



Peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran berbasis masalah dengan asesmen *team game tournament*

Latifah Darajat^{1*}

^{1*}Program Studi S-1 Pendidikan Matematika, Universitas Singaperbangsa Karawang, Jawa Barat, Indonesia

^{1*}latifah.darajat@fkip.unsika.ac.id

© The Author(s) 2024

DOI: <https://doi.org/10.31980/pme.v3i2.1782>

Submission Track:

Received: 06-05-2024 | Final Revision: 10-06-2024 | Available Online: 30-06-2024

How to Cite:

Darajat, L. (2024). Peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran berbasis masalah dengan asesmen *team game tournament*. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu (PME)*, 3(2), 263-270.

Abstract

The aim of this research is to determine the increase in mathematics learning motivation of class XII students at SMA Al Islam 1 Surakarta through problem-based learning with Team Game Tournament assessments. This research is classroom action research. This research was carried out in 2 cycles using data collection methods in the form of motivational questionnaires. Motivational questionnaires were given to research subjects at the pre-cycle, cycle I and cycle II stages. The analysis technique used in this research is descriptive qualitative data analysis technique. From the research results, information was obtained that at the pre-cycle stage, students' learning motivation in class XII was still not optimal. Then in cycle I, where the teacher had implemented problem-based learning with the Team Game Tournament assessment, information was obtained that students' learning motivation began to increase. In cycle II, it was also found that there was an increase in student learning motivation. Thus, it can be concluded that implementing problem-based learning with Team Game Tournament assessments can increase student motivation in learning mathematics.

Keywords: motivation; problem-based learning; Team Game Tournament

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar matematika siswa kelas XII di SMA Al Islam 1 Surakarta melalui pembelajaran berbasis masalah dengan asesmen Team Game Tournament. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan menggunakan metode pengumpulan data berupa angket motivasi. Angket motivasi diberikan kepada subyek penelitian pada tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif deskriptif. Dari hasil penelitian diperoleh informasi bahwa pada tahap pra siklus, motivasi belajar siswa di kelas XII masih belum maksimal. Kemudian pada siklus I, dimana guru telah menerapkan pembelajaran berbasis masalah dengan asesmen Team Game Tournament, diperoleh informasi bahwa motivasi belajar siswa mulai meningkat. Pada siklus II, juga ditemukan adanya peningkatan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengimplementasian pembelajaran berbasis



masalah dengan asesmen Team Game Tournament dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar matematika.

Kata Kunci: motivasi; pembelajaran berbasis masalah; Team Game Tournament

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia (Kosasih, Saputra, & Mutmainnah, 2023). Menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan, Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan Masyarakat (Salamah, 2022). Artinya, melalui pendidikan, individu dapat mengembangkan potensi dirinya dan memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan. Salah satu cara yang biasa ditempuh manusia untuk memperoleh pendidikan adalah dengan mengikuti pembelajaran di sekolah (Farhan, Hakim, & Apriyanto, 2022). Dalam proses pembelajaran di sekolah, seringkali ditemui permasalahan salah satunya adalah rendahnya motivasi belajar siswa (Nurrawi dkk., 2023).

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran (Robbani & Sumartini, 2023). Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan cenderung lebih tekun, ulet, dan gigih dalam menghadapi tantangan, serta memiliki rasa ingin tahu yang besar (Yulianto, Yulianto, & Hidayanto, 2022; Andrian, 2023). Sebaliknya, siswa dengan motivasi belajar yang rendah akan mudah menyerah dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan fakta yang ditemukan di SMA Al Islam 1 Surakarta, sebagian besar siswa tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi terutama pada mata pelajaran matematika. Hal ini disebabkan oleh paradigma dari siswa yang cenderung menganggap matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan karena proses pembelajaran seringkali dilaksanakan secara monoton dan kurang variatif.

Ada banyak model pembelajaran yang dapat dipilih guru dan dapat digunakan dalam melaksanakan pembelajaran (Hendrawan & Hendriana, 2021). Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa adalah pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*) (Nurwahid & Ashar, 2023). Pada pelaksanaan pembelajaran berbasis masalah, siswa akan dihadapkan pada masalah kontekstual yang harus diselesaikan melalui beberapa proses diantaranya adalah proses penyelidikan, analisis, dan pengambilan keputusan. Hal ini dapat meningkatkan rasa keingintahuan, tantangan, dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan asesmen *Team Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran berbasis masalah dapat menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. TGT adalah salah



satu tipe pembelajaran kooperatif yang menggabungkan pembelajaran akademik dengan kompetisi tim dan permainan. Melalui asesmen TGT, siswa akan termotivasi untuk belajar lebih giat, bekerja sama dengan tim, dan bersaing secara sehat untuk mencapai keberhasilan bersama.

