siklus 2. Siklus terakhir menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa rata-rata mendapatkan presentase sebesar 88% dengan kategori sangat baik.

Pada tahap pra siklus motivasi belajar siswa masih tergolong kurang, hal tersebut dilihat dari rata-rata perolehan skor sebesar 57% dan tergolong kurang. Hal tersebut dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran yang diterapkan guru masih sebatas ceramah yang mengakibatkan peserta didik merasa bosan dan kurang menyenangkan serta peserta didik menjadi pasif (Abdi, Husnul. 2023).

### Siklus 1

Pada siklus 1 peneliti menggunakan model Teams games tournament selama pembelajaran berlangsung. Pada akhir pembelajaran peserta didik diberikan lembar angket motivasi yang dimudian dianalisis data. Setelah melakukan penskoran, peneliti mendapati bahwa ada peningkatan belajar peserta didik yang sebelumnya rata-rata skornya 57% dengan kategori kurang meningkat menjadi 73% dengan kategori cukup. Respon yang diberikan peserta didik ketika proses pembelajaran dengan menerapkan model teams games tournament terlihat sangat antusias dalam memperhatikan dan mengikuti

pembelajaran karena guru memberitahukan bahwa di akhir pembelajaran akan diadakan turnamen antar kelompok. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Shoimin (2014:207) yang menjelaskan kelebihan model teams games tournament yaitu peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena tim atau kelompok terbaik akan menerima sebuah penghargaan dari guru. Meskipun belum mencapai tujuan yang diinginkan, tetapi lebih baik daripada sebelumnya. Hal ini disebabkan oleh kekurangan peneliti dalam mengkondisikan peserta didik serta stimulus yang diberikan dan akan menjadi evaluasi untuk memperbaiki di siklus berikutnya.

### **Siklus 2**

Kekurangan yang terdapat pada siklus sebelumnya dilakukan perbaikan pada siklus 2 ini dengan menambahkan stimulus berupa permainan tebak gambar sebelum pembelajaran dimulai. Perbaikan ini berefek pada perhatian serta peserta didik menjadi lebih aktif. Hal tersebut dapat diketahui dari komunikasi peserta didik dengan kelompoknya yang semakin terbuka dan setiap peserta didik dalam kelompok mencoba menjawab teka-teki tersebut. Hal tersebut juga sejalan dengan yang dijelaskan oleh Shoimin (2014:207) yang mengatakan bahwa semua peserta didik yang berada dalam kelompok memiliki peranan penting meskipun memiliki kemampuan yang lebih rendah. Rata-rata motivasi belajar peserta didik pada siklus ini mendapatkan kenaikan. Pada siklus sebelumnya rata-rata skor motivasi belajar peserta didik hanya 73% meningkat menjadi rata-rata 88% dan dapat dikategorikan sangat baik.

Berdasarkan motivasi belajar peserta didik pada dua siklus pembelajaran yang dilaksanakan di kelas IV UPT SDN 238 Gresik mendapatkan kesimpulan bahwa penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti mendapatkan keberhasilan. Hal ini mengacu pada tingkat perolehan skor motivasi belajar peserta didik yang dapat dikatakan berhasil apabila skornya mencapai kategori baik ( $\geq 76\%$ ).

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Yuliana et. al. 2019) berjudul “Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Pembelajaran Inkuiri Teams Games Tournament”. Melalui kesimpulannya yang menyatakan terdapat peningkatan motivasi belajar melalui PI-TGT yang diukur melalui kegiatan peserta didik pada saat pembelajaran dengan 4 indikator yang terdapat pada lembar observasi yang meliputi *visual activities*, *oral activities*, *listening activities* dan *motor activities*. Kesimpulan tersebut terbukti dengan adanya peningkatan motivasi belajar pada siklus 1 sebanyak 74,29% yang kemudian meningkat pada siklus 2 menjadi 96,07%

Penelitian lain yang sejalan yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Cahyani, Nurma. 2019) berjudul Peningkatan Motivasi Belajar IPS Melalui Model Tgt (Teams Games Tournament) Pada Siswa Kelas IV. temuan yang didapat meningkatnya motivasi belajar IPS peserta didik diukur dengan skala motivasi dan observasi. Kesimpulan tersebut dibuktikan dengan peningkatan sejak pra siklus hingga siklus 2 memperoleh persentase (47%), (68%) dan (94%) secara berurutan.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Simpulan penelitian ini adalah model teams games tournament dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV UPT SDN 238 Gresik yang dibuktikan dengan adanya peningkatan motivasi belajar pada setiap siklus. Pada siklus 1 motivasi belajar peserta didik meningkat dari 57% menjadi 73%, sedangkan pada siklus 2 motivasi belajar peserta didik meningkat dari siklus 1 yang 78% menjadi 88%.

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, saran yang dapat diberikan peneliti adalah penggunaan model teams games turnamen dapat dijadikan opsi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan adanya kompetisi dapat memotivasi peserta didik dalam belajar dan berusaha menjadi yang terbaik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdi, Husnul. (2023). Metode ceramah dalam pembelajaran, kenali kelebihan dan kekurangannya. Diambil dari <https://www.liputan6.com/hot/read/5258372/metode-ceramah-dalam-pembelajaran-kenali-kelebihan-dan-kekurangannya>.
- Nurma Cahyani. (2019) . Peningkatan Motivasi Belajar IPS Melalui Model Tgt (Teams Games Tournament) Pada Siswa Kelas IV. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 5 Tahun ke-8 2019 (<https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/viewFile/14939/14491>) diakses 11 mei 2023.
- Purwanto. 2010. Evaluasi Hasil belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sardiman, A. (2007). Interaksi dan motivasi belajar mengajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Shoimin, A. (2014). 68 Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slameto. 2010. Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Rusman, D., & Pd, M. (2012). Model-model pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo.
- Taniredja, T., dkk. (2011). Model-model pembelajaran inovatif. Bandung: Alfabeta
- Yuliana, N., Wardani, N. S., & Prastyo, T. (2019). Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Pembelajaran Inkuiri Teams Games Tournament. Journal of Education Action Research, vol 3, No.2, (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/view/17263>) diakses 11 mei 2023.