

Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan TGT Dalam Pembelajaran PPKn Kelas VIII di SMPN 2 Plantungan Kabupaten Kendal

Chusnul Qotimah¹ dan Titik Haryati²

email: cqotimah01@gmail.com, tiitikh30@gmail.com

Universitas PGRI Semarang

Abstract

The purpose of this study was to determine whether or not the application of the Teams Games Tournament learning model could increase student motivation. This type of research was quasi-experimental research, the population of this study were all students of class VIII SMP Negeri 2 Plantungan, with the sample being students of class VIII A as an experimental class with a total of 17 students, and students of class VIII B as a class control with a total of 17 students. The data collection technique for the variable of student learning motivation is a learning motivation questionnaire, while for Teams Games Tournament learning is an observation sheet. Data analysis was descriptive quantitative, descriptive was to describe the conditions for applying the Teams Games Tournament learning model, while quantitative was to calculate the data from the questionnaire on student learning motivation. The results of this study were that both classes experienced an increase in learning motivation. The control class with the conventional learning model experienced an increase in student motivation by 7.86%, while the experimental class with the teams games tournament learning model experienced an increase in student motivation by 27.70%. From these two classes it can be seen that the team games tournament learning model can increase student learning motivation. The conclusion of this study is that the team games tournament learning model can increase student learning motivation. Suggestions for increasing student learning motivation are by means, teachers can make the atmosphere more fun and interesting, so that students' emotions lead to good performance when learning something.

Keywords: *Teams Games Tournament, Student Learning Motivation*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dapat atau tidaknya penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* meningkatkan motivasi belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (quasi experimental research), yang menjadi populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Plantungan, dengan sampelnya adalah siswa kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 17 siswa, dan siswa kelas VIII B sebagai kelas kontrol dengan jumlah 17 siswa. Teknik pengumpulan data untuk variabel motivasi belajar siswa adalah angket motivasi belajar, sedangkan untuk pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah lembar observasi. Analisis data dengan deksriptif kuantitatif, deksirptif untuk menggambarkan kondisi penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, sedangkan kuantitatif untuk menghitung data hasil angket motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini adalah kedua kelas mengalami peningkatan motivasi belajar. Pada kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional mengalami peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 7,86 %, sedangkan kelas eksperimen dengan model pembelajaran *teams games tournament* mengalami peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 27,70 %. Dari kedua kelas tersebut dapat dilihat bahwa model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Kesimpulan penelitian ini adalah model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Saran meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan cara, guru bisa membuat suasana menjadi lebih menyenangkan dan menarik, agar emosi siswa menimbulkan perfoma yang baik ketika mempelajari suatu hal.

Kata kunci : *Teams Games Tournament, Motivasi Belajar Siswa*

PENDAHULUAN

Dalam kegiatan belajar, motivasi memegang peranan penting dalam belajar, Sardiman (2018;75) mengatakan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai. Motivasi belajar memiliki beberapa peranan dan fungsi antara lain mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar, memberikan arah tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, dan meningkatkan kegiatan belajar sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah faktor motivasi intrinsik yaitu dorongan yang berasal dari dalam diri individu yang memberi pengaruh terhadap kemauan untuk belajar, dan faktor motivasi ekstrinsik yaitu dorongan yang berasal dari luar diri individu tetapi memberi pengaruh terhadap kemauan untuk belajar. Dimensi motivasi belajar siswa dapat dibagi menjadi dua yaitu dimensi motivasi belajar intrinsik dan dimensi motivasi belajar ekstrinsik. Dari tiap-tiap dimensi dijabarkan menjadi beberapa indikator, diantaranya: dimensi motivasi belajar intrinsik memiliki indikator ketekunan dalam belajar, ulet dalam menghadapi kesulitan, minat dan ketajaman perhatian dalam belajar, berprestasi dalam belajar, dan mandiri dalam belajar. Sedangkan untuk indikator motivasi belajar ekstrinsik adalah pujian, peraturan, tata tertib, teladan guru, dan orang tua.

Berdasarkan wawancara dengan guru PPKn dan hasil observasi diketahui bahwa motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Plantungan pada mata pelajaran PPKn tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat langsung ketika pembelajaran masih terdapat siswa yang bergurau dengan teman, tidak memperhatikan penjelasan guru, tidur di kelas, sering telat masuk kelas maupun membolos. Hal ini diduga karena dalam pembelajaran PPKn guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional atau belum menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa adalah model *teams games tournament*.

Teams games tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah

diterapkan dan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status. Aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model TGT memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan rileks dan menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar pada peserta didik. Kelebihan model pembelajaran TGT adalah dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sedangkan kelemahan model pembelajaran TGT adalah membutuhkan waktu yang lama dalam pelaksanaannya. Sintak pembelajaran TGT menurut Rusman (2014) dimulai dari tahapan menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik, tahapan menyajikan informasi, tahapan mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil, tahapan membimbing kelompok bekerja dan belajar, tahapan turnamen, dan tahapan memberikan penghargaan. TGT dapat diterapkan dalam semua mata pelajaran tak terkecuali mata pelajaran PPKn.

PPKn atau Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan nasionalisme. Ruang lingkup mata pelajaran PPKn meliputi Pancasila, UUD 1945, NKRI, dan Bhinneka Tunggal Ika. Semua KD dalam mata pelajaran PPKn kelas VIII dapat diterapkan model pembelajaran TGT. Dalam penelitian ini, pemilihan KD disesuaikan dengan materi PPKn yang diajarkan di kelas VIII SMP Negeri 2 Plantungan. Tujuan diadakan penelitian ini adalah untuk mengetahui dapat atau tidaknya penerapan TGT dalam meningkatkan motivasi belajar PPKn siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Plantungan Kabupaten Kendal.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimental research*). Sumber data primer yang diperoleh melalui wawancara dengan guru PPKn SMP Negeri 2 Plantungan, dan *scoring* angket motivasi belajar siswa. Sedangkan data sekunder diperoleh dari pengamatan pembelajaran PPKn dengan model *teams games tournament*. Teknik pengumpulan data untuk variabel motivasi belajar siswa adalah angket motivasi belajar, sedangkan untuk pembelajaran *teams games tournament* adalah lembar observasi. Teknik analisis data dengan deskriptif kuantitatif, deskriptif untuk menggambarkan kondisi penerapan model pembelajaran *teams games tournament*, sedangkan kuantitatif untuk menghitung data hasil angket motivasi belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan penelitian di kelas kontrol dan kelas eksperimen selama 2 kali pertemuan, didapatkan hasil sebagai berikut:

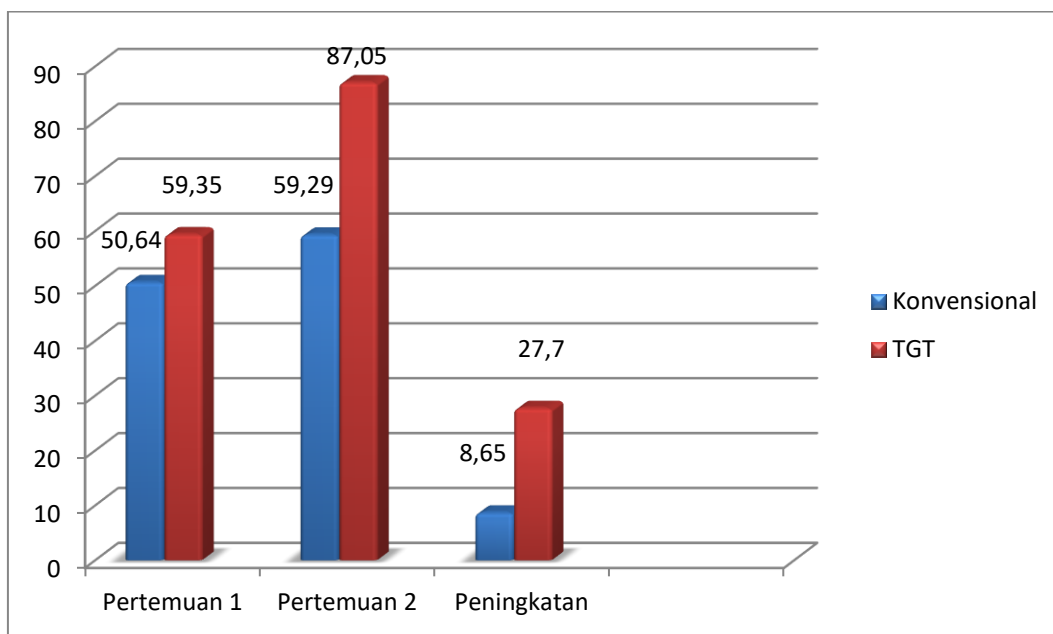
Tabel 1.1

Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Pertemuan Ke I		Pertemuan Ke II		Peningkatan	
Non TGT	TGT	Non TGT	TGT	Non TGT	TGT
Min = 42.00 Max = 58.00 Mean = 50.64	Min = 58.00 Max = 73.00 Mean = 59.35	Min = 52.00 Max = 69.00 Mean = 59.29	Min = 78.00 Max = 98.00 Mean = 87.05	8.65 (7.86 %)	27.70 (18.92 %)

Berdasarkan tabel 1.1, dari 2 kali pertemuan yang dilaksanakan dengan model pembelajaran konvensional (non TGT) dan TGT, dapat disimpulkan bahwa keduanya mengalami peningkatan. Untuk kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional mengalami peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 7,86 %, sedangkan kelas eksperimen dengan model pembelajaran *teams games tournament* mengalami peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 18,92 %. Dari kedua kelas tersebut dapat dilihat bahwa model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Gambar 1.1 Grafik peningkatan motivasi belajar siswa berdasarkan nilai rata-rata



Sumber: Hasil Analisis Penulis, 2023

Untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka dilakukan *scoring* pada angket, yaitu sebagai berikut:

$$\text{Skor tertinggi} : 4 \times 25 = 100$$

$$\text{Skor terendah} : 1 \times 25 = 25$$

$$\text{Jarak interval} = \frac{\text{skor maksimal} - \text{skor minimal}}{\text{jumlah kelas interval}}$$

$$\text{Jarak interval} = \frac{100 - 25}{4} = 18,75$$

Berdasarkan perhitungan diketahui banyaknya kelas ada 4 dengan panjang interval 19, kemudian disusun tabel distribusi frekuensi seperti yang terlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1.2 Distribusi Frekuensi Skor Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol

No	Kategori Motivasi Belajar	Skor	Frekuensi		Presentase	
			Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
1.	Sangat Tinggi	85 – 100	0	0	0 %	0 %
2.	Tinggi	65 – 84	0	4	0 %	23,50 %
3.	Rendah	45 – 64	14	13	82,40%	76,50 %
4.	Sangat Rendah	25 - 44	3	0	17,60 %	0 %
	Jumlah		17	17	100%	100%

Sumber: Hasil Analisis Penulis, 2023

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi kelas kontrol, siklus I ada 14 siswa memiliki kategori motivasi belajar “**rendah**”, dan ada 3 siswa dengan kategori motivasi belajar “**sangat rendah**”. Kemudian pada siklus ke 2 ada peningkatan tetapi tidak begitu signifikan, yakni ada 4 siswa yang memiliki kategori “**tinggi**”, dan 13 siswa memiliki kategori “**rendah**”. Maka dari itu pembelajaran di kelas kontrol dengan model konvensional belum mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan maksimal.

Tabel 1.3 Distribusi Frekuensi Skor Angket Motivasi Belajar Siswa

Kelas Kontrol SMP N 2 Plantungan

No	Kategori Motivasi Belajar	Skor	Frekuensi		Presentase	
			Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
1.	Sangat Tinggi	85 – 100	0	12	0 %	70,60 %
2.	Tinggi	65 – 84	7	5	41,20 %	29,40 %
3.	Rendah	45 – 64	10	0	58,80 %	0 %
4.	Sangat Rendah	25 - 44	0	0	0 %	0 %
	Jumlah		17	17	100%	100%

Sumber: Hasil Analisis Penulis, 2023

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi kelas eksperimen, siklus I ada 7 siswa memiliki kategori motivasi belajar “**tinggi**”, dan ada 10 siswa dengan kategori motivasi belajar “**rendah**”. Kemudian pada siklus ke 2 ada peningkatan, yakni ada 5 siswa yang memiliki kategori “**tinggi**”, dan 12 siswa memiliki kategori “**sangat tinggi**”. Maka dari itu pembelajaran di kelas eksperimen dengan model pembelajaran *teams games tournament* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara maksimal.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dari kedua kelas tersebut dapat dilihat bahwa model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun demikian masih terdapat kekurangan dilihat dari pengamatan dalam pembelajaran PPKn dengan TGT, pada tahapan menyajikan informasi guru masih kurang dalam mengaitkan materi dengan masalah yang relevan, kemudian dalam manajemen waktu, model pembelajaran TGT dalam penerapannya sangat memerlukan banyak waktu dan banyak siswa yang gaduh saat diterapkannya

tahapan *tournament*. Peningkatan motivasi belajar siswa paling tinggi didapatkan dari indikator motivasi belajar ekstrinsik yaitu “teladan guru”, sedangkan motivasi belajar siswa yang masih kurang berasal dari indikator motivasi belajar siswa intrinsik “minat dan ketajaman dalam belajar”. Hal ini berarti bahwa motivasi belajar siswa yang kurang adalah motivasi belajar instrinsik, yakni yang berasal dari dalam diri siswa. Saran bagi guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan cara, guru bisa membuat suasana menjadi lebih menyenangkan dan menarik, agar emosi siswa menimbulkan perfoma yang baik ketika mempelajari suatu hal.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali Pers.
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Prespektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suardi. (2015). *Belajar dan Pmbelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudaryono. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran* . Yogyakarta: PT. Graha Ilmu.