

Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Materi Sistem Gerak Kelas 6 SDN Pakis V Surabaya

Silviana Agustin¹⁾, Fatkul Anam²⁾, Enok Fitriyah³⁾

^{1,2)} Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Jl. Dukuh Kupang XXV No.54 Surabaya

³⁾ SDN Pakis V Surabaya, Jl. Pakis Sidokumpul No. 55 Surabaya

^{*)} Email corresponding author: silviana70@gmail.com

Received: 11/09/2024 Accepted: 12/10/2024 Published: 31/10/2024

Abstrak

Penelitian ini didasari kepada siswa yang kurang mempunyai motivasi untuk belajar yang sangat tinggi, mereka terlihat pasif saat proses pembelajaran berlangsung, dan hanya sedikit sekali siswa yang mempunyai keaktifan dalam proses pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran yang tidak variatif yang digunakan guru menyebabkan siswa bosan dan mengantuk. Berdasarkan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) guna memberikan peningkatan motivasi siswa untuk belajar terkait materi sistem gerak manusia kelas VI di SDN Pakis V Surabaya. Studi tindakan kelas ini melibatkan 29 siswa di kelas VI-A. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian angket, observasi, serta tes. Hasil penelitian yang diperoleh adalah bahwa model pembelajaran kooperatif dengan tipe TGT (*Team Games Tournament*) dapat memberikan peningkatan motivasi siswa dalam mempelajari materi berbasis gerak manusia. Motivasi belajar tercapai pada siklus 1 dengan hasil persentase 69% kategori tinggi dan pada siklus 2 dengan hasil persentase 76% kategori sangat tinggi, sehingga penelitian yang dilakukan dianggap berhasil.

Kata kunci: Penelitian Tindakan Kelas, Motivasi Belajar, Model Kooperatif tipe TGT, Sistem Gerak Manusia, Ilmu Pengetahuan Alam.

Abstract

*This study is based on students who lack motivation to learn very high, they look passive during the learning process, and only a few students are active in the learning process. In addition, the learning model that is not varied used by teachers causes students to be bored and sleepy. Based on these problems, this study aims to apply the TGT (*Team Games Tournament*) type cooperative learning model to increase student motivation to learn related to the human movement system material for grade VI at SDN Pakis V Surabaya. This classroom action study involved 29 students in grade VI-A. Data collection techniques were carried out through questionnaires, observations, and tests. The results of the study obtained were that the TGT (*Team Games Tournament*) type cooperative learning model can increase student motivation in learning human movement-based material. Learning motivation was achieved in cycle 1 with a percentage result of 69% in the high category and in cycle 2 with a percentage result of 76% in the very high category, so that the research conducted was considered successful.*

Keywords: Classroom Action Research, Learning Motivation, TGT Type Cooperative Model, Human Movement System, Natural Science

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai kegiatan pengembangan potensi manusia yang melibatkan interaksi kompleks antara siswa, guru, serta adanya kegiatan pembelajaran. Setiap komponen memiliki peran penting yang saling melengkapi untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif. Melalui adanya pemahaman dan pengoptimalan peran dari masing-masing komponen, pendidikan dapat menjadi alat yang kuat untuk mengembangkan potensi individu dan mempersiapkan mereka untuk tantangan di masa depan. Pendidikan Nasional di Indonesia bertujuan untuk membentuk individu yang berkarakter dan berkompeten melalui pengembangan berbagai aspek penting. Meskipun terdapat tantangan dalam pencapaiannya, dengan strategi yang tepat dan kolaborasi antara pemerintah, sekolah, dan masyarakat, tujuan ini dapat diwujudkan untuk membentuk generasi yang siap menghadapi tantangan global.

