

UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS XII IPS 4 SMAN 3 TANGERANG MENGGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT

Evan Nugraha, Sri Martini, Firdaus Hadi Santosa

Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Negeri Jakarta

Email: evannugraha8717@gmail.com, srimartini7271@gmail.com,
firdaushadi@unj.ac.id

Abstract: *This research aims to enhance the learning motivation of students in class XII IPS 4 at SMA Negeri 3 Tangerang through the cooperative learning method of team games tournament. The background is the low participation and motivation of students in history learning, evident from their low grades and the lack of student involvement in the learning process. This research uses the Classroom Action Research (CAR) model, which consists of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. In Cycle I, the cooperative learning method of team games tournament was applied to the topic: Conflicts in Various Parts of the World, with a sub-topic on conflicts occurring in Europe. The results showed that student learning motivation increased to a moderate category, 40.93%. After reflection and improvement, Cycle II focused on the sub-topic of Conflicts in the Middle East, and the results showed an increase in motivation to a high category, 67.52%. The team games tournament cooperative learning method is effective in enhancing students' motivation to learn history, as evidenced by the increase in student activity, self-confidence, and student involvement in the learning process..*

Keywords : *Learning Motivation, History Learning, Team Games Tournament*

Abstract : Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas XII IPS 4 di SMA Negeri 3 Tangerang melalui metode pembelajaran kooperatif tipe team games tournament. Latar belakangnya adalah rendahnya partisipasi dan motivasi siswa dalam pembelajaran sejarah, terlihat dari perolehan nilai yang rendah serta kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada Siklus I, metode pembelajaran kooperatif tipe team games tournament diterapkan pada topik : Konflik di Berbagai Belahan Dunia dengan sub-bahasan konflik yang terjadi di Eropa, hasilnya menunjukkan motivasi belajar siswa naik menjadi kategori sedang, 40,93%. Setelah refleksi dan perbaikan, Siklus II difokuskan pada sub-bahasan Konflik di Timur-Tengah, hasilnya menunjukkan peningkatan motivasi menjadi kategori tinggi, 67,52%. Metode pembelajaran kooperatif tipe team games tournament efektif dalam meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa, terlihat dari peningkatan aktivitas siswa, kepercayaan diri, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran..

Kata kunci : Motivasi Belajar, Pembelajaran Sejarah, Team Games Tournament

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dalam diri seseorang secara pemikiran maupun perbuatan. Dengan demikian diharapkan seseorang mampu mengembangkan kemampuan yang ada dalam dirinya agar dapat berguna baik untuk diri sendiri maupun orang lain. Salah satu tempat untuk mengenyam pendidikan secara formal adalah sekolah. Sekolah sebagai suatu lembaga pendidikan formal, secara sistematis telah merencanakan bermacam lingkungan, yakni lingkungan pendidikan, yang menyediakan bermacam kesempatan bagi siswa untuk melakukan berbagai kegiatan belajar sehingga para siswa memperoleh pengalaman pendidikan (Hamalik, 2014).

Pembelajaran sejarah merupakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dengan cara menjelaskan kepada peserta didik mengenai kehidupan yang terjadi di masa lalu baik itu mengenai suatu peristiwa atau gambaran kehidupan masyarakat. Melalui pembelajaran sejarah, peserta didik diharapkan dapat mengetahui peristiwa yang terjadi di masa lalu serta dapat mengambil pelajaran dari peristiwa tersebut

Oleh karena itu, pemilihan metode pembelajaran sangat berpengaruh terhadap efektivitas proses pembelajaran. Masalah yang kerap kali terjadi dalam proses pembelajaran adalah kurangnya partisipasi dari peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga jalannya pembelajaran hanya terfokus kepada guru sebagai pusat kegiatan. Hal ini terlihat dari apa yang peneliti amati ketika melakukan observasi selama satu minggu serta wawancara yang peneliti lakukan terhadap beberapa perwakilan siswa dari empat kelas yakni kelas XII IPS 1 hingga XII IPS 4. Guru cenderung melakukan metode pembelajaran yang sama yakni ceramah, kerja kelompok dan presentasi materi. Metode seperti ini dapat dikatakan sebagai metode pembelajaran yang kurang efektif dan kurang mengajak siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, penelitian ini fokus pada penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe team games tournament untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pertanyaan penelitian yang diajukan adalah:

“Bagaimana metode team games tournament dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah kelas XII IPS 4 SMAN 3 Tangerang?”

Rendahnya motivasi belajar sejarah di SMA Negeri 3 Tangerang menunjukkan perlunya metode pembelajaran yang lebih efektif. Penelitian oleh Hidayatus Sholihah menunjukkan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe team games tournament dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Dengan demikian, penggunaan metode simulasi diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sejarah di kelas XII IPS 4.

