

Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Kuis TTS Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa XII IPA 6 SMAN 1 Kuta

Application of the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model Using TTS Quiz to Increase Student Motivation XII IPA 6 SMAN 1 Kuta

Novita Eveline Rotua Purnamasari Tampubolon*, I Komang Sukendra

Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Bali, Indonesia

**Email Penulis korespondensi: novitaeveline99@gmail.com*

Abstrak

Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) menggunakan kuis teka-teki silang adalah teknik yang dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan cara bermain menggunakan teka-teki silang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) menggunakan kuis teka-teki silang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XII IPA 6 SMAN 1 Kuta. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Kuta, dengan subjek penelitian siswa kelas XII IPA 6 berjumlah 36 orang. Objek penelitian ini adalah meningkatkan motivasi belajar dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) menggunakan kuis teka-teki silang (TTS). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dan dalam setiap siklusnya terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Metode pengumpulan data menggunakan metode tes dan metode observasi. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan penerapan Teams Games Tournament (TGT) menggunakan kuis teka-teki silang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi evolusi.

Kata-Kata Kunci: Meningkatkan Motivasi; Model Pembelajaran TGT; Teka-Teki Silang.

Abstract

The Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model using crossword quizzes is a technique that can make students more active and increase students' learning motivation by playing with crossword puzzles. The purpose of this study was to find out whether the implementation of the Team Games Tournament (TGT) using crossword quizzes can increase the learning motivation of students in class XII IPA 6 SMAN 1 Kuta. This research was conducted at SMAN 1 Kuta, with research subjects of class XII IPA 6 totaling 36 people. The object of this research is to increase learning motivation by implementing Teams Games Tournament (TGT) using crossword puzzle quizzes (TTS). This classroom action research was carried out in two cycles and each cycle consisted of planning, implementing, observing, and reflecting. Methods of data collection using test methods and observation methods. Based on the results of the research and discussion, it can be concluded that the application of Teams Games Tournament (TGT) using crossword quizzes can increase students' learning motivation in evolution material.

Keywords: Crossword; Increase Motivation; Teams Games Tournament learning model

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pembelajaran pengetahuan dan keterampilan melalui pengajaran, penelitian, serta pelatihan. Pada pendidikan terdapat proses interaksi antara pendidik dan siswa sehingga terjadinya proses belajar. Pendidikan dapat diartikan pula sebagai bimbingan dan pimpinan yang dilakukan oleh pendidik secara sadar terhadap perkembangan jasmani dan rohani siswa untuk membentuk kepribadian utama menurut ukuran-ukuran tertentu (Kompri, 2015). Berdasarkan pada UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional tujuan dari pendidikan nasional yaitu

mengembangkan potensi siswa supaya menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan nilai budi pekert luhur. Dalam mewujudkan tujuan tersebut, pendidik perlu memilih media dan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa. Permasalahan dalam dunia pendidikan akan bisa teratasi jika ada kesamaan visi antara siswa, guru, tenaga kependidikan lainnya, masyarakat, dan pemerintah daerah sebagai *stake holder* dalam dunia pendidikan (Astawa, 2017).

Guru memiliki tugas untuk mengajar yang tidak bisa dilepaskan dari kegiatan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dengan bantuan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Suardi, 2018). Pada proses interaksi terjadi proses pemindahan ilmu dan pengetahuan dari guru ke siswa serta lingkungan ke siswa. Proses pemindahan ilmu dan pengetahuan ini yang disebut dengan belajar. Belajar merupakan serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor (Parnawi, 2019). Hasil akhir dari proses belajar yaitu hasil belajar yang merupakan hasil interaksi antara siswa dengan guru atau siswa dengan lingkungan (Widiarta, 2020).

Dalam proses pembelajaran media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa (Khaerunnisa, 2018). Minat belajar yang dimiliki siswa akan mengarahkan mereka pada motivasi belajar, hal ini dikarenakan minat dapat mempengaruhi seseorang dalam melakukan sesuatu atau tidak melakukan sesuatu. Motivasi belajar dapat tumbuh karena dipengaruhi dari berbagai faktor dari dalam diri maupun lingkungan. Motivasi dapat diartikan sebagai dorongan mental terhadap setiap seseorang atau kelompok masyarakat dalam melaksanakan tugas dan melaksanakan kewajibannya (Setyowati dan Widana, 2016). Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa salah satunya dengan cara menerapkan permainan akademik dalam proses pembelajaran. Dengan menerapkan permainan, pembelajaran menjadi menyenangkan dan meningkatkan jiwa kompetitif dalam diri siswa. Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*).