Pada tingkatan sekolah dasar berbagai macam subjek diajarkan. Salah satunya adalah IPA. Berdasarkan pendapat dari (Wisudawati & Sulistyowati, 2014), IPA termasuk dalam suatu kumpulan ilmu pengetahuan dengan ciri unik yaitu belajar tentang kejadian-kejadian alam yang sebenarnya, baik itu secara nyata atau kejadian, serta hubungan dari adanya penyebab dan akibat yang ditimbulkan. Siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan ilmiah tetapi juga memperoleh keterampilan dalam berpikir kritis, analitis, dan mampu memecahkan masalah melalui pendidikan IPA. Pembelajaran IPA yang ada di Sekolah Dasar sangat berperan penting untuk pembelajaran IPA di tahap atau tingkatan selanjutnya, karena pengetahuan atau wawasan awal yang dimiliki siswa sangat mempengaruhi adanya minat dan kecenderungan pada siswa untuk belajar tentang IPA. Dapat dikatakan bahwa, jika siswa memiliki minat rendah ketika mereka belajar IPA di sekolah dasar, besar suatu kemungkinan mereka akan memiliki minat yang sama saat mereka belajar di jenjang berikutnya (Widiana dalam Atmojo, dkk., 2022).

Muatan yang ada pada pembelajaran IPA menuntut diri siswa mempunyai suatu kemampuan dalam berpikir secara ilmiah serta mampu menerapkan suatu kegiatan yang berhubungan dengan jagad raya dan isinya (Winangsih & Harahap, 2023). Menurut (Dalimunthe et al., 2021) muatan pada IPA di Sekolah Dasar diharapkan bisa memberikan siswa kesempatan untuk menikmati kegiatan yang berkaitan dengan alam semesta dan yang ada disekitarnya, seperti mempelajari tumbuhan, hewan, dan organ tubuh manusia dengan gambar serta diskusi yang dapat meningkatkan minat belajar. Selain itu, kemampuan siswa untuk memahami konsep IPA juga penting, karena menurut (Aen, 2020) adanya pemahaman pada suatu konsep merupakan tingkat pengetahuan yang dapat dikatakan memiliki kedudukan lebih tinggi dibandingkan dengan pengetahuan yang diperoleh, proses pengenalan memungkinkan siswa untuk memahami konsep berdasarkan mata pelajaran yang mereka pelajari. Sistem gerak manusia adalah satu dari beberapa topik yang pada mata pelajaran IPA yang diajarkan di kelas VI yang berisi tentang definisi rangka, macan-macam sendi dan otot, sistem saraf, dan macam-macam penyakit sistem gerak beserta cara menjaga kesehatan sistem gerak. Banyaknya materi yang disajikan pada topik tertentu mampu menjadikan siswa merasa jenuh sebab mereka belajar materi yang sama untuk waktu yang terlalu lama. Karena terlalu banyak pembahasan yang sangat perlu untuk dipelajari pada satu lingkup bab, motivasi siswa untuk belajar menjadi lebih rendah.

Fenomena yang telah terjadi di lingkungan sekolah ini menunjukkan bahwa terdapat masalah dalam proses belajar. Hasil observasi atas proses pembelajaran di kelas VI SDN Pakis V Surabaya dan tentang mata pelajaran IPAS, khususnya bab tentang penyakit sistem gerak manusia, memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa tidak memiliki keterlibatan yang aktif dalam diskusi. Selain itu, pembelajaran menjadi tidak menyenangkan dan tidak efektif jika siswa tidak tertarik dan tidak terlibat dalam diskusi. Pada kegiatan diskusi hanya sedikit siswa yang berpartisipasi saat kegiatan tersebut berlangsung, seperti contoh dalam hal bertanya, menyampaikan pendapat, maupun menjawab pertanyaan yang ditanyakan oleh guru. Siswa

yang kurang berperan aktif serta kurang termotivasi disibukkan dengan kegiatannya masing-masing, seperti menggambar sesuatu yang tidak ada hubungannya dengan materi yang sedang dipelajari pada saat itu, fokus pada materi namun hanya diam terlihat seperti seperti kesulitan dalam memahami materi tersebut dan tidak ada inisiatif untuk bertanya, bahkan masih ada siswa yang mengajak berbicara temannya tanpa memperhatikan materi yang sedang dijelaskan.

Siswa menjadi terlihat pasif ketika proses belajar mengajar berlangsung karena guru terlihat kurang maksimal menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa atau media pembelajaran yang bervariasi. Akibatnya, siswa merasa kejenuhan dan kesulitan memahami materi. Guru juga menggunakan metode diskusi untuk mendorong sikap berpartisipasi dalam diri siswa ketika sedang belajar. Hanya saja model pembelajaran yang diterapkan oleh guru belum cukup menjadikan siswa termotivasi dalam proses belajarnya di kelas. Berdasarkan permasalahan yang terjadi perlu adanya solusi untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas VI-A SDN Pakis V Surabaya. Solusinya yaitu perlu adanya peningkatan mutu dan kualitas pembelajaran berupa perubahan tindakan dalam proses belajar.

