



Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*

Rahmat Rajib Kasim^{1*}, Syamsu Qamar Badu¹, Lailany Yahya²

¹) Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Negeri Gorontalo, Bone Bolango 96554, Indonesia

²) Program Studi Matematika, Universitas Negeri Gorontalo, Bone Bolango 96554, Indonesia

Info Artikel

*Penulis Korespondensi.
Email: rajibbima15@gmail.com

Submit: 12 Januari 2024
Direvisi: 28 Februari 2024
Disetujui: 7 Maret 2024



Under the licence
CC BY-NC-SA 4.0

Diterbitkan oleh:



Copyright ©2024 by Author(s)

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar matematika siswa pada mata pelajaran matematika di kelas VII-3 SMP Negeri 1 Telaga Jaya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT). Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Desain Kemmis dan Mc. Taggart digunakan untuk penelitian ini. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi dan kuesioner. Lembar observasi guru, lembar observasi siswa, dan angket motivasi belajar digunakan untuk melihat data. Rencanakan, laporkan, amati, dan pikirkan tentang apa yang telah Anda pelajari adalah bagian dari proses penelitian. Penelitian dilakukan dalam dua bagian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam pembelajaran naik sebesar 88,88%, dan aktivitas siswa naik sebesar 93,75%. Motivasi belajar siswa juga meningkat, dengan 10 siswa mendapatkan skor 34,38% pada kategori "sangat tinggi" dan 65,52% pada kategori "tinggi". Indikator menunjukkan bahwa motivasi belajar setiap siswa mengalami peningkatan yang tinggi, dengan skor 34,38% pada kategori "sangat tinggi" dan 65,52% pada kategori "tinggi".

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif; Team Games Tournament; Motivasi Belajar

Abstract

This research is motivated by the low motivation to learn mathematics in mathematics in class VII-3 of SMP Negeri 1 Telaga Jaya. This study aims to increase students' motivation to learn mathematics through the use of cooperative learning models of the Teams Games Tournament (TGT) type. This type of research is classroom action research (PTK). Kemmis and Mc Design. Taggart was used for this research. This study used data collection techniques, namely observation and questionnaires. Teacher observation sheets, student observation sheets, and learning motivation questionnaires were used to view the data. Plan, report, observe, and think about what you have learned are all part of the research process. The research was conducted in two parts. The results showed that teacher activity in learning increased by 88.88%, and student activity increased by 93.75%. Student motivation also increased, with 10 students getting a score of 34.38% in the "very high" category and 65.52% in the "high" category. Indicators show that each student's learning motivation experienced a high increase, with a score of 34.38% in the "very high" category and 65.52% in the "high" category.

Keywords: Cooperative Learning Model; Team Games Tournament; Learning Motivation

1. Pendahuluan

Pendidikan dapat diartikan sebagai wujud atau bentuk yang diniatkan serta dapat dimengerti untuk menyediakan siswa dengan kondisi yang diperlukan bagi mereka untuk memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan yang penting bagi keberhasilan pribadi dan kolektif mereka dan keberhasilan komunitas, bangsa, dan negara mereka" [1]. Secara alami, sangat penting

untuk meningkatkan kualitas pendidikan dalam berbagai metode untuk menghasilkan sumber daya manusia yang dapat dipercaya. Di antaranya adalah perolehan keterampilan matematika.

Pengajaran dan pembelajaran bukan hanya tentang menghafal dan belajar, dan mereka juga tidak fokus pada penyampaian pengetahuan atau matematika yang diajarkan. Sebaliknya, mereka berfokus pada menginternalisasi apa yang diajarkan sehingga itu menjadi bagian dari pribadi dan dijalani serta dipraktikkan [2][3]. Matematika sering diajarkan dalam kurikulum sekolah. Menyelaraskannya dengan disiplin keilmuan lain juga meningkatkan nilainya sebagai komponen pendidikan nasional. Matematika menggambarkan prinsip-prinsip ilmiah dasar, yang penting untuk pengoperasian sistem ilmiah dan teknologi canggih [4]. Banyak siswa di lapangan berpikir bahwa matematika itu sulit dan membosankan [5]. Namun, tidak banyak siswa yang tertarik dengan mata pelajaran ini, sehingga kemampuan matematika mereka tidak terlalu bagus. Di sisi lain, pelajaran matematika dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir mereka. Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 mengatakan bahwasannya tujuan matematika diajarkan di lingkungan sekolah adalah untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan berpikir kritis, sistematis, kreatif, analitis, logis serta kolaboratif [6]. Berdasarkan tujuan belajar matematika di sekolah, jelas bahwa matematika mempunyai peran penting dalam bidang ilmu pengetahuan.

