

# PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT

Kadek Dedi Lesmana<sup>1,\*</sup>, I Made Suarjana<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universitas Pendidikan Ganesha

---

## Abstrak

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar tematik tema 3 perubahan di alam setelah penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) bermedia grafis pada siswa kelas IIIB Semester I Tahun Pelajaran 2017/2018 di SD Negeri 3 Banjar Jawa. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subyek penelitian adalah siswa kelas IIIB semester I SD Negeri 3 Banjar Jawa, sebanyak 31 orang. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode angket/kuesioner. Data yang didapatkan dari metode angket/kuesioner dianalisis dengan teknik analisis statistik deskriptif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada refleksi awal rata-rata persentase motivasi belajar siswa pada tema 3 perubahan di alam hanya mencapai 62,26% dan berada pada kategori kurang, meningkat pada siklus I menjadi 69,8% dan berada pada kategori cukup. Setelah dilaksanakan perbaikan tindakan pada siklus II, rata-rata persentase motivasi belajar siswa pada tema 3 perubahan di alam semakin meningkat mencapai 84,11% dan berada pada kategori baik. Indeks peningkatan motivasi belajar siswa pada tema 3 perubahan di alam dari refleksi awal menuju siklus I yaitu 0,2 termasuk pada kategori rendah dan dari siklus I menuju siklus II meningkat menjadi 0,47 termasuk pada kategori sedang, maka peningkatan motivasi belajar siswa pada tema 3 perubahan di alam sudah mencapai predikat yang telah ditetapkan. Dengan demikian model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) bermedia grafis dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada tema 3 perubahan di alam pada kelas IIIB Semester I Tahun Pelajaran 2017/2018 di SD Negeri 3 Banjar Jawa.*

## Kata - kata Kunci:

Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament), media grafis, motivasi belajar

---

## PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di sekolah dilaksanakan dengan berpedoman pada kurikulum yang berlaku. Dalam sejarah pendidikan di Indonesia sudah beberapa kali dilakukan perubahan kurikulum. Perubahan kurikulum tersebut didasari pada kesadaran bahwa perkembangan dan perubahan yang terjadi menuntut perlunya perbaikan sistem pendidikan nasional, termasuk penyempurnaan kurikulum untuk mewujudkan masyarakat yang mampu bersaing dan menyesuaikan diri dengan perubahan (Kurniasih dan Berlin, 2014:3). Setiap perubahan kurikulum merupakan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya, begitu juga kurikulum 2013 yang merupakan penyempurnaan dari kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP).

Pengembangan kurikulum 2013 bertujuan untuk mengatasi masalah dan tantangan berupa kompetensi yang dibutuhkan oleh dunia kerja, globalisasi ekonomi pasar bebas, membangun kualitas manusia Indonesia yang berakhlak mulia, dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab. Salah satu ciri khas dari kurikulum 2013 adalah pendekatan saintifik, pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengonstruksi konsep, hukum, atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar/mengolah informasi, dan mengkomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan (Kurniasih dan Berlin, 2014:29).

Penerapan kurikulum 2013 pada tingkat sekolah dasar menggunakan tematik integratif, yaitu mengaitkan beberapa mata pelajaran ke dalam sebuah tema. Sebuah tema terdiri dari beberapa subtema, dalam subtema tersebut terdiri dari 6 pembelajaran. Mata pelajaran seperti Bahasa Indonesia, PKn, Matematika, IPA, IPS, PJOK, dan SBdP dipadukan dalam kegiatan-kegiatan pembelajaran dalam suatu tema, sehingga siswa tidak menyadari sedang mempelajari mata pelajaran tertentu. Dengan demikian

---

\* Corresponding author.

siswa dapat memahami suatu konsep dengan utuh bukan hanya sebagai pengetahuan tetapi juga dapat diterapkan melalui kegiatan-kegiatan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran yang dilakukan di kelas IIIB SD Negeri 3 Banjar Jawa pada tanggal 15 September 2017 terlihat siswa sudah sangat tertib mengikuti kegiatan pembelajaran. Interaksi siswa dengan guru sangat baik, namun disisi lain siswa terlihat cepat merasa bosan dalam belajar. Siswa hanya bersemangat pada awal pembelajaran, setelah istirahat pertama siswa menjadi kurang fokus dan tidak tertarik untuk belajar. Hasil wawancara dengan guru kelas IIIB, disampaikan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai KKM. Sedangkan bagi siswa yang belum mencapai KKM diberikan remedial berupa tugas tambahan atau penjelasan kembali sehingga pemahaman siswa dapat memenuhi standar. Salah satu permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran adalah rendahnya motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis pengisian angket/kuesioner oleh siswa tentang tanggapan siswa terhadap pernyataan-pernyataan yang menunjukkan motivasi belajar siswa diperoleh data bahwa sebagian besar motivasi siswa belum baik atau masih dalam kategori cukup. Motivasi belajar merupakan dorongan yang menjadi penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu dan mencapai suatu tujuan yaitu untuk mencapai prestasi (Khodijah, 2014:157). Motivasi mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembelajaran, kegiatan pembelajaran tidak dapat dilakukan tanpa adanya dorongan atau motivasi untuk belajar. Adapun indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno (dalam Supriyono, 2009:163), yaitu : Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, c) Adanya harapan dan cita-cita masa depan, d) Adanya penghargaan dalam belajar, e) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, f) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan baik.

Rendahnya motivasi belajar siswa terlihat dari siswa yang cepat merasa jenuh pada proses pembelajaran, menganggap sulit tugas yang diberikan, padahal belum mencoba untuk mengerjakan. Setelah dicoba siswa dengan mudah dapat mengerjakan tugas-tugasnya. Jika ditinjau dari indikator motivasi belajar hal tersebut menunjukkan kurangnya keinginan siswa untuk belajar dan berhasil, sedangkan siswa memiliki kemampuan atau potensi dalam belajar dan berhasil menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Siswa seperti tidak ingin mengetahui sesuatu yang baru untuk dipelajari, jika terus berlanjut akan membuat siswa mengalami kesulitan belajar di jenjang yang lebih tinggi. Selain itu, motivasi siswa juga dipengaruhi oleh proses pembelajaran dan materi pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa. Materi pembelajaran di kelas III adalah penanaman konsep dasar materi pembelajaran untuk melanjutkan ke jenjang kelas yang lebih tinggi, namun siswa kurang tertarik dengan materi pembelajaran tertentu sehingga motivasi belajarnya cenderung rendah. Dimana dalam proses pembelajaran dibutuhkan adanya kegiatan yang menarik, lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan baik, serta penghargaan dalam belajar untuk memotivasi siswa mengikuti proses pembelajaran. Beberapa indikator tersebut perlu diupayakan, karena motivasi belajar sangat menentukan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, oleh karena itu diperlukan perbaikan-perbaikan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Berbagai macam cara dapat dilakukan oleh guru dalam merancang pembelajaran yang lebih menantang untuk memotivasi siswa dalam proses pembelajaran, seperti dengan menerapkan model pembelajaran inovatif. Salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat digunakan untuk membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Slavin (dalam Rusman, 2011:225), pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat membuat siswa tertarik dalam mempelajari suatu materi melalui permainan. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT akan memotivasi siswa untuk tertarik mempelajari materi bukan hanya sebagai pengetahuan tetapi juga permainan yang akan dilakukan. Jadi melalui permainan, partisipasi dan motivasi siswa dalam pembelajaran akan meningkat, secara tidak langsung siswa juga memahami materi pembelajaran. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa merasa tertantang untuk belajar disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Permainan dalam model pembelajaran TGT dipadukan dengan media grafis untuk membantu siswa memahami materi yang dibahas dalam permainan. Media Grafis adalah salah satu media pembelajaran. Sebagaimana halnya media yang lain media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual (Arief,2011:28). Terdapat berbagai macam media grafis seperti gambar, foto, sketsa, diagram, dan lain sebagainya. Melalui media grafis penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT

akan lebih menarik, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan baik, serta adanya penghargaan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan uraian tersebut, maka tujuan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IIIB pada tema 3 Perubahan di Alam di SDN 3 Banjar Jawa tahun pelajaran 2017/2018 melalui penerapan model pembelajaran TGT bermedia grafis.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengikuti tahap-tahap penelitian tindakan kelas sebagaimana dikemukakan Kemmis dan Taggart (dalam Agung, 2005) yang masing-masing siklus terdiri atas empat tahap yaitu: (a) perencanaan tindakan, (b) pelaksanaan tindakan, (c) observasi atau evaluasi, serta refleksi. Penelitian tindakan kelas merupakan prosedur penelitian di kelas yang dirancang untuk menanggulangi masalah nyata yang dialami guru berkaitan dengan siswa di kelas itu (Santya, 2007). Tiap siklus terdiri atas empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan/tindakan, observasi/evaluasi dan refleksi (Agung, 2005).

