

Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Ludo Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa (Studi Eksperimen di Kelas VII SMP Negeri 1 Lemahabang Cirebon)

Neni Anggraeni

Jurusan Tadris Matematika, IAIN Syekh Nurjati, Cirebon, Indonesia
nenianggraeni@syekhnurjati.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan ludo dalam pembelajaran matematika menjadikan motivasi belajar siswa baik dan untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan ludo. Metode penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan desain penelitian *one-shot case study*. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Lemahabang Cirebon, sampel penelitian diambil menggunakan teknik *cluster random sampling* diperoleh VII G sebagai kelas uji coba dan VII E sebagai kelas eksperimen. Instrumen yang digunakan angket. Teknik analisis data yang digunakan statistik deskriptif dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka disimpulkan H_0 ditolak H_a diterima. Artinya motivasi belajar matematika siswa lebih besar dari 72. Artinya bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan ludo dalam pembelajaran matematika menjadikan motivasi belajar siswa baik. Hal ini sebanding dengan hasil analisis data angket respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan ludo sebesar 85,25%. Artinya hampir seluruh siswa memberikan respon positif pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan ludo.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif, *Teams Games Tournament*, Ludo, Motivasi Belajar, Matematika

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu hal penting yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat, dan bangsa. Bangsa yang maju adalah mereka yang peduli dan mengerti akan pentingnya pendidikan. Peran manusia sangat menunjang keberhasilan pembangunan agar terciptanya harapan dan cita-cita bangsa untuk membentuk peserta didik menjadi sumber daya manusia yang berkualitas (Nasehuddien, 2016). Untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas maka dibutuhkan sebuah sistem pendidikan yang baik. Dimana kualitas sumber daya manusia berkorelasi positif dengan mutu pendidikan.

Mutu pendidikan akan tercapai apabila proses belajar mengajar yang diselenggarakan di kelas sudah benar-benar efektif. Proses belajar mengajar yang efektif akan berguna untuk meningkatkan kemampuan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diharapkan dalam tujuan pembelajaran. Sebab pada dasarnya proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pelaksanaan pendidikan secara keseluruhan.

Berhasil atau tidaknya pembelajaran dikelas, ditentukan oleh beberapa faktor salah satunya adalah guru (Sumar & Razak, 2016)..

Guru merupakan kunci dalam meningkatkan mutu pendidikan dan bertanggung jawab untuk mengatur, mengarahkan, dan mengolah suasana kegiatan-kegiatan di dalam kelas. Menurut Rusman (2014), guru merupakan faktor penentu yang sangat dominan dalam pendidikan pada umumnya, karena guru memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, dimana proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, guru dituntut meningkatkan kemampuan profesionalisme dan keterampilannya dalam mengolah pembelajaran.

Pembelajaran menurut Suardi (2015), adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berfikir siswa dan untuk meningkatkan motivasi belajar yang baik terhadap mata pelajaran matematika. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pembelajaran efektif dengan cara membentuk kelompok-kelompok kecil untuk saling bekerjasama, berinteraksi, dan saling bertukar pikiran dalam proses belajar (Zakiah & Kusmanto, 2017).

Salah satu konsep utama dalam pembelajaran kooperatif yaitu pemahaman individu merupakan tanggung jawab kelompok (Suprihatiningrum, 2013). Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* merupakan salah satu pembelajaran yang berbeda dengan model kooperatif lainnya yaitu dengan adanya turnamen akademik yang dilakukan oleh semua siswa dengan menggunakan berbagai media pembelajaran (Rahmawati, Abdi, & Bardi, 2016). Media permainan berfungsi sebagai alat bantu dalam pembelajaran agar lebih menarik, senang, aktif dan interaktif antara guru dengan siswa dalam pembelajaran. Permainan yang digunakan dalam pembelajaran *teams games tournament* dapat diadopsi dari permainan sehari-hari yang sudah dikenal oleh siswa. Namun, permainan yang digunakan haruslah memiliki nilai edukatif. Ada berbagai jenis permainan yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Salah satunya adalah media permainan ludo.

