

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASIBELAJAR DAN HASIL
BELAJAR TEMA INDAHNYANEGERIKU PADA SISWA
KELAS IV A SD NEGERIGIRIMARGO 1 KECAMATAN
MIRI KABUPATENSRAGEN TAHUN
PELAJARAN 2014/2015**

NASKAH PUBLIKASI

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan

Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1



Disusun Oleh :

WAHYU TRI ATMAWATI
A 510 110 035

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2015**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani TromolPos 1 Pabelan, Kartasura Telp (0271) 71417. Fax: 715448 Surakarta 57102
Website: <http://www.ums.ac.id> Email: ums@ums.ac.id

SURAT PERSETUJUAN ARTIKEL PUBLIKASI ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir:

Nama : Dra. Risminawati, M.Pd
NIP : 195403171982032002

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/ tugas akhir dari mahasiswa :

Nama : Wahyu Tri Atmawati
NIM : A 510110035
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul skripsi : **PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR TEMA INDAHNYA NEGERIKU PADA SISWA KELAS IV A SD NEGERI GIRIMARGO 1 KECAMATAN MIRI KABUPATEN SRAGEN TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, Februari 2015

Pembimbing

Dra. Risminawati, M.Pd

NIP. 195403171982032002

ABSTRAK

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL
BELAJAR TEMA INDAHNYA NEGERIKU PADA SISWA
KELAS IV A SD NEGERI GIRIMARGO 1 KECAMATAN
MIRI KABUPATEN SRAGEN TAHUN
PELAJARAN 2014/2015**

Oleh:

**Wahyu Tri Atmawati, A510110035, Program Studi Pendidikan Guru
Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Muhammadiyah Surakarta, 2015, xiv + 196 halaman.**

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas IV A SD Negeri Girimargo 1 melalui strategi pembelajaran *Team Games Tournament*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah guru (peneliti) dan siswa kelas IV A sebanyak 26 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah model interaktif yaitu reduksi data, deskripsi data dan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh selama tindakan, dapat dijelaskan bahwa: adanya hasrat dan keinginan berhasil pada sebelum tindakan 19,23%, siklus I sebesar 50%, siklus II sebesar 88%. Tekun menghadapi tugas sebelum tindakan sebesar 26,92%, siklus I sebesar 42,31%, siklus II sebesar 80%. Ulet menghadapi kesulitan sebelum tindakan sebesar 15,38%, siklus I sebesar 38,46%, siklus II sebesar 80%. Senang dan rajin belajar sebelum tindakan sebesar 26,92%, siklus I sebesar 42,31%, siklus II sebesar 84%. Penuh semangat sebelum tindakan sebesar 23,08%, siklus I sebesar 46,15%, siklus II sebesar 88%. Sejalan dengan peningkatan hasil belajar siswa pada kondisi awal siswa yang tuntas sebesar 38,46%, siklus I sebesar 59,62% dan pada siklus II sebesar 80%. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar tema Indahnya Negeriku pada siswa kelas IV A SD Negeri Girimargo 1 tahun pelajaran 2014/2015.

Kata kunci: Motivasi Belajar, Hasil Belajar, *Team Games Tournament*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi kehidupan manusia. Setiap manusia di dunia berhak mendapatkan pendidikan dan berkembang melalui pendidikan. Adanya pendidikan diharapkan lahirnya individu yang baik, bermoral, berkualitas sehingga dapat bermanfaat bagi keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Keberhasilan manusia ditinjau dari perubahan perilaku sesudah mendapatkan perlakuan atau latihan dalam waktu tertentu. Hamalik (2008:154) menyatakan “belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman”. Oleh karena itu setiap individu perlu belajar dengan baik agar dapat menjadi manusia yang berguna bagi diri sendiri dan orang lain.

Keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh faktor dari dalam maupun dari luar individu. Faktor dari dalam individu meliputi fisik dan psikis. Contoh faktor psikis adalah motivasi. Motivasi belajar siswa yang tinggi dapat menunjang keberhasilan belajar. Jika faktor dari dalam diri siswa adalah motivasi yang rendah maka dilihat dari faktor luar salah satunya adalah penggunaan strategi dan metode pembelajaran guru yang monoton. Oleh karena itu untuk menciptakan kelas yang aktif dan partisipatif misalnya dengan diskusi kelas dan diskusi kelompok guru perlu membuat siswa tertarik terlebih dahulu. Guru hendaknya mengetahui saat siswanya merasa jenuh dan bosan saat pembelajaran. Guru harus lebih memperhatikan kegiatan yang menarik di sekolah supaya siswa semangat dalam mengikuti pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi tentang motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa kelas IV A SD N Girimargo 1, motivasi belajar siswa kelas IV A masih rendah. Siswa yang mempunyai motivasi rendah di kelas IV A sebanyak 62% sedangkan siswa yang sudah termotivasi sebanyak 38%. Hal ini dibuktikan dengan kurangnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Banyak diantara siswa terlihat asik dengan kegiatannya sendiri, ada yang bermain dengan temannya, ada yang terlihat jenuh dan tidak bersemangat. Rendahnya motivasi belajar berdampak pada hasil belajar yang

rendah. Siswa yang belum tuntas sebesar 62% siswa yang sudah tuntas sebesar 38%. Salah satu cara untuk menumbuhkan ketertarikan siswa adalah menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi. Tentu saja strategi pembelajaran yang digunakan disesuaikan dengan materi pelajaran. Strategi pembelajaran yang sesuai untuk membangkitkan motivasi siswa adalah strategi pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Strategi pembelajaran TGT ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena selain menyenangkan siswa dapat menumbuhkan rasa kompetisi yang baik melalui turnamen kelompok.

Oleh karena itu penelitian ini dilakukan mengenai “Penerapan Strategi Pembelajaran *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Tema Indahnya Negeriku Pada Siswa Kelas IV A SD Negeri Girimargo 1 Kecamatan Miri Kabupaten Sragen”. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV A SD N Girimargo 1 pada tema Indahnya Negeriku subtema Keindahan Alam Negeriku dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV A SD N Girimargo 1 pada tema Indahnya Negeriku subtema Keindahan Alam Negeriku.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru yaitu sebagai bahan masukan bahwa strategi pembelajaran *Team Games Tournament* dapat digunakan untuk melaksanakan pembelajaran dan meningkatkan profesionalisme guru dalam proses pembelajaran dengan menerapkan strategi pembelajaran *Team Games Tournament*. Manfaat bagi siswa yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tema Indahnya Negeriku subtema Keindahan Alam Negeriku dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema Indahnya Negeriku Subtema Keindahan Alam Negeriku agar dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar teoritis untuk pengembangan penelitian lebih lanjut khususnya perbaikan kualitas pendidikan dan pembelajaran.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Girimargo 1 Kecamatan Miri Kabupaten Sragen. Peneliti mengadakan penelitian di SD tersebut dengan pertimbangan sekolah belum pernah dilakukan penelitian dengan judul yang sama dengan peneliti. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2014/2015 pada bulan November sampai bulan Februari 2015. Subjek penelitian ini adalah guru peneliti dan siswa kelas IV A SD Negeri Girimargo 1 Kecamatan Miri Kabupaten Sragen sebanyak 26 siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Prosedur dan langkah-langkah dalam melaksanakan tindakan mengikuti model yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto (2007: 16-21) yaitu; 1) Perencanaan Tindakan (*Planning*) adalah langkah yang dilakukan oleh guru ketika akan memulai tindakan, 2) Tindakan (*Action*) adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan yaitu mengenai tindakan di kelas, 3) Pengamatan atau observasi adalah proses mengamati jalannya pelaksanaan tindakan, 4) Refleksi atau dikenal dengan peristiwa perenungan adalah langkah mengingat kembali kegiatan yang sudah lampau dalam hal ini kegiatan yang sudah dilakukan siswa dan guru.

Penelitian tindakan kelas dilakukan bersifat deskriptik kualitatif. Sumber data yang utama adalah peneliti yang melakukan tindakan dan siswa yang menerima tindakan, serta sumber data berupa data dokumentasi. Pengambilan data dilakukan dengan wawancara, observasi, metode tes, dan dokumentasi.

