

---

---

## Penerapan pembelajaran TGT untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah menengah pertama

Muzaemah Muzaemah

SMP Negeri 26 Purworejo. Jalan Yogyakarta Km. 5, Popongan, Banyu Urip, Gekunungan, Kabupaten Purworejo, Jawa Tengah 54171, Indonesia  
Email: syahzemah@gmail.com

### Abstrak

Penggunaan metode yang kurang tepat dapat menimbulkan kebosanan, sehingga siswa tidak termotivasi untuk belajar dan masih rendahnya hasil belajar IPS disebabkan oleh masih dominannya skill menghafal daripada skill memproses pemahaman sendiri. Adapun tujuan penelitian tindakan kelas untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas VIII B SMP Negeri 26 Purworejo. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, tiap siklus terbagi dalam 4 kali pertemuan dan masing-masing siklusnya terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Dari hasil angket motivasi siklus I kepada 28 siswa diperoleh 21 siswa (75%) sangat termotivasi. Sedangkan pada siklus II diperoleh hasil 25 (89%) sangat termotivasi. Dari hasil posttest siklus I dengan nilai KKM 74, yang tuntas sebanyak 57,1 % (16) siswa dan belum tuntas 12 siswa atau 42,9 %. Sedangkan hasil dari posttest siklus II ada peningkatan, bahwa siswa yang mendapat nilai tuntas adalah 24 siswa (85,7%), dan belum tuntas 4 siswa (14,3%). Berdasarkan data siklus I dan siklus II sangat signifikan adanya kepuasan siswa terhadap pembelajaran kooperatif tipe TGT.

**Kata Kunci:** kooperatif tipe TGT, motivasi dan hasil belajar

## *The application of learning TGT to improve motivation and social result learning students of junior high school*

### Abstract

*The use of inappropriate methods can lead to boredom, and still low in Social learning results are caused by the still dominant skills of memorizing skills rather than processing their own understanding of a material. The aim of classroom action research is to know in two cycles how the application of cooperative learning model type TGT (Teams Games Tournament) can improve the motivation and learning 28 the students of outcomes IPS class VIII B SMP Negeri 26 Purworejo. This study was conducted with 2 cycles, each cycles is divided into four (4) consisting of planning, implementation, observation and reflection. From the result of motivation questionnaire in the first cycle to 28 students, 21 students (75%) were highly motivated. While in the second cycle obtained the results of the questionnaire of motivation 25 (89%) have been highly motivated. From posttest in cycle I with KKM score 74, is 57,1% (16 students) and got score below is 12 student (42, 9%). While the results of posttest cycle II, It is proved that the students who got the complete score is 24 students (85,7%), and the unfinished 4 students (14,3%). Based on the data of motivation and learning result from cycle I and cycle II are very significant and There is students' satisfaction on cooperative learning TGT type.*

**Keywords:** cooperative type TGT, motivation and learning outcome

---

## PENDAHULUAN

Adanya keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang meningkat, hal ini tidak lepas dari metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam penyampaian materi pelajaran. Penggunaan metode yang kurang tepat dapat menimbulkan kebosanan, kurang dipahami dan monoton, sehingga siswa tidak termotivasi untuk belajar dan masih rendahnya hasil belajar IPS disebabkan oleh masih dominannya skill menghafal daripada skill memproses, disamping juga faktor motivasi.

Adanya penggunaan metode konvensional dengan ceramah inilah yang mengakibatkan siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga guru dituntut pandai menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa agar siswa termotivasi mengikuti kegiatan belajar,

denagn cara memilih metode pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk giat mengikuti pembelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif diharapkan siswa dapat saling membantu, saling mendiskusikan, dan berargumentasi untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing (Slavin, 2009, p.4)

Motivasi sangat menentukan keinginan siswa untuk belajar, sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Hasil nilai ulangan tengah semester genap kelas VIIIB pada tahun pelajaran 2016/2017 rata-rata 6,45 dengan KKM 74, oleh karena itu masih sangat perlu adanya peningkatan motivasi belajar untuk meningkatkan hasil belajar IPS. Model pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan pada kondisi siswa yang pasif adalah model pembelajaran yang sifatnya aktif, inovatif dan kreatif, sehingga dapat memicu peran serta dari siswa untuk terus berkarya dan menggali pengetahuan yang telah ada serta membuat suasana belajar lebih nyaman dan menyenangkan. Belajar juga merupakan kedekatan berbagai macam hal, bukan sekedar pengulangan atau hafalan (Silberman, 2014, p.27).