Permainan ludo merupakan perkembangan dari permainan papan berpetak yang dirancang sebagai alat bantu media pembelajaran matematika (Rahmawati, Abdi, & Bardi, 2016). Ludo yang digunakan pada dasarnya sama dengan permainan ludo pada umumnya, namun untuk kepentingan pembelajaran permainan ini telah dimodifikasi sedemikian rupa yang bertujuan untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran.

Kenyataannya di lapangan, masih ditemui guru yang menggunakan paradigma lama dalam mengajar yaitu guru lebih mendominasi proses pembelajaran dimana pembelajaran yang dilaksanakan masih menggunakan metode ceramah. Peserta didik hanya datang, duduk, mendengarkan, mencatat materi, diberikan PR, dan setelah itu pulang. Maka hal itu akan mengakibatkan suatu pembelajaran yang monoton yang akhirnya akan membuat peserta didik jenuh, pasif, dan siswa tidak lagi merasa butuh untuk belajar matematika. Padahal timbulnya kebutuhan dapat menimbulkan motivasi yang mendasari tingkah laku tertentu atau mencapai tujuan tertentu pula.

Suatu perubahan dalam proses belajar perlu dilakukan agar motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan. Motivasi belajar sangatlah diperlukan, karena motivasi syarat mutlak untuk belajar. Motivasi yang kuat dalam diri siswa akan meningkatkan minat, kemauan, dan semangat yang tinggi dalam belajar. Berdasarkan permasalahan di atas maka perlu solusi yang tepat agar siswa termotivasi dalam belajar matematika. Solusi untuk permasalahan di atas adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan ludo.

1. Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament Berbantuan Ludo

a. Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament

Model pembelajaran adalah suatu pola atau perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Menurut Majid, (2013) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Model pembelajaran kooperatif sangat dikenal pada tahun 1990-an. Menurut Oxford *Dictionary* dalam Siregar & Nara (2011), mendefinisikan kooperasi (*cooperation*) sebagai “bersedia untuk membantu” (*to be of assistance or be willing to assist*). Menurut Majid (2013), pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif, yang anggotanya terdiri dari 4-5 orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademis, jenis kelamin, ras, atau suku berbeda (heterogen).

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model yang terstruktur dan sistematis, dimana kelompok-kelompok kecil bekerjasama untuk mencapai tujuan-tujuan bersama (Wilujeng, 2013). Menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerjasama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran (Ekawan, Sudarmi, & Noviani, 2015). Pengelompokan siswa merupakan salah satu model yang dianjurkan sebagai cara siswa untuk saling berbagi pendapat, berargumentasi dan mengembangkan berbagai alternatif pandangan. Menurut Gora & Sunarto (2010), *teams games tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku, dan ras berbeda.

Dalam permainan akademik siswa mewakili kelompoknya akan bertanding dengan kelompok lain untuk bersaing/berkompetisi dalam satu meja turnamen (terdiri dari tiga atau empat siswa) berusaha mendapat nilai maksimal untuk disumbangkan kepada kelompoknya. Menurut Slavin, (2015) pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terdiri atas 5 tahapan, yaitu:

1) Penyajian Kelas (*Class Precentation*)

Tahapan ini guru menyampaikan materi pelajaran melalui pengajaran langsung atau diskusi yang dipimpin oleh guru. Materi pelajaran bisa berupa fakta, konsep, prinsip atau prosedur. Kegiatan ini lebih berupa pengantar atau apersepsi. Pada kegiatan ini, tugas guru adalah menjelaskan hal-hal yang sifatnya mendasar tentang materi yang akan dipelajari. Dengan begitu siswa harus fokus selama presentasi kelas, karena sangat membantu dalam mengerjakan LKS.

2) Belajar Kelompok (*Teams*)

Tahapan ini siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok belajar yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda (heterogen). Dengan adanya perbedaan diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang mempunyai kemampuan lebih dengan siswa yang mempunyai kemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini akan menumbuhkan kesadaran pada diri siswa bahwa belajar kooperatif sangat menyenangkan.

3) Permainan (*Games*)

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dengan pelaksanaan kerja tim. *Game* tersebut dimainkan di atas meja dengan empat orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan *game* hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor yang tertera pada kartu tersebut.

