

# PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT)* PADA MATERI REDOKS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

R. Hiliasih<sup>1</sup>, Evi Sapinatul Bahriah<sup>2</sup>, Robby Zidny<sup>3</sup>

<sup>1</sup>SMA Negeri 5 Kota Tangerang Selatan, Banten-Indonesia

<sup>2</sup>Pendidikan Kimia, FITK UIN Syarif Hidayatullah, Jl. IR Haji Juanda No. 95 Ciputat, Tangerang Selatan, Banten - Indonesia

<sup>3</sup>Jurusan Pendidikan Kimia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Jl. Raya Ciwaru No. 25 Serang-Banten, Indonesia

\*E-mail: hiliasih@gmail.com

**Abstract:** This study aims to increase students' motivation through cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT) on the redox material. The method used is classroom action research with two cycles. Samples were 10 grade students of SMAN 5 Tangerang City. Data collection techniques gained through an essay test instruments and motivation questionnaire. Data were analyzed student motivation questionnaire average value in the description and essay tests were analyzed by calculating the value of N-Gain (%). The results showed that: (1) the average value of students' motivation to learn chemistry after participating TGT cooperative learning both in the first cycle and the second cycle were increased, 73.53 (medium category) and 79.44 (high category) respectively. (2) The percentage of the average value of the N-Gain (%) in the first cycle is at 69.53 (medium category). While on the second cycle percentage of the average value of the N-Gain (%) amounted to 79.72 (high category). (3) The percentage of students who achieve the minimum criteria of mastery learning (KKM) in the first cycle of 65.79% and the second cycle of 78.95%. This shows that the cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT) can increase learning motivation and mastery of the concept of redox chemistry students.

**Keywords:** Motivation; Cooperative Learning; Teams Games Tournaments (TGT); Mastery of concepts; Redox

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada materi redoks. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan 2 siklus. Sampel penelitian adalah siswa kelas X SMAN 5 Kota Tangerang Selatan. Teknik pengumpulan data diperoleh melalui instrumen tes esai dan angket motivasi. Data hasil angket motivasi siswa dianalisis nilai rata-ratanya secara deskripsi dan tes esai dianalisis dengan cara menghitung nilai N-Gain (%). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) nilai rata-rata motivasi belajar kimia siswa dengan menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) mengalami peningkatan baik pada siklus I maupun pada siklus II. Nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada siklus I adalah sebesar 73,53 (kategori sedang) sedangkan pada siklus II sebesar 79,44 (kategori tinggi). (2) Persentase nilai rata-rata N-Gain

(%) pada siklus I adalah sebesar 69,53 (kategori sedang), sedangkan pada siklus II persentase nilai rata-rata N-Gain (%) adalah sebesar 79,72 (kategori tinggi). (3) Persentase jumlah siswa yang mencapai nilai Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) pada siklus I sebesar 65,79% dan pada siklus II sebesar 78,95%. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar dan penguasaan konsep redoks kimia siswa.

**Kata kunci:** Motivasi Belajar; Pembelajaran Kooperatif; Teams Games Tournaments (TGT); Penguasaan konsep; Redoks

---

## PENDAHULUAN

Belajar adalah proses dasar dari perkembangan hidup seorang individu. Dengan belajar, individu melakukan perubahan secara kualitatif sehingga tingkah laku individu tersebut berkembang menjadi lebih baik (Soemanto, 2006). Perubahan tersebut berupa tingkah laku dari hasil pengalamannya sendiri dan interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010).

Peningkatan mutu dan kualitas pendidikan juga ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia. Keberhasilan pendidikan di sekolah sangat ditentukan oleh keberhasilan pelaksanaan kegiatan pembelajarannya, yakni keterpaduan antara kegiatan guru dengan kegiatan siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran juga merupakan aktivitas paling utama yang berarti bahwa keberhasilan tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif (Zulaika, 2016). Pembelajaran yang efektif

ditandai dengan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa dapat aktif membangun pengetahuan dengan berbagai aktivitas yang mendukung seperti berkomunikasi, berpikir dan bergerak dalam belajar.

Proses pembelajaran bersifat kompleks dan melibatkan berbagai aspek yang saling berkaitan, baik aspek psikologis, pedagogis, dan didaktis (Mulyasa, 2005). Aspek-aspek tersebut saling mempengaruhi. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa memiliki berbagai macam sifat dan karakter yang berbeda-beda. Ada siswa yang antusias dalam belajar dan tidak sedikit pula siswa yang acuh dalam belajar. Perbedaan sikap siswa dalam proses belajar tersebut dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya adalah faktor psikologis.