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa salah satu model pembelajaran yang efektif untuk diterapkan pada siswa pasif dan kurang semangat belajar adalah pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*), Pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu dari model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement, dan siswa dapat belajar lebih rileks, sehingga siswa tidak merasa terpaksa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif (Ridwan & Sumadi, 2017; Slavin, 2009, p. 174) merupakan strategi pembelajaran yang mendorong siswa bekerja sebagai sebuah tim untuk menyelesaikan sebuah masalah, menyelesaikan suatu tugas atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama lainnya. Metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif dengan menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil mereka dengan anggota tim lain (Slavin, 2009, p.163).

Pada prinsipnya dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT pembentukan tim sama dengan tipe STAD (Slavin, 2009, p.165) yaitu dibentuk kelompok-kelompok kecil yang mewakili seluruh bagian kelas terdiri 4-5 siswa yang heterogen baik dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Pembelajaran yang dilakukan hendaknya mampu menciptakan suasana yang santai, menyenangkan, dan menggairahkan semua peserta didik. Melalui suasana yang demikian, diharapkan semua peserta didik dapat mengembangkan dirinya secara optimal (Mulyasa, 2006, p. 12)

Pembelajaran adalah memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya. Jadi dari berbagai pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah seperangkat peristiwa sebagai wahana bagi guru memberikan materi pelajaran dengan sedemikian rupa sehingga siswa dapat lebih mudah untuk mengorganisasikannya menjadi pola yang bermakna serta memperoleh kemudahan dalam berinteraksi dengan lingkungan yang ada, serta dalam pembelajaran tersebut siswa diberikan kesempatan untuk mengenal dan memahami apa yang dipelajari, sehingga dalam hal ini pembelajaran tidak hanya berjalan satu arah melainkan antara guru dan siswa saling berinteraksi.

Model pembelajaran kooperatif terbagi beberapa teknik, salah satu tekniknya adalah *Numbered Heads*. Menurut (Lie 2010, p. 59) Teknik *Numbered Heads* bertujuan memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Selain itu, Teknik ini juga mendorong siswa untuk meningkatkan semangat untuk kerja sama mereka *Numbered Heads* merupakan bentuk pembelajaran dengan diskusi kelompok yang lebih banyak menuntut keaktifan siswa yang dibagi menjadi beberapa kelompok”.

Ada 5 (lima) komponen dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT (Komalasari, 2013, p. 67; Rakhmadhani, Yamtinah, & Utomo, 2013; Wati, Haryanto, & Supriyoko, 2017) yaitu: (1). Presentasi di kelas, guru menyampaikan materi dalam presentasi kelas, (2) Tim, kelompok terdiri atas 4-5 orang siswa, tim dibentuk oleh guru secara heterogen. (3) Permainan (*Game*). *Game* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan untuk menguji pengetahuan siswa dari presentasi kelas dan pelaksanaan kerja tim serta hasil turnamen. (4) Turnamen, yaitu sebuah struktur dimana game berlangsung. Pada saat turnamen masing-masing anggota kelompoknya yang setingkat kemampuannya dalam satu pertandingan atau tunamen yang dikenal dengan “*Tournament Table*”, (5) Penghargaan kelompok (*team recognise*).

Indikator dalam motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:(Uno, 2012, p.23), (1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil. (2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. (3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan. (4) Adanya penghargaan dalam belajar. (5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. (6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan yang menjadi indikator motivasi belajar yaitu: (1) Dorongan internal yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, faktor fisiologis. (2) Dorongan eksternal yaitu adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, adanya lingkungan belajar yang kondusif, termasuk lingkungan belajar di rumah, di sekolah dan hubungan dengan teman. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran maka guru haruslah mampu membangkitkan motivasi belajar siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Macam atau jenis motivasi ini dapat dilihat dari berbagai sudut pandang sebagai berikut: (Sardiman, 2012, p. 89), yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Motivasi ekstrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang didalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar. Perlu ditegaskan, bukan berarti bahwa motivasi ekstrinsik ini tidak baik dan tidak penting. Dalam kegiatan belajar-mengajar tetap penting, sebab kemungkinan besar keadaan siswa itu dinamis, berubah-ubah dan juga mungkin komponen-komponen lain dalam proses belajarmengajar ada yang kurang menarik bagi siswa, sehingga diperlukan motivasi ekstrinsik.

Motivasi ekstrinsik pada umumnya berasal dari pengaruh lingkungan teman bermain, media elektronik/handpone, karena dengan media handpone/elektronik dapat diakses berbagai macam informasi baik yang bersifat positif maupun bersifat negative, maka harus dapat disesuaikan kebutuhan. Ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah (Sardiman, 2012, p. 91) yaitu memberi angka, hadiah, saingan atau kompetisi, ego-involvement, memberi ulangan, mengetahui hasil, pujian, hukuman, hasrat untuk belajar, minat, tujuan yang diakui.

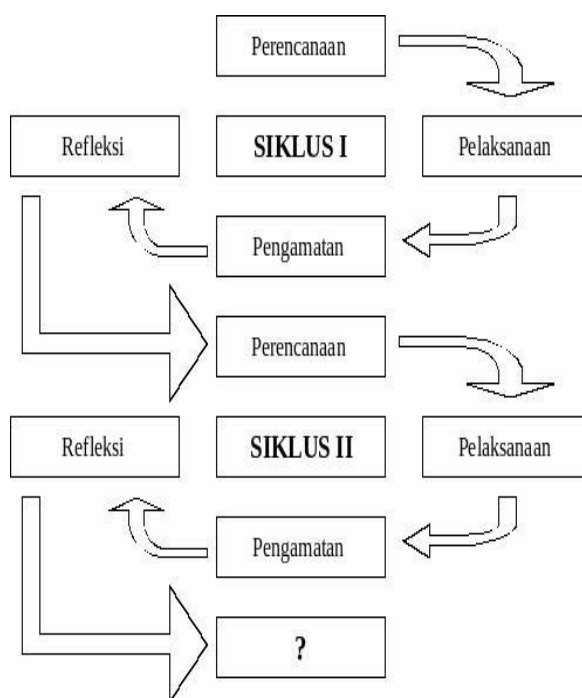
Adapun fungsi motivasi dalam kegiatan pembelajaran siswa, yaitu: (Hamalik, 2012, p.161), (1) sebagai pendorong, timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul suatu perbuatan seperti belajar. (2) sebagai pengarah. Artinya mengarahkan perbuatan ke arah pencapaian tujuan yang diinginkan. (3) sebagai penggerak. Artinya berfungsi sebagai mesin bagi mobil, sehingga besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

Hasil belajar merupakan pengukuran keadaan individu yang dapat berupa kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor yang dapat berupa skor (Widoyoko, 2014, p.3) Berdasarkan teori Taxonomy Bloom (Darsono et al., 2000, p.32) belajar adalah suatu kegiatan yang melibatkan individu secara keseluruhan, baik fisik maupun psikis, untuk mencapai suatu tujuan, dan dalam mencapai tujuan tersebut tiap orang mengalami perubahan dalam dirinya. Perubahan tersebut terjadi pada 3 ranah yaitu: Ranah kognitif, Berkenaan dengan sikap hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisa, sintesa dan evaluasi. Keenam tujuan ini sifatnya hirarkis, (2) Ranah afektif. Berkenaan dengan sikap terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi dan pembentukan pola hidup. (3) Ranah psikomotor. Berkenaan dengan hasil belajar yang terdiri dari enam aspek yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan yang terbiasa, gerakan yang kompleks dan kreatifitas. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutamanya kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan atau kecakapan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Adapun tujuan penelitian ini adalah mengetahui bagaimana penerapan model

pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas VIIIB SMP Negeri 26 Purworejo

### METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) bertujuan untuk penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) bertujuan untuk memecahkan permasalahan dalam pengembangan profesinya (Suharjono, 2012, p. 21). Prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan langkah-langkah siklus melalui urutan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Arikunto, 2008, pp. 17-21)



Gambar 1. Tahap-tahap penelitian tindakan kelas

Penelitian ini berlokasi di Jalan Yogya Km 5 Purworejo. Kelompok yang diteliti 28 siswa kelas VIIIB tahun ajaran 2016/2017. Dari 28 siswa, pria 16 orang dan wanita 12 orang. Kelas VIIIB ini dijadikan subyek penelitian karena hasil ulangan tengah semester genap kelas ini lebih rendah dibandingkan dengan kelas lain. Topik yang digunakan untuk menganalisis pengaruh penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT) pada motivasi dan hasil siswa. Kompetensi dasar yang dikembangkan adalah: (1). siswa dapat menjelaskan pengertian permintaan, penawaran dan harga pasar, (2). Siswa dapat mendeskripsikan faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan dan penawaran barang/jasa. (3). Siswa dapat menjelaskan hubungan antara permintaan barang/jasa dengan harga barang/jasa tersebut. (4). Siswa dapat mendefinisikan hukum permintaan dan hukum penawaran. (5). Siswa dapat menjelaskan tentang berlakunya hukum permintaan ceteris paribus. (6). Siswa dapat menggambarkan kurve permintaan, penawaran dan harga pasar.

Setelah tindakan dilakukan tindakan, data motivasi dikumpulkan dengan angket yang terdiri dari 36 pertanyaan untuk mengukur dampak metode penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Data hasil belajar siswa dikumpulkan melalui tes setiap akhir siklus. Uji efektifitas Model Kirkpatrick banyak memiliki kelebihan karena sifatnya menyeluruh, sederhana, dan dapat diterapkan dalam berbagai situasi pelatihan. Menyeluruh artinya evaluasi ini mampu menjangkau semua sisi dari suatu program pelatihan. Sederhana karena model ini memiliki alur logika yang sederhana dan mudah dipahami serta kategorisasi yang jelas dan tidak berbelit-belit. Dari sisi penggunaan, model ini dapat digunakan untuk mengevaluasi berbagai macam jenis pelatihan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournamen*) dapat Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS.

#### Motivasi Belajar

Dari hasil penyebaran angket motivasi pada siklus I diperoleh hasil 1 siswa (3,6%) belum termotivasi, 6 siswa (21,4%) termotivasi sedang, dan 21 siswa (75%) sangat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran IPS menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*). Sedangkan pada siklus II diperoleh hasil 3 siswa (11%) termotivasi sedang dan 25 (89%) sudah sangat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran IPS menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*). Maka dari hasil angket motivasi sudah sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian.

Tabel 1. Data Peningkatan Motivasi Belajar

Rentang	Frekuensi I	%	Frekuensi II	%	Tingkatan
30 - 59	1	3,6	-	-	Rendah
60 - 89	6	21,4	3	11	Sedang
90 - 120	21	75	25	89	Tinggi
Jumlah	28	100	28	100	

#### Peningkatan Hasil belajar Siswa

Berdasarkan hasil posttest siklus 1, dengan nilai KKM 74 diperoleh hasil siswa yang tuntas 16 siswa (57,1%) dan siswa yang belum tuntas 12 siswa (42,9%). Sedangkan hasil posttest siklus II sejumlah 24 siswa (85,7%) tuntas, 4 siswa (14,3%) belum tuntas. Hal ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif Tipe TGT pada mata pelajaran IPS kelas VIII B dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 2.