Pada tahap perencanaan, permasalahan pelaksanaan pembelajaran yang diperoleh melalui refleksi awal di kelas yang menjadi objek penelitian, ditetapkan alternatif tindakan dalam kelas berupa penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) bermedia grafis pada pembelajaran tematik tema 3 Perubahan di Alam. Pelaksanaan tindakan berupa penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) bermedia grafis dalam proses pembelajaran tematik tema 3 Perubahan di Alam di kelas IIIB dalam materi yang dibuat pada tahap perencanaan. Setiap pelaksanaan tindakan dalam pertemuan menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) bermedia grafis dilakukan dengan berkolaborasi dengan guru kelas IIIB SDN 3 Banjar Jawa. Observasi/evaluasi merupakan kegiatan mengamati semua fenomena yang terjadi selama proses tindakan yang dilaksanakan peneliti. Observasi tersebut berkaitan dengan motivasi belajar siswa selama pembelajaran dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) bermedia grafis berlangsung. Dalam setiap siklus, dilakukan pemberian tugas kepada siswa untuk mengisi lembar kuesioner motivasi belajar yang dibuat pada tahap perencanaan. Tahap refleksi dilakukan untuk mengkaji motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran setelah penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) bermedia grafis Refleksi dilakukan dengan melihat hambatan-hambatan yang dialami dalam pelaksanaan tindakan pada setiap siklus dan faktor penyebab hambatan tersebut, selanjutnya mencari dan menetapkan beberapa alternatif tindakan baru yang diduga lebih efektif untuk meningkatkan motivasi belajar. Alternatif tindakan tersebut ditetapkan menjadi tindakan baru sebagai tindakan perbaikan pada perencanaan tindakan dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus selanjutnya.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IIIB tema 3 Perubahan di Alam semester I Tahun Ajaran 2017/2018 di SDN 3 Banjar Jawa yang berjumlah 31 orang siswa yang terdiri atas 14 orang siswa laki-laki dan 17 orang siswa perempuan. Terdapat satu variabel terikat dalam penelitian ini, yaitu motivasi belajar pada Tema 3 Perubahan di Alam setelah penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) bermedia grafis. Untuk mengukur motivasi siswa dalam pembelajaran digunakan kuesioner, data yang dihasilkan bersifat interval (skor).

Data yang dikumpulkan dalam penelitian terdiri atas data motivasi belajar siswa. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data motivasi belajar siswa adalah metode kuesioner. Sugiyono (2013), menyatakan bahwa angket merupakan seperangkat pertanyaan atau pernyataan secara tertulis untuk memperoleh informasi atau data dari responden. Dalam penelitian ini bentuk kuesioner/angket yang digunakan adalah skala pengukuran skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang tentang fenomena sosial. Dengan skala likert, maka variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Instrumen penelitian yang menggunakan skala likert dapat dibuat dalam bentuk check list ataupun pilihan ganda. Setiap pertanyaan dalam kuesioner disediakan 5 alternatif respon responden terhadap tiap-tiap pertanyaan sehingga rentangan skor untuk instrumen motivasi belajar adalah 1 sampai dengan 5 untuk tiap pernyataan responden.

Kisi-kisi lembar kuesioner motivasi belajar siswa disusun berdasarkan komponen-komponen atau indikator-indikator motivasi belajar yang terdiri atas adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan baik. Setelah data dalam penelitian yang berupa data motivasi belajar siswa terkumpul, maka dilakukan analisis data. Dalam menganalisis data digunakan metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis deskriptif kuantitatif.

Metode analisis statistik deskriptif ialah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menerapkan rumus-rumus statistik deskriptif seperti: distribusi frekuensi, grafik, angka rata-rata (Mean), median (Me), dan modus (Mo) untuk menggambarkan keadaan suatu objek tertentu sehingga diperoleh

kesimpulan umum (Agung, 2005:60). Penerapan metode analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini, data yang diperoleh dari hasil penelitian dianalisis dan disajikan ke dalam: tabel distribusi frekuensi, b) menghitung modus, c) menghitung median, d) menghitung angka rata-rata, dan e) menyajikan data. Metode analisis deskriptif kuantitatif adalah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau persentase mengenai keadaan suatu objek yang diteliti sehingga diperoleh kesimpulan umum (Agung, 2005:60). Dalam penelitian ini, metode analisis deskriptif kuantitatif ini digunakan untuk menentukan tingkat tinggi rendahnya motivasi belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) bermedia grafis yang dikonversikan ke dalam Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima.

Peningkatan motivasi belajar siswa ditentukan dengan membandingkan nilai yang diperoleh pada prasiklus, siklus I, dan siklus II. Untuk menentukan keberhasilan tindakan meningkatkan motivasi belajar siswa digunakan kriteria berikut.

**Tabel 1. Kriteria Peningkatan Motivasi Belajar Siswa**

Kriteria Peningkatan (Gn)	Predikat
0,70-1,00	Tinggi
0,30-0,69	Sedang
0,00-0,29	Rendah

Tindakan dapat dikatakan berhasil apabila peningkatan motivasi belajar siswa mencapai predikat minimal sedang. Jika kriteria peningkatan motivasi belajar siswa belum mencapai 0,30, maka penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya.

## ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pelaksanaan tindakan penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) bermedia grafis pada pembelajaran tematik tema 3. Perubahan di Alam bagi siswa kelas IIIB SD Negeri 3 Banjar Jawa tahun pelajaran 2017/2018 pada refleksi awal, siklus I dan siklus II diperoleh data sebagai berikut.

Kegiatan yang dilakukan pada refleksi awal adalah mengumpulkan data motivasi siswa melalui observasi, wawancara dengan guru kelas IIIB SD Negeri 3 Banjar Jawa, dan pengisian kuesioner oleh siswa. Pengisian kuesioner dimaksudkan untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik tema 3 Perubahan di Alam sebelum dilakukan tindakan dan sebagai skor awal. Data tersebut digunakan untuk lebih menguatkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan sebelumnya yaitu bahwa di kelas tersebut motivasi belajar siswa masih cenderung rendah. Berdasarkan refleksi awal, beberapa hal yang direncanakan dalam siklus I adalah: (1) mensosialisasikan penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) bermedia grafis kepada guru sebagai observer, (2) menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) bermedia grafis.

Siklus I dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Dua kali untuk kegiatan pembelajaran dan satu kali untuk tes akhir siklus I. Hasil observasi yang dilaksanakan setiap kali pembelajaran berlangsung, dapat dirangkum beberapa hal sebagai berikut: (1) dalam setiap kali pertemuan selama siklus I, rata-rata siswa sudah aktif dalam kegiatan pembelajaran dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Hanya saja masih ada siswa yang belum terlibat dalam kegiatan diskusi, masih ada siswa yang malas memulai untuk mengerjakan tugas yang diberikan karena dianggap sulit. Hal ini disebabkan karena siswa menganggap dalam kelompoknya sudah ada siswa yang pintar yang bisa mengerjakan tugas yang diberikan dengan benar, (2) saat pembelajaran berlangsung, ada beberapa siswa yang selalu mencari perhatian dengan bertanya kepada guru atau mengganggu teman yang lain, (3) dalam kegiatan diskusi kelompok, siswa cenderung tidak peduli terhadap keterbatasan waktu yang disediakan, (4) pada saat melakukan kegiatan diskusi kelompok, guru mengalami kesulitan untuk memberikan bimbingan yang merata pada setiap kelompok siswa, (5) dalam pelaksanaan *game* dan *tournament* masih banyak siswa yang belum mampu mendapatkan *point* karena dalam diskusi kelompok terlalu mengandalkan teman yang dianggap lebih pintar.

Rata-rata persentase motivasi belajar siswa kelas IIIB pada tema 3. Perubahan di Alam pada siklus I berada pada kategori sedang. Oleh sebab itu, dapat dikatakan bahwa motivasi belajar siswa belum mampu memenuhi kriteria yang ditetapkan yaitu berada pada kategori tinggi. Hasil tersebut diperkuat

juga oleh rata-rata persentase motivasi belajar siswa siswa pada refleksi awal adalah 62,26%. Setelah diberikan tindakan pada siklus I, rata-rata persentase motivasi belajar siswa meningkat menjadi 69,8%, sehingga indeks peningkatan rata-rata persentase motivasi belajar siswa kelas IIIB berada pada kategori rendah. Maka dari itu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik tema 3. Perubahan di Alam diperlukan alternatif tindakan kelas yang lebih tepat dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Berdasarkan hasil refleksi siklus I, penelitian dilanjutkan ke siklus II untuk lebih mengoptimalkan hasil yang diperoleh.

Siklus II dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Dua kali untuk pembelajaran dan satu kali untuk tes akhir siklus II. Sebagai upaya perbaikan tindakan untuk siklus II, peneliti mempersiapkan hal-hal yang pada dasarnya sama seperti pada siklus I. Perbaikan yang dilaksanakan untuk mengatasi kendala pada siklus I adalah dengan mengoptimalkan pemanfaatan media grafis dalam kegiatan pembelajaran dan game yang dilakukan, meningkatkan pengelolaan kelas, memberikan tugas diskusi yang harus dikerjakan oleh seluruh anggota kelompok, dan melakukan pendekatan secara individu terutama pada siswa yang malas mengerjakan tugas yang dianggap sulit agar mencoba mengerjakan tugas dengan dibantu teman dalam kelompoknya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan setiap kali pembelajaran berlangsung, dapat dirangkum beberapa hal sebagai berikut: (1) pada siklus II, seluruh siswa aktif mengikuti pembelajaran. Siswa sudah semakin antusias mengikuti pembelajaran untuk dapat memperoleh point saat *game* maupun *tournament*, (2) saat diskusi kelompok siswa saling mengingatkan dan membantu teman yang mengalami kesulitan agar dapat memahami materi pembelajaran atau mengerjakan tugas yang diberikan, (3) kedisiplinan waktu dalam diskusi kelompok dan mengerjakan tugas sudah lebih baik, (4) sebagian besar siswa mampu menjawab pertanyaan dan memperoleh *point* pada pelaksanaan *game* dan *tournament*. Rata-rata persentase motivasi belajar siswa kelas IIIB pada pembelajaran tematik tema 3. Perubahan di Alam siklus II adalah 84,11 %. Persentase angka rata-rata tersebut kemudian dibandingkan dengan kriteria PAP skala lima yaitu berada pada kategori 80% – 89%. Tingkat motivasi belajar siswa kelas IIIB pada pembelajaran tematik tema 3. Perubahan di Alam siklus II berada pada kategori tinggi.

Rata-rata persentase motivasi belajar siswa Kelas IIIB pada siklus I adalah 69,8%. Setelah siklus II, rata-rata persentase motivasi belajar siswa meningkat menjadi 84,11%, sehingga indeks peningkatan rata-rata persentase motivasi belajar siswa kelas IIIB dari siklus I menuju siklus II adalah 0,47, dan berada pada kategori sedang, sesuai dengan kategori indeks peningkatan rata-rata persentase motivasi belajar. Apabila dilihat dari refleksi awal, indeks peningkatan rata-rata peningkatan motivasi belajar siswa kelas IIIB setelah pelaksanaan tindakan siklus II adalah 0,57, dan berada pada kategori sedang, sesuai dengan kategori indeks peningkatan rata-rata persentase motivasi belajar. Dengan mencermati data hasil kuesioner akhir siklus II, dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada motivasi belajar siswa kelas IIIB pada pembelajaran tematik tema 3. Perubahan di Alam.

Berdasarkan data yang diperoleh sampai akhir siklus II, terlihat bahwa pembelajaran pada siklus II, baik dari segi hasil maupun proses menunjukkan peningkatan dari siklus sebelumnya. Secara umum proses pembelajaran telah berjalan sesuai dengan skenario pembelajaran yang direncanakan. Adapun temuan-temuan selama pelaksanaan tindakan siklus II adalah sebagai berikut. (1) Dengan game dan *tournament* dalam model pembelajaran TGT siswa semakin antusias dalam belajar, siswa lebih tertantang untuk dapat memenangkan game atau *tournament* yang dilaksanakan di akhir pembelajaran. (2) Siswa semakin terbiasa belajar dengan cara berdiskusi dalam kelompok serta memastikan setiap anggota kelompoknya memahami materi pembelajaran. Selain itu penggunaan media grafis saat proses pembelajaran maupun game memudahkan siswa dalam memahami materi serta lebih tertarik untuk belajar. (3) Siswa terlihat lebih aktif dan percaya diri dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan, dan tidak hanya mengandalkan teman yang dianggap pintar untuk mengerjakan tugas. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa pada siklus tidak terdapat lagi permasalahan yang sangat berarti dalam proses pembelajaran. Hasil yang dicapai pada siklus II merupakan hasil yang maksimal, dengan kata lain kegiatan pembelajaran berlangsung sesuai yang diharapkan. Ringkasan data mengenai motivasi belajar siswa selama penelitian dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

**Tabel 2. Ringkasan Data Motivasi Belajar Siswa**

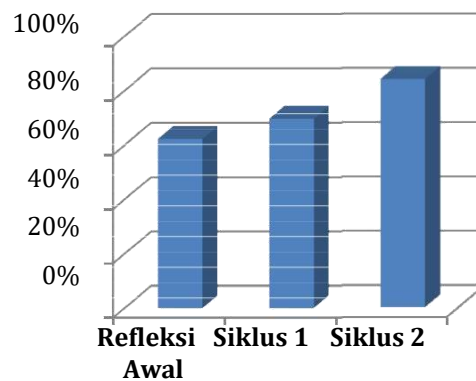
Tahap	Rata-Rata Persentase	
	Motivasi Belajar Siswa	
		Kategori
Refleksi Awal	62,26%	Rendah
Siklus I	69,8%	Sedang
Siklus II	84,11%	Tinggi

Ringkasan data mengenai peningkatan motivasi belajar siswa selama penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3. Ringkasan Data Indeks Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Indeks Peningkatan Rata-rata**

Tahap	Rata Persentase Motivasi Belajar Siswa	Kategori
Refleksi Awal menuju Siklus I	0,2	Rendah
Siklus I menuju Siklus II	0,47	Sedang
Refleksi Awal menuju Siklus II	0,57	Sedang

Peningkatan rata-rata persentase motivasi belajar siswa pada refleksi awal, siklus I dan siklus II dapat digambarkan dalam bentuk grafik seperti pada Gambar 1 berikut.



**Gambar 1 Grafik Peningkatan Persentase Motivasi Belajar Siswa Pada Refleksi Awal, Siklus I dan Siklus II**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, motivasi belajar siswa kelas IIIB pada pembelajaran tematik tema 3 Perubahan di Alam semakin mengalami peningkatan. Motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari 62,26 pada refleksi awal menjadi 69,8% pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 84,11%. Indeks peningkatan motivasi belajar siswa dari refleksi awal menuju siklus I yaitu 0,2 termasuk pada kategori rendah, dan dari siklus I menuju siklus II meningkat menjadi 0,47 termasuk pada kategori sedang, maka peningkatan motivasi belajar siswa sudah mencapai predikat yang telah ditetapkan.

Peningkatan yang signifikan motivasi belajar siswa disebabkan karena penerapan sintaks/langkah-langkah model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) bermedia grafis dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dengan model pembelajaran TGT dilakukan melalui penyampaian materi diskusi kelompok, game/permainan, dan tournament. Pada proses pembelajaran maupun gamedikombinasikan dengan penggunaan media grafis sehingga materi pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami.

Langkah pertama yaitu menyampaikan informasi, pada tahap ini guru menyajikan materi pelajaran dengan berbagai metode tergantung pada karakteristik materi. Penyampaian materi dibantu menggunakan media grafis seperti gambar, foto, video, dan lain sebagainya yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik serta mudah dipahami oleh siswa. Tahap kedua pembentukan kelompok, siswa berkelompok dengan anggota 4-6 orang setiap kelompoknya. Fungsi kelompok untuk mengarahkan semua anggota untuk belajar mengkaji materi yang disampaikan oleh guru, berdiskusi, membantu anggota yang kemampuan akademiknya kurang sehingga mereka secara tim nantinya siap untuk

mengikuti game atau tournament. Tahap ketiga melakukan game atau tournament, materinya terdiri dari sejumlah pertanyaan yang relevan dengan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru pada fase sebelumnya untuk menguji kemajuan pengetahuan siswa setelah memperoleh informasi secara klasikal dan hasil latihan di kelompoknya. Media grafis juga digunakan dalam game/permainan agar menjadi lebih menarik dan untuk memvariasikan game. Tahap keempat pemberian penghargaan kelompok, skor kelompok diperoleh dengan cara menjumlahkan skor anggota setiap kelompok, kemudian dicari rata-ratanya. Berdasarkan skor rata-rata kelompok, penghargaan diberikan kepada kelompok dengan skor rata-rata tertinggi.