4) Pertandingan (*Tournament*)

Turnamen adalah sebuah struktur *game* berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah menyelesaikan kerja kelompok pada lembar kerja. Setiap meja turnamen ditempati 4 orang peserta yang memiliki kemampuan homogen, dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Kompetisi yang seimbang ini memungkinkan siswa berkontribusi secara maksimal terhadap skor kelompok.

5) Penghargaan Kelompok (*Teams Recognition*)

Pemberian penghargaan ini berdasarkan pada rata-rata poin yang diperoleh kelompok dari permainan. Penghargaan ini akan diberikan kepada tim yang memenuhi kategori rata-rata poin yang telah ditentukan.

Dalam pembelajaran *teams games tournament* guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompoknya masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan secara bersama-sama. Apabila salah satu anggota kelompok ada yang tidak mengerti, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan kepada guru (Rusman, 2014). Untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai materi pelajaran, maka seluruh siswa

akan diberikan permainan akademik. Dalam permainan akademik siswa mewakili kelompoknya akan bertanding dengan kelompok lain untuk bersaing/berkompetisi dalam satu meja turnamen (terdiri dari tiga atau empat siswa) berusaha mendapat nilai maksimal untuk disumbangkan kepada kelompoknya.

b. Media Permainan Ludo

Menurut Miarso dalam Susilana & Riyana (2009), media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memandatkan informasi.

Menurut Alvi & Ahmed dalam Amkas, Tegeh, & Mahadewi (2017), permainan ludo merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh 2 sampai 4 orang pemain. Menurut Hancock dalam Simbolon & Satria (2016), *“ludo games is a speed competitor that the players sit around a board and play their pawns from starting position to finishing position. The player has to throw the dice and run their pawns according the number of they have thrown”*. Permainan ludo adalah kompetisi yang dimainkan para pemain di sekitar papan dan mereka bermain bidak dari posisi mulai sampai posisi akhir. Pemain harus melempar dadu dan mereka menjalankan bidak sesuai jumlah dadu yang mereka telah lempar.

Dalam permainan ludo para pemain harus mengatur strategi untuk berlomba memainkan empat bidak pion dengan menggunakan nilai dadu untuk mencapai tujuan agar dapat memenangkan permainan. Setiap pemain diwakili dengan salah satu warna yaitu merah, kuning, hijau, dan biru. Pemain pertama yang mengeliling keempat potongan disekitar papan dan masuk ke area rumah terlebih dahulu maka itulah pemenangnya (Amkas, Tegeh, & Mahadewi, 2017). Namun, dalam penelitian ini ludo yang digunakan telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan yang ada. Ludo yang digunakan tersebut adalah ludo matematika karena telah di modifikasi dengan unsur-unsur pelajaran matematika.

Permainan ludo matematika dimainkan oleh 2-4 orang menggunakan pion-pion yang sudah disediakan pada saat turnamen. Untuk mencapai *home* pemain harus mengelilingi keempat potongan disekitar papan. Cara untuk melewati kotak-kotak bernomor tersebut adalah dengan menjawab kartu soal yang telah disediakan. Disudut kanan atas kartu soal telah diberi nomor 1-6. Nomor-nomor itu berfungsi untuk menggantikan dadu. Di sudut kiri atas kartu soal telah dicantumkan banyaknya poin soal yang akan didapat.

2. Motivasi Belajar Matematika Siswa

Menurut Rusman (2014), belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Motivasi dan belajar dua hal yang saling mempengaruhi satu sama lain. Setiap individu mempunyai kondisi internal yang berperan dalam aktifitas dirinya sendiri, salah satu yang termasuk kondisi internal adalah motivasi. Pada hakikatnya motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal dalam diri siswa yang sedang belajar untuk perubahan tingkah laku.

Menurut (Uno, 2013) motivasi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari dalam diri individu tanpa adanya rangsangan dari luar, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar individu. Motivasi intrinsik dalam kenyataannya memiliki daya tahan yang lebih kuat dibandingkan dengan motivasi ekstrinsik. Hal ini disebabkan karena faktor ekstrinsik yang dengan mudah mengakibatkan daya motivasi individu rendah ketika faktor ekstrinsik tersebut mengecewakan seseorang individu.

Motivasi belajar sangat diperlukan dalam pembelajaran matematika, hal ini disebabkan karena matematika sangat erat hubungannya dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, dalam pendidikan matematika tidak hanya digunakan untuk mencapai satu tujuan, misalnya mencerdaskan siswa, tetapi dapat pula membentuk kepribadian siswa serta mengembangkan keterampilan tertentu. Sehingga matematika perlu dibekalkan kepada peserta didik sejak SD, bahkan sejak TK. Hal ini menunjukkan bahwa matematika mempunyai peranan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia, bahkan hampir semua ilmu di dunia ini pasti berhubungan dengan matematika.

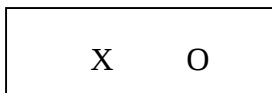
Matematika merupakan salah satu pengetahuan manusia yang paling bermanfaat dalam kehidupan saat ini dan masa depan (Fatimah, 2009). Menurut Ruseffendi dalam Nasehuddien (2016), matematika adalah ilmu atau pengetahuan yang paling padat dan tidak mendua arti. Matematika identik dengan rumus-rumus, lambang-lambang, dan notasi. Objek langsung dalam matematika ialah fakta, keterampilan, konsep dan aturan (prinsipal). Menurut Bruner dalam Suherman (2001), mengungkapkan belajar matematika adalah ilmu logika mengenai konsep-konsep dan struktur-struktur yang tercakup dalam pokok bahasan yang diajarkan, serta ketentuan antara konsep-konsep, struktur-struktur tersebut. Pemahaman terhadap konsep-konsep dan struktur-struktur materi menjadikan materi itu dipahami secara komprehensif, peserta didik lebih mudah mengingat materi itu bila yang dipelajari merupakan pola terstruktur.

Abdurahman dalam Nasehuddien (2016), mengungkapkan alasan bahwa matematika perlu diajarkan kepada siswa yaitu:

- a. Selalu digunakan dalam segala segi kehidupan.
- b. Matematika diperlukan dalam semua bidang studi.
- c. Matematika merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat, dan jelas.
- d. Meningkatkan kemampuan berpikir logis dan ketelitian.
- e. Memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang.

Metodologi dan Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen termasuk ke dalam jenis metode kuantitatif. Rancangan (desain) yang digunakan pada penelitian ini dengan menggunakan *Pre-Experimental Designs* yaitu *One-Shot Case Study* (Sugiyono, 2017). Desain dalam penelitian ini menggunakan pola sebagai berikut:



Gambar 1. *One-Shot Case Study*

Keterangan:

X = Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan ludo (variabel independen)

O = Motivasi belajar matematika siswa (variabel dependen)

Desain ini terdapat satu kelompok diberikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan ludo (perlakuan) dan selanjutnya dilihat motivasi belajar matematika siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan ludo adalah sebagai variabel independen dan motivasi belajar matematika siswa adalah sebagai variabel dependen.

Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 1 Lemahabang semester genap Kec. Lemahabang Kab. Cirebon tahun ajaran 2017/2018. Sampel diambil secara acak dari kelas VII A sampai dengan kelas VII I dengan jumlah siswa yaitu 334 siswa. dengan menggunakan teknik *cluster random sampling* (acak kelas), diperoleh kelas uji coba yaitu kelas VII G sebanyak 36 siswa dan kelas eksperimen yaitu kelas E sebanyak 36 siswa.

Instrumen dalam penelitian adalah angket. Angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan ludo dan motivasi belajar matematika siswa. Teknik analisis yang peneliti lakukan yaitu analisis deskriptif dan uji hipotesis dengan menggunakan bantuan *software* SPSS 20.

Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian ini, peneliti memperoleh data hasil penyebaran angket yang diberikan kepada kelas eksperimen yang pembelajarannya menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan ludo. Penyebaran angket tersebut bermaksud mengetahui respon siswa dan motivasi belajar matematika siswa. Adapun deskripsinya sebagai berikut:

Tabel 1
Hasil Perhitungan Angket Respon Siswa terhadap Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament Berbantuan Ludo

	Respon Siswa	Valid N (listwise)
N	36	36
Range	22	
Minimum	91	
Maximum	113	
Sum	3716	
Mean	103.22	
Std. Deviation	5.462	
Variance	29.835	

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui gambaran respon deskriptif untuk penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan ludo dalam penelitian ini. Dari keseluruhan responden atau siswa dijadikan penelitian sejumlah 36 siswa, diketahui rata-rata skor angket respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* berbantuan ludo diperoleh sebesar 103. Ditinjau dari range masing-masing skor angket respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan ludo diperoleh sebesar 22. Ditinjau dari skor minimum diperoleh 91 dan skor maksimum diperoleh 113. Ditinjau dari varians angket respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* berbantuan ludo diperoleh 29,835.

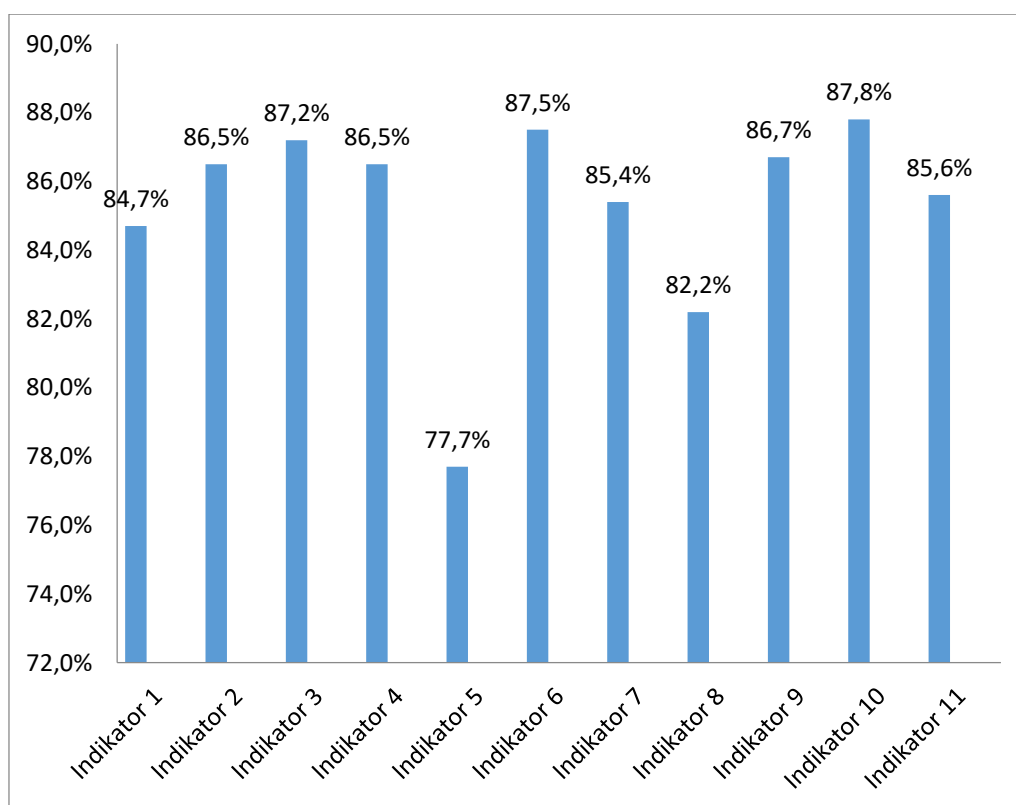
Dari uraian deskriptif angket motivasi belajar matematika siswa, rekapitulasi respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan pada semua indikator, yaitu terdiri dari 5 aspek dan 11 indikator. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2
Rekapitulasi Angket Respon Siswa terhadap Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament Berbantuan Ludo

Aspek	Indikator	Persentase	Rata-rata Persentase	Kategori
Penyajian kelas (<i>Class precentation</i>)	Kemampuan guru dalam memulai aktivitas pembelajaran matematika	84,7%	85,25%	Sangat Kuat
	Mampu memahami dengan baik materi yang dipelajari	86,5%		
Belajar kelompok (<i>Teams</i>)	Memudahkan siswa dalam belajar matematika	87,2%		
	Siswa dapat bekerjasama dengan baik dalam belajar matematika	86,5%		
Permainan (<i>Games tournament</i>)	Siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran matematika	77,7%		
	Siswa suka pelajaran matematika	87,5%		

Aspek	Indikator	Persentase	Rata-rata Persentase	Kategori
Penghargaan (<i>Team recognition</i>)	Siswa bersaing untuk memenangkan pertandingan	85,4%	85,25%	Kuat
	Siswa bersemangat dalam mengikuti pelajaran matematika	82,2%		
	Mendorong siswa agar lebih giat dalam belajar matematika	86,7%		
	Penutup	87,8%		
Penutup	Menyimpulkan materi pelajaran	87,8%	85,6%	
	Mengakhiri pelajaran	85,6%		

Berdasarkan Tabel 2, dapat diketahui bahwa persentase rata-rata pada setiap indikator respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan ludo adalah 85,25 termasuk kategori sangat kuat.



Gambar 2. Diagram Persentase Indikator Angket Respon Siswa terhadap Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Ludo

Berdasarkan Gambar 2, dari kesebelas indikator angket respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan ludo yang tertinggi yaitu terdapat pada indikator kesepuluh (menyimpulkan materi pelajaran) sedangkan terendah yaitu pada indikator kelima (siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran matematika).

Tabel. 3
Hasil Perhitungan Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa

	Motivasi Belajar	Valid N (listwise)
N	36	36
Range	20	
Minimum	94	
Maximum	114	
Sum	3753	
Mean	104.25	
Std. Deviation	5.283	
Variance	27.907	

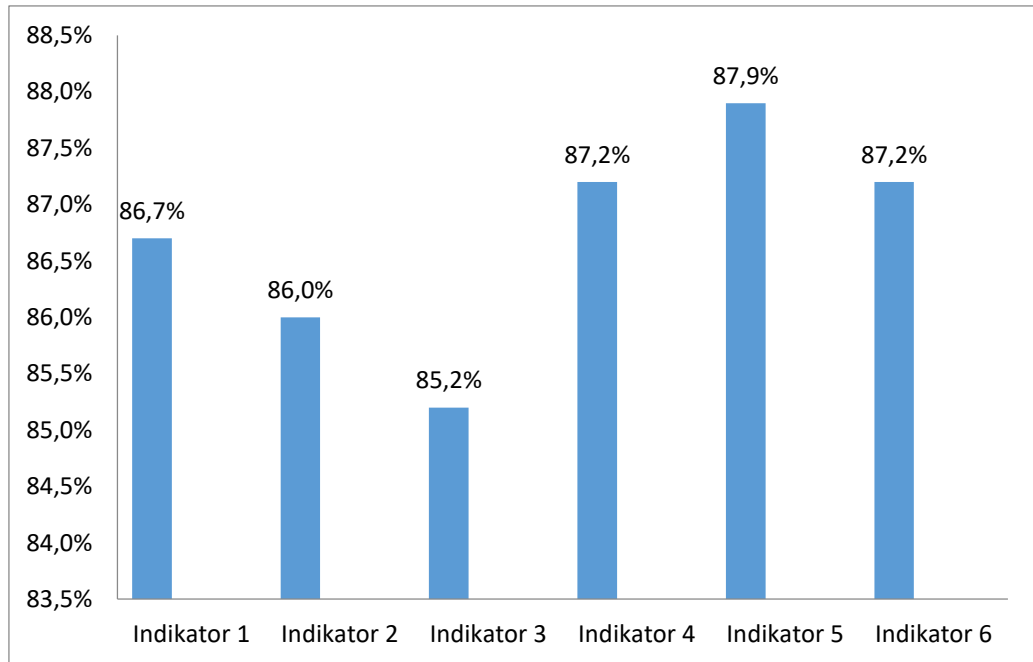
Berdasarkan Tabel 3 dapat diketahui gambaran respon deskriptif untuk motivasi belajar matematika siswa dalam penelitian ini. Dari keseluruhan responden atau siswa dijadikan penelitian sejumlah 36 siswa, diketahui rata-rata skor angket motivasi belajar matematika siswa diperoleh sebesar 104. Ditinjau dari range masing-masing skor angket respon siswa motivasi belajar matematika siswa diperoleh sebesar 20. Ditinjau dari skor minimum motivasi belajar matematika siswa diperoleh 94 dan skor maksimum 114. Ditinjau dari varians angket motivasi belajar matematika siswa diperoleh 27,907.

Dari uraian deskriptif data angket respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan ludo sebagai berikut.

Tabel 4
Rekapitulasi Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa

Aspek	Indikator	Persentase	Rata-rata Persentase	Kategori
Motivasi Intrinsik	Adanya hasrat ingin berhasil dalam belajar matematika	86,7%	86,7%	Sangat Kuat
	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar matematika	86%		
	Adanya harapan dan cita-cita yang ingin dicapai dalam belajar matematika	85,2%		
Motivasi Ekstrinsik	Adanya penghargaan yang diperoleh saat belajar matematika	87,2%	86,7%	Sangat Kuat
	Adanya kegiatan yang menarik selama proses belajar matematika	87,9%		
	Adanya lingkungan belajar yang kondusif selama proses belajar matematika	87,2%		

Berdasarkan Tabel 4, dapat diketahui bahwa persentase rata-rata pada setiap indikator motivasi belajar matematika siswa sebesar 86,7 termasuk kategori sangat kuat.



Gambar 3. Diagram Persentase Indikator Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa

Berdasarkan Gambar 3, dari keenam indikator motivasi belajar matematika siswa yang tertinggi yaitu terdapat pada indikator kelima (adanya kegiatan yang menarik selama proses belajar matematika) sedangkan terendah yaitu pada indikator ketiga (adanya harapan dan cita-cita yang ingin dicapai dalam belajar matematika).

Untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan ludo dalam pembelajaran matematika menjadikan motivasi belajar siswa baik yaitu dengan menggunakan uji hipotesis *One-Sample Test*.

Tabel 5
One-Sample Test

Test Value = 72					
T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
				Lower	Upper
Motivasi	36.629	35	0.000	32.250	30.46 34.04

Berdasarkan *ouput* di atas diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka disimpulkan H_0 ditolak H_a diterima. Artinya motivasi belajar matematika siswan lebih besar dari 72. Artinya bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan ludo dalam pembelajaran matematika menjadikan motivasi belajar siswa baik. Hal ini sebanding dengan respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan ludo sebesar 85,25%.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan pada penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan ludo dalam pembelajaran matematika menjadikan motivasi belajar siswa baik.
2. Hampir seluruh siswa memberikan respon positif pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan ludo.

Ucapan Terima Kasih

Penulis ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Jurusan Tadris Matematika IAIN Syekh Nurjati Cirebon, pengelola jurnal dan semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung atas bantuan dan perhatiaanya sehingga jurnal ini dapat diselesaikan.

Referensi

- Amkas, S. S. I. M., Tegeh, I. M., & Mahadewi, L. P. P. (2017). Pengembangan Media Ludo Word Game Siswa Kelas IV Sdn 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal EDUTECH Undiksha*, 8(2).
- Ekawan, S., Sudarmi, M., & Noviandini, D. (2015). *Pengembangan Desain Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament dengan Media Physics Ludo Pada Materi Fisika Tentang Bunyi. Jurnal Radiasi* ,1(4), 1-13.
- Fatimah, S. (2009). *Matematika asyik dengan metode pemodelan*. Bandung: PT. Mizan Pustaka
- Gora, W., & Sunarto. (2010). *PAKEMATIK (Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK)*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Nasehuddien, T. S. (2016). *Teknik Penulisan Karya Ilmiah dan Perencanaan Penelitian*. Cirebon: CV. Confident.
- Rahmawati, A., Abdi, A. W., & Bardi, S. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament menggunakan Media Permainan Interaktif Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Inshafuddin Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi*, 1(1).
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Simbolon, N., & Satria, A. (2016). Making Ludo Word Game (Lwg) To Learn Grammar For Senior High School Students. *Inovish Journal*, 1(2), 77-85.
- Siregar, E & Nara, H. (2011). *Teori Belajar Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia

- Slavin, R. E. (2015). *Cooperatif Learning: Teori, Riset, Dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Suardi, M. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, E. (2001). *Common Textbook: Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA UPI Bandung.
- Sumar, W. T., & Razak, I. A. (2016). *Startegi Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Soft Skill*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Suprihatiningrum, J. (2013) *Strategi Pembelajaran : Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Uno, H. B. (2013). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Wilujeng, S. (2013). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Teams Games Tournament (TGT). *Journal of Elementary Education*, 2(1).
- Zakiah, I., & Kusmanto, H. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 6(1).