Berdasarkan diskusi tentang latar belakang serta permasalahan yang dijelaskan di atas, diperlukan perubahan tindakan untuk meningkatkan proses dalam kegiatan belajar melalui penerapan model pembelajaran yang meningkatkan motivasi dalam belajar, yang berdampak pada hasil belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif yang menggunakan tipe *Team Games Tournament* (TGT) diharapkan mampu memberikan suatu peningkatan motivasi siswa dan hasil dari belajar mereka di mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Pembelajaran kooperatif didefinisikan oleh (Novianti, 2022) sebagai seperangkat kegiatan pendidikan atau pembelajaran yang dilaksanakan oleh siswa dalam lingkup kelompok kecil. Kegiatan berkelompok memberi siswa kesempatan untuk berinteraksi dan bekerja sama untuk meningkatkan pembelajaran mereka sendiri. Pembelajaran kooperatif adalah model yang menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran. Model ini memiliki kemampuan untuk menciptakan suasana kelas yang demokratis di mana siswa dapat saling belajar dan memiliki peluang besar untuk memaksimalkan potensi siswa (Aje, 2022).

Model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan tipe yang dipilih dan digunakan. Berdasarkan pendapat (Nurhayati dkk., 2022) model pembelajaran kooperatif TGT adalah model dengan sintaks pembelajaran yang bersifat permainan (*games*) yang memberikan suasana dalam belajar yang nyaman, membuat siswa merasa lebih senang ketika mengikuti proses pembelajaran, melibatkan aktivitas siswa, dan membuat siswa memiliki rasa semangat dalam proses belajarnya. Menurut (Hidayat, 2019), pembelajaran kooperatif tipe TGT yang diterapkan terhadap proses belajar mengajar mencakup seluruh aktivitas siswa dalam kelompok tanpa mempertimbangkan perbedaan gender atau kemampuan akademik. Berdasarkan refleksi diri, ditemukanlah beberapa permasalahan yaitu:

1. Saat proses pembelajaran berlangsung siswa terlihat pasif
2. Sedikit sekali siswa yang memiliki keterlibatan aktif dalam belajar
3. Motivasi siswa yang rendah dalam proses belajarnya
4. Model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) didorong oleh masalah di kelas dan bertujuan untuk meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Menurut (Hanifah, 2014), Penelitian Tindakan Kelas didefinisikan sebagai penelitian tentang situasi yang telah terjadi di kelas, dilakukan secara sistematis dan menggunakan protokol tertentu. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan proses kegiatan belajar serta meningkatkan kualitas dalam pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dengan cara berkolaborasi artinya, penelitian ini tidak dilakukan secara mandiri, itu dilakukan bersama guru kelas VI-A SDN Pakis V Surabaya dan teman sejawat. Siswa kelas VI-A SDN Pakis V Surabaya, yang berjumlah 29 siswa adalah

subjek dari penelitian ini. Proses penelitian yang dilaksanakan menggunakan dua siklus. Dalam penelitian model menurut rancangan Kemmis McTaggart menggunakan tahapan perencanaan (*plan*), yang kedua tahapan pelaksanaan serta kegiatan mengamati (*act & observe*), dan yang ketiga refleksi (*reflect*). Tahapan ini dilakukan berulang-ulang, hingga tujuan dari penelitian ini bisa tercapai sesuai dengan yang ditetapkan (Kemmis et al., 2014). Tiap siklus terdiri dari tiga langkah tersebut. Dalam penelitian tindakan kelas, metode pengumpulan data meliputi kegiatan observasi, pemberian angket, dan pemberian tes. Di sisi lain, instrumen pengumpulan data terdiri dari instrumen untuk keterlaksanaan pembelajaran, yaitu instrumen untuk mengamati guru, instrumen untuk angket motivasi belajar siswa, dan instrumen untuk soal evaluasi. Data yang didapatkan nantinya dapat berupa dua jenis yaitu data kualitatif, dimana mencakup catatan tentang keterlaksanaan pembelajaran (lembar kegiatan observasi guru), dan data kuantitatif, berupa hasil angket motivasi belajar siswa dan hasil pengerjaan soal evaluasi.

Apabila ingin mengetahui seberapa tinggi tingkat motivasi belajar siswa, peneliti menggunakan teknik pemberian angket yang berisikan sebanyak 15 indikator yang diberikan kepada siswa kelas VI-A (total 29 subjek penelitian). Pernyataan ini mempunyai empat tingkat tanggapan, sehingga skala likertnya adalah “sangat setuju” disingkat (SS), “setuju” disingkat (S), “tidak setuju” disingkat (TS), dan “sangat tidak setuju” disingkat (STS). Melalui jumlah pernyataan serta penilaian yang diperoleh, nilai atau skor tertinggi yang didapatkan oleh siswa adalah 60 sedangkan nilai atau skor terendah yang didapatkan oleh siswa adalah 15. Menurut Yonny dkk, dalam (Saragih, 2019) perhitungan terkait persentase motivasi belajar siswa:

$$P_{MS} = \frac{Sk}{\Sigma m} \times 100\%$$

Keterangan:

PMS = Persentase motivasi siswa (individual)

Sk = Skor keseluruhan yang diperoleh

Σm = Jumlah skor maksimum

Namun, rumus berikut dapat digunakan untuk menentukan nilai persentase motivasi siswa:

$$P_{MS} = \frac{\Sigma \text{Siswa berhasil}}{\Sigma \text{Siswa dalam kelas}} \times 100\%$$

Berdasarkan persentase dari motivasi siswa yang tertera di atas maka disajikan sebuah tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Persentase Motivasi Belajar Siswa	
Persentase	Kriteria
75% - 100%	Sangat Tinggi
50% - 74,99%	Tinggi
25% - 49,99%	Sedang
0% - 24,99%	Rendah

Menurut Yonny dkk. (dalam Isnaeni), kriteria dari ketuntasan individu pada kegiatan penelitian meningkat menjadi 70% ketika persentase motivasi belajar siswa meningkat (Saragih, 2019). Selain itu, penelitian dianggap berhasil jika 75% subjek penelitian mampu mencapai target yang telah ditentukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil analisis data melalui pelaksanaan tindakan pada proses pembelajaran yang menggunakan model pendekatan kooperatif tipe TGT dengan penggunaan media tebak gambar pada siswa kelas VI-A di SDN Pakis V Surabaya dapat disimpulkan bahwa seluruh aspek indikator yang diidentifikasi terpenuhi. Indikator yang diamati antara lain peningkatan motivasi belajar siswa. Menurut Slameto dalam (Saragih, 2019), faktor-faktor yang mampu memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar bagi siswa dapat berasal dari sekolah maupun guru itu sendiri, seperti metode pengajaran dan penggunaan media pembelajaran.