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah *Team Games Tournament* (TGT). TGT adalah pembelajaran yang menggunakan permainan kelompok dengan metode kuis yang dimana siswa memainkan permainan kuis akademik dengan kelompok lain untuk mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya (Slavin, 2005). Kelompok kecil yang dibentuk terdiri dari 3-6 siswa yang heterogen, baik dalam akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Belajar secara kelompok kecil, siswa dapat menyelesaikan masalah termasuk berbagi informasi satu sama lain. Langkah-langkah dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu pembentukan kelompok kecil yang terdiri dari 3-6 orang, pemberian informasi TGT, membuat kesepakatan peraturan kuis, melakukan turnamen dengan kelompok lain, dan penentuan kelompok pemenang dengan melihat hasil skor yang diperoleh (Wijayanti, 2016).

Berdasarkan wawancara dengan siswa di kelas XII IPA 6 SMAN 1 Kuta, diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan metode ceramah dan kurangnya pemanfaatan model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Seringnya penggunaan metode ceramah pada proses pembelajaran mengakibatkan siswa bosan dan menurunnya motivasi belajar. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti memiliki alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan kuis teka-teki silang. Model pembelajaran ini menarik karena dirancang dalam bentuk permainan yang dapat mengasah kreatifitas serta rasa kompetitif siswa.

Adapun keunggulan dari model pembelajaran adalah (1) dapat merangsang siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, (2) dapat meningkatkan rasa kemandirian siswa, (3) dapat memperdalam pemahaman peserta didik dalam belajar, (4) membina rasa tanggung jawab dan disiplin siswa, (5) dapat meningkatkan rasa kompetitif siswa secara sehat antar teman-temannya, dan (6) hasil belajar dapat bertahan lebih lama sesuai dengan minat belajar. Selain keunggulan yang dimiliki model pembelajaran TGT, adapun kekurangan model pembelajaran ini, yaitu: (1) siswa dapat meniru jawaban dari kelompok lain, (2) jawaban kuis dapat dikerjakan oleh siswa lain, (3) terlalu sering menggunakan metode ini akan membuat siswa bosan, dan (4) jika tidak ada petunjuk atau peraturan yang jelas, maka kemungkinan terjadi penyimpangan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan khusus pada penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan kuis teka-teki silang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XII IPA 6 SMAN 1 Kuta

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kuta dengan subjek penelitian siswa kelas XII IPA 6 yang berjumlah 36 orang dengan perbandingan 19 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Objek penelitian tindakan kelas ini adalah meningkatkan motivasi belajar dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan kuis teka-teki silang (TTS).

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dan dalam setiap siklusnya terdiri dari beberapa tahapan. Adapun model penelitian tindakan kelas ini menggunakan empat tahapan dalam pengambilan data, yaitu: (1) Perencanaan: Tahap perencanaan dirancang secara kolaboratif dengan menyusun rencana tindakan dan penelitian tindakan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran guna mencapai tujuan penelitian. Perencanaan yang dibuat mulai dari rencana pembelajaran dengan menggunakan model, metode, pendekatan yang tepat sehingga dapat dilaksanakan secara efektif dalam berbagai situasi lapangan. (2) Pelaksanaan Tindakan: Tahap pelaksanaan merupakan tahapan dari proses implementasi dari kegiatan awal, inti, dan penutup dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan ini memperhatikan tahapan-tahapan yang sudah dirancang dalam perencanaan sesuai dengan model, metode dan pendekatan yang dipilih. (3) Observasi: Tahap observasi atau pengamatan dilakukan sesuai dengan permasalahan yang diteliti. Peneliti mencatat data-data yang diperoleh pada aktivitas siswa dan guru untuk mengetahui proses pembelajaran dan data tentang tujuan dari penelitian. (4) Refleksi: Tahap refleksi merupakan tahap terakhir dari penelitian dengan mengulas secara kritis tentang apa saja perubahan yang terjadi pada siswa, suasana kelas, maupun peneliti. Refleksi ini adalah bagian yang terpenting untuk memahami dan memberikan makna terhadap proses dan perubahan yang terjadi akibat adanya tindakan yang dilakukan oleh peneliti. Peneliti mengevaluasi berdasarkan indikator keberhasilan yang telah dirancang untuk menemukan kekurangan dan kelebihan sehingga peneliti berkolaborasi bersama siswa untuk memutuskan kelanjutan dari siklus tertentu.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah penelitian dikatakan berhasil apabila rata-rata persentasi indikator motivasi belajar siswa pada angket yang diberikan mencapai 75%.