Penerapan pembelajaran berbasis masalah dengan asesmen TGT diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui pembelajaran berbasis masalah, siswa akan terlibat aktif dalam proses pembelajaran, berpikir kritis, dan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah (Siregar & Sari, 2020). Sedangkan dengan asesmen TGT akan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan kerjasama tim, dan memicu kompetisi yang sehat antarkelompok.

Menurut penelitian yang dilakukan Agustin, dkk (2023) penerapan model *Problem-Based Learning* (PBL) mampu meningkatkan motivasi belajar siswa SMP. Hal yang sama juga dinyatakan dalam hasil penelitian Rowiyah & Fitrianna (2022) yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa SMK dengan menggunakan model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL). Pada penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati, dkk (2018) diperoleh hasil bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Rosihin (2021) juga menunjukkan hasil serupa bahwa melalui penerapan model pembelajaran TGT, motivasi belajar siswa meningkat secara signifikan.

Dari hasil penelitian-penelitian sebelumnya seperti yang diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis masalah dan juga penggunaan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, dengan adanya upaya untuk mengintegrasikan pembelajaran berbasis masalah dengan asesmen TGT akan memberikan dampak positif khususnya pada peningkatan motivasi siswa.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang reflektif dengan tujuan utamanya yaitu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional. Menurut Wiriattmaja (2003) penelitian tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran mereka, dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Mereka dapat mencobakan suatu gagasan perbaikan dalam pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu.

Metode penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart (dalam Arikunto, 2009) dimana penelitian tindakan dapat dipandang sebagai siklus spiral dari penyusunan perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) yang selanjutnya akan diikuti dengan siklus spiral berikutnya.



Penelitian dilaksanakan di SMA Al Islam 1 Surakarta. Subjek penelitian adalah siswa kelas XII IPS 4 tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah siswa sebanyak 33 orang. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Februari 2023.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian antara lain: 1) instrumen pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Siswa (LKS); 2) lembar observasi meliputi lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta angket motivasi siswa.

Hasil

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti dapat mendeskripsikan hasil penelitian untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas XII IPS 4 SMA Al Islam 1 Surakarta tahun ajaran 2022/2023.

Dari hasil pra siklus, motivasi belajar siswa kelas XII IPS 4 dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Tabel Motivasi Belajar Siswa Pra Siklus

Indikator	Jumlah Perolehan Skor	Skor Ideal	Persentase (%)	Kategori	Keterangan
1	203	336	60,41	Sedang	Belum Tercapai
2	200	336	59,6	Sedang	Belum Tercapai
3	239	336	71,1	Tinggi	Belum Tercapai
4	238	336	70,8	Tinggi	Belum Tercapai
5	225	336	66,9	Sedang	Belum Tercapai
6	223	336	66,3	Sedang	Belum Tercapai
7	241	336	71,7	Tinggi	Belum Tercapai
8	210	336	62,5	Sedang	Belum Tercapai
9	231	336	68,7	Sedang	Belum Tercapai
10	229	336	68,1	Sedang	Belum Tercapai
11	219	336	65,1	Sedang	Belum Tercapai
Jumlah	2.458	3696	66,5	Sedang	Belum Tercapai

Berdasarkan hasil yang disajikan pada Tabel 1, motivasi siswa kelas XII pada tahap pra siklus belum tercapai. Dari 11 indikator motivasi belajar, hanya ada 3 indikator saja yang masuk dalam kategori tinggi. Secara keseluruhan, kategori motivasi belajar siswa masih berada di bawah 70%.

Dari hasil di siklus I, motivasi belajar siswa kelas XII IPS 4 dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Tabel Motivasi Belajar Siswa Siklus 1

Indikator	Jumlah Perolehan Skor	Skor Ideal	Persentase (%)	Kategori	Keterangan
1	264	336	78,5	Tinggi	Tercapai
2	238	336	70,8	Sedang	Belum Tercapai
3	262	336	77,9	Tinggi	Tercapai
4	281	336	83,6	Tinggi	Tercapai
5	252	336	75,0	Tinggi	Tercapai
6	289	336	86,1	Tinggi	Tercapai



Indikator	Jumlah Perolehan Skor	Skor Ideal	Persentase (%)	Kategori	Keterangan
7	258	336	76,7	Tinggi	Tercapai
8	237	336	70,5	Sedang	Belum Tercapai
9	240	336	71,4	Tinggi	Belum Tercapai
10	291	336	86,6	Tinggi	Tercapai
11	288	336	85,7	Tinggi	Tercapai
Jumlah	2.900	3696	78,4	Tinggi	Tercapai

Dari Tabel 2, hasil angket pada siklus I, dapat diketahui bahwa ada peningkatan motivasi belajar siswa kelas XII dari 66,5% pada fase pra siklus menjadi 78,4% pada siklus I. Akan tetapi dapat diketahui bahwa masih ditemukan 3 indikator yang belum mencapai kriteria keberhasilan yaitu pada indikator 2, 8, dan 9.

Selanjutnya, dari hasil di siklus II, motivasi belajar siswa kelas XII IPS 4 dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

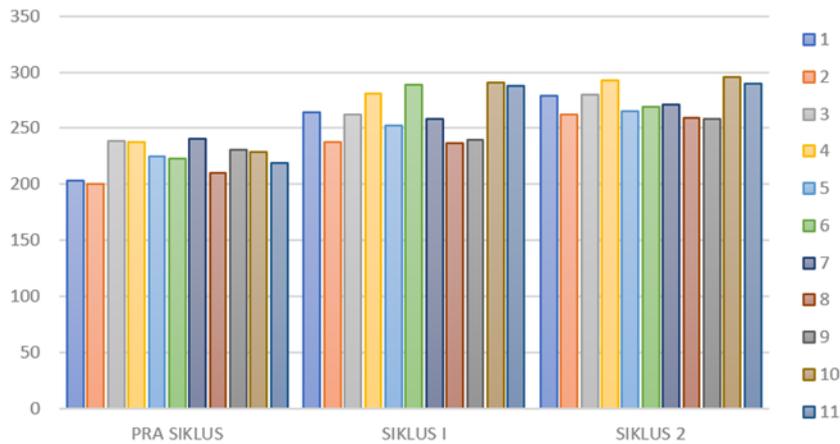
Tabel 3. Tabel Motivasi Belajar Siswa Siklus 2

Indikator	Jumlah Perolehan Skor	Skor Ideal	Persentase (%)	Kategori	Keterangan
1	279	336	83,0	Tinggi	Tercapai
2	262	336	77,9	Tinggi	Tercapai
3	280	336	83,3	Tinggi	Tercapai
4	293	336	87,2	Sangat Tinggi	Tercapai
5	265	336	78,8	Tinggi	Tercapai
6	269	336	80,0	Tinggi	Tercapai
7	271	336	80,6	Tinggi	Tercapai
8	259	336	77,0	Tinggi	Tercapai
9	258	336	76,0	Tinggi	Tercapai
10	296	336	88,0	Sangat Tinggi	Tercapai
11	290	336	86,3	Sangat Tinggi	Tercapai
Jumlah	3.022	3696	81,7	Tinggi	Tercapai

Apabila dicermati hasil angket pada siklus II, dapat diketahui bahwa ada peningkatan motivasi belajar siswa kelas XII pada setiap indikator, bahkan terdapat 3 indikator yang mencapai kategori sangat tinggi.

Berikut ini diagram yang menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa kelas XII IPS 4 SMA Al Islam 1 Surakarta dari pra siklus, siklus I, dan siklus II.





Gambar 1. Diagram Perbandingan Hasil Motivasi Belajar Siswa dari Pra Siklus, Siklus 1, dan Siklus 2

Berdasarkan Gambar 1, dapat diketahui bahwa setiap indikator terdapat peningkatan dari pra siklus, siklus I, dan siklus II.

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Pada tahapan pra siklus diperoleh fakta bahwa motivasi belajar siswa kelas XII IPS 4 SMA Al Islam 1 Surakarta tahun ajaran 2022/2023 belum optimal. Pada fase pra siklus motivasi siswa kelas XII secara keseluruhan, kategori motivasi belajar siswa masih berada di bawah 70%. Hal ini sejalan dengan penelitian Nisa, MZ, dan Vebrianto (2023) karena disebabkan karena sebagian siswa menganggap mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Akan tetapi, paradigma negatif siswa tentang mata pelajaran matematika mulai menurun, temuan ini sejalan dengan penelitian Sutirna, Haerudin, dan Prihandani (2022). Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya motivasi belajar siswa pada siklus I dan siklus II. Pada siklus II, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 11,9% yakni dari 66,5% pada tahap pra siklus menjadi 78,4% pada siklus I. Selanjutnya, pada siklus II motivasi belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 3,3% yakni dari 78,4% pada siklus I menjadi 81,7% pada siklus II. Bahkan pada siklus II ditemukan 3 indikator dari motivasi belajar yang mencapai kriteria sangat tinggi. Peningkatan motivasi belajar siswa kelas XII IPS 4 SMA Al Islam 1 Surakarta terjadi ketika guru menerapkan pembelajaran berbasis masalah dalam proses pembelajaran serta penggunaan asesmen *Team Game Tournament*.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar matematika dengan menerapkan pembelajaran berbasis masalah dengan asesmen *Team Game Tournament*. Dengan kata lain, penggunaan model

pembelajaran berbasis masalah dengan asesmen *Team Game Tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.

Referensi

- Agustin, E., dkk. (2023). Penerapan Model *Problem Based Learning (PBL)* dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP. *JPM- Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 107-116. <https://doi.org/10.33087/phi.v7i2.294>
- Andrian, D. (2023). Digital Learning Media Integrated with Malay Culture to Improve Students' Numeration Ability and Motivation. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 301-314.
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*.
- Farhan, M., Hakim, A. R., & Apriyanto, M. T. (2022). Kontribusi Kecerdasan Emosional Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 417-428.
- Hendrawan, D. N., & Hendriana, B. (2021). Pola Asuh Orang Tua Siswa dengan Motivasi Belajar Matematika Tingkat Tinggi pada Masa Pandemi Covid-19. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(3), 369-378.
- Kosasih, U., Saputra, S., & Mutmainnah, S. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Bernuansa Islami Terkait Kemampuan Koneksi Matematis. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(3), 479-488.
- Nisa, A., MZ, Z. A., & Vebrianto, R. (2021). Problematika Pembelajaran Matematika di SD Muhammadiyah Kampa Full Day School. *El-Ibtidaiy: Journal of Primary Education*, 4(1), 95-105.
- Nurhayati., dkk. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118-9126. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>.
- Nurrawi, A. E. P., Zahra, A. T., Aulia, D., Greis, G., & Mubarok, S. (2023). Motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar matematika. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 29-38.
- Nurwahid, M., & Ashar, S. (2023). Media Pembelajaran Panganmewah dan Jargon untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Perbandingan Trigonometri. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 221-234.
- Robbani, I. A., & Sumartini, T. S. (2023). Kemampuan pemecahan masalah matematis ditinjau dari motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 2(2), 185-192.
- Rosihin. (2021). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*. *PAEDAGOGIE*, 16(1), 28-34. <https://doi: 10.31603/paedagogie.v16i1.4952>
- Rowiyah, R., & Fitrianna, A. Y. (2022). Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas XI di SMK dengan Menggunakan Model *Problem Based Learning*. *JPMI – Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(5), 1359-1368. <https://doi 10.22460/jpmi.v5i5.1359-1368>
- Salamah, D. (2022). Pembelajaran *Team Quiz* Berbantuan *Quizizz* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 461-470.



- Siregar, I., & Sari, V. T. A. (2020). Strategi Motivasi Green's, Gaya Baru Pembelajaran Matematika pada Siswa Kemampuan Rendah di Indonesia. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), 383-394.
- Sutirna, S., Haerudin, H., & Prihandani, K. (2022). FGD Model Pembelajaran Matematika Berbasis Prinsip Layanan Bimbingan Dan Konseling Bagi Guru-Guru Matematika. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian*, 2(1), 49-64.
- Yulianto, A., Yulianto, S., & Hidayanto, E. (2022). Pembelajaran matematika berbantuan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 403-414.
- Wiriadmadja, R. (2008). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Biografi Penulis

	<p>Latifah Darojat born in Sragen, 1 April 1992. Teaching staff at Universitas Singaperbangsa Karawang (Undergraduate studies in Mathematics Education).</p>
--	---