Oleh karena itu, motivasi serius untuk belajar matematika sangat penting. Tingkat dorongan intrinsik seseorang untuk belajar menentukan seberapa aktif mereka akan mengejar tujuan pendidikan mereka [7][8]. Dikatakan lagi bahwa motivasi belajar adalah faktor mental yang berkaitan dengan kecerdasan. Tugasnya adalah membuat orang ingin belajar dan bahagia karenanya [9]. Tidak dapat disangkal betapa pentingnya menjadi sangat termotivasi untuk belajar matematika. Teknologi informasi dan komunikasi, teknologi kelistrikan, dan teknologi mesin semuanya mendapat manfaat dari pertumbuhan matematika karena mendukung logika dan sistem perhitungan yang benar [10].

Namun pada kenyataannya, motivasi belajar matematika siswa masih tergolong rendah. Hal tersebut terbukti dengan adanya hasil observasi yang peneliti lakukan di SMP Negeri 1 Telaga Jaya menunjukkan bahwa hanya 6 dari 30 siswa atau berkisar kurang lebih 20% yang mampu memahami pembelajaran matematika di kelas. Kemudian terhadap hasil ulangan harian siswa pada materi bilangan pecahan dimana tingkat ketuntasan siswa masih sangat rendah, dari 30 siswa hanya 6 yang mencapai ketuntasan. Rendahnya motivasi belajar matematika siswa disebabkan karena siswa yang tidak memahami materi dasar matematika sejak dari bangku sekolah dasar (SD). Faktor lain dari rendahnya motivasi belajar siswa pada kasus ini adalah masih digunakannya model pembelajaran konvensional yang menempatkan guru sebagai pusat dari pelajaran, mulai dari mengontrol kelas hingga mengontrol materi pembelajaran secara penuh, hal ini menyebabkan siswa tidak bisa aktif dalam pelajaran yang hanya menekankan kemampuan mengingat atau menghafal materi dan tidak menekankan kepada pemahaman materi itu sendiri.

Dengan mempertimbangkan hal ini, cara orang belajar perlu diubah. Perubahan paradigma ini seharusnya menarik minat siswa untuk secara aktif mempengaruhi pembelajaran, proses berpikir, dan perilaku mereka sendiri. Dengan sedikit keberuntungan, pendidik akan dapat memilih pendekatan pedagogis yang menarik minat siswa mereka dan memotivasi mereka untuk belajar lebih banyak. Setiap fase dalam model pembelajaran dirancang untuk memfasilitasi pencapaian yang cepat, efisien, dan efektif dari tujuan, sasaran, atau kompetensi pembelajaran yang diinginkan. Pembelajaran kooperatif, atau belajar dengan kelompok, adalah istilah luas yang sedang dibicarakan [11].

Menggunakan metode pembelajaran kooperatif seperti Turnamen Permainan Tim adalah salah satu cara untuk menarik minat lebih banyak siswa di bidang matematika. Siswa dari berbagai latar belakang dan kemampuan dapat dengan mudah belajar bersama menggunakan pendekatan TGT (Team Games Tournament) dari pembelajaran kooperatif. Siswa belajar paling baik ketika mereka bekerja sama, dan Model Pembelajaran Turnamen Permainan Tim menggabungkan kompetisi akademik dan kuis ke dalam gameplay [12]. Memasukkan model pembelajaran kooperatif, seperti yang digunakan dalam Turnamen Permainan Tim, ke dalam permainan game dapat meningkatkan faktor kesenangan [13]. Presentasi kelas, pembelajaran berbasis tim, permainan, kontes atau kompetisi (turnamen), dan penghargaan tim adalah fase dari model pembelajaran Turnamen

Permainan Tim [14]. Tujuan mengadopsi teknik ini adalah untuk menarik minat siswa dalam matematika.