Penelitian ini berfokus pada metode pembelajaran kooperatif tipe team games tournament karena mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dan mengemukakan pendapatnya baik secara individu atau kelompok, serta menciptakan kerjasama antar siswa yang dapat membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan. Oleh karena itu, metode pembelajaran kooperatif tipe team games tournament layak dipertimbangkan sebagai alternatif solusi untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Keempat tahapan tersebut dilakukan secara berulang hingga tercapai hasil yang diinginkan sesuai dengan indikator keberhasilan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

a. Perencanaan

Dalam siklus I, tahap perencanaan sudah didiskusikan dan disetujui bersama guru kolaborator menggunakan model pembelajaran team games tournament dengan pokok bahasan “Konflik di Belahan Dunia” dan sub bahasan mengenai konflik di Eropa. Daftar pertanyaan, serta daftar pembagian kelompok juga sudah dipersiapkan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran.

b. Tindakan

Kegiatan pembelajaran pada siklus pertama dimulai pada hari Senin tanggal 12 Februari 2024 pada pukul 07.15-08.45 WIB. Kegiatan dimulai dengan langkah-langkah berikut:

1. Guru membuka pelajaran (salam dan do‘a) serta melakukan presensi siswa.
2. Guru melanjutkan dengan apersepsi mengenai konflik yang terjadi di Eropa.
3. Guru meminta peserta didik melakukan pretest yang berlangsung selama 15 menit
4. Peserta didik dibagi kedalam 5 kelompok diskusi setelah mengerjakan pre-test. Setiap kelompok terdiri atas 6 sampai 7 anggota dengan kemampuan akademik yang bervariasi dan telah ditentukan oleh peneliti.
5. Peserta didik diberikan tugas untuk berdiskusi dengan masing-masing kelompoknya mengenai materi yang telah diberikan oleh guru.
6. Guru menjelaskan peraturan turnamen kepada masing-masing kelompok. Jenis permainan yang diterapkan yakni Jeopardy Game yakni sebuah permainan yang diadaptasi dari acara kuis di Amerika Serikat.
7. Setiap kelompok akan diwakilkan oleh satu orang dari tiap kelompoknya. Pemilihan satu orang perwakilan ini pun dilakukan secara acak.

8. Maing-masing perwakilan kelompok mengikuti sesi turnamen untuk berlomba mengumpulkan poin terbanyak.
9. Setelah turnamen selesai, peneliti mendistribusikan soal Post-Test Siklus I dan angket motivasi belajar sejarah siswa.
10. Peneliti menyimpulkan hasil pembelajaran dan menutup sesi dengan salam.

c. Pengamatan

Dalam fase pengamatan Siklus I, terdapat beberapa catatan perbaikan:

- Pertama, masih banyak siswa yang mengobrol serta kurang kondusif bahkan terkesan asal-asalan ketika mengerjakan soal Pre test Siklus I..
- Saat sesi diskusi kelompok terlihat kerja sama sebagian kelompok masih kurang karena beberapa peserta didik tidak aktif dalam kelompok..
- Ketika memasuki sesi turnamen, terdapat beberapa siswa yang saling mengganggu ketika perwakilan kelompok akan memilih dan menjawab soal
- Hasil angket motivasi belajar sejarah siswa menunjukkan persentase motivasi sebesar 40,93% atau kategori sedang.

Berdasarkan data:

Berdasarkan pengamatan pada siklus I didapatkan data sebagai berikut, terdapat 20 dari 36 siswa yang tidak langsung mengerjakan tugas dengan presentase motivasi sebesar 44,4% termasuk kedalam kategori sedang, terdapat 19 dari 36 siswa yang mengeluh dan terlihat risau saat mengerjakan pre-test dan post-test dengan presentase motivasi sebesar 47,2% termasuk kedalam kategori sedang, terdapat 21 dari 36 siswa yang tidak bersemangat dalam memecahkan masalah yang ada dalam tugas dengan presentase sebesar 41,6% termasuk kedalam kategori sedang, terdapat 19 dari 36 siswa yang menyontek ketika mengerjakan pre-test dan post-test dengan presentase motivasi sebesar 47,2% termasuk kedalam kategori sedang, terdapat 20 dari 36 siswa merasa tidak bosan

mengerjakan tugas yang berulang dengan presentase motivasi sebesar 44,4% termasuk kedalam kategori sedang, terdapat 27 dari 36 siswa yang tidak berani mengemukakan pendapatnya dengan presentase motivasi sebesar 25% termasuk kedalam kategori sedang, terdapat 21 dari 36 siswa yang tidak yakin dengan pendapat yang ia kemukakan dan mudah terpengaruh dengan presentase motivasi sebesar 41,6% termasuk kedalam kategori sedang, dan terdapat 23 dari 36 siswa merasa tidak senang untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran dengan presentase motivasi sebesar 36,1% termasuk kedalam kategori sedang. Rata-rata persentase indikator motivasi siswa kelas XII IPS 4 sebesar 40,93% atau kategori sedang.

d. Refleksi

Beberapa refleksi yang dapat diambil dari siklus I yakni pembagian waktu yang tidak sesuai rencana, karena pada kenyataannya waktu 45 menit tidak cukup untuk pelaksanaan turnamen dikarenakan di setiap jawaban pertanyaan kuis guru akan selalu menjelaskan materi yang terkait dengan jawaban pertanyaan tersebut. Selain itu, guru harus lebih bisa mengondisikan peserta didik sampai benar-benar kondusif terlebih dahulu dan siap mengikuti pembelajaran.

