

**MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PPKN
DI KELAS XI IIS3 SMA NEGERI 1 TANJUNG PALAS MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT)*
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

Oleh

Meidawati

SMA Negeri 1 Tanjung Palas

Kabupaten Bulungan Provinsi Kalimantan Utara

Email : hattameidawati@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar PPKn melalui model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) di kelas XI IIS3 SMA Negeri 1 Tanjung Palas tahun pelajaran 2017/2018.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan langkah-langkah yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan (tindakan), observasi, dan refleksi. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan observasi, tes, angket kuisisioner, dan dokumentasi. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teams Games Tournmens (TGT).

Analisis data pada motivasi belajar menggunakan persentasi frekuensi aktivitas yang teramati, sementara pada hasil belajar menggunakan rata-rata hitung dan persentasi ketuntasan minimal.

Berdasarkan analisis data penelitian, motivasi belajar peserta didik yakni 52,4% pada Siklus I meningkat menjadi 61,9% pada Siklus II sementara hasil belajar peserta didik pada saat prasiklus nilai rata-rata yang diperoleh 49,5 persentase ketuntasan 4%, kemudian setelah melaksanakan tindakan pada siklus I meningkat 33,5% diperoleh hasil nilai rata-rata peserta didik menjadi 69,5 dengan peresentase ketuntasan 37,5%. Pada siklus II mengalami peningkatan 41,5% nilai rata-rata kelas menjadi 90 dengan persentase ketuntasan 79%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran teams games tournamens dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar PPKn

Kata Kunci: Motivasi, Hasil Belajar, Teams Games Tournamens (TGT)

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Tujuan pendidikan dirumuskan dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, sehingga terbentuk generasi muda yang tangguh, memiliki tanggung jawab dan dapat diandalkan bagi masa depan bangsa. Generasi muda yang cerdas saja belum cukup bagi masa depan bangsa karena mentalitasnya pun harus dibina.

Sesuai dengan PP Nomor 32 Tahun 2013 Penjelasan Pasal 77J ayat (1) ditegaskan bahwa pendidikan kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air

dalam konteks nilai dan moral Pancasila, kesadaran berkonstitusi Undang–Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, nilai dan semangat Bhinneka Tunggal Ika, serta komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia. Secara umum, tujuan mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah mengembangkan potensi peserta didik dalam seluruh dimensi kewarganegaraan, yakni:

1. Sikap kewarganegaraan termasuk keteguhan, komitmen dan tanggung jawab kewarganegaraan (*civic confidence, civic committment, and civic responsibility*);
2. Pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*);
3. Keterampilan kewarganegaraan termasuk kecakapan dan partisipasi kewarganegaraan (*civic competence and civic responsibility*).

Secara khusus tujuan PPKn yang berisikan keseluruhan dimensi di atas sehingga peserta didik mampu:

1. Menampilkan karakter yang mencerminkan penghayatan, pemahaman, dan pengamalan nilai dan moral Pancasila secara personal dan sosial;
2. Memiliki komitmen konstitusional yang ditopang oleh sikap positif dan pemahaman utuh tentang Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945
3. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif serta memiliki semangat kebangsaan dan cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila, Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia;
4. Berpartisipasi secara aktif, cerdas, dan bertanggung jawab sebagai anggota masyarakat, tunas bangsa, dan warga negara sesuai dengan harkat dan martabatnya sebagai makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa yang hidup bersama dalam berbagai tatanan sosial kultural.

Untuk mencapai tujuan Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan bukanlah hal yang mudah, berbagai permasalahan sering dijumpai dalam proses pembelajaran, khususnya di kelas XI IIS3 SMA Negeri 1 Tanjung Palas, dimana peserta didik kurang motivasi belajar, hal ini dapat dilihat sebagian peserta didik tidak mencatat hasil belajarnya, nglamun, ngantuk, tidak fokus, ngobrol, enggan terlibat dalam kegiatan pembelajaran dan terkadang mengganggu temannya pada saat proses pembelajaran. Rendahnya hasil belajar juga menjadi permasalahan dalam proses pembelajaran. Hampir setiap ulangan, hasilnya tidak memuaskan, sebagian belum memperoleh nilai tuntas, dari 24 peserta didik yang mengikuti ulangan, hanya 4% persen peserta didik yang memperoleh nilai tuntas hanya satu peserta didik dari nilai KKM 80. Untuk mengatasi masalah tersebut dicari suatu tindakan yang tepat. Berdasarkan beberapa sumber penulis memilih Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar PPKn,

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournamens(TGT)* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada Mata Pelajaran PPKn
2. Apakah melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournamens(TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada Mata Pelajaran PPKn

Sedangkan tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik pada Mata Pelajaran PPKn melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournamens(TGT)*
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada Mata Pelajaran PPKn melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournamens(TGT)*

KAJIAN TEORI

Model pembelajaran

Menurut Slavin (2010), model pembelajaran adalah suatu acuan kepada suatu pendekatan pembelajaran termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungannya, dan sistem pengelolanya. Sedangkan menurut Trianto (2009) model pembelajaran merupakan pendekatan yang luas dan menyeluruh serta dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajarannya, sintaks (pola urutannya), dan sifat lingkungan belajarnya.

Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)*.

Menurut Slavin (2001:166-167), langkah-langkah model pembelajaran TGT ada lima tahap, yaitu: tahap presentasi di kelas, tim,*game*, turnamen, dan rekognisi tim. Uraian selengkapnya sebagai berikut:

Presentasi di kelas

Penyajian materi dalam TGT diperkenalkan melalui presentasi kelas. Presentasi kelas dilakukan oleh guru pada saat awal pembelajaran.

Tim/kelompok

Setelah penyajian materi oleh guru, siswa kemudian berkumpul berdasarkan kelompok yang sudah dibagi guru. Setiap tim atau kelompok terdiri dari 3 sampai 5 siswa yang anggotanya heterogen. Dalam kelompoknya siswa berusaha mendalami materi yang telah diberikan guru agar dapat bekerja dengan baik dan optimal saat turnamen. Guru kemudian memberikan LKS untuk dikerjakan.

Game (permainan)

Apabila siswa telah selesai mengerjakan LKS bersama anggota kelompoknya, tugas siswa selanjutnya adalah melakukan *game*. *Game* dimainkan oleh perwakilan dari tiap-tiap kelompok pada meja yang telah dipersiapkan. Di meja tersebut terdapat kartu bernomor yang berhubungan dengan nomor pertanyaan-pertanyaan pada lembar permainan yang harus dikerjakan peserta. Siswa yang tidak bermain juga berkewajiban mengerjakan soal-soal game beserta teman sekelompoknya.

Tournament (turnamen)

Turnamen biasanya dilakukan tiap akhir pekan atau akhir subbab. Turnamen diikuti oleh semua siswa. Tiap-tiap siswa akan ditempatkan di meja turnamen dengan siswa dari kelompok lain yang kemampuan akademiknya setara. Jadi, dalam satu meja turnamen akan diisi oleh siswa-siswa homogen (kemampuan

setara) yang berasal dari kelompok yang berbeda. Setelah siswa ditempatkan dalam meja turnamen, maka turnamen dimulai dengan memperhatikan aturan-aturan turnamen TGT yaitu:

1. Untuk memulai permainan, terlebih dahulu ditentukan pembaca pertama. Cara menentukan siswa yang menjadi pembaca pertama adalah dengan menarik kartu bernomor. Siswa yang menarik nomor tertinggi adalah pembaca pertama.
2. Kocok dan ambil kartu bernomor dan carilah soal yang berhubungan dengan nomor tersebut pada lembar permainan.
3. Setelah pembaca pertama ditentukan, pembaca pertama kemudian mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas. Pembaca pertama lalu membacakan soal yang berhubungan dengan nomor yang ada pada kartu. Setelah itu, semua siswa harus mengerjakan soal tersebut agar mereka siap ditantang. Setelah si pembaca memberikan jawabannya, maka penantang I (siswa yang berada di sebelah kirinya) berhak untuk menantang jawaban pembaca atau melewatinya.
4. Apabila penantang I berniat menantang jawaban pembaca, maka penantang I memberikan jawaban yang berbeda dengan jawaban pembaca. Jika penantang I melewatinya, penantang II boleh menantang atau melewatinya pula. Begitu seterusnya sampai semua penantang menentukan akan menantang atau melewati.
5. Apabila semua penantang sudah menantang atau melewati, penantang II memeriksa lembar jawaban dan mencocokkannya dengan jawaban pembaca serta penantang. Siapapun yang jawabannya benar berhak menyimpan kartunya. Jika jawaban pembaca salah maka tidak dikenakan sanksi, tetapi bila jawaban penantang salah maka penantang mendapatkan sanksi. Sanksi tersebut adalah dengan mengembalikan kartu yang telah dimenangkan sebelumnya (jika ada).
6. Untuk memulai putaran selanjutnya, semua posisi bergeser satu posisi ke kiri. Siswa yang tadinya menjadi penantang I berganti posisi menjadi pembaca, penantang II menjadi penantang I, dan pembaca menjadi penantang yang terakhir. Setelah itu, turnamen berlanjut sampai kartu habis atau sampai waktu yang ditentukan guru.
7. Apabila turnamen telah berakhir, siswa mencatat nomor yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan. Pemberian poin turnamen selanjutnya dilakukan oleh guru.
8. Selanjutnya, poin-poin tersebut dipindahkan ke lembar rangkuman tim untuk dihitung rerata skor kelompoknya. Untuk menghitung rerata skor kelompok adalah dengan menambahkan skor seluruh anggota tim kemudian dibagi dengan jumlah anggota tim yang bersangkutan.

Rekognisi tim (penghargaan tim)

Penghargaan kelompok diberikan berdasarkan rerata skor kelompok. Penghargaan kelompok diberikan sesuai kriteria berikut.

| Kriteria (rata-rata tim) | Penghargaan |
|--------------------------|-----------------|
| 40 | Tim baik |
| 45 | Tim sangat baik |
| 50 | Tim super |

Metode pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament (TGT)* ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Suarjana (2000:10) dalam Istiqomah (2006), salah satu kelebihan dari pembelajaran TGT adalah Motivasi belajar lebih tinggi dan hasil belajar lebih baik

Motivasi Belajar

Motivasi belajar Menurut Djamarah (2008:149), motivasi yang berasal dari dalam diri pribadi seseorang disebut “motivasi intrinsik”, yaitu motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar. Hal ini dikarenakan di dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sedangkan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang disebut “motivasi ekstrinsik”, yaitu motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar.

Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah faktor intrinsik Adapun menurut ahli yang menjadi faktor intrinsik yang mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah Faktor Motivasi instrinsik (Purwanto, 2008), salah satunya minat. Minat merupakan ketertarikan individu terhadap sesuatu, dimana minat belajar yang tinggi akan menyebabkan belajar siswa menjadi lebih mudah dan cepat. Minat berfungsi sebagai daya penggerak yang mengarahkan seseorang melakukan kegiatan tertentu yang spesifik.

Minat adalah kecenderungan seseorang untuk merasa pada objek tertentu yang dianggap penting. Dari rasa ketertarikan terhadap sesuatu akan membentuk motivasi yang akhirnya teraktualisasi dalam perilaku belajarnya. Syarat yang penting untuk memulai sesuatu adalah minat terhadap apa yang mau dipelajari. Tanpa minat dan hanya didasari atas dasar terpaksa, maka tidak akan tercipta motivasi belajar sehingga hasil yang didapat tidak akan optimal.

Dari pendapat ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa motivasi belajar adalah minat siswa dalam proses pembelajaran. Adapun indikator motivasi belajar yang dikembangkan dalam penelitian ini meliputi:

- 1) Memperhatikan penjelasan guru
- 2) Bertanya pada guru
- 3) Menjawab pertanyaan dari guru
- 4) memberikan pendapat
- 5) antusias dalam mengikuti semua tahapan pembelajaran model TGT
- 6) kerja sama dalam kegiatan diskusi kelompok
- 7) tidak mengganggu teman
- 8) menyimpulkan pembelajaran bersama dengan guru

Hasil Belajar

Dimiyati (2002:3) mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan hasil interaksi dari tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar siswa dapat diketahui salah satunya dengan memberikan tes hasil belajar kepada siswa.

Sementara itu Poerwanti (2009:1.37) mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan suatu kualitas pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, untuk mengetahui hasil belajar siswa dapat digunakan soal- soal tes hasil belajar siswa,

guru diharuskan memberikan kuantitas yang berupa angka-angka pada kualitas dari suatu gejala yang bersifat abstrak.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil interaksi dari tindak kegiatan pembelajaran yang diikuti meliputi setiap aspek baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotor. Pengukuran hasil belajar pada ranah kognitif dengan indikator pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, dan sintesis.

Pengukuran hasil belajar pada penelitian ini menggunakan teknik tes berupa soal-soal tes hasil belajar yang harus dikerjakan oleh peserta didik yang akan menghasilkan data kuantitatif berupa angka-angka.

METODE PENELITIAN

Objek penelitian pada penelitian tindakan kelas ini adalah motivasi dan hasil belajar PPKn melalui model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)*. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Tanjung Palas kelas Kabupaten Bulungan Provinsi Kalimantan Utara pada bulan Maret sampai dengan bulan Juni 2018. Sementara yang menjadi sampel, atau subjek penelitian tindakan kelas adalah peserta didik Kelas XI IIS3 dengan jumlah 24 peserta didik, terdiri atas laki-laki 15 orang dan perempuan 9 orang.

Waktu penelitian diperkirakan selama 3 bulan yaitu bulan Maret – Mei, sedangkan waktu perencanaan sampai penulisan laporan hasil penelitian dilakukan selama semester genap tahun pelajaran 2017/2018 sedangkan waktu untuk melaksanakan tindakan pada bulan Maret sampai dengan bulan Mei mulai dari siklus I sampai dengan siklus II.

Penelitian dilakukan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari tiga pertemuan. Berikut adalah jadwal penelitian tindakan kelas:

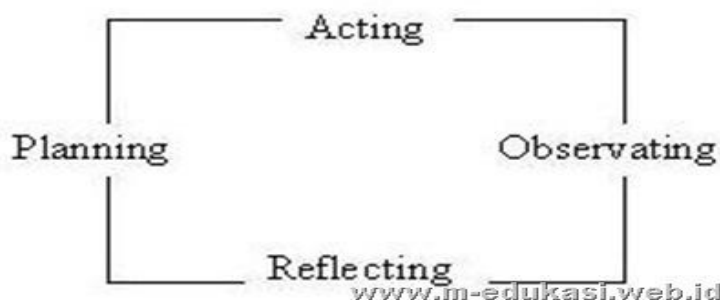
Tabel 1. Jadwal Penelitian

| No | Siklus | Bulan |
|----|-----------|---|
| 1 | Siklus I | minggu ke-4 bulan Maret, minggu ke-1 dan ke-3 bulan April |
| 2 | Siklus II | ke- 4 bulan April, minggu ke- 1 dan ke-2 bulan mei |

Sumber : Data Primer (2018)

Penelitian menerapkan metode penelitian tindakan kelas model Kurt Lewin. Konsep Penelitian tindakan kelas Kurt Lewin meliputi empat komponen, yaitu a) perencanaan (*planning*), b) tindakan (*acting*), c) pengamatan (*observing*), dan d) refleksi (*reflecting*). Hubungan keempat komponen tersebut dipandang sebagai siklus yang dapat digambarkan sebagai berikut :

Gambar 1: Desain Model Kurt Lewin



1. Menyusun perencanaan (*planning*)
Pada tahap ini kegiatan yang harus dilakukan adalah membuat RPP, mempersiapkan fasilitas dari sarana pendukung yang diperlukan dikelas, mempersiapkan instrument untuk merekam dan menganalisis data mengenai proses dan hasil tindakan.
2. Melaksanakan tindakan (*acting*).
Pada tahap ini peneliti melakukan tindakan tindakan yang telah dirumuskan dalam RPP, dalam situasi yang actual, yang meliputi kegiatan awal, inti dan penutup.
3. Melaksanakan pengamatan (*observing*)
Pada tahap ini yang harus dilaksanakan adalah mengamati perilaku peserta didik yang sedang mengikuti kegiatan pembelajaran. Memantau kegiatan diskusi atau kerja sama antar kelompok mengamati pemahaman tiap-tiap peserta didik dalam penguasaan materi pembelajaran, yang telah dirancang sesuai dengan PTK.
4. Melakukan refleksi (*reflecting*)
Pada tahap ini yang harus dilakukan adalah mencatat hasil observasi, mengevaluasi hasil observasi, menganalisis hasil pembelajaran, mencatat kelemahan-kelemahan untuk dijadikan bahan penyusunan rancangan siklus berikutnya sampai tujuan PTK tercapai.

Sumber data penelitian ini adalah peserta didik Kelas XI IIS3 SMA Negeri 1 Tanjung Palas Kabupaten Bulungan Provinsi Kalimantan Utara, sedangkan jenis data yang didapatkan adalah data kuantitatif dan data kualitatif yang meliputi :

- a. Data tes hasil belajar berupa nilai pretes dan postes
- b. Hasil observasi terhadap proses pembelajaran
- c. Data tentang motivasi belajar yang didapatkan dari lembar angket
- d. Catatan harian, tiap pertemuan dari guru dan observer
- e. Foto kegiatan tindakan dalam proses pembelajaran

Teknik Pengumpulan data yakni dengan mengumpulkan lembar hasil belajar pretes dan postes, angket kuisisioner, lembar observasi, dan catatan harian.

Adapun instrumen penelitian ini antara lain :

- a. Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- b. Lembar observasi aktivitas siswa
- c. Lembar daftar nilai pretes dan postes
- d. Jurnal/ catatan harian
- e. Lembar questioner
- f. Daftar hadir siswa

Sedangkan analisis data didapatkan dari tes hasil belajar (Pretes, dan Postes tiap siklus) berupa tes kemampuan pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi faktor pendorong dan penghambat persatuan dan kesatuan bangsa dalam NKRI Indonesia dengan menggunakan rumus :

$$\frac{\text{Jumlah siswa yang mencapai KK}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \times 100 \%$$

$$\text{skor nilai rata-rata} = \frac{\text{Skor nilai seluruh peserta didik}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}}$$

Selain dari tes hasil belajar, analisis data diperoleh dari data observasi yang pengolahannya dengan menggunakan rumus :

$$A/B \times 100 \%$$

Keterangan :

A =Frekuensi aktivitas yang teramati

B =Jumlah siswa / frekuensi semua aktivitas pada lembar observasi

Analisis data juga diperoleh dari angket yang disebarakan pada peserta didik diberi pertanyaan-pertanyaan yang dapat dijawab dengan menchecklis "ya", "kadang-kadang" atau " tidak" pada kolom sebelah kanan pernyataan / pernyataan. Kuisisioner diberikan kepada peserta didik pada tiap siklus setelah berakhirnya tindakan, baik pada pertemuan pertama maupun pertemuan kedua. Pernyataan peserta didik berkaitan dengan Model Pembelajaran *Team Games Tournamen (TGT)* bisa direspon oleh peserta didik melalui jawaban pada kuisisioner. Respon peserta didik di persentasekan untuk menyatakan sejauhmana Motivasi belajar peserta didik pada Mata Pelajaran PPKn.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan dua siklus. Adapun variabel keberhasilan dari penelitian ini adalah adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Untuk melihat adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik diperoleh dari hasil observasi respon negatif peserta didik pada proses pembelajaran, hasil obervasi minat peserta didik dalam proses pembelajaran, dan hasil angket kuisisioner peserta didik tentang proses pembelajaran dengan model *Teams Games Tournamens (TGT)*.

Berikut adalah beberapa tabel untuk melihat peningkatan motivasi belajar peserta didik siklus I dan siklus II di kelas XI IIS3 di SMA Negeri 1Tanjung Palas.

Tabel 1. Hasil Observasi Respon Negatif Peserta Didik Pada Proses Pembelajaran

| No | Kondisi Peserta Didik (Kelas XI IIS3) | Siklus | Siklus | Siklus | Siklus | Siklus | Siklus |
|----|--|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| | | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 |
| 1 | Mengantuk | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 |
| 2 | Melamun | 7 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 3 | Berisik/"Ngobrol" | 3 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 4 | Mengerjakan Tugas lain | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 5 | Pindah – pindah tempat duduk | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 6 | "Nyeletuk" | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 7 | Usil | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 8 | Coret-coret dikertas | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

Lanjutan Tabel 1. Hasil Observasi Respon Negatif Peserta Didik Pada Proses Pembelajaran

| | | | | | | | |
|----|-------------------------|-------|-------|------|------|------|------|
| 9 | Frekuensi | 12 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 10 | Jumlah | 12/24 | 3/24 | 0/24 | 0/24 | 0/24 | 0/24 |
| 11 | Presentase (%) | 50% | 12,5% | 0% | 0% | 0% | 0% |
| 12 | Total Siklus I = 50% | | | | | | |
| 13 | Total Siklus II = 12,5% | | | | | | |

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2018)

Keterangan Kolom :

1. Tahap Penyajian Materi
2. Tahap Diskusi Kelompok
3. Tahap *Games Tournamens*

Dari tabel tersebut diatas dapat dijelaskan bahwa setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* respon negatif peserta didik seperti mengantuk, melamun, berisik/"ngobrol", mengerjakan tugas lain, "nyletuk", pindah-pindah tempat duduk, usil, coret-coret dikertas terlihat berkurang, dari 50% pada Siklus 1 berkurang menjadi 12,5% pada Siklus 2. Hal ini dapat dikatakan bahwa Model Pembelajaran *Teams Games Tournamens (TGT)* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Peningkatan motivasi belajar peserta didik juga dapat dilihat dari hasil observasi terhadap minat peserta didik pada proses pembelajaran yakni dalam hal "memperhatikan penjelasan guru", "bertanya pada guru", "menjawab pertanyaan dari guru", "memberikan pendapat", "menyimpulkan pembelajaran bersama guru" "keantusiasan terhadap tahapan pembelajaran TGT", "kerja sama dalam diskusi kelompok" dan "sikap positif terhadap teman" (tidak mengganggu teman). Hal ini dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Observasi Minat Peserta Didik Pada Proses Pembelajaran

| No | Kondisi Peserta Didik (Kelas XI IIS3) | Siklus I | Siklus II | Siklus I | Siklus II |
|----|---|-----------|----------------|----------------|----------------|
| | | Frekuensi | Presentase (%) | Presentase (%) | Presentase (%) |
| 1 | Memperhatikan penjelasan guru | 9 | 21 | 37,5% | 87,5% |
| 2 | Bertanya pada guru | 1 | 4 | 4% | 17% |
| 3 | Menjawab pertanyaan dari guru | 9 | 6 | 37,5% | 25% |
| 4 | Memberikan pendapat | 1 | 2 | 4% | 8% |
| 5 | Antusias dalam mengikuti semua tahapan pembelajaran model TGT | 24 | 24 | 100% | 100% |
| 6 | Kerja sama dalam kegiatan diskusi kelompok | 24 | 24 | 100% | 100% |
| 7 | Tidak mengganggu teman | 24 | 24 | 100% | 100% |
| 8 | Menyimpulkan pembelajaran bersama dengan guru | 9 | 14 | 37,5% | 58% |
| | Rata-rata% | | | 52,4% | 61,9% |

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2018)

Dari tabel tersebut diatas dapat dijelaskan bahwa, setelah menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournamens (TGT)* terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat bahwa rerata keseluruhan motivasi peserta didik pada proses pembelajaran sekitar 52,4% pada Siklus I meningkat menjadi 61,9% pada Siklus II .

Selain respon negatif dan minat peserta didik terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournamens (TGT)*, motivasi belajar peserta didik juga dapat dilihat dari pernyataan positif peserta didik tentang proses pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournamens (TGT)*, yang diperoleh dari angket kuisisioner. Hal ini dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 3. Hasil Angket Kuesioner Peserta Didik Tentang Proses Pembelajaran Dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournamens (TGT)*

| No | Pernyataan Tentang Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournamens) | SIKLUS I Jumlah Pernyataan | | | Persentase (%) Kolom 3 (20 angket terkumpul) | SIKLUS II Jumlah Pernyataan | | | Persentase (%) Kolom 3 (22 angket terkumpul) |
|----|--|-------------------------------|----|----|---|--------------------------------|----|----|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Saya senang dengan proses pembelajaran ini | 18 | 2 | 0 | 0% | 21 | 1 | 0 | 0% |
| 2 | Saya memperhatikan penjelasan guru | 18 | 2 | 0 | 0% | 10 | 12 | 0 | 0% |
| 3 | Saya bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru | 0 | 15 | 5 | 25% | 1 | 20 | 1 | 4% |
| 4 | Saya memberikan pendapat dalam proses pembelajaran | 1 | 14 | 5 | 25% | 0 | 16 | 6 | 27% |
| 5 | Saya Kerja sama dalam kegiatan diskusi kelompok | 16 | 3 | 1 | 5% | 19 | 3 | 0 | 0% |
| 6 | Saya Tidak mengganggu teman | 15 | 5 | 0 | 0% | 13 | 8 | 1 | 4% |
| 7 | Saya menyimpulkan pembelajaran bersama dengan guru | 3 | 5 | 12 | 60% | 2 | 9 | 11 | 50% |
| | Rata-rata % | | | | 16,4% | | | | 12% |

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2018)

Keterangan Kolom :

1 (Ya), 2 (Kadang-Kadang), 3 (Tidak), 4 (Presentase Kolom”Tidak”)

Dari hasil angket kuisisioner sebanyak 20 angket pada siklus I, dan 22 angket pada siklus II tentang proses pembelajaran dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournamens (TGT)* yakni pernyataan Terdapat 16,4% pada Siklus 1 yang memberikan pernyataan “tidak”, artinya ada sekitar 83,6% yang memberikan pernyataan “ya” /”kadang-kadang” dalam hal “senang dalam proses pembelajaran”,”memperhatikan penjelasan guru”, “bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru”, “memberikan pendapat dalam proses pembelajaran”, “kerjasama dalam kegiatan diskusi kelompok”, “tidak mengganggu teman”, “menyimpulkan pembelajaran bersama guru” . Dan pada Siklus 2 terdapat 12% yang memberikan pernyataan “tidak”, yang artinya ada sekitar 88% yang memberikan pernyataan “ya” /”kadang-kadang” dalam hal “senang dalam proses pembelajaran”,”memperhatikan penjelasan guru”, “bertanya dan menjawab

pertanyaan dari guru”, “memberikan pendapat dalam proses pembelajaran”, “kerjasama dalam kegiatan diskusi kelompok”, “tidak mengganggu teman”, “menyimpulkan pembelajaran bersama guru”. Dengan data tersebut maka dapat dikatakan bahwa Model Pembelajaran *Teams Games Tournamens (TGT)* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas XI IIS3 SMA Negeri 1 Tanjung Palas.

Sementara Peningkatan Hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Perolehan Hasil Belajar Peserta Didik

| No | Kategori | Siklus I | Siklus II |
|----|--------------|----------|-----------|
| 1 | Tuntas | 10 | 19 |
| 2 | Tidak Tuntas | 14 | 5 |

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2018)

Dari tabel tersebut diatas dapat dijelaskan bahwa pada prasiklus nilai rata-rata kelas hanya 49,5 dan 4% dari 24 peserta didik yang memperoleh nilai tuntas atau hanya 1 orang yang memperoleh nilai tuntas dengan KKM 80, terdapat peningkatan pada Siklus 1 yakni nilai rata-rata kelas menjadi 69,5 dan meningkat menjadi 37,5% yang memperoleh nilai tuntas atau 9 orang yang memperoleh nilai tuntas. Sementara pada Siklus 2 nilai rata-rata kelasnya adalah 90 dan terdapat 79% peserta didik atau 19 orang yang memperoleh nilai tuntas. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa Model Pembelajaran *Teams Games Tournamens (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas XI IIS3 SMA Negeri 1 Tanjung Palas.

Pembahasan

Peningkatan motivasi belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II dapat dilihat pada tabel 4.1 dimana respon negatif peserta didik terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Game Tournamens (TGT)* menurun dari 50% pada siklus 1 menjadi 12,5% pada siklus II, dan pada tabel 4.2 peningkatan motivasi belajar dapat dilihat dari hasil observasi terhadap minat peserta didik pada proses pembelajaran yakni 52,4% pada siklus I meningkat menjadi 61,9% pada siklus II. Sementara peningkatan motivasi belajar dapat dilihat dari hasil angket kuisioner tentang proses pembelajaran dengan Model Pembelajaran *Teams Game Tournamens (TGT)*, dimana pada siklus I dari 22 angket yang terkumpul terdapat 16,4% menyatakan respon negatif atau 83,6% menyatakan respon positif terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Game Tournamens (TGT)* dan menurun menjadi 12% menyatakan respon negatif atau meningkat menjadi 88% menyatakan respon positif.

Adapun peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.5 dimana pada prasiklus terdapat 4% dari 24 peserta didik yang memperoleh nilai tuntas dengan KKM 80. Setelah menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournamens (TGT)* pada siklus I terdapat 37,5% peserta didik yang telah mencapai KKM, meningkat menjadi 79% dari 24 peserta didik pada Siklus II. Adapun nilai rata-rata pada prasiklus adalah 49,5 sementara pada siklus I 69,5 meningkat menjadi 90 pada siklus II.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournamens* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar pesertadidik pada Mata Pelajaran PPKn yakni 52,4% pada Siklus I meningkat menjadi 61,9% pada Siklus II.
2. Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournamens* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada Mata Pelajaran PPKn yakni pada saat prasiklus nilai rata-rata yang diperoleh 49,5 persentase ketuntasan 4%, kemudian setelah melaksanakan tindakan pada siklus I meningkat 33,5% diperoleh hasil nilai rata-rata peserta didik menjadi 69,5 dengan persentase ketuntasan 37,5%. Pada siklus II mengalami peningkatan 41,5% nilai rata-rata kelas menjadi 90 dengan persentase ketuntasan 79%.

Saran

Telah terbuktinya Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PPKn, maka saran-sarannya adalah:

1. Untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, Model Pembelajaran *Teams Games Tournamens* diharapkan menjadi sebagai suatu alternatif penerapan dalam proses pembelajaran.
2. Karena kegiatan ini sangat bermanfaat khususnya bagi guru dan peserta didik, maka diharapkan kegiatan ini dapat dilakukan secara berkesinambungan dalam Mata Pelajaran PPKn maupun Mata Pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib Zainal, Mutadlo Ali. 2016. *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Arikunto Suharsimi, Suhardjono&Supardi. 2017 *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- <http://modelpembelajarankooperatif.blogspot.co.id/2012/08/teams-games-tournaments-tgt.html>
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Motivasi>
- <https://rizardian.blogspot.com/2012/11/model-pembelajaran-kooperatif-tipe-teams-games-tournament.html>
- <https://scholar.google.co.id>
- Kunandar. 2016, *Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. PT RajaGrafindo Persada.
- Muliawan, Jasa Ungguh. 2016. *45 Pembelajaran Spektakuler*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta.
- www.landasanteori.com 21 September 2015, *Pengertian Model Pembelajaran Definisi Menurut Para Ahli*