Rentang	Siklus I	T	BT	Siklus II	T	BT
30-35	1		√			
36-40	-		√			
41-45	3		√			
46-50	3		√	2		√
51-55	2		√	-		
56-60	2		√	2		√
61-65	1		√	-		
66-70	-		√	-		
71-75	11	√		6	√	
76-80	3	√		14	√	
81-85	2	√		-		
86-90	-			4	√	
91-95	-			-		
96-100	-			-		
Jumlah	28	16	12	28	24	4
Persen	100	57,1	42,9	100	87,5	14,3

#### Model Pembelajaran kooperatif TGT yang tepat

Penerapan pembelajaran TGT di kelas melibatkan 7 utama pembelajaran efektif yaitu konstruktifisme, bertanya, menemukan, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian sebenarnya. Untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang tepat, maka perlu persiapan yang matang. Perencanaan meliputi penyusunan RPP, penyusunan lembar kerja siswa, lembar penulisan skor, penentuan kelompok diskusi dan kelompok turnamen, meja turnamen serta pembuatan kartu soal untuk kegiatan turnamen. Pembentukan kelas yang heterogen yang dapat mewakili kelas baik jenis kelamin, dan hasil belajarnya, maka didasarkan pada hasil belajar pada pretest.

Setelah dibuat perencanaan dengan matang, maka guru harus melaksanakan tindakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat, guru harus dapat memotivasi siswa untuk saling bekerja sama dan menjaga kekompakan.

### Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran TGT

Berdasarkan hasil wawancara siswa, baik siswa dengan peringkat tinggi maupun rendah, mengungkapkan bahwa mereka sangat menyukai proses pembelajaran menggunakan model pembelaterutama saat tournamen. Dalam model pembelajaran ini tiap anggota kelompok dapat bekerja sama dengan baik dan menjaga kekompakannya dimana terjalin saling mengisi yaitu siswa yang mampu memahami materi pelajaran agar mengajari siswa yang belum paham, sehingga mereka mengungkapkan pendapatnya, maka terjadilah kerja sama yang baik. mendapatkan skor tambahan untuk kelompoknya terjadi kompetisi yang sehat di dalam kelas.

Dengan adanya pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan rasa setia kawan, empati atau peduli dengan persaan keadaan teman lain sehingga hal ini dapat membentuk karakter social yang baik dan dapat dikembangkan pada kehidupan sehari-hari.

### Kelemahan Model Pembelajaran TGT

Ada beberapa kelemahan pada pembelajaran ini yaitu butuh waktu lebih lama dalam membahas materi pelajaran, karena dibutuhkan waktu tambahan untuk turnamen. Kemudian menurut hasil wawancara kelemahan dari model TGT adalah kondisi kelas yang berisik dan ramai, yang kemungkinan akan mengganggu konsentrasi siswa didalam kelas itu sendiri, karena tiap kelompok diupayakan terjadi diskusi yang sehat, dimana tiap-tiap anggota berhak untuk mengungkapkan pendapatnya masing-masing. Kelas akan semakin gaduh terutama saat dilakukan turnamen, dan pada saat pembentukan kelompok turnamen guru mengalami kesulitan untuk mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Pada Saat kegiatan diskusi guru memberikan LKS beserta *hand out* materi yang diajarkan tiap kelompok dibagi 1 paket, namun ternyata LKS dan *hand out* tersebut pada masing-masing kelompok lebih sering dipegang oleh salah satu anggota kelompok, biasanya dipegang oleh siswa yang pandai saja, sehingga anggota yang lain tidak dapat memahami materi pelajaran yang dibahas. Tanggung jawab kelompok dalam kelompok berbeda-beda kemampuannya, sehingga sering terjadi siswa yang pandai meninggalkan siswa yang kemampuannya rendah, dan adanya pembagian kelompok secara heterogen sebenarnya akan menurunkan kemampuan belajar atau akan menjadi kurang berkembang siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi, karena waktunya banyak untuk membantu teman lain yang berkemampuan rendah.

Adapun cara-cara mengatasi kelemahan pembelajaran tipe TGT, sebagai berikut: (1) Adanya pembagian alokasi waktu yang tepat, efisien dan efektif pada kegiatan pendahuluan, presentasi kelas, tim dan turnamen; (2) Guru harus teliti dan cermat untuk menentukan pembagian kelompok diskusi dan kelompok turnamen; (3) Guru harus mampu menguasai kelas, memotivasi dengan baik dan menjelaskan secara rinci dan jelas aturan permainan turnamen (4) Tiap kelompok mendapatkan 2 LKS dan *hand out*; (5) Penghargaan/hadiah dapat diberikan kepada tiga kelompok skor tertinggi; (6) Adanya pembagian kelompok diskusi yang didasarkan pada hasil awal dan bentuk soal pilihan ganda tidak menjamin adanya kejelasan/kecepatan kemampuannya

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil data penelitian dengan menggunakan uji model Kirkpatrick (1998), dapat disimpulkan bahwa: (1) *Reaction*, pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT efektif karena hampir keseluruhan siswa kelas VIIIB merasa senang untuk terus mempelajari pelajaran IPS; (2) *Learning*, banyaknya aktifitas siswa bertanya, dan aktifitas membantu teman ketika mengalami kesulitan belajar dan aktif memberikan masukan pendapat dalam diskusi; (3) *Beaviour*, adanya peningkatan motivasi belajar sebanyak 26 (93%) siswa mengalami peningkatan motivasi belajar IPS, dan peningkatan hasil belajar sebanyak 20 (71%) siswa mengalami Hal ini dapat disimpulkan dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas VIIIB; (4) *Result*, aktifitas belajar siswa meningkat dan lebih bersemangat dalam berkompetensi apabila guru memberikan soal atau tugas. hal ini dapat terlihat dari ketika masuk pelajaran IPS siswa telah siap didalam kelas dan duduk rapih di bangku masing-masing dengan perlengkapan belajar IPS yang lebih lengkap.

Berdasarkan 4 komponen uji efektifitas menggunakan 4 model TGT dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS pada siswa kelas VIIIB SMP Negeri 26 Purworejo. Berdasarkan kajian teori dan hasil analisis dapat

disimpulkan bahwa: (1) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS; (2) Implementai Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII B SMP Negeri 26 Purworejo, hal ini dapat dilakukan, sebagai berikut: (1) Membuat perencanaan yang matang, (2) Pembentukan kelas yang heterogen, (3) Motivasi diberikan seawal mungkin pada proses pembelajaran, (4) Mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran, (5) Mendorong siswa untuk berani berpendapat dan berkompentensi. (6) Memberikan reward bagi siswa dan kelompok yang berprestasi

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2008). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara
- Darsono, M., Sugandhi, A., Martensi, R. K. Sutadi, S., & Nugroho. (2000). *Belajar dan pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang.
- Hamalik, O. (2012). *Psikologi belajar dan mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Kirkpatrick, D.L. (1998). *Evaluating training programs, the four level (2nd ed)*. San Francisco: McGraw-Hill Education
- Komalasari, K. (2013). *Pembelajaran kontekstual konsep dan aplikasi*. Bandung: PT. Retika Aditama
- Lie, A. (2010). *Cooperative learning*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia Kompas Gramedia Building.
- Mulyasa, E. (2006). *Kurikulum yang disempurnakan pengembangan standar kompetensi dan kompetensi dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rakhmadhani, N., Yamtinah, S., & Utomo, S. B. (2013). Pengaruh penggunaan metode teams games tournaments berbantuan media teka-teki silang dan ular tangga dengan motivasi belajar terhadap prestasi siswa pada materi koloid kelas XI SMA Negeri 1 Simo tahun pelajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 2(4), 190-197.
- Ridwan, A., & Sumadi, S. (2017). Upaya meningkatkan motivasi, kreativitas, dan prestasi belajar IPA dengan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 5(1), 44-48. doi:[http://dx.doi.org/10.30738/wiyata\\_dharma.v5i1.3219](http://dx.doi.org/10.30738/wiyata_dharma.v5i1.3219)
- Sardiman, A.M. (2012). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Slavin, R.E. (2009). *Cooperative learning teori riset dan praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Silberman, L. M. (2014). *Active learning: 101 cara belajar siswa aktif*. Bandung: Nusa Media
- Uno, H. B. (2012). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara. Cet. Ke-9
- Wati, W., Haryanto, S., & Supriyoko, S. (2017). Penerapan pembelajaran kooperatif tipe tgt untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar kimia. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 5(1), 83-89. doi:[http://dx.doi.org/10.30738/wiyata\\_dharma.v5i1.3221](http://dx.doi.org/10.30738/wiyata_dharma.v5i1.3221)
- Widoyoko, E. P. (2014). *Penilaian hasil belajar di sekolah*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar