



Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media "Doraku Sayang" untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS

Ninik Wijiningsih

Sekolah Dasar Negeri Sonorejo 1 Bojonegoro Jawa Timur, Indonesia

E-mail : ninikbojonegorosucces@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran IPS bagi sebagian siswa dianggap sulit dan membosankan. Materi IPS memiliki kecenderungan berisi materi tentang hafalan yang membuat siswa kurang termotivasi untuk belajar. Permasalahan yang terjadi pada siswa kelas V SDN Sonorejo 1 yaitu rendahnya motivasi belajar siswa terutama pada mata pelajaran IPS, yang tentu saja akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Guru sebagai fasilitator juga mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Guru harus kreatif menggunakan model pembelajaran dan memilih media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Sonorejo 1 melalui penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media "DORAKU SAYAANG". Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Sonorejo 1 yang berjumlah 8 siswa, yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 1 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data adalah melalui observasi, wawancara, catatan lapangan, dokumentasi dan tes. Berdasarkan penelitian dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa meningkat 33 poin dari rata-rata awal 50, siklus I mencapai 75 dan meningkat lagi menjadi 83 pada siklus II. Hasil belajar siswa meningkat 15 poin dari rata-rata awal 68, menjadi 78 pada siklus I dan pada siklus II mencapai 83.

Kata Kunci: TGT, media, motivasi, hasil belajar.

Abstract

Social studies learning for some students is considered difficult and boring. Social studies material has a tendency to contain material about memorization which makes students less motivated to learn. The problem that occurs in class V SDN Sonorejo 1 is the low motivation to learn, especially in social studies subjects, which of course will affect student learning outcomes. The teacher as a facilitator also has a significant influence on student motivation and learning outcomes. Teachers must be creative in using learning models and choosing media according to the characteristics of students. The purpose of this study was to increase motivation and social studies learning outcomes for fifth graders at SDN Sonorejo 1 through the application of the media-assisted TGT learning model "DORAKU SAYAANG". The method used in this research is Classroom Action Research (CAR). The research subjects were 8th graders at SDN Sonorejo 1, consisting of 7 male students and 1 female student. Data collection techniques are through observation, interviews, field notes, documentation and tests. Based on the research, it can be seen that students' learning motivation increased 33 points from the initial average of 50, the first cycle reached 75 and increased again to 83 in the second cycle. Student learning outcomes increased 15 points from the initial average of 68, to 78 in the first cycle and in the second cycle reached 83.

Keywords: TGT, media, motivation, learning outcomes.

Copyright (c) 2022 Ninik Wijiningsih

✉ Corresponding author

Email : ninikbojonegorosucces@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2489>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Mata pelajaran IPS pada jenjang SD/MI mencakup materi yang luas. Dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya, IPS membutuhkan pemahaman yang lebih karena memuat berbagai materi yaitu Geografi, Sejarah, Sosiologi dan Ekonomi. Dari hasil wawancara, beberapa siswa menyatakan bahwa mata pelajaran IPS sangat sulit dan membosankan, karena lebih banyak materi yang bersifat hafalan (Maisyarah & J, 2019). Dari kecenderungan materi yang bersifat hafalan tersebut, membuat motivasi belajar siswa rendah. Siswa menjadi malas belajar dan kurang bersemangat dalam pembelajaran IPS (Yunitasari & Hanifah, 2020). Rendahnya motivasi belajar siswa terutama pada mata pelajaran IPS tentu saja sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Selain faktor dari dalam diri siswa, faktor luarpun sangat berpengaruh terhadap motivasi dan rendahnya hasil belajar siswa. Peran guru dalam menciptakan suasana menyenangkan di dalam kelas sangatlah penting. Guru dalam pembelajaran bukan hanya sekedar mentransfer ilmu akan tetapi sebagai fasilitator bagi siswa (Handayani & Sholikhah, 2021). Guru bukan satu-satunya sumber pengetahuan bagi siswa, akan tetapi guru dituntut untuk dapat menjembatani siswa untuk memperoleh pengetahuan melalui proses pembelajaran.