Faktor psikologis berasal dari dalam diri siswa tersebut. Faktor psikologis ini diantaranya faktor intelegensi, perhatian, minat, motif, bakat, kematangan dan kesiapan. Salah satu faktor psikologis

yang sangat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa adalah motivasi. Seseorang akan berhasil dalam belajar, jika pada dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar. Keinginan atau dorongan untuk belajar ini yang disebut motivasi (Sardiman, 2007).

Motivasi siswa dalam belajar dapat dibagi dua yaitu instrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik berupa dorongan dari dalam diri siswa sedangkan ekstrinsik adanya rangsangan dari luar. Suatu pembelajaran dikatakan baik jika dapat menciptakan kondisi atau suatu proses yang mengarahkan siswa untuk melakukan aktivitas belajar. Akan tetapi, pembelajaran di sekolah selama ini umumnya dilakukan dengan menggunakan metode konvensional seperti ceramah, model dan media pembelajaran kurang bervariasi, dan kegiatan belajar berpusat pada guru (*Teacher Center*). Akibatnya siswa pasif dan kurang terlatih untuk menemukan konsep dan cenderung lebih cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran kimia yang merupakan salah satu bagian dari ilmu pengetahuan alam mempelajari tentang materi, struktur, dan sifat-sifatnya. Banyak siswa menganggap materi dalam pelajaran kimia bersifat abstrak. Reaksi Redoks (Reduksi oksidasi) merupakan salah satu

konsep yang dibahas dalam mata pelajaran kimia, yang mengkaji konsep-konsep abstrak yang sulit untuk dipahami oleh siswa. Anggapan tersebut, membuat siswa tidak antusias dan tidak termotivasi dalam mempelajarinya. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar. Data nilai Ulangan Tengah Semester mata pelajaran kimia kelas X semester genap tahun pelajaran 2015/2016 diberikan Tabel 1.

**Tabel 1.** Rata-rata Nilai UTS Kimia Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata	Ket
X.4	38 orang	52,37	Tuntas 1 orang
X.5	39 orang	47,26	Tuntas 6 orang
X.6	40 orang	60,48	Tuntas 14 orang
X.7	42 orang	40,88	Tidak ada yang tuntas

Berdasarkan data hasil belajar siswa di atas terlihat masih rendahnya hasil belajar mata pelajaran kimia di kelas X. Nilai UTS Semester Genap tahun pelajaran 2015/2016 diperoleh rata-rata nilai 50,25 dengan jumlah siswa yang memperoleh nilai tuntas dari 159 siswa kelas X hanya sebanyak 21 orang atau sekitar 13,21%. Dimana, nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran kimia untuk kelas X adalah sebesar 76.

Berdasarkan beberapa data dan permasalahan tersebut, maka perlu diadakan perbaikan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar kimia siswa. Oleh karena itu, untuk mengatasi hal tersebut, pada tahun 2004 telah diberlakukan kurikulum baru, yaitu “Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK)” yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Kegiatan belajar-mengajar yang sebelumnya berpusat pada guru (*Teacher Center*), dialihkan menjadi berpusat pada siswa (*Student Center*). Salah satu model pembelajaran yang dikembangkan dalam KBK adalah model pembelajaran kooperatif yang memungkinkan siswa belajar dalam kelompok. Dengan demikian diharapkan siswa dapat saling membantu dalam memecahkan masalah dan menguasai kompetensi dasar yang harus dicapainya.

Model pembelajaran kooperatif ada beberapa tipe, salah satu yang akan digunakan pada penelitian ini adalah *Teams Games Tournaments* atau disebut dengan TGT. Pembelajaran ini dimulai dengan presentasi guru pada awal pembelajaran dan dilanjutkan dengan kerja kelompok dalam mengerjakan lembar kerja. Tahap berikutnya adalah *tournaments* mingguan yang dapat juga dilakukan setelah materi selesai. Tahap

penutup adalah dengan memberikan penghargaan sebagai ciri dari pembelajaran kooperatif (Lee, 2002). Dengan dicobakannya TGT ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar kimia siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar yang dilakukan guru, sehingga diharapkan pemahaman konsep siswa akan meningkat yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa karena siswa langsung terlibat untuk mencari informasi, melakukan penyelidikan atau percobaan untuk menemukan konsep.

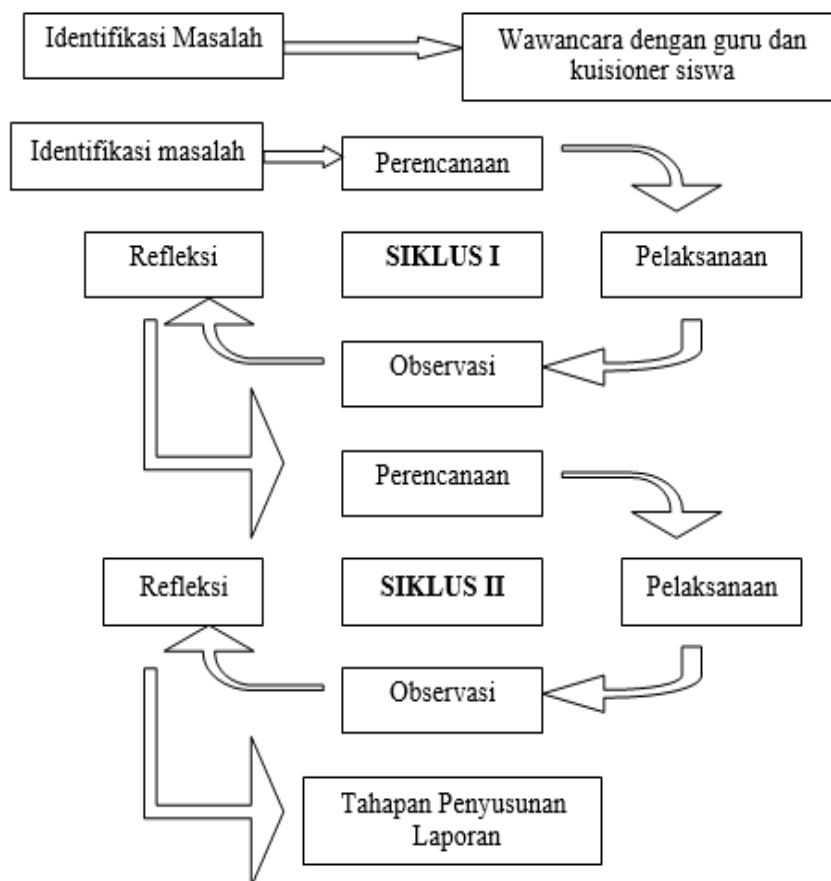
Pentingnya motivasi dalam belajar kimia merupakan bahan kajian yang penting bagi guru, agar dapat menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan, efektif dan kreatif sehingga dengan tingginya motivasi diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Slavin (2008) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran TGT menyenangkan dan mempermudah siswa dalam mempelajari materi yang diajarkan (Slavin, 2008).

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji bagaimana upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi redoks.

**METODE**

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Collaboration Classroom Action Research, yaitu guru mata pelajaran kimia di sekolah sebagai peneliti bekerjasama dengan dosen. Penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) yang dilakukan dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari

perencanaan tindakan (Planning), pelaksanaan tindakan (Action), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (Observation and Evaluation), dan melakukan refleksi (Reflecting). Pada siklus kedua dapat dibuat revisi tindakan untuk tujuan yang belum tercapai pada siklus pertama dan seterusnya.



**Gambar 1.** Skema Penelitian Tindakan

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X-4 semester genap tahun pelajaran 2015/2016 SMA Negeri 5 Kota

Tangerang Selatan yang dimulai pada bulan Februari - Mei 2016.

Data penelitian ini terdiri dari: 1) data motivasi belajar siswa yang dihimpun dengan menggunakan angket motivasi sebanyak 30 item pernyataan yang disusun dengan menggunakan skala Likert. 2) data penguasaan konsep reaksi Redoks yang dihimpun dengan menggunakan instrument tes esai dan diberikan diawal pembelajaran (*pretest*) dan di akhir pembelajaran (*postest*) baik pada siklus I maupun pada siklus II. 3) data keterlaksanaan pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dapat dilihat dengan menggunakan lembar observasi.

Data angket siswa dihitung persentase nilai rata-ratanya dan dianalisis secara deskriptif dengan diinterpretasikan kedalam kategori rendah (0-39); cukup (40-56); sedang (57-75); dan tinggi (76-100) (Hastuti, 2013). Sedangkan data hasil penguasaan konsep siswa dihitung nilai Gain dan N-Gain (%). Gain adalah selisih antara nilai *postest* dan *pretest*, gain menunjukkan peningkatan pemahaman atau penguasaan konsep siswa setelah pembelajaran dilakukan guru. Gain skor ternormalisasi menunjukkan tingkat efektivitas perlakuan daripada perolehan skor atau *postest* (Hake, 1999 dalam Bahriah, 2009). Rumus gain menurut

Meltzer (Meltzer, 2008 dalam Bahriah, 2009) adalah:

$$N - Gain = \frac{\text{Skor postest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Data N-Gain (%) dihitung nilai persentasenya dan dianalisis secara deskriptif dengan terlebih dahulu diinterpretasikan kedalam kategori rendah (0-30); sedang (30-70); dan tinggi (70-100).

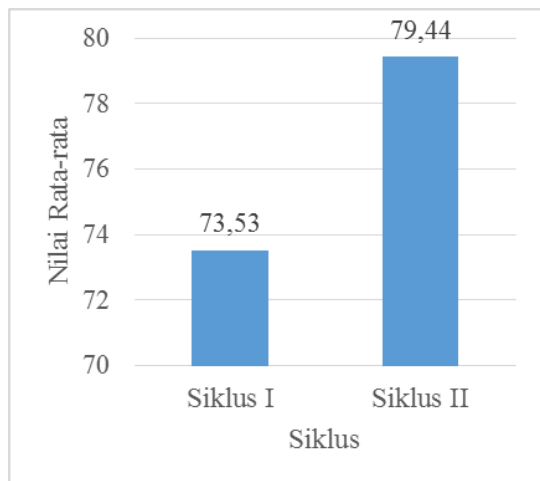
Data keterlaksanaan pembelajaran diperoleh berdasarkan hasil observasi. Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran. Data hasil observasi dianalisis secara deskriptif.

Indikator untuk mengetahui keberhasilan penelitian ini ditetapkan sebagai berikut: 1) Sekurang-kurangnya 75% siswa dapat termotivasi dalam proses pembelajaran. 2) Sekurang-kurangnya 75% siswa dapat mencapai ketuntasan belajar dengan nilai lebih besar atau sama dengan 76.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan angket motivasi siswa yang diberikan di akhir pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I dan siklus II, maka diperoleh data hasil

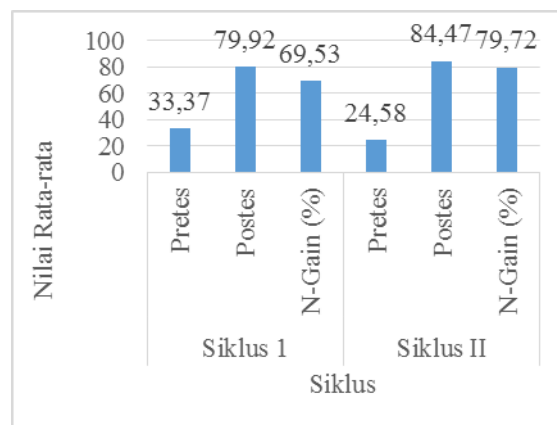
rekapitulasi motivasi siswa pada setiap siklus seperti dapat dilihat pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Rekapitulasi Data Nilai Rata-rata Motivasi Siswa

Berdasarkan Gambar 2 di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata motivasi belajar kimia siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I sebesar 73,53 termasuk kategori sedang dan pada siklus II sebesar 79,44 termasuk kategori tinggi (Hastuti, 2013).

Peningkatan hasil belajar siswa pada tiap siklus diketahui dengan menganalisis data skor *pretest*, *posttest* siswa menggunakan N-Gain (%). Skor rata-rata *pretest*, *posttest*, dan nilai N-Gain (%) pada siklus I dan siklus II dapat di lihat Gambar 3.

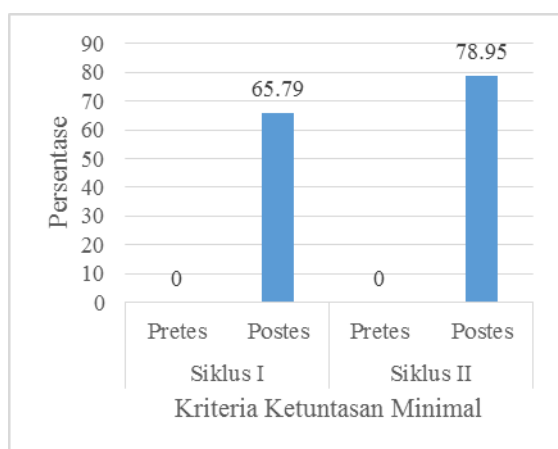


**Gambar 3.** Data Hasil Penguasaan Konsep Redoks Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar grafik 3 di atas menunjukkan bahwa persentase nilai rata-rata N-Gain (%) pada siklus I adalah sebesar 69,53 (kategori sedang) dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 33,37 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 79,92. Sedangkan pada siklus II persentase nilai rata-rata N-Gain (%) adalah sebesar 79,72 (kategori tinggi) dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 24,58 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 84,47.

Skor nilai siswa yang berupa nilai *posttest* pada siklus I dan siklus II dikonversikan dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran kimia yang ditetapkan di sekolah tersebut yaitu sebesar  $\geq 76$ . Adapun indeks ketercapaian kriteria ketuntasan minimal ideal yang ditargetkan peneliti adalah sebesar 75%. Data ketercapaian nilai KKM siswa pada

siklus I dan siklus II dapat dilihat pada Gambar 4.



**Gambar 4.** Data Ketercapaian Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan Gambar 4 di atas, persentase jumlah siswa yang mencapai nilai KKM pada siklus I sebesar 65,79% dan pada siklus II sebesar 78,95%. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan persentase ketercapaian nilai KKM siswa pada siklus II.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan 4 tahapan, yaitu tahap perencanaan, tahap tindakan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Tahap perencanaan siklus I dimulai dengan menyiapkan perangkat pembelajaran. Materi ajar yang diberikan pada siklus I ini adalah konsep reaksi redoks berdasarkan pelepasan dan penerimaan oksigen, reaksi redoks berdasarkan pelepasan dan pengikatan

elektron. Tahap tindakan dilakukan pembelajaran dalam dua kali pertemuan ( $4 \times 45$  menit). Pertemuan pertama dilaksanakan selama  $2 \times 45$  menit dengan kegiatan pembelajaran berupa TGT dengan demonstrasi reaksi redoks, sedangkan pertemuan kedua dilaksanakan selama  $2 \times 45$  menit dengan kegiatan pembelajaran berupa TGT dengan eksperimen.

Pada saat tahap tindakan dilakukan juga tahap observasi. Berdasarkan hasil observasi dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa masih rendah. Hal ini terlihat dari kurang antusiasnya siswa selama mengikuti pembelajaran baik pada pertemuan pertama maupun pertemuan kedua. Pada kegiatan demonstrasi terlihat hanya beberapa siswa yang aktif dan masih banyak siswa yang tidak memperhatikan. Pada kegiatan eksperimen, secara umum siswa antusias melakukan percobaan dengan rasa ingin tau dan mulai mempunyai keberanian untuk bertanya atau menanggapi pertanyaan sehingga jumlah siswa yang berpartisipasi aktif dalam eksperimen bertambah dan tidak didominasi oleh siswa yang pintar saja. Kerjasama antar anggota kelompok mulai terjalin dengan baik, hal ini ditunjukkan dengan adanya pembagian tugas kelompok yang mulai merata dan kerjasama kelompok mulai



kompak, siswa yang memiliki kemampuan lebih, membantu temannya yang kurang paham dalam hal menjawab pertanyaan yang diberikan dalam lembar kerja siswa. Pada siklus I pada pertemuan satu ini posisi duduk setiap kelompok membentuk huruf U dan tidak ada celah ruang untuk siswa melakukan interaksi dan interaksi dengan guru maupun dengan kelompok lain. Tetapi pada siklus II posisi duduk sudah diubah sehingga siswa lebih mudah melakukan interaksi.

Nilai rata-rata motivasi belajar kimia siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada siklus I adalah sebesar 73,53 termasuk kategori sedang (Hastuti, 2013). Tingkat motivasi belajar siswa mempengaruhi penguasaan konsep reaksi redoks siswa. Hal ini dapat terlihat dari persentase nilai rata-rata *N-Gain (%)* pada siklus I adalah sebesar 69,53 (kategori sedang) (Meltzer, 2002) dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 33,37 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 79,92. Indeks ketercapaian nilai KKM adalah sebesar 65,79%, artinya jumlah siswa yang dinyatakan lulus berjumlah 25 orang dari 38 orang. Secara umum pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada siklus ini

memberikan dampak yang positif. Akan tetapi belum mencapai indeks ketercapaian yang diharapkan. Oleh karena itu perlu adanya perbaikan pada siklus II.

Adapun perbaikan yang dilakukan pada siklus II ini adalah sebagai berikut: tindakan-tindakan yang sudah baik dipertahankan; kegiatan demonstrasi diganti dengan kegiatan pemutaran video agar setiap siswa dapat melihat demonstrasi yang ditunjukkan; perubahan anggota kelompok dan posisi duduk. Anggota kelompok ditentukan oleh guru dengan mempertimbangkan tingkat kecerdasan siswa dan posisi duduk setiap kelompok diberikan ruang gerak yang cukup. Dengan cara demikian diharapkan siswa dapat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan aktif dan interaktif. Kegiatan TGT dilakukan dengan mengkolaborasikan diskusi dengan media kartu kimia.

Tahap perencanaan siklus II sama dengan perencanaan pada siklus I, yaitu menyiapkan perangkat pembelajaran. Materi ajar yang diberikan pada siklus II ini adalah konsep reaksi redoks berdasarkan bilangan oksidasi, persamaan reaksi, konsep oksidator, konsep reduktor, konsep hasil oksidasi dan reduksi, konsep autoreduksi, dan tatanama senyawa. Pembelajaran

dilakukan dalam dua kali pertemuan (4×45 menit). Pertemuan pertama dilaksanakan selama 2×45 menit dengan kegiatan pembelajaran berupa TGT dengan diskusi, sedangkan pertemuan kedua dilaksanakan selama 2×45 menit dengan kegiatan pembelajaran berupa TGT dengan media kartu kimia. Kelompok siswa dibuat secara heterogen berdasarkan tingkat kemampuan siswa serta tempat duduk setiap kelompok diubah posisinya dengan memberikan ruang gerak.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa lebih tinggi dibandingkan pada siklus I, hal ini terlihat dari antusiasnya siswa selama mengikuti pembelajaran baik pada pertemuan pertama maupun pertemuan kedua. Pada kegiatan diskusi kelas, secara umum siswa sudah mempunyai keberanian untuk bertanya atau menanggapi pertanyaan sehingga jumlah siswa yang berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas semakin banyak dan sudah tidak didominasi oleh siswa yang pintar. Interaksi siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru juga sudah berjalan dua arah dan interaktif.

Nilai rata-rata motivasi belajar kimia siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model

pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus II adalah sebesar 79,44 termasuk kategori tinggi (Hastuti, 2013). Persentase nilai rata-rata N-Gain (%) pada siklus II adalah sebesar 79,72 (kategori tinggi) (Meltzer, 2002) dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 24,58 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 84,47 serta jumlah siswa yang mencapai nilai KKM sudah mencapai indeks ketercapaian yaitu sebesar 78,95% atau sekitar 30 orang dari 38 orang.

Berikut hasil refleksi pada siklus II diketahui bahwa nilai rata-rata motivasi belajar kimia siswa, penguasaan konsep reaksi redoks siswa, serta nilai KKM setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan dan sudah mencapai indeks kercaapaian yang ditetapkan.

Secara umum data hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata motivasi belajar kimia siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) baik pada siklus I maupun pada siklus II mengalami peningkatan. Nilai rata-rata motivasi

belajar siswa pada siklus I adalah sebesar 73,53 termasuk kategori sedang (Hastuti, 2013), sedangkan pada siklus II sebesar 79,44 dan termasuk kategori tinggi (Hastuti, 2013). Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Slavin (dalam Suprijono, 2010) juga menyatakan bahwa *Cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 3 - 5 orang, dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Pola belajar kelompok dengan cara kerja sama antar siswa, selain dapat mendorong timbulnya gagasan yang lebih bermutu juga dapat meningkatkan kreativitas siswa. Apabila individu-individu ini bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, ketergantungan timbal balik antara mereka akan memotivasi mereka untuk bekerja lebih keras demi keberhasilan mereka secara bersama-sama (Suderadjat, 2004). Vigotsky (2007) menyebutkan bahwa interaksi sosial yang terjadi dalam kelompok merupakan faktor yang terpenting yang mendorong atau memicu perkembangan kognitif seseorang.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat

menjauhkan siswa dari rasa bosan ketika siswa mengikuti pembelajaran dengan metode ceramah guru (Djamarah, 2010). Antusias belajar siswa dapat meningkat ketika siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini tentunya mampu mendorong minat belajar yang kemudian mempengaruhi motivasi belajar siswa sebagaimana dikatakan Sardiman (2012) bahwa ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi belajar yang baik ialah menunjukkan minat belajar, jika seseorang menunjukkan minat belajar yang baik maka orang tersebut memiliki motivasi belajar yang kuat.

Menurut Davies dalam Dimiyati (1999), prinsip tantangan dalam belajar bersesuaian dengan pernyataan bahwa apabila siswa diberikan tanggung jawab untuk mempelajari sendiri, maka ia lebih termotivasi untuk belajar, ia akan belajar dan mengingat secara lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa semakin besar motivasi siswa dalam menghadapi tantangan di kegiatan pembelajaran, maka kesadaran pada diri siswa untuk berusaha lebih baik dalam memperoleh, memproses, dan mengolah informasi yang terkait pemecahan masalah akan semakin besar.

Motivasi belajar siswa juga dapat terlihat dari hasil belajar siswa pada materi reaksi redoks. Persentase nilai

rata-rata N-Gain (%) pada siklus I adalah sebesar 69,53 (kategori sedang) dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 33,37 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 79,92. Sedangkan pada siklus II persentase nilai rata-rata N-Gain (%) adalah sebesar 79,72 (kategori tinggi) dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 24,58 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 84,47. Sedangkan persentase jumlah siswa yang mencapai nilai KKM pada siklus I sebesar 65,79% dan pada siklus II sebesar 78,95%. Hubungan antara motivasi belajar dan hasil belajar sangatlah erat. Menurut Purwanto (1999), motivasi adalah syarat mutlak untuk belajar. Tanpa adanya motivasi belajar yang tinggi, dapat diprediksikan bahwa hasil belajar yang dicapai akan rendah. Motivasi dikatakan sebagai suatu faktor yang penting dalam proses belajar karena salah satu fungsi motivasi menurut Rusyan (1992) yakni sebagai pemberi semangat terhadap siswa dalam kegiatan-kegiatan belajar. Adanya motivasi belajar yang tinggi terhadap suatu pelajaran akan menimbulkan semangat belajar dan ketertarikan yang besar untuk mempelajarinya secara sungguh-sungguh sehingga hasil belajar yang didapat cenderung baik. Hal ini dapat dilihat dari indikator motivasi belajar yang meliputi minat belajar, ketekunan, partisipasi, usaha untuk

belajar, dan besar perhatian dalam belajar yang tergolong tinggi sejalan dengan hasil belajar yang didapat. Dengan kata lain, adanya minat belajar yang tinggi, ketekunan dalam belajar, partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, usaha yang besar dalam belajar dan menunjukkan perhatian dalam kegiatan pembelajaran maka proses pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kusumawati (2012) yang berjudul “Pembelajaran Kooperatif tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia pada Pokok Bahasan Ikatan Kimia Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Temanggung”. Diperoleh hasil belajar kimia sebelum diterapkan pembelajaran tipe TGT diperoleh nilai rata-rata 62,68 dengan ketuntasan klasikal 56,25 %. Nilai rata-rata Siklus I 63,50 dengan ketuntasan klasikal 62,50 %, nilai rata-rata Siklus II 64,50 dengan ketuntasan klasikal 68,75 % dan nilai rata-rata Siklus III 70,00 dengan ketuntasan klasikal 81,25 %. Berdasarkan hasil belajar yang dicapai dari tiap siklus menunjukkan adanya peningkatan. Demikian dengan hasil penelitian Iklilul Millah, dkk (2013) tentang “Pengaruh Penerapan Model

Pembelajaran TGT terhadap prestasi belajar siswa kelas X SMA Laboratorium pada materi Hidrokarbon”. Diperoleh hasil penelitian yang menunjukkan perbedaan prestasi belajar antara siswa yang diajarkan dengan model konvensional (ceramah) dengan nilai kognitif 71,6 dan nilai afektif 52,3 sedangkan siswa yang diajarkan dengan model TGT memperoleh nilai lebih tinggi yaitu nilai kognitif 75,9 dan nilai afektif 54,1.

Penelitian dari Restika Parendrarti tentang “Aplikasi Model Pembelajaran TGT Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA SMA Muhammadiyah Surakarta Tahun 2008/2009”. Diperoleh hasil penelitian rata-rata motivasi dan hasil belajar siswa kls XI pada Siklus I, skor motivasi= 124,87 (kategori baik), aspek kognitif = 53,17, aspek afektif = 29,07 (kategori cukup berminat). Rata-rata motivasi dan hasil belajar pada Siklus II, skor motivasi= 134,77 (kategori baik), aspek kognitif = 60,6, aspek afektif = 37,43 (kategori berminat). Rata-rata motivasi dan hasil belajar pada Siklus III, skor motivasi= 151,70 (kategori sangat baik), aspek kognitif=74,17, aspek afektif=43,57 (kategori sangat berminat).

Dari hasil penelitian di atas diperoleh kesimpulan bahwa dengan pembelajaran

kooperatif tipe TGT berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan kata lain penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Tim Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pernyataan di atas, seorang guru dituntut untuk memiliki kemampuan untuk memilih dan menentukan metode, model, media dan pendekatan pembelajaran yang bervariasi dan inovatif untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan dan tepat sesuai materi konsep yang ingin disampaikan.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Nilai rata-rata motivasi belajar kimia siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) baik pada siklus I maupun pada siklus II mengalami peningkatan. Nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada siklus I adalah sebesar 73,53 (kategori sedang) dan pada siklus II sebesar 79,44 (kategori tinggi). 2) Persentase nilai rata-rata N-Gain (%) pada siklus I adalah sebesar 69,53

(kategori sedang) dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 33,37 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 79,92. Sementara itu, pada siklus II persentase nilai rata-rata N-Gain (%) adalah sebesar 79,72 (kategori tinggi) dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 24,58 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 84,47. 3) Persentase jumlah siswa yang mencapai nilai KKM pada siklus I sebesar 65,79% dan pada siklus II sebesar 78,95%. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan persentase ketercapaian nilai KKM siswa pada siklus II.

Sebagai tindak lanjut dari penelitian ini, maka dapat dikemukakan beberapa

saran sebagai berikut: 1) Perlunya optimalisasi waktu dengan efektif dan efisien dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). 2) Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian sejenis dengan menggunakan metode pembelajaran berbeda untuk mengetahui efektivitas metode pembelajaran lain terhadap motivasi belajar siswa. 3) Siswa disarankan dapat menggunakan hasil penelitian sebagai bentuk umpan balik untuk meningkatkan motivasi belajar.

## DAFTAR RUJUKAN

- Dimiyati 1999, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta, Rineka Cipta.
- Djamarah, dkk. 2010, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta, Rineka Cipta.
- Hake, R. R. 1999, *Analyzing Change/Gain Scores*, [Online] (<http://www.physics.indiana.edu/sdi/Analyzingchange-Gain.pdf>).
- Iklilul Millah. 2013, *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT ( Teams Games Tournament Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMA Laboratorium UM Pada Materi Hidrokarbon*, Malang, Fakultas MIPA UM.
- Lie A. 2002, *Cooperative Learning: Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta, PT Gramedia Widiasarana.
- Meltzer, D.E. 2002, *The Relationship between Mathematic Preparation and Conseptual Learning Grains in Physics: A Possible "Hidden Variable in Diagnostice Pretest Scores*, American Journal of Physics, Vol.70, No.12, ISSN. hh. 1256 – 1268.

- Mulyasa, E. 2005. *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif Dan Menyenangkan*, Bandung, PT. Remaja Rosdakarya.
- Sardiman A.M. 2007, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada.
- Slameto 2010, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta, Rineka Cipta.
- Slavin & Robbert E. 1997, *Cooperative Learning Theory, Research, and Practice*. USA, Allyn and Daco.
- Wasti S. 2006, *Pendidikan Psikologi*, Jakarta, Rineka Cipta.
- Zulaika Marta Sani, Sudarmin, Sri Nurhayati, April. 2016. *Pembelajaran Team Game Tournament Berbantuan Media Number Card Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa*. Journal Scientia Indonesia. Vol 1, No. 1.