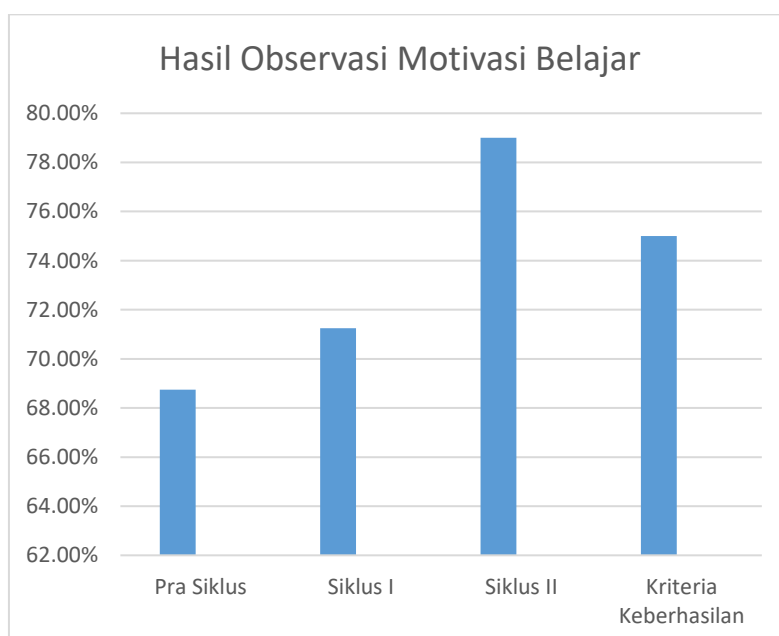
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tindakan pendahuluan dari hasil observasi diketahui bahwa dalam menyampaikan materi, guru masih menggunakan metode pembelajaran ceramah dan penugasan dan kurangnya pemanfaatan model pembelajaran dalam proses pembelajaran. Hasil peningkatan motivasi sebelum dilaksanakan siklus I dan sesudah siklus II maka perlu diadakan analisis. Analisis motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa

No	Aspek	Indikator	Persentase			Kriteria Keberhasilan
			Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II	
1.	Perhatian	Memperhatikan guru saat proses pembelajaran	68%	71%	81%	75%
2.	Ingin Tahu	Menanyakan materi yang belum dimengerti	68%	70%	80%	
3.	Keinginan	Menjawab dan merespon pertanyaan guru	69%	72%	76%	
4.	Rasa senang	Mengerjakan tugas dari guru	70%	72%	79%	
Rata-Rata			68,75%	71,25	79%	



Gambar 1. Grafik perbandingan Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa

Tabel 2. Perbandingan Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa

No	Pertanyaan	Persentase yang menjawab setuju		Ket.
		Siklus I	Siklus II	
1	Saya memiliki keingintahuan yang tinggi	56,3%	78,1%	Meningkat
2	Saya suka terlibat dalam proses pembelajaran	71,9%	84,4%	Meningkat
3	Saya tidak mudah putus asa dalam melakukan sesuatu	50%	84,4%	Meningkat
4	Saya suka mengajukan diri untuk mengerjakan tugas atau soal di papan tulis	46,9%	78,1%	Meningkat
5	Saya melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan	50%	87,5%	Meningkat
6	Saya bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran biologi	59,4%	81,1%	Meningkat
7	Saya suka mengerjakan tugas yang diberikan sendiri tanpa bantuan orang lain	46,9%	84,4%	Meningkat
8	Saya mengumpulkan tugas yang diberikan tepat waktu	46,9%	81,1%	Meningkat
9	Saya mampu memanfaatkan waktu luang dengan kegiatan yang positif	56,3%	78,1%	Meningkat
Rata-Rata		53,8%	81,9%	

**Gambar 2.** Grafik Perbandingan Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa

Pembahasan

Berdasarkan refleksi pada siklus I yang telah dilaksanakan, terlihat motivasi belajar siswa pada materi teori evolusi mengalami peningkatan dari prasiklus atau

sebelum dilakukannya penerapan TGT menggunakan kuis teka-teki silang. Namun hal tersebut belum sesuai dengan kriteria keberhasilan yang sudah ditetapkan yaitu 75%. Hasil penelitian siklus I dapat dikategorikan tinggi namun belum mencapai kriteria ketuntasan. Setelah dilakukannya pelaksanaan siklus II dengan beberapa perbaikan sesuai refleksi siklus I, maka diperoleh hasil observasi motivasi belajar siswa yang telah memenuhi kriteria keberhasilan yang sudah ditetapkan. Hasil tindakan siklus II menunjukkan terjadi peningkatan, dengan skor rata-rata siswa meningkat menjadi 79% dengan kategori tinggi. Selain hasil observasi, hasil angket yang disebarakan kepada siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I persentase rata-rata siswa yang menjawab setuju terhadap pernyataan yang diberikan yaitu sebesar 53,8% dan mengalami peningkatan di siklus kedua dengan persentase 81,9%.

Hasil penelitian pada siklus I sampai siklus II menunjukkan penerapan TGT menggunakan kuis teka-teki silang di kelas XII IPA 6 SMAN 1 Kuta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini didukung dengan rata-rata persentase motivasi belajar siswa pada tiap siklusnya mengalami peningkatan hingga berhasil mencapai kriteria keberhasilan yang sudah ditentukan.

Setelah melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan TGT menggunakan kuis teka-teki silang dapat diketahui bahwa siswa memiliki kepuasan terhadap pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis kuis teka-teki silang. Siswa mengalami kepuasan selama proses pembelajaran berlangsung yang membuat mereka senang karena dalam pembelajaran ini siswa dapat berdiskusi dengan teman-temannya dalam satu kelompok dikarenakan terdapat teman yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang, dan rendah sehingga jika ada siswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas kelompok bisa meminta bantuan kepada siswa yang lebih pintar dalam satu kelompok. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan kuis teka-teki silang adalah teknik yang dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan cara bermain menggunakan teka-teki silang. Sesuai dengan keunggulan yang dari TGT yaitu (1) dapat merangsang siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, (2) dapat meningkatkan rasa kemandirian siswa, (3) dapat memperdalam pemahaman peserta didik dalam belajar, (4) membina rasa tanggung jawab dan disiplin siswa, (5) dapat meningkatkan rasa kompetitif siswa secara sehat antar teman-temannya, dan (6) hasil belajar dapat bertahan lebih lama sesuai dengan minat belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan yaitu penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan kuis teka-teki silang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XII IPA 6 SMAN 1 Kuta tahun pelajaran 2022/2023. Hal ini terbukti dari adanya peningkatan hasil angket dan observasi yang diberikan dari hasil observasi rata-rata persentase sebesar 68,75% pada pra siklus lalu mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 71,25% dan rata-rata angket motivasi belajar sebesar 53,8% dan pada siklus II hasil observasi telah memenuhi kriteria keberhasilan dengan kategori tinggi yakni sebesar 79% dan hasil angket motivasi belajar dengan kategori sangat tinggi yakni sebesar 81,9%.

DAFTAR PUSTAKA

- Astawa, I., N., T. (2017). Memahami Peran Masyarakat Dan Pemerintah Dalam Kemajuan Mutu Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Penjaminan Mutu Lembaga Penjaminan Mutu Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar*, 3(2), 197-205.
- Khairunnisa., & Asih Widi Wisudawati. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Treffinger Terhadap Kreativitas Berpikir Kimia Pada Siswa Kelas XI di SMAN 1 Sewon. *Jurnal Tadris Kimiya*, 3(1), 52-61.
- Kompri. (2015). *Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta. AR-RUZZ MEDIA.
- Parnawi, A. (2019). *Psikologi belajar*. Yogyakarta. Deepublish Publisher
- Setyowati, D. & Widana, I. W. (2016). Pengaruh Minat, Kepercayaan Diri, Dan Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. Emasains
- Slavin, R. (2005). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Terjemahan oleh Narulita Yusron. Bandung. Nusa Media.
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta. Deepublish
- Widarta, G. M. A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(2), 131-141.
- Wijayanti, A. (2016). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Dasar Mahasiswa Pendidikan IPA. *Pijar MIPA*, 11(1), 15-21