Guru sebagai fasilitator berupaya semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan pembelajaran (Karim & Normaya, 2015). Tujuan pembelajaran IPS tertuang dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 yaitu agar siswa mempunyai kemampuan untuk mengetahui konsep-konsep yang ada dalam kehidupan masyarakat sekitarnya; mempunyai kemampuan dasar untuk berpikir secara logis, kritis, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, inkuiri, memecahkan masalah dan memiliki keterampilan dalam kehidupan sosial; memiliki komitmen yang tinggi serta kesadaran pada nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; mempunyai kemampuan untuk komunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang luas dan beranekaragam (Anggreani, 2021).

Guru dalam menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran, tentu saja harus merencanakan dan menggunakan model pembelajaran yang tepat (Abdurrozaq, 2015). Media pembelajaran juga sangat diperlukan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Handayani & Sholikhah, 2021). Perpaduan antara model pembelajaran dan pemilihan media yang tepat sesuai tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa akan memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal (Handayani & Sholikhah, 2021).

Berdasarkan observasi di kelas V SDN Sonorejo 1 Kecamatan Padangan Kabupaten Bojonegoro, dalam pembelajaran IPS khususnya materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia, motivasi belajar siswa masih rendah. Motivasi belajar siswa rendah, terlihat pada saat pembelajaran di kelas, siswa kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran (Anggreani, 2021). Siswa mengalami kesulitan untuk menghafal keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Pembelajaran di kelas lebih dominan siswa yang pasif karena guru lebih banyak menjelaskan materi (Amanda Pasca Rini, I'in Khalimatus Sa'diyah, 2021).

Motivasi dalam hal ini berarti sebuah usaha dari dalam diri siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya. Sesuai dengan pendapat Sardiman (2011:75), motivasi belajar adalah usaha dari dalam diri siswa itu sendiri yang mempengaruhi semangat belajar sehingga bisa mencapai tujuan yang ditentukan sebelumnya. Untuk itu diperlukan suatu inovasi yang akan mengubah siswa menjadi aktif dalam pembelajaran (*student centered*). Guru menjadi fasilitator yang akan membantu siswa dengan mudah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya (Daheri, Juliana, Deriwanto, & Amda, 2020).

Motivasi belajar bisa dilihat berdasarkan sikap yang ditunjukkan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Sardiman (2011:83) ciri siswa yang mempunyai motivasi dalam belajar yaitu (1) rajin mengikuti setiap kegiatan dalam proses pembelajaran, (2) memperlihatkan ketekunan dalam setiap tugas yang diberikan selama proses pembelajaran, (3) siswa mempunyai semangat yang tinggi, (4) siswa bersikap mandiri, (5) siswa merasa senang mengerjakan tugas. Dengan memiliki motivasi belajar yang tinggi, diharapkan akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa menunjukkan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dibuktikan dengan motivasi belajar siswa yang kelas V SDN Sonorejo 1 yang rendah berdampak juga pada rendahnya nilai ulangan harian pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia. Data menunjukkan dari 8 siswa, ada 6 anak (75%) yang belum memenuhi KKM (nilai ≤ 75). Dengan kata lain hasil belajar siswa masih rendah, masih banyak siswa yang belum tuntas belajar. Rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa ini membutuhkan strategi untuk memperbaikinya.

Penerapan model pembelajaran yang tepat diharapkan mampu mengatasi kesulitan siswa dalam pembelajaran IPS. Model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dipilih adalah pembelajaran kooperatif model TGT (Teams Games Tournament). Dipilihnya model pembelajaran tersebut karena sesuai dengan karakteristik anak yang suka bermain, suka bergerak dan suka berkelompok (Arabia & Africa, 2017).

Model pembelajaran kooperatif TGT di dalamnya terdapat unsur permainan, anak yang suka bergerak melalui permainan dan melatih interaksi sosial karena dibentuk kelompok/tim. Slavin (2013:170) berpendapat bahwa beberapa tahapan dalam model pembelajaran TGT yaitu : 1) pembelajaran dalam kelas; 2) pembentukan kelompok/tim; 3) turnamen/permainan; dan 4) penghargaan kelompok/tim.

Model pembelajaran yang dipilih akan lebih efektif apabila dipadukan dengan pemilihan media yang tepat dalam proses pembelajaran. Penerapan model pembelajaran TGT akan dipadu dengan media "DORAKU SAYANG". Media "DORAKU SAYANG" adalah akronim dari Domino Keragaman Suku, Bangsa, Budaya Negara. Dengan kolaborasi tersebut akan memfasilitasi siswa untuk bermain sambil belajar. Pembelajaran menyenangkan akan memberikan dampak positif bagi siswa. Siswa menjadi aktif, interaksi siswa meningkat, aktivitas belajar menjadi menyenangkan (Gunanto & Supriyadi, 2021).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (*classroom actions research*). Kemmis dan Mc Tggart dalam Wibawa, dkk (2014:6.14) menyatakan bahwa langkah-langkah dalam Penelitian Tindakan Kelas meliputi perencanaan (*plan*), aksi/tindakan (*act*), observasi (*observe*), dan refleksi (*reflect*). Tahap refleksi terdapat kegiatan perencanaan berikutnya atau revisi tentang siklus sebelumnya (Saputra, 2009). Perencanaan tersebut dilaksanakan pada siklus selanjutnya hingga kriteria keberhasilan tindakan terpenuhi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Sonorejo 1 yaitu 8 orang siswa yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 1 siswa perempuan. Jenis penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif merupakan hasil pengamatan mengenai motivasi belajar siswa pada saat penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media "DORAKU SAYANG". Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Teknik analisis dihitung menggunakan rumus:

$\text{Nilai motivasi siswa} = \frac{\sum \text{skor perolehan}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$
$\text{Nilai hasil belajar siswa} = \frac{\sum \text{skor perolehan}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$
$\text{TBk} = \frac{\sum \text{skor siswa} \geq 75}{\sum \text{skor seluruh siswa}} \times 100\%$

TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan keaktifan siswa sebagai tutor teman sebaya dan di dalamnya mengandung unsur turnamen/kompetisi akademik. Media "Doraku sayang" adalah sebuah akronim dari Domino Keragaman Suku, Bangsa dan Budaya Negara yang digunakan dalam mata pelajaran IPS Kelas V SD. Media ini memudahkan siswa memahami materi, menstimulus daya ingat siswa dengan belajar sambil bermain.

Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media "Doraku Sayang". Dengan model pembelajaran TGT aktivitas belajar siswa melalui game/permainan menjadikan siswa merasa tertarik dalam pembelajaran. Model pembelajaran tersebut dapat menumbuhkan kerja sama yang baik tiap kelompok, persaingan yang sehat sehingga siswa termotivasi dan aktif dalam pembelajaran. Game/permainan dalam TGT menggunakan "Doraku Sayang". Domino dibuat dari kardus/karton bekas berukuran 5x10 cm. Kardus/karton bekas tersebut kemudian dibagi 2 bagian dipisahkan sebuah garis, seperti domino pada umumnya. Satu bagian berisi nama daerah/Provinsi di Indonesia. Bisa dibuat dari kertas HVS yang diprint. Satu bagian lagi berisi nama suku bangsa dan keanekaragaman budaya di Indonesia. Bisa juga dilengkapi dengan gambar yang diakses melalui internet dan diprint kemudian ditempel. Cara permainannya adalah mencocokkan salah satu bagian domino dengan bagian lainnya sesuaikan antara nama daerah dengan suku bangsa/keragaman budayanya sampai kartu habis.

Langkah-langkah pembelajarannya sebagai berikut:

1. Penyajian Kelas, guru memberikan materi dengan diskusi bersama siswa.
2. Dibentuk beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa dengan anggota heterogen.
3. Setiap kelompok mendalami materi bersama (tutor teman sebaya), dan mempelajari lembar kerja yang diberikan guru serta berdiskusi mengenai materi pelajaran.
4. Permainan (game) yang digunakan adalah "Doraku Sayang" yaitu kartu domino yang berisi materi Keragaman Suku Bangsa Budaya Negara. Setiap kelompok diberikan satu paket "Doraku Sayang", dan bermain bersama kelompok sampai kartu domino habis dan tepat sesuai jawaban. Skor/Nilai individu akan dipertimbangkan untuk turnamen/kompetisi.
5. Kompetisi/turnamen antar kelompok. Nilai tertinggi individu dalam kelompok akan mewakili kelompoknya dalam kompetisi ini.
6. Penghargaan kelompok diberikan kepada kelompok yang memenangkan turnamen.



Sebelum dilakukan tindakan, hasil belajar siswa pada ulangan harian mata pelajaran IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia nilai tertinggi adalah 85 dan nilai terendah 55 dengan rata-rata nilai kelas 68,125. Oleh sebab itu diperlukan tindakan perbaikan proses pembelajaran untuk memenuhi kriteria indikator ketuntasan.

Pada siklus I dan II pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media "DORAKU SAYANG" menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

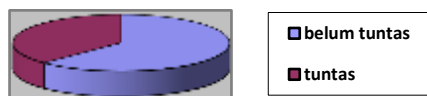
- 1) Penyajian kelas
Materi disajikan guru dengan presentasi kelas dan dilaksanakan kegiatan tanya jawab yang sesuai dengan materi pembelajaran.
- 2) Belajar kelompok (*team*)
Guru membentuk kelompok/tim masing-masing terdiri dari 4-5 orang siswa. Masing-masing kelompok terdiri dari siswa yang heterogen baik dari jenis kelamin, maupun kemampuan kognitifnya. Untuk memperdalam pemahaman materi, siswa diberi LKS. Setiap tim/kelompok harus mendalami materi, kegiatan ini meningkatkan interaksi siswa karena setiap tim menjelaskan kepada anggota tim tentang materi (tutor teman sebaya). Pada tahapan ini masing-masing kelompok/tim mendalami materi pelajaran untuk menyiapkan diri pada tahapan selanjutnya yaitu tahapan *game*.
- 3) Mempresentasikan hasil diskusi kelompok
Tiap-tiap kelompok menunjuk perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Pada tahap ini, guru menjadi fasilitator dengan memberikan masukan terhadap hasil presentasi tiap kelompok.
- 4) Permainan
Tahap permainan ini adalah merupakan tahap untuk menguji pemahaman materi seluruh siswa. Seluruh anggota kelompok sesuai dengan tingkat kemampuan kognitifnya menempati tempat yang telah ditentukan guru. Tahap permainan ini menggunakan media "DORAKU SAYANG". Melalui media ini, seluruh siswa diuji daya ingatnya tentang materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia. Tiap anggota tim menyelesaikan permainan domino yang berisikan materi secara acak yaitu berisi tentang gambar keragaman suku bangsa dan budaya dan nama daerah asal suku dan budaya tersebut. Jumlah skor atau nilai yang diperoleh siswa akan diakumulasikan ke dalam nilai timnya.
- 5) Turnamen
Turnamen dilakukan pada tiap akhir siklus. Dalam turnamen ini tiap kelompok akan bertanding dengan media "DORAKU SAYANG". Kelompok yang menang adalah kelompok yang lebih dahulu menyelesaikan permainan domino sampai kartu habis dan yang memperoleh skor tertinggi.
- 6) Penghargaan kelompok (*team recognise*)
Penghargaan diberikan kelompok memperoleh skor/nilai paling tinggi. Kelompok diberikan reward berupa bintang yang disematkan pada seragam siswa atau berupa sertifikat yang diisi nama masing-masing anggota kelompok.
- 7) Simpulan hasil pembelajaran
Simpulan hasil pembelajaran dilakukan guru bersama seluruh siswa.

Hasil Penelitian siklus I

Pada siklus I guru mulai menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan media "DORAKU SAYANG". Peran aktif siswa mulai tampak. Siswa sangat antusias dalam proses pembelajaran. Kegiatan tutor teman sebaya pada saat diskusi kelompok juga dilaksanakan dengan baik. Masing-masing kelompok bertanggung jawab dalam memahami materi untuk bekal tahap selanjutnya. Guru memberikan bimbingan pada tiap-tiap kelompok secara bergantian.

Berdasarkan observasi tentang motivasi belajar siswa pada siklus 1, melalui penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media "DORAKU SAYANG" mengalami peningkatan. Pada siklus 1 diperoleh 75 % siswa masuk kategori baik. Dengan demikian menunjukkan setelah adanya tindakan motivasi belajar siswa meningkat.

Hasil belajar pada siklus I mencapai ketuntasan klasikal mencapai 78,125% dengan nilai siswa paling tinggi 90 dan paling rendah 65.



Karena ketuntasan klasikal belum memenuhi kriteria indikator ketuntasan maka masih diperlukan perbaikan proses pembelajaran, oleh karena itu tindakan dilanjutkan pada siklus II.

Refleksi Siklus I

Penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media “DORAKU SAYANG” pada siklus 1 untuk mata pelajaran IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia, antusias siswa untuk belajar sudah meningkat. Pada tahap ini juga terlihat siswa dengan senang menghafal materi untuk selanjutnya dapat diujicobakan hafalan materinya pada media domino. Berdasarkan hasil analisis lembar observasi, belum seluruh siswa memperoleh kategori “baik”, artinya masih ada beberapa siswa yang belum memenuhi indikator ketuntasan. Oleh karena itu, siklus 1 masih perlu dilanjutkan ke siklus II.

Analisis ketuntasan hasil belajar pada siklus 1 terjadi kenaikan dari yang semula hanya 25% meningkat menjadi 62,5%. Akan tetapi peningkatan yang terjadi pada siklus 1 masih belum memenuhi kriteria ketuntasan. Ketuntasan klasikal pun baru mencapai 78,125 sehingga masih perlu diberikan tindakan untuk perbaikan.

Hasil Penelitian siklus II

Pada siklus II guru kembali menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan media “DORAKU SAYANG” dalam pembelajaran IPS Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia. Siswa terlihat lebih aktif dalam berdiskusi dengan teman sebayanya. Persiapan untuk game dan turnamen juga lebih matang. Game dan turnamen ini dilaksanakan untuk menguji seberapa pemahaman materi. Guru sebagai fasilitator memberikan bimbingan kepada semua anggota kelompok. Hasil poin akan diakumulasikan ke dalam kelompok. Tim yang memperoleh nilai tertinggi akan memperoleh penghargaan tim.

Hasil pengamatan pada siklus II terhadap motivasi belajar siswa diperoleh data bahwa pada siklus II ini seluruh indikator yang ada pada lembar observasi mengenai motivasi belajar siswa sudah mencapai kategori “baik” yaitu sejumlah 83% dari jumlah siswa. Artinya telah memenuhi kriteria ketuntasan dan dinyatakan berhasil. Motivasi belajar siswa meningkat dari 75% yang diperoleh dari siklus 1 menjadi 83% pada siklus II. Antusias siswa dalam pembelajaran tampak pada gambar berikut ini:



Gambar 1 : Siswa terlihat antusias dalam pembelajaran

Analisis hasil belajar pada siklus II sudah mencapai keberhasilan dengan ketuntasan klasikal sebesar 83 %, dengan nilai tertinggi 95 dan terendah 70, rata-rata 87,5. Untuk itu tidak perlu lagi dilakukan perbaikan pada siklus selanjutnya. Analisis hasil belajar pada siklus II dapat dilihat sebagai berikut:



Refleksi Siklus II

Pada siklus II peneliti kembali menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan media “DORAKU SAYANG” dalam pembelajaran IPS dengan beberapa perbaikan pada skenario pembelajaran. Tahap ini siswa dengan mudah menghafal materi, keaktifan siswa di dalam kelas meningkat, antusias tinggi dan memiliki motivasi belajar yang tinggi pula. Terbukti dari hasil pengamatan, pada lembar observasi terjadi peningkatan siswa yang memperoleh kategori baik.

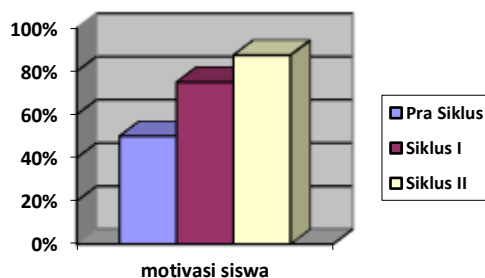
Analisis ketuntasan hasil belajar menunjukkan terjadi peningkatan dari siklus I yaitu 78% menjadi 83%, dengan nilai tertinggi 95 dan terendah 70 serta rata-rata kelas 83,125. Motivasi dan hasil belajar siswa sudah memenuhi target sesuai indikator kriteria ketuntasan. Siklus II ini sudah dapat memenuhi tujuan pembelajaran dan tidak perlu lagi diadakan perbaikan atau tidak ada siklus berikutnya.

Pembahasan

Melalui pengamatan mulai dari keadaan awal/ pra siklus, kemudian setelah dilaksanakannya tindakan perbaikan pada siklus I dilanjutkan dengan siklus II, penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media “DORAKU SAYANG” pada pembelajaran IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia terbukti bisa meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS. dapat meningkatkan hasil belajar IPS. Hal ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

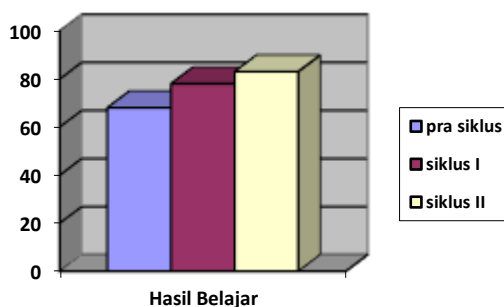
1. Penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media “DORAKU SAYANG” pada pembelajaran IPS mampu mengoptimalkan ketiga aspek kemampuan siswa meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Siswa dapat meningkatkan pengetahuannya melalui materi yang dibuat permainan. Suasana belajar menjadi menyenangkan, siswa bisa bermain sambil belajar. Selain meningkatkan aspek kognitif, aspek afektif dan psikomotorik pun mengalami kemajuan. Terbukti dengan dibentuknya kelompok, siswa mulai berinteraksi dengan teman sekelompoknya, aktif diskusi, saling kerja sama dalam kelompok menumbuhkan sikap yang positif. Perkembangan psikomotorik siswa juga meningkat pada saat penerapan model pembelajaran TGT terutama pada tahap game dan turnamen. Anak sangat antusias melaksanakan tugas selama proses pembelajaran. Penerapan model pembelajaran TGT juga terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa, sebagaimana penelitian Farida (2016) yang menerapkan metode permainan pada pembelajaran kooperatif TGT sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri Blitar.
2. Pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan analisis pada lembar observasi untuk mengukur motivasi belajar siswa, diperoleh hasil adanya peningkatan setelah pemberian tindakan. Dari kondisi awal hanya 50% siswa yang memperoleh skor kategori minimal baik, setelah diberi tindakan pada siklus I meningkat menjadi 75%. Meskipun demikian, peningkatan tersebut belum mencapai target yang telah ditentukan, karena kriteria ketuntasan adalah minimal 80% siswa yang

memperoleh kategori baik. Oleh sebab itu, masih perlu perbaikan proses pembelajaran. Perbaikan berikutnya pada siklus II, meningkat sehingga 87,5% siswa memperoleh kategori minimal baik. Perbandingan motivasi siswa mulai tahap awal, siklus I dan siklus II digambarkan pada diagram sebagai berikut:



Gambar 2 : Perbandingan Motivasi Belajar Siswa pada pra siklus, Siklus I dan II

3. Meningkatnya motivasi belajar siswa diiringi pula dengan peningkatan pada hasil belajar siswa. Peningkatan motivasi belajar siswa dapat dibuktikan dengan peningkatan ketuntasan klasikal siswa. Pada awal sebelum diberikan tindakan, ketuntasan klasikal baru mencapai 68%. Setelah dilaksanakan perbaikan pembelajaran melalui siklus I ketuntasan klasikal meningkat menjadi 78%. Meskipun mengalami kenaikan, hasil tersebut belum memenuhi kriteria ketuntasan, karena belum mencapai nilai minimal dari target yaitu 80%. Untuk itu diperlukan kelanjutan perbaikan proses pembelajaran pada siklus II. Hasil analisis pada siklus II, terjadi peningkatan hasil belajar menjadi 83%. Peningkatan hasil belajar siswa pada pra siklus, siklus I dan siklus II digambarkan pada diagram berikut ini:



Gambar 3 : Perbandingan Hasil Belajar Siswa pra siklus, Siklus I dan II

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis yang diperoleh dari penelitian tindakan kelas ini, dapat disimpulkan bahwa:

1. Dengan penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media "DORAKU SAYANG", motivasi belajar siswa kelas V SDN Sonorejo 1 mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut sebesar 33 poin, dari rata-rata motivasi belajar siswa pada awal sebelum tindakan yaitu 50, ada siklus 1 diperoleh 63, dan pada siklus II mengalami peningkatan lagi menjadi 83.
2. Dengan penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media "DORAKU SAYANG", terjadi peningkatan nilai hasil belajar siswa kelas V SDN Sonorejo 1. Peningkatan sebesar 15 poin, dari nilai hasil belajar sebelum tindakan sebesar 68,125 menjadi 78,125 pada siklus I. Pada Siklus II meningkat lagi menjadi 83,125.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrozak, R. (2015). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berargumentasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1, 1–18. <https://doi.org/10.1017/Cbo9781107415324.004>
- Arikunto, S. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Amanda Pasca Rini, I'in Khalimatus Sa'diyah, A. M. (2021). Model Pembelajaran Guided Discovery Learning, Apakah Efektif Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa? *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2419–2429. Retrieved From <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/641>
- Anggreani, C. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Bermuatan Budaya Lokal Untuk Anak Usia Dini. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3500–3508.
- Arabia, S., & Africa, S. (2017). Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif, Vi(1), 1–8.
- Daheri, M., Juliana, J., Deriwanto, D., & Amda, A. D. (2020). Efektifitas Whatsapp Sebagai Media Belajar Daring. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 775–783. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.445>
- Farida, A.H. 2016. Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tgt Dengan Menggunakan Permainan Tic Tac Toe Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas Vii Smp Negeri Blitar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1 (3). (Online), (<http://jurnal.um.ac.id>), Diakses 13 Januari 2017
- Gunanto, Y. E., & Supriyadi, L. A. (2021). A Case Study: Technological Pedagogical And Content Knowledge (Tpack) Of Pre-Service Physics Teacher To Enhance The 4c's Skills During Online Learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan Ipa*, 7(4), 660–668. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v7i4.789>
- Handayani, S., & Sholikhah, N. (2021). Pengaruh Antara Self Efficacy Dan Self Regulated Learning Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Selama Pembelajaran Daring. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1373–1382. Retrieved From <https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/553>
- Karim, & Normaya. (2015). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Model Jucama Di Sekolah Menengah Pertama, 3(1), 92–104.
- Maisyarah, E., & J, F. Y. (2019). Pengaruh Pelatihan Lesson Study Terhadap kompetensi Profesional Guru Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1093–1099. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.211>
- Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Sd/Mi. Jakarta: Depdiknas.
- Riduwan & Akdon. 2009. *Rumus Dan Data Dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman, Am. 2011. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Slavin, Robert E. 2013. *Cooperative Learning Teori, Riset Dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Saputra, T. A. (2009). Jurnal -IPs Berbasis Tematik.Pdf. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2).
- Wibawa, B, Mahdiyah, Afgani J. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Tangerang Selatan: Universitasterbuka.
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa Covid 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142>