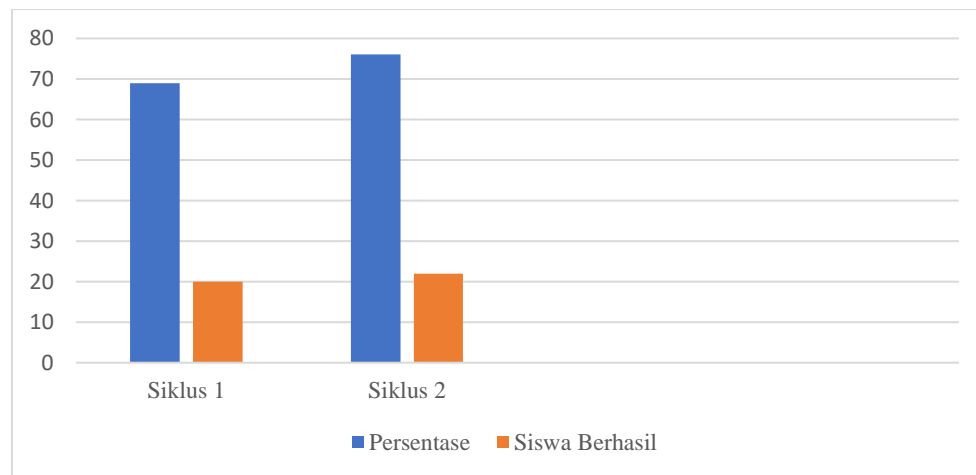
Proses belajar yang dilakukan siswa, sebelum guru menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang disertai penggunaan media pembelajaran tebak gambar, kegiatan pembelajaran di kelas VI-A SDN Pakis V Surabaya guru tidak pernah menggunakan media dalam proses belajar. Kegiatan belajar cenderung hanya pemberian video pembelajaran melalui platform *YouTube* yang diselingi dengan metode ceramah dan tanya jawab saja, itupun hanya 2-3 peserta didik dari total 29 peserta didik yang mau menjawab atau bertanya kepada guru, sehingga dapat terlihat bahwa peserta didik merasa bosan, tidak tertarik, dan mudah membuka obrolan antar teman saat proses pembelajaran sedang berlangsung, yang akhirnya mengakibatkan rendahnya motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan untuk memberikan peningkatan terhadap motivasi belajar siswa seperti penerapan model pembelajaran kolaboratif tipe *Team Games Tournament* dan penggunaan media pembelajaran tebak gambar.

Melalui kegiatan observasi selama proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas sebelum penggunaan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Team Game Tournament* serta media pembelajaran tebak gambar, peneliti menemukan bahwa sebagian siswa kelas VI memiliki rasa bosan dan kemudian tidak menunjukkan semangat dalam proses pembelajaran. Sebagian besar siswa kelas VI SDN Pakistan V Surabaya mempunyai motivasi belajar yang rendah. Hal tersebut dibuktikan melalui kegiatan pengujian hasil belajar siswa ketika pelaksanaan pratindakan, dimana rata-rata persentase hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam hanya sebesar 53,44%, dan hanya tiga siswa yang mencapai nilai atau skor di atas KKM (≥ 80), 26 siswa terbukti mencapai nilai dibawah KKM (<80).

Pada tindakan pelaksanaan pembelajaran yang sudah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT beserta penggunaan media pembelajaran tebak gambar pada siklus I didapatkan bahwa perolehan hasil belajar peserta didik meningkat sebesar 66,37%. Pada angket motivasi belajar siklus I, menyatakan siswa yang mengalami peningkatan motivasi belajar berupa minimal persentase ketuntasan individu 70% berjumlah 20 dari total 29 peserta didik, sehingga persentase yang diperoleh terhadap peserta didik yang berhasil adalah sebesar 69% dengan kategori “tinggi”. Namun hal tersebut masih berada pada penelitian yang belum berhasil. Tindakan pelaksanaan selanjutnya disebut dengan siklus II, dimana pada siklus ini didapatkan perolehan hasil belajar peserta didik sebesar 87,24%. Pada hasil angket motivasi belajar siklus II, terjadi peningkatan motivasi dalam belajar dengan minimal persentase ketuntasan individu 70% yang berjumlah 22 dari total 29 peserta didik, sehingga persentase yang diperoleh terhadap peserta didik yang berhasil sebesar 76%. Siklus II menunjukkan peningkatan dalam pencapaian indikator keberhasilan sebesar 75%. Menurut Yonny dkk dalam Isnaeni, penelitian dapat dianggap berhasil jika 75% subjek penelitian mampu meraih target berdasarkan indikator yang telah ditentukan. (Saragih, 2019).