Menurut Sanjaya (2013:263) wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dengan dialog baik secara langsung dan tidak langsung maupun melalui saluran media tertentu antara pewawancara dengan sumber data. Pada penelitian ini wawancara dilakukan dengan guru dan siswa kelas IV A SD Negeri Girimargo 1 untuk memperoleh data yang berkaitan dengan keadaan siswa dan motivasi belajar siswa.

Menurut Sanjaya (2013: 270) observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung maupun tidak langsung tentang hal-hal yang diamati dan mencatatnya pada alat observasi. Melalui pengamatan dapat mengetahui motivasi belajar siswa kelas IVA SD Negeri Girimargo 1.

Menurut Mahmud (2011: 183) dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan pada subjek penelitian, tetapi melalui dokumen. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data sekolah dan nama siswa, foto proses tindakan penelitian serta hasil belajar siswa kelas IV A tema Indahnya Negeriku dengan subtema Keanekaragaman Hewan dan Tumbuhan.

Menurut Friendenberg dalam Supratiknya (2014: 25-56), tes adalah salah satu jenis assesmen yang menggunakan aneka prosedur spesifik untuk memperoleh informasi dan mengubah data tersebut dalam skor. Sedangkan menurut Zainal Arifin (2011: 226) tes merupakan teknik pengukuran yang didalamnya terdapat berbagai pertanyaan yang harus dikerjakan atau dijawab. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data peningkatan hasil belajar siswa yang dilakukan sesuai tindakan menggunakan strategi pembelajaran *Team Games Tournament*.

Teknik analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan model interaksi yang dimulai sejak awal sampai akhir pengumpulan data baik data kuantitatif maupun kualitatif. Menurut Miles dan Huberman dalam Ulber Silalahi (2012: 339) kegiatan analisis terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Langkah-langkah dalam menganalisis data adalah:

Setelah data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dokumentasi dan tes selanjutnya dilakukan analisis data. Pertama, reduksi data adalah kegiatan menyeleksi data sesuai dengan fokus masalah (Wina Sanjaya, 2011: 106). Data dikelompokkan berdasarkan fokus masalah atau hipotesis. Data yang dikumpulkan yaitu data hasil belajar siswa dan data mengenai motivasi belajar.

Kedua, penyajian data yaitu data yang telah diperoleh dideskripsikan sehingga data menjadi bermakna. Mendeskripsikan data dapat dilakukan dalam bentuk naratif, grafik atau tabel. Ketiga, menarik kesimpulan, kesimpulan dibuat berdasarkan deskripsi data. Kesimpulan penelitian ini mengenai peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas IV A SD Negeri Girimargo 1 menggunakan strategi pembelajaran *Team Games Tournament*.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan dalam dua kali pembelajaran. Penelitian mengenai penerapan strategi pembelajaran *Team Games Tournament* untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas IV A SD Negeri girimargo 1 ini dilakukan berdasarkan adanya permasalahan rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan sebelum tindakan motivasi belajar dan hasil belajar siswa rendah. Rendahnya motivasi belajar siswa dikarenakan dalam pembelajaran guru menggunakan metode yang cenderung monoton. Walaupun guru menggunakan metode diskusi namun belum bervariasi. Sehingga ketertarikan siswa untuk belajar masih rendah dan siswa merasa bosan. Upaya untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi dan inovatif, sehingga suasana pembelajaran tidak monoton dan tidak membosankan. Siswa lebih tertarik untuk belajar. Jika motivasi belajar siswa meningkat maka akan berdampak kepada hasil belajar siswa.

Seperti halnya yang dikemukakan oleh Mansur dalam Hamdani (2011: 290) motivasi merupakan daya atau perbuatan yang mendorong seseorang: tindakan atau perbuatan merupakan gejala sebagai akibat dari adanya motivasi tersebut. Motivasi tersebut dapat dibangkitkan melalui penyajian pelajaran oleh guru dengan media bervariasi, metode yang tepat serta komunikasi yang dinamis. Penerapan strategi pembelajaran yang inovatif

adalah salah satu upaya yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Paul (2012: 6) strategi pembelajaran adalah pendekatan umum mengajar yang berlaku dalam berbagai bidang materi dan digunakan untuk memenuhi berbagai tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran yang sesuai dalam meningkatkan motivasi belajar adalah *Team Games Tournament*. Menurut Tukiran dkk (2011: 72-73) dengan menerapkan strategi pembelajaran *Team Games Tournament* siswa memiliki kebebasan untuk berpendapat, menumbuhkan percaya diri, perilaku mengganggu teman menjadi kecil, motivasi belajar bertambah pemahaman menjadi lebih mendalam, meningkatkan toleransi dan kelas menjadi hidup.

Motivasi belajar siswa yang meningkat setelah diterapkan strategi pembelajaran *Team Games Tournament* dapat dilihat melalui peningkatan pada setiap indikator motivasi. Indikator motivasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah indikator motivasi yang dikemukakan oleh Hamzah (2007: 23 dan 2009:21) yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil, tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, senang dan rajin belajar dan penuh semangat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan motivasi belajar dalam pembelajaran menggunakan strategi *Team Games Tournament*. Hal tersebut dapat dilihat dengan adanya peningkatan disetiap indikator. Pertama, adanya hasrat dan keinginan berhasil pada sebelum tindakan 19,23%, pada siklus I pertemuan 1 sebesar 29,17%, pada pertemuan 2 sebesar 50%. Pada siklus II pertemuan 1 siswa sebesar 68%, pada pertemuan 2 sebesar 88%.

Kedua, tekun menghadapi tugas sebelum tindakan sebesar 26,92%, ada siklus I pertemuan 1 sebesar 33,33%, pada pertemuan 2 sebesar 42,31%. Pada siklus II pertemuan 1 sebesar 64%, pada pertemuan 2 sebesar 80%.

Ketiga, ulet menghadapi kesulitan sebelum tindakan sebesar 15,38%, pada siklus I pertemuan 1 sebesar 25%, pada pertemuan 2 sebesar 38,46%. Pada siklus II pertemuan 1 sebesar 48%, pertemuan 2 sebesar 80%.

Keempat, senang dan rajin belajar sebelum tindakan sebesar 26,92%, pada siklus I pertemuan 1 sebesar 37,50%, pada pertemuan 2 sebesar 42,31%. Pada siklus II pertemuan 1 sebesar 68% dan pertemuan 2 sebesar 84%.

Kelima, penuh semangat sebelum tindakan sebesar 23,08%, pada siklus I pertemuan 1 sebesar 37,50%, pada pertemuan 2 sebesar 46,15%. Pada siklus II pertemuan 1 sebesar 72% dan pertemuan 2 sebesar 88%.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan didapatkan bahwa hasil belajar siswa pada pertemuan sebelum tindakan yang sudah tuntas sebesar 38,46%. Pada siklus I pertemuan 1 setelah menggunakan strategi pembelajaran *Team Games Tournament* menunjukkan bahwa siswa tuntas dengan nilai diatas 67 (KKM) adalah 50%. Pada siklus I pertemuan 2 sebesar 69,23% siswa tuntas. Pada siklus II pertemuan 1 siswa yang tuntas sebesar 76%. Pada siklus II pertemuan 2 siswa yang tuntas sebesar 84%.

D. SIMPULAN

Simpulan hasil penelitian ini adalah terdapat peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran *Team Games Tournament* pada siswa kelas IV A SD Negeri Girimargo 1 tahun pelajaran 2014/2015. Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan strategi pembelajaran yang bervariasi dapat berpengaruh terhadap kegiatan belajar siswa. Seperti halnya dengan penerapan strategi pembelajaran *Team Games Tournament* pada tema Indahnya Negeriku yang memiliki peran meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas IV A SD Negeri Girimargo 1 tahun pelajaran 2014/2015.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Eggen, Paul. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran edisi keenam*. Jakarta: PT Indeks
- Hamalik, Oemar. 2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia
- Sanjaya, Wina. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media Group
- Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group
- Silalahi, Ulber. 2012. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Retika Aditama
- Supratiknya, A. 2012. *Penilaian Hasil Belajar Dengan Teknik Nontes*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma
- Taniredja, Tukiran dkk. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta