

Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPA 5 SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru Berkemajuan

Arbaaz Ayub Dt¹ Isjoni² Yuliantoro³

Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, Indonesia^{1,2,3}
Email: arbaaz.ayub5054@student.unri.ac.id¹

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan beberapa hal yaitu: untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament pada saat pembelajaran sejarah. Untuk mengetahui aktifitas guru dan aktifitas siswa sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament pada saat pembelajaran sejarah. Untuk mengetahui kondisi motivasi belajar siswa sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament pada saat pembelajaran sejarah. Hasil dari penelitian ini menunjukkan motivasi belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament pada saat pembelajaran sejarah dengan persentase sebesar 42,01% kategori sangat rendah. Aktifitas guru menunjukkan persentase pada siklus I sebesar 75,27% dengan kategori baik. Dan meningkat pada siklus II dengan persentase rata-rata sebesar 96,42% dengan kategori sangat baik. Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh 73,26% dengan kategori baik, mengalami peningkatan pada siklus II dengan rata-rata persentase sebesar 87,85% kategori sangat baik. Sudah mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan sebesar 75%. Motivasi belajar siswa sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament siklus I 53,15% meningkat pada siklus II dengan persentase sebesar 86,07%. Artinya dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan sebesar 75%.

Kata Kunci: Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament, Motivasi Belajar



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan komponen yang sangat penting untuk perkembangan anak dan fondasi bagi kemajuan kehidupan suatu negara. Hal ini disebabkan semakin bagus kualitas pendidikannya maka semakin maju dan berkembang negara tersebut, begitu juga sebaliknya jika kualitas pendidikan di suatu negara tidak bagus maka akan membawa kemunduran bagi negara tersebut. Pendidikan memiliki makna yang sangat penting dalam kehidupan. Makna penting pendidikan ini telah menjadi kesepakatan yang luas dari setiap elemen masyarakat. Rasanya, tidak ada yang mengingkari, apalagi menolak, terhadap arti penting dan signifikansi pendidikan terhadap individu dan juga masyarakat. Lewat pendidikan, bisa diukur maju mundurnya sebuah negara. Sebuah negara akan tumbuh pesat dan maju dalam segenap bidang kehidupan jika ditopang oleh pendidikan yang berkualitas. Sebaliknya, kondisi pendidikan yang kacau dan amburadul akan berimplikasi pada kondisi negara yang juga karut-marut (Muhajir, 2009:17). Proses pembelajaran merupakan hal penting yang perlu diperhatikan oleh guru sebab selama kegiatan belajar dan mengajar tersebut guru akan mentransfer ilmu pengetahuan serta informasi melalui materi pembelajaran yang diberikan ke peserta didik yang diajarnya, dan guru selaku tenaga pendidik harus mampu membangun interaksi timbal balik antara peserta didik dalam proses pembelajaran tersebut.

Proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh karena itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar siswa. Sebelum masuk kepada bagaimana upaya seorang guru dalam memotivasi belajar siswa penulis terlebih dahulu akan membahas tentang apa itu motivasi, yang akan dilanjutkan dengan hal-hal yang perlu dilakukan oleh guru dalam memotivasi belajar siswa, ciri-ciri siswa termotivasi dan fungsi motivasi bagi siswa (Suprihatin, 2015:74). Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen). Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (reward), jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan. Dengan demikian, setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan positif. Ketergantungan semacam itulah yang selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok. Setiap individu akan saling membantu, mereka akan mempunyai motivasi untuk keberhasilan kelompok, sehingga setiap individu akan memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompok (Sanjaya, 2020:242-243). Affandi et al (2013:77) secara umum TGT sama saja dengan STAD kecuali satu hal: TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan system skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademiknya sebelumnya setara seperti mereka. Jadi inti dari TGT adalah siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, kemudian mereka melakukan permainan dengan anggota kelompok lain untuk memperoleh skor bagi kelompok mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) atau disebut juga dengan *classroom action research*. Penelitian ini dilakukan oleh guru untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dalam kelas, jenis penelitian tindakan kelas adalah berupa PTK partisipan. Tempat penelitian ini dilakukan adalah di SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru Berkemajuan yang berlokasi di Jl. K.H.Ahmad Dahlan No. 90 dan untuk subjek penelitian ini sendiri menggunakan kelas XI IPA 5 dengan jumlah siswa dalam kelas yaitu sekitar 36 orang. Ada 4 tahapan langkah-langkah pada PTK yaitu dimulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian yang diantaranya adalah lembar observasi aktifitas guru, lembar observasi aktifitas siswa, dan lembar observasi motivasi belajar siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

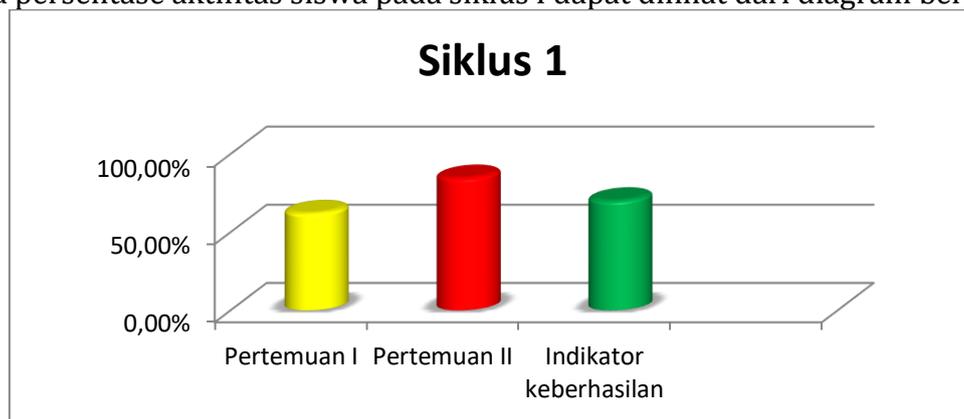
Pra Siklus

Kegiatan pra siklus dilakukan untuk observasi awal untuk mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang sedang berlangsung saat proses pembelajaran. Mengetahui bagaimana keadaan awal motivasi belajar siswa kelas XI IPA 5 SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru Berkemajuan. Kegiatan pra siklus ini dilaksanakan pada tanggal 29 Agustus 2023 pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPA 5. Observasi dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran diskusi kelompok. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 6 orang. Siswa diarahkan untuk berdiskusi mengenai materi yang telah diberikan guru dengan diberi waktu yang telah ditentukan. Setelah waktu diskusi sudah habis, guru meminta satu perwakilan dari masing-masing kelompok untuk secara bergantian untuk maju kedepan menjelaskan materi yang telah di diskusikan. Setelah semua kelompok selesai maju secara bergantian. Guru menyimpulkan pembelajaran dari semua

penjelasan kelompok. Dengan begitu dapat diketahui motivasi belajar siswa diperoleh dari kegiatan pra siklus yang telah dilaksanakan adalah diketahui bahwa keadaan awal dari motivasi belajar siswa rata-rata 42,01% dan termasuk kedalam kategori sangat rendah.

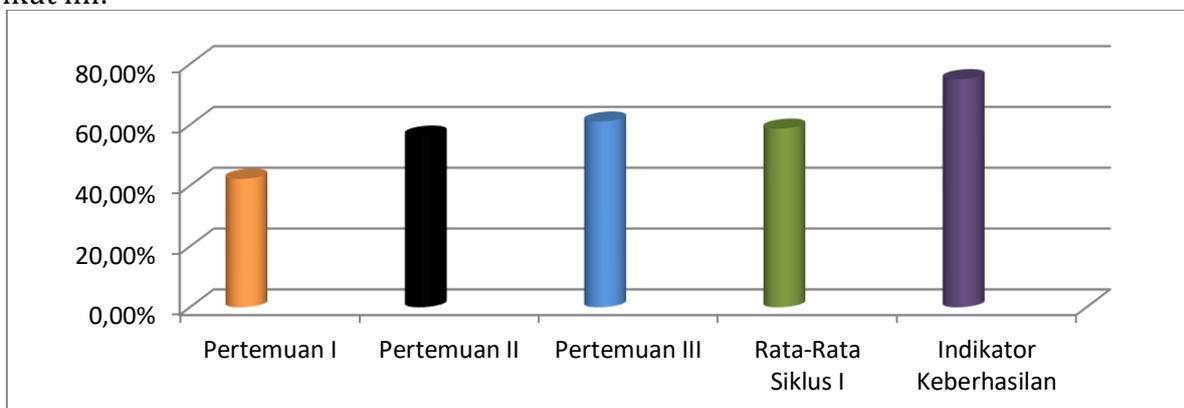
Siklus I

1. Perencanaan. Berdasarkan permasalahan yang telah diketahui pada observasi awal telah direncanakan pembelajaran siklus 1 dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI IPA 5. Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti dengan guru mempersiapkan RPP, Bahan ajar serta Lembar Observasi yang digunakan saat penelitian berlangsung.
2. Tindakan. Pelaksanaan siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 5 September 2023 dan 12 September 2023 dengan materi kolonisasi dan imperialisme kuno bangsa eropa di Indonesia pada abad 20. Pembelajaran disesuaikan dengan RPP yang telah disiapkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament. Saat proses pembelajaran berlangsung observer melihat dan melaksanakan observasi terhadap aktivitas guru, aktivitas siswa, dan motivasi belajar siswa.
3. Pengamatan. Aktifitas guru sesudah dilakukan pengamatan menunjukkan rata-rata persentase sebesar 75,27% dengan kategori baik. Sementara rata-rata persentase aktifitas siswa pada siklus I sebesar 73,26% dengan kategori baik. Untuk lebih jelasnya mengenai rata-rata persentase aktifitas siswa pada siklus I dapat dilihat dari diagram berikut ini:



Gambar 1. Diagram Aktifitas Siswa Pada Siklus I

Lalu adapun motivasi belajar siswa pada pra siklus menunjukkan kategori 42,01% dengan kategori sangat rendah, masuk ke siklus I mengalami kenaikan sebesar 53,15% hal ini belum mencapai target indikator keberhasilan yaitu sebesar 75% dapat dilihat pada diagram berikut ini:

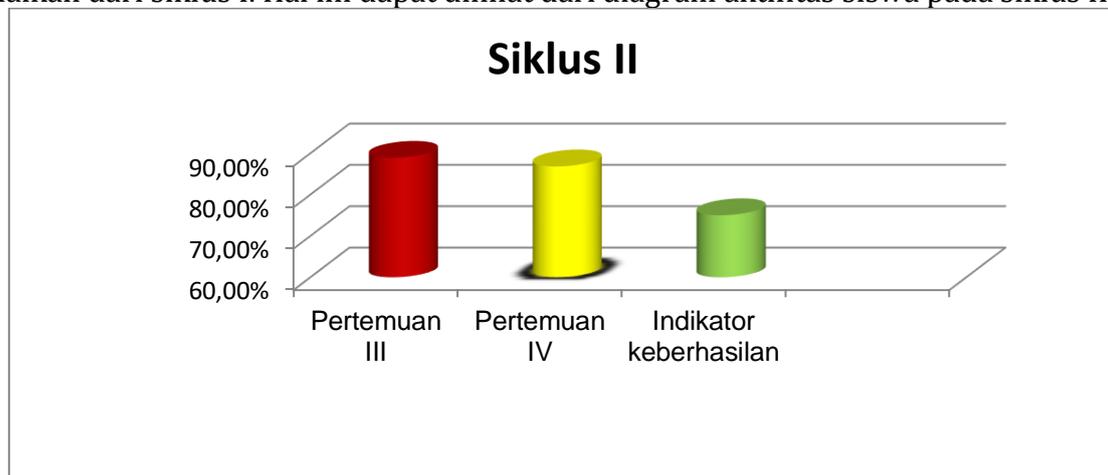


Gambar 2. Diagram Motivasi Belajar Siswa Siklus I

4. Refleksi. Pengamatan aktivitas guru pada siklus I selama proses pembelajaran sudah termasuk dalam kategori baik. Aktivitas belajar siswa rata-rata pada siklus I belum tercapai dengan presentase yang diperoleh sebesar 73,26%, sedangkan kriteria yang harus dicapai 75%. Motivasi belajar siswa pada siklus I juga belum mencapai indikator keberhasilan sebesar 75% karena menunjukkan persentase sebesar 53,15%.

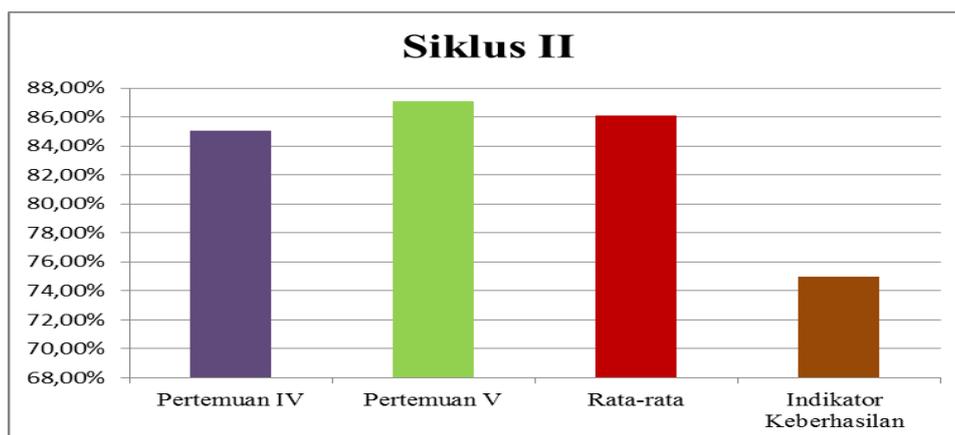
Siklus II

1. Perencanaan. Hasil refleksi yang dilakukan pada siklus I, guru harus bisa menguasai kelas dengan baik dan meminta agar siswa memperhatikan guru saat menjelaskan mengenai kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir kegiatan pembelajaran. Guru harus menguasai kelas ketika memberitahukan tentang tujuan pembelajaran yang akan dilakukan agar siswa lebih memperhatikan saat guru menjelaskan tentang cara pelaksanaan model kooperatif tipe team game tournament. Kemudian guru meminta siswa agar serius saat berdiskusi dalam kelompok dan juga memberitahukan dengan lebih jelas batas waktu kegiatan belajar.
2. Tindakan. Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan pada tanggal 3 Oktober dan 17 Oktober 2023. Materi yang diajarkan adalah Usaha-Usaha Dalam Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia Dari Ancaman Sekutu Dan Belanda (1945-1950). Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan menggunakan model kooperatif tipe team game tournament. Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti bertindak sebagai guru yang melakukan observasi aktivitas siswa dan motivasi belajar siswa dan pamong selaku observer melaksanakan observasi terhadap aktivitas guru.
3. Pengamatan. Aktifitas guru pada siklus II menunjukkan persentase sebesar 96,42% dengan kategori sangat baik dan sudah mengalami peningkatan dari siklus I, untuk aktifitas siswa pada siklus II menunjukkan rata-rata persentase sebesar 87,85% dan sudah mengalami kenaikan dari siklus I. Hal ini dapat dilihat dari diagram aktifitas siswa pada siklus II:



Gambar 3. Diagram Aktifitas Belajar Siswa Siklus II

Sedangkan untuk motivasi belajar siswa pada siklus II menunjukkan rata-rata persentase sebesar 86,07% hal ini tentu mengalami kenaikan dari siklus I dan sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu sebesar 75%. Dapat dilihat rata-rata persentase motivasi belajar siswa pada diagram berikut:



Gambar 4. Diagram Motivasi Belajar Siswa Siklus II

4. Refleksi. Pengamatan aktivitas guru selama proses pembelajaran sudah masuk kedalam kategori sangat baik. Hasil yang diperoleh menyatakan bahwa guru telah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe team game tournament sudah sangat baik. Siswa berperan aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament juga sangat baik, sedangkan motivasi belajar siswa pada siklus II mencapai persentase sebesar 86,07%, ini menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I. Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh sudah mencapai indikator keberhasilan dan telah direfleksi maka perencanaan untuk siklus selanjutnya dihentikan, karena seluruh dari hasil pengamatan yang telah dilakukan sudah mencapai kriteria keberhasilan tindakan.

KESIMPULAN

Kondisi awal dari motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah sebelum menggunakan model kooperatif tipe team game tournament, memperoleh rata-rata dengan persentase 42,01% termasuk dalam kategori sangat rendah. Setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan model kooperatif tipe team game tournament, pada aktivitas guru memperoleh persentase pada siklus I sebesar 75,27% dengan kategori baik. Dan meningkat pada siklus II dengan persentase rata-rata sebesar 96,42% dengan kategori sangat baik. Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh 73,26% dengan kategori baik, mengalami peningkatan pada siklus II dengan rata-rata persentase sebesar 87,85% kategori sangat baik. Dan dapat disimpulkan sudah mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan sebesar 75%. Dengan penggunaan model kooperatif tipe team game tournament dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada siklus I memperoleh persentase sebesar 53,15% meningkat pada siklus II dengan persentase sebesar 86,07%. Artinya dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan sebesar 75%.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, M. Evi Chamalah. dkk. (2013). Model dan Metode Pembelajaran Di Sekolah. Semarang: Unissula Press.
- Muhajir, As'aril. (2009). Ilmu Pendidikan Perspektif Kontekstual. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sanjaya, Wina. (2006). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Suprihatin, Siti. (2015). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Promosi: Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro. Vol. 3 No. 1: 73-82