Pada dasarnya, penelitian terkait model pembelajaran Team Games Tournament telah dilakukan dalam berbagai jenis penelitian dan dalam situasi pembelajaran yang berbeda. Sebagai contoh, penelitian Solihah menunjukkan bahwa model pembelajaran Team Games Tournament berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa pada subjek dimensi kedua [15], dan penelitian tindakan untuk hasil belajar menunjukkan bahwa model pembelajaran Team Games Tournament berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa pada subjek dimensi ketiga [16]. Susanna menilai bahwa Turnamen Pembelajaran Teams Games melalui media domino pada materi perminyakan tentang hasil belajar adalah positif [17]. Ia juga menyukai penelitian yang menggabungkan model dan media pembelajaran, seperti penelitian oleh Kobunggul dkk., yang menyatakan bahwa penerapan model koperasi Team Games Tournament dibantu oleh media android dapat mendukung hasil belajar siswa kelas X BPD SMK Negeri 1 Narmada di Desa Pesesak, Kecamatan Narmadi, Lombok Barat.

Perbedaan utama antara penelitian ini dengan yang telah dilakukan sebelumnya adalah bagaimana melihat masalah dengan alat ukur penilaian. Dalam penelitian sebelumnya, fokus utama adalah pada seberapa baik siswa belajar. Hal tersebut berbeda dengan penelitian yang peneliti lakukan. Dalam penelitian yang peneliti lakukan, peneliti melihat bagaimana siswa matematika belajar, terutama bagaimana mereka belajar tentang bilangan pecahan. Jadi, tujuan penelitian ini yakni agar siswa kelas VII-3 di SMP Negeri 1 Telaga Jaya lebih tertarik belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif jenis team games tournament (TGT) pada materi bilangan pecahan.

2. Metode

Selama semester ganjil tahun ajaran 2022-2022, kelas VII-3 di SMPN 1 Telaga Jaya, Kabupaten Gorontalo, melakukan penelitian. Jenis penelitian yakni penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik pengumpulan data yakni observasi, kuesioner serta dokumentasi. Rencana empat langkah oleh Kemmis dan Mc. Taggart digunakan untuk penelitian [18]. Desain PTK memiliki empat langkah: Rencana Aksi, Implementasi Aksi, Observasi/Observasi, dan Refleksi.

Pemanfaatan lembar observasi siswa, lembar observasi guru, serta angket motivasi belajar semuanya diperlukan dalam rangka melihat data. Ketika guru dan murid diamati, lembar observasi kemudian diperiksa dan dianalisis dengan menghitung berapa banyak hal yang memenuhi setiap kriteria: kurang (nilai 1), cukup (nilai 2), baik (nilai 3) dan sangat baik (nilai 4). Temukan rata-rata hasil pengamatan dari dua pertemuan untuk setiap siklus. Hasil observasi diberikan dalam bentuk kalimat yang memberikan gambaran tentang respon siswa selama belajar dan apa yang dilakukan guru. Rumus persentase rata rata digunakan untuk memperoleh nilai rata-rata pada tes angket motivasi belajar, serta untuk mendapatkan skor rata-rata [19]:

$$\text{Nilai Presentase (P)} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kategori Motivasi Belajar Matematika menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Persentase	Kategori
86% - 100%	Sangat tinggi
71% - 85%	Tinggi
56% - 70%	Sedang
41% - 55%	Rendah
25% - 40%	Sangat rendah

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan pada penelitian ini, terdiri dari dua siklus dan empat kali pertemuan. Setiap pertemuan yakni dua siklus. Hal ini dikarenakan siswa pada siklus I termotivasi untuk belajar matematika belum menunjukkan tanda-tanda keberhasilan, sehingga penelitian berlanjut pada siklus II. Pada siklus I dan siklus II penelitian class action, terdapat empat langkah: merencanakan suatu tindakan, melaksanakan tindakan, memantau atau mengevaluasi tindakan, dan memikirkan tindakan tersebut. Menggunakan model pembelajaran kooperatif seperti Turnamen Permainan Tim, guru dan siswa diawasi untuk melihat apa yang mereka perbuat dan seberapa termotivasi mereka untuk belajar matematika. Setelah itu, hasil pengamatan ini diberikan.

3.1 Siklus Pertama

3.1.1. Perencanaan Tindakan

Peneliti membuat beberapa rencana untuk tindakan ini, antara lain menyusun Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) serta perangkat pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), membuat lembar observasi, dan membuat kuesioner motivasi belajar.

3.1.2. Pelaksanaan Tindakan

Di SMP Negeri 1 Telaga Jaya, peneliti melakukan kegiatan berupa semua yang telah disusun dan disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran Kelas VII-3.

3.1.3. Observasi / Pengamatan

a. Hasil Observasi / Pengamatan Kegiatan Guru

Selama proses belajar mengajar, pengamat memperhatikan apa yang dilakukan guru dan menuliskan apa yang mereka lihat. Selama dua pertemuan, banyak hal dilakukan. Lembar observasi memiliki 18 (delapan belas) bagian yang berbeda. Ada 3 bagian untuk rincian kegiatan pertama, 12 bagian untuk mengelola kegiatan pembelajaran, dan 3 bagian untuk kegiatan akhir. Untuk kategori Baik (B) berjumlah 11 disamakan dengan 61,11% sedangkan kategori Cukup (C) berjumlah 7 disamakan dengan 38,88%. Di sini, dapat dilihat bahwa guru dapat mengelola model Turnamen Permainan Tim setidaknya 61,11% dari waktu, yang bagus. Ini berarti bahwa guru belum mengelola model Turnamen Permainan Tim dengan cukup baik untuk memenuhi kriteria 85% atau "baik" atau "sangat baik."

Berdasarkan penjelasan tersebut diatas hal yang harus ditingkatkan pada siklus II yaitu:

- 1) kurangnya dorongan guru,
- 2) kurangnya pengarahan kepada siswa,
- 3) kurangnya arahan kepada siswa dalam mengerjakan soal di LKPD,
- 4) kurang memantau keterlibatan siswa dalam proses penyelesaian soal,
- 5) kurang memberi apresiasi atau reward,
- 6) serta guru masih belum baik merefleksi pembelajaran yang dilakukan dan belum bisa membuat rangkuman materi yang dipelajari bersama siswa.

b. Hasil Observasi / Pengamatan Aktivitas Siswa

Pada saat proses belajar mengajar, pengamat mengawasi apa yang dilakukan siswa menggunakan model Team Games Tournament. Para peneliti mengamati bagaimana orang belajar matematika dan menuliskan apa yang mereka lihat. Salah satu hal yang mereka temukan adalah siswa melakukan hal-hal yang selaras dengan model pembelajaran yang mereka gunakan, yakni model Team Games Tournament. Lembar observasi memiliki 16 (enam belas) detail, seperti seberapa siap siswa untuk menerima materi pembelajaran (3 detail), seberapa baik guru menjelaskan hal-hal kepada siswa (11 detail), dan seberapa baik siswa bekerja sama selama proses pembelajaran (2 detail). Hal khas yang dilakukan siswa ketika model Turnamen Permainan Tim digunakan.

Berdasarkan 16 hal yang terlihat pada 2 pertemuan, menunjukkan bahwa 10 atau 62,5% masuk dalam kategori Baik (B), dan 6 atau 37,5% masuk dalam kategori Cukup (C). Berdasarkan hasil tersebut, kita dapat melihat bahwa model Team Games Tournament menunjukkan bahwa 62,5%

siswa aktif, yang memenuhi kriteria aktif minimum. Hal ini menunjukkan bahwa Kegiatan Siswa yang menggunakan Model Turnamen Team Games belum memenuhi kriteria, yaitu 85% atau pada skala baik dan sangat baik.

Berdasarkan penjelasan tersebut diatas hal-hal yang harus ditingkatkan dalam siklus II yaitu: 1) kurangnya perhatian membentuk kelompok, 2) kurang menyimak arahan guru, 3) kurang mampu bekerja sama dengan anggota kelompok, 4) sulit menjawab pertanyaan guru/teman, 5) tidak membuat rangkuman materi yang telah dipelajari, 6) kurang antusias dalam proses pembelajaran.

c. Motivasi Belajar Matematika Siswa

Pada siklus I, peneliti menggunakan model seperti Turnamen Permainan Tim untuk memberikan kuesioner dengan pertanyaan tentang bagaimana orang belajar. Terdapat 20 (dua puluh) pertanyaan pernyataan pada kuesioner. Ada 15 pria (lima di antaranya) dan 14 wanita di kelas, dengan total 29 siswa.

Dapat dilihat bahwa hasil kuesioner motivasi belajar siklus I untuk setiap siswa mengalami peningkatan, dimana rata-rata motivasi belajar meningkat menjadi 77,91%. Juga, indikator sudah dalam kategori tinggi secara keseluruhan. Namun dari enam indikator yang diukur, hanya satu yang tidak memenuhi kriteria keberhasilan. Ini adalah indikator untuk lingkungan belajar yang baik.

3.1.4. Refleksi

Tujuan Refleksi adalah untuk mengetahui seberapa baik tindakan telah bekerja saat mereka sedang dilakukan. Selama proses pembelajaran siklus I, ditemukan masalah-masalah, yakni:

a. Pengamatan Aktivitas Guru

Pada kegiatan pertama, guru pandai dalam hal-hal yang seharusnya dilanjutkan ketika kegiatan manajemen pembelajaran guru masih kurang baik. Hal ini terutama berlaku dalam hal: 1) mendorong siswa untuk mendengarkan materi pembelajaran yang akan disampaikan; 2) memberikan arahan kepada siswa saat mengerjakan soal di LKPD 1 dan 2; 3) memberi tahu siswa bagaimana permainan dan turnamen bekerja; dan 4) melacak seberapa terlibat siswa dalam kegiatan tersebut. Pada kegiatan terakhir, (1) guru masih belum pandai memikirkan yang dipelajari siswa, dan (2) belum dapat memberikan kesimpulan terhadap apa yang sudah dipelajari siswa.

b. Pengamatan Aktivitas Siswa

Pada indikator kegiatan kesiapan siswa menerima materi pembelajaran, siswa telah mencapai kategori baik, dilanjutkan pada indikator kegiatan menyampaikan serta kerja sama siswa dalam proses pembelajaran siswa masih cukup baik dalam hal (1) kurangnya perhatian membentuk kelompok, (2) kurang menyimak arahan guru, 3) kurang mampu bekerja sama dengan anggota kelompok, 4) kurang menjawab pertanyaan guru/teman, (4) kurang antusias dalam proses pembelajaran, terakhir pada indikator kegiatan akhir pembelajaran siswa cukup baik membuat rangkuman materi yang telah dipelajari.

3.2 *Siklus Kedua*

3.2.1 *Perencanaan Tindakan*

Para peneliti membuat beberapa rencana untuk aksi Siklus Kedua. Misalnya, mereka menyusun Lembar Kegiatan siswa (LKPD) serta perangkat pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Mereka juga membuat lembar observasi dan angket motivasi belajar.

3.2.2 *Pelaksanaan Tindakan*

Untuk melaksanakan tindakan ini, peneliti melakukan segala sesuatu yang telah direncanakan dan disusun pada rencana pelaksanaan pembelajaran Kelas VII-3 SMP Negeri 1 Telaga Jaya.

3.2.3 Observasi/Pengamatan

a. Hasil Pengamatan Kegiatan Guru

Selama kegiatan pembelajaran, pengamat mengawasi apa yang dilakukan guru untuk membantu proses pembelajaran. Selama dua pertemuan, banyak hal dilakukan. Lembar observasi memiliki 18 (delapan belas) bagian yang berbeda. Ada 3 bagian untuk rincian kegiatan pertama, 12 bagian untuk mengelola kegiatan pembelajaran, dan 3 bagian untuk kegiatan akhir.

Rata-rata aktivitas guru untuk model Team Games Tournament yang diteliti dan dinilai pada pertemuan awal dan pertemuan kedua setinggi 14 atau 77,77% untuk kategori Baik (B), 2 atau 11,11% untuk kategori Baik (B), dan 2 atau 11,11% untuk kategori cukup (C).

Berdasarkan kriteria ini, jelas bahwa manajemen guru model Turnamen Permainan Tim sudah Sangat Baik, dengan tingkat keberhasilan 88,88%. Jadi, hal-hal yang tidak dilakukan pada siklus I diperbaiki pada siklus II. Dengan menerapkan model pembelajaran turnamen team games pada evaluasi observasi aktivitas guru, maka proses pembelajaran telah mencapai indikator keberhasilan sebesar 85% atau dengan kriteria baik dan unggul.

b. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa

Selama kegiatan pembelajaran, observer melakukan observasi terhadap aktivitas siswa dengan menggunakan model Team Games Tournament. Pengamatan ini dilakukan oleh peneliti. Hasil observasi yang dilakukan selama kegiatan belajar mengajar matematika yang dilakukan peneliti meliputi kegiatan siswa yang disesuaikan dengan model pembelajaran yang digunakan, khususnya model Turnamen Team Games. Hasil tersebut diperoleh sebagai hasil partisipasi peneliti dalam proses pembelajaran matematika. Lembar observasi terdiri dari enam belas (enam belas) aspek yang berbeda, seperti aspek detail kesiapan siswa dalam menerima materi pembelajaran yang terdiri dari tiga aspek, penyampaian dan kerjasama siswa dalam proses pembelajaran yang terdiri dari sebelas aspek yang berbeda, dan kegiatan pembelajaran akhir yang terdiri dari dua aspek yang berbeda.

Jumlah aktivitas khas yang ditunjukkan oleh siswa ketika menggunakan model turnamen tim. Ditentukan bahwa dari total enam belas aspek yang diamati untuk dua pertemuan, empat (atau 25%) adalah kategori Sangat Baik (SB), sebelas (atau 68,75%) adalah kategori Baik (B), dan satu (atau 6,25%) adalah kategori Cukup (C). Ketika mempertimbangkan faktor-faktor ini, jelas bahwa persentase aktivitas siswa saat menerapkan Model Turnamen Team Games adalah 93,75 persen. Oleh karena itu, aspek-aspek yang tidak tercapai pada siklus I telah diperbaiki pada siklus II. Hasilnya, proses pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament pada evaluasi observasi aktivitas guru telah mencapai indikator keberhasilan sebesar 85% atau lebih tinggi, yang dinilai sangat baik.

c. Motivasi Belajar Matematika Siswa

Pada siklus II, peneliti juga membagikan angket yang berisi pernyataan-pernyataan terkait aktivitas pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran. Instrumen yang diberikan sebanyak 20 (dua puluh) butir pernyataan dimana siswa terdiri dari 15 (lima belas) laki laki dan 14 (empat belas) perempuan, maka total keseluruhan siswa berjumlah 29 orang.

Dari data hasil angket pada siklus II, terlihat perubahan positif dengan signifikan pada motivasi siswa dimana hasil rata-rata motivasi belajar menjadi 83,90%. Di sisi lain, seluruh indikator penilaian dikategorikan tinggi. Sehingga, adanya perbaikan terhadap seluruh indikator pada siklus I meningkatkan motivasi belajar.

Tabel 2. Hasil Capaian Siklus I dan Siklus II

No	Sumber Data	Siklus I	Siklus II
1	Pengamatan Kegiatan Guru	61,11%	88,88%
2	Pengamatan Aktivitas Siswa	62,5%	93,75%
3	Motivasi Belajar Siswa	77,91%	83,90%

Diperoleh hasil kegiatan guru pada proses belajar mengajar dalam pertemuan pertama dan kedua pada siklus I, rata-rata pencapaian keberhasilan berada di titik kriteria minimal baik, hasil pengamatan aktivitas siswa berada pada kriteria minimal aktif dan hasil motivasi belajar siswa belum mencapai nilai kategori keberhasilan motivasi belajar yang ditentukan yaitu dari 29 siswa, sebanyak 3 siswa memiliki kategori sedang, sebanyak 19 siswa mencapai kategori tinggi dan berjumlah 7 siswa mencapai kategori sangat tinggi. Selanjutnya penelitian berlanjut pada siklus II. Pada proses pembelajaran pertemuan 1 dan pertemuan 2 siklus II diperoleh hasil pengamatan kegiatan guru dan hasil pengamatan aktivitas siswa sudah berada pada kriteria sangat baik. Oleh sebab itu, maka hal demikian berpengaruh terhadap hasil peningkatan motivasi belajar matematika siswa dengan presentasi capaian keberhasilan mencapai 83,90%.

3.2.4 Refleksi

Refleksi ini ditujukan dalam rangka mengetahui dan mengevaluasi hasil yang telah dilaksanakan ketika di siklus II yang menyangkut kegiatan guru dan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hasilnya, kegiatan guru pada siklus II mencapai kriteria yang ditentukan dengan setiap aspek mencapai kategori minimal baik. Hal ini juga tercapai pada hasil pengamatan aktivitas siswa memperoleh capaian kategori minimal baik. Adapun Motivasi belajar matematika mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebanyak 27,77 %. Pada siklus II motivasi belajar matematika siswa telah memenuhi indikator yang telah ditentukan yaitu >75% .

4. Kesimpulan

Dari pemaparan uraian hasil riset dan pembahasan motivasi belajar matematika mengalami perubahan signifikan pada saat diterapkannya model pembelajaran *teams games tournament* yang diimplementasikan pada materi bilangan pecahan. Hal ini terlihat dengan ditunjukkannya motivasi belajar matematika siswa yang meningkat pada materi bilangan pecahan pasca penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) telah memenuhi syarat indikator keberhasilan yaitu minimal 85% dan memperoleh nilai kategori motivasi belajar yaitu minimal 75% dimana 19 siswa memenuhi kategori tinggi dan 10 siswa memenuhi kategori sangat tinggi.

Referensi

- [1] P. R. Indonesia, "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional," 2006.
- [2] Y. X. Wowiling, T. Machmud, and L. Yahya, "Pengaruh Metode Pemetaan Pikiran (Mind Mapping) Terhadap Penguasaan Konsep Siswa Kelas VIII Pada Materi Kubus dan Balok," *Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika*, 2013.
- [3] A. Patingki, A. D. Mohidin, and R. Resmawan. "Hubungan Gaya Kognitif Siswa Dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika," *Jambura Journal of Mathematics Education*, vol. 3, no. 2, pp. 70-80, 2022. doi: <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v3i2.15412>
- [4] A. Priyanto, "Penerapan Metode Stad Dalam Peningkatan Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar," *Kalam Cendekia PGSD Kebumen*, vol. 1, no. 1, 2012.
- [5] D. Hasiru, S. Q. Badu, and H. B. Uno, "Media-Media Pembelajaran Efektif dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh", *Jambura J. Math. Educ.*, vol 2, no. 2, pp. 59-69, Jul. 2021, doi: 10.34312/jmathedu.v2i2. 10587.
- [6] G. D. Lt and M. J. R. S. Fatmawati, "Badan Standar Nasional Pendidikan," 2006.
- [7] A. Badaruddin, *Peningkatan motivasi belajar siswa melalui konseling klasikal*. CV Abe Kreatifindo, 2015.
- [8] R. Resmawan, "Hubungan antara Pesepsi Mahasiswa terhadap Keterampilan Dosen dalam Mengelola Kelas dengan Hasil Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Matematika," *J. Euler*, vol. 2, no. 2, pp. 129-134, 2014.
- [9] A. M. Sardiman, "Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar, cet. 21," *Jakarta: Rajawali Pers*, 2012.

- [10] R. U. Hasanah, A. Murni, P. Yuanita, P. Studi, and P. Matematika, “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas X Iis 1 Sman 10 Pekanbaru Dengan Menerapkan Pembelajaran Kooperatif Pendekatan Struktural Think Pair Square.” Doctoral dissertation, Riau University, 2015.
- [11] J. Hamdayama, *Metodologi pengajaran*. Bumi Aksara, 2022.
- [12] S. A. Hakim and H. Syofyan, “Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar IPA di kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat,” *International Journal of Elementary Education*, vol. 1, no. 4, pp. 249–263, 2017. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i4.12966>
- [13] Y. Yasa and S. S. Madio, “Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Antara Kelompok Siswa Yang Mendapatkan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dengan Student Teams Achievements Divisions (STAD),” *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 3, no. 2, pp. 121–132, 2014.
- [14] A. Shoimin, “68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013,” 2021.
- [15] A. Solihah, “Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika,” *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, vol. 1, no. 1, 2016. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i1.1010>
- [16] S. Susanna, “Penerapan Teams Games Tournament (TGT) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar,” *Lantanida Journal*, vol. 5, no. 2, pp. 93–105, 2018. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2832>
- [17] Y. Kabunggul, D. Pramita, and V. Mandailina, “Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament Berbantuan Media Android”, *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakte2*, vol. 3, no. 2, pp. 1-4, 2020.
- [18] I. Kurniasih and B. Sani, “Teknik dan cara mudah membuat penelitian tindakan kelas untuk pengembangan profesi guru,” *Jakarta: Kata Pena*, 2014.
- [19] Z. Arifin, “Paradigma Studi Manajemen Berbasis Madrasah Dan Guru Profesional,” *Muróbbî: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 4, no. 1, pp. 121–150, 2020. <https://doi.org/10.52431/murobbi.v4i1.305>