Penerapan model pembelajaran TGT bermedia grafis mampu membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Media grafis yang digunakan membuat pembelajaran lebih menarik serta memudahkan siswa memahami materi pembelajaran. Siswa dalam kelompok saling mengingatkan dan membantu anggota kelompoknya yang kesulitan dalam memahami materi pembelajaran maupun mengerjakan tugas yang diberikan. Selain itu, model pembelajaran TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan teman dikelompoknya dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi sehingga mereka dapat saling berbagi pengetahuan, yang kemampuannya kurang dapat bertanya kepada teman yang lebih mengerti dikelompoknya. Dengan game atau tournament siswa lebih tertantang dan termotivasi untuk belajar untuk memperoleh skor maksimal pada game atau tournament. Penghargaan yang diberikan kepada kelompok dengan skor tertinggi membuat siswa bangga atas hasil usahanya, sedangkan untuk kelompok yang tidak mendapat penghargaan semakin semangat belajar untuk mendapatkan skor tertinggi dan mendapat penghargaan.

Berdasarkan uraian tersebut, secara umum telah menunjukkan siswa lebih antusias dalam belajar. Penelitian ini dapat dikatakan berhasil, karena semua kriteria yang ditetapkan telah terpenuhi. Jadi motivasi belajar siswa kelas IIIB pada pembelajaran tematik tema 3 Perubahan di Alam semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018 Sekolah Dasar Negeri 3 Banjar Jawa meningkat melalui penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) bermedia grafis.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) bermedia grafis dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IIIB SD Negeri 3 Banjar Jawa tahun pelajaran 2017/2018. Hal tersebut dapat dilihat dari semakin meningkatnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik tema 3 Perubahan di Alam. Pada refleksi awal rata-rata persentase motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik tema 3. Perubahan di Alam hanya mencapai 62,26% dan berada pada kategori rendah, meningkat pada siklus I menjadi 69,8% dan berada pada kategori cukup. Setelah dilaksanakan perbaikan tindakan pada siklus II, rata-rata persentase motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik tema 3. Perubahan di Alam semakin meningkat mencapai 84,11% dan berada pada kategori baik. Indeks peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik tema 3 Perubahan di Alam dari refleksi awal menuju siklus I yaitu 0,2 termasuk pada kategori rendah dan dari siklus I menuju siklus II meningkat menjadi 0,47 termasuk pada kategori sedang, maka peningkatan motivasi belajar siswa kelas IIIB tema 3 Perubahan di Alam sudah mencapai predikat yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disampaikan beberapa saran meliputi: 1) Siswa-siswa di sekolah dasar agar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, dan dalam diskusi kelompok selalu memastikan seluruh anggota kelompok memahami materi pembelajaran. 2) Guru disarankan agar memberikan pengalaman, kesempatan, dan fasilitas serta bimbingan yang optimal kepada siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat mengembangkan motivasi belajar siswa. 3) Sekolah yang menemukan permasalahan yang sama dengan penelitian ini agar menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) bermedia grafis dalam pembelajaran. Selain berguna untuk membuat pembelajaran lebih menarik, pembelajaran dengan model pembelajaran tersebut juga dapat mengembangkan motivasi belajar siswa. 4) Peneliti lain yang berminat untuk mengadakan penelitian lebih lanjut tentang model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) bermedia grafis dalam pembelajaran agar memperhatikan kendala-kendala yang dialami, diantaranya masalah waktu pelaksanaan penelitian dan biaya yang digunakan dalam penelitian ini sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan dan penyempurnaan penelitian yang akan dilaksanakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. 2005. Metodologi Penelitian Pendidikan. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Institut Keguruan dan Keilmuan Negeri Singaraja.
- Agung, A. A. G. 2010. Metodologi Penelitian Pendidikan. Singaraja: FIP Undiksha.
- Arief,dkk. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Khodijah, N. 2014. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kosasih. 2014. Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: Yrama Widya.
- Kurniasih, I dan Berlin Sani. 2014. Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013. Kata Pena.
- Nurkencana & Sunartana. 1990. Evaluasi Hasil Belajar. Surabaya: Usaha Nasional.
- Rusman. 2011. Model-model Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfa Beta.