Tabel 1. Persentase Angket Motivasi Belajar

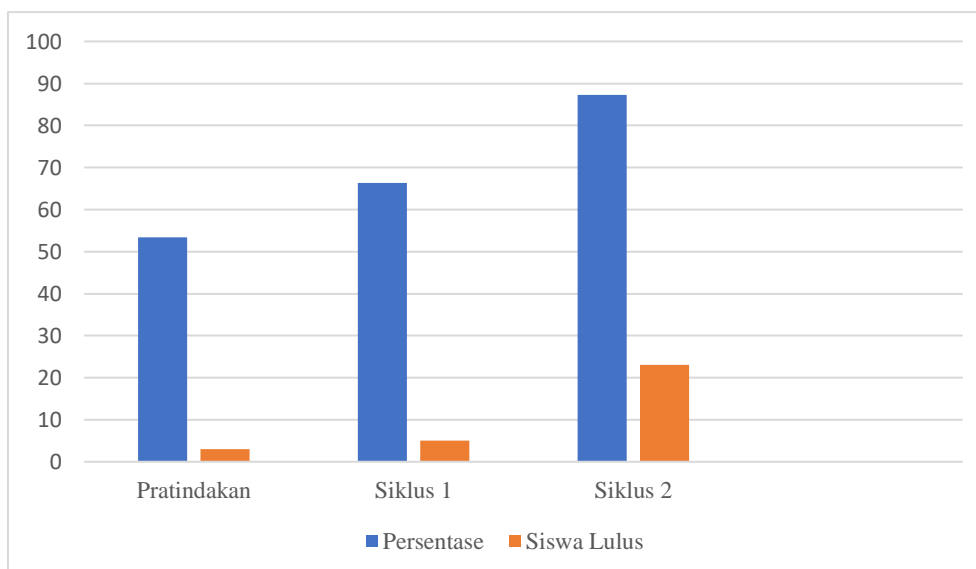
Tindakan	Jumlah Siswa Berhasil	Persentase (%)	Kriteria
Siklus I	20	69%	Tinggi
Siklus II	22	76%	Sangat Tinggi



Gambar 1. Angket Motivasi Belajar

Tabel 2. Persentase Hasil Belajar

Tindakan	Jumlah Siswa Lulus KKM ≥ 80	Persentase (%)
Pra-Tindakan	3	53,44%
Siklus I	5	66,37%
Siklus II	23	87,24%



Gambar 2. Hasil Belajar

KESIMPULAN

Berdasarkan seluruh hasil serta pembahasan yang telah diuraikan di atas, peneliti mencapai kesimpulan bahwa menerapkan model pembelajaran tipe TGT (*Team Games Tournament*) serta media pembelajaran tebak gambar mampu meningkatkan motivasi dalam belajar bagi siswa di kelas VI-A SDN Pakis V Surabaya. Kegiatan ini juga meningkatkan hasil belajar siswa selama dua siklus pembelajaran. Sebagai cara untuk meningkatkan kreativitas dan variasi proses pembelajaran di kelas, guru diperkenankan untuk menerapkan pula model pembelajaran TGT bersama dengan media pembelajaran interaktif lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aen, R. (2020). Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD Menggunakan Media Visual Berupa Media Gambar Dalam Pembelajaran IPA. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 3(3), 99-103.
- Aje, A. U. (2022). *Model pembelajaran Kooperatif Tipe Student Achievement Division (STAD) & Team Games Tournament (TGT)*. Pasaman Barat: CV. Azka Putaka.
- Atmojo, Idam Ragil Widiyanto, dkk. (2022). *Pendekatan TPACK Dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Surakarta: CV Pajang Putra Wijaya.
- Dalimunthe, R. R., Harahap, R. D., & Harahap, D. A. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPA Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1341-1348.
- Hanifah, Nurdinah. (2014). *Memahami Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Aplikasinya*. Bandung: UPI PRESS.
- Hidayat, I. (2019). *50 Strategi Pembelajaran Populer*. Yogyakarta: Diva Press.
- Karo, B Mestiana. (2024). *Motivasi Belajar*. Yogyakarta: PT. Kanisius.
- Kemmis, S., McTaggart, R., Nixon, R., Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixn, R. (2014). Introducing critical participatory action research. *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*, 1-31.
- Machali, Imam. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru?. *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 321.
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia (Jurnal Karya Umum dan Ilmiah)*, 2(2), 176.
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9120.
- Novianti, Winda, dkk. (2022). *Model-Model Pembelajaran*. Sada Kurnia Pustaka.
- Rasidi, & Moh. Salim. (2021). *Pola Asuh Anak dalam Meningkatkan Motivasi Belajar*. Lamongan: Academia Publication.
- Saragih, A. (2019). Peningkatan Motivasi belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Kartu Bilangan di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 213-220.
- Winangsih, Eka, & Harahap, R. D. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Muatan IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 454.
- Wisudawati, A. W., & Sulistyowati, E. (2014). *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.