Siklus II

a. Perencanaan

Dalam siklus kedua ini tahap perencanaan sudah didiskusikan dan disetujui bersama guru kolaborator menggunakan model pembelajaran team games tournament dengan pokok bahasan “Konflik di Belahan Dunia” dan sub bahasan mengenai Konflik Timur Tengah: Konflik Palestina-Israel. Daftar pertanyaan, serta daftar pembagian kelompok juga sudah dipersiapkan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran.

b. Tindakan

Kegiatan pembelajaran pada siklus II ini dilaksanakan pada hari Kamis pukul 10.20-11.50. Kegiatan pembelajaran di kelas dimulai dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Guru membuka pelajaran (salam dan do'a) serta melakukan presensi siswa.
2. Guru melanjutkan dengan apersepsi mengenai konflik yang terjadi di Timur-Tengah.
3. Guru meminta peserta didik melakukan pretest yang berlangsung selama 15 menit
4. Peserta didik dibagi kedalam 5 kelompok diskusi setelah mengerjakan pre-test. Setiap kelompok terdiri atas 6 sampai 7 anggota dengan kemampuan akademik yang bervariasi dan telah ditentukan oleh peneliti.
5. Peserta didik diberikan tugas untuk berdiskusi dengan masing-masing kelompoknya mengenai materi yang telah diberikan oleh guru.
6. Guru menjelaskan peraturan turnamen kepada masing-masing kelompok. Jenis permainan yang diterapkan yakni Jeopardy Game yakni sebuah permainan yang diadaptasi dari acara kuis di Amerika Serikat.
7. Setiap kelompok akan diwakilkan oleh satu orang dari tiap kelompoknya. Pemilihan satu orang perwakilan ini pun dilakukan secara acak.
8. Masing-masing perwakilan kelompok mengikuti sesi turnamen untuk berlomba mengumpulkan poin terbanyak.
9. Setelah turnamen selesai, peneliti mendistribusikan soal Post-Test Siklus I dan angket motivasi belajar sejarah siswa.
10. Peneliti menyimpulkan hasil pembelajaran dan menutup sesi dengan salam.

c. Pengamatan

Dalam fase perencanaan siklus II ini, secara keseluruhan dapat dikatakan sudah berhasil karena terdapat peningkatan motivasi belajar sejarah siswa dari kategori sedang menjadi kategori tinggi. Hal ini terlihat dari peserta didik tampak mulai terbiasa dengan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament dengan sistem jeopardy game. Pada saat diskusi kelompok berjalan lebih kondusif dibanding biasanya, semua anggota kelompok berperan dalam jalannya diskusi. Setelah diskusi selesai, peserta didik langsung bersiap untuk menjalani sesi turnamen.

Pada saat jalannya turnamen tidak lagi terjadi kegaduhan seperti pada saat pembelajaran siklus I. Pada saat berpindah dari kelompok diskusi ke kelompok turnamen dan sebaliknya kegaduhan sudah mulai berkurang. Mereka dengan cepat memposisikan ke kelompoknya masing-masing. Akan tetapi, kedisiplinan masih kurang. Terdapat beberapa peserta didik yang mengeluh karena setiap pembelajaran selalu ada tes.

Berdasarkan data yang didapatkan dari pengamatan siklus II didapatkan data sebagai berikut, terdapat 10 dari 36 siswa yang tidak langsung mengerjakan tugas dengan presentase motivasi sebesar 72,2% masuk kedalam kategori tinggi, terdapat peningkatan motivasi jika dibandingkan dengan siklus I yang terdapat 20 orang siswa yang tidak langsung mengerjakan tugas dengan presentase motivasi sebesar 44,4%, terdapat 13 dari 36 siswa yang mengeluh dan terlihat risau saat mengerjakan mengerjakan pre-test dan post-test dengan presentase motivasi sebesar 63,8% masuk kedalam kategori tinggi hasil ini menunjukkan peningkatan motivasi jika dibandingkan siklus I dimana terdapat 19 dari 36 siswa yang mengeluh dan terlihat risau saat mengerjakan pre-test dan post-test dengan presentase motivasi sebesar 47,2% termasuk kedalam kategori sedang, terdapat 10 dari 36 siswa yang tidak bersemangat dalam memecahkan masalah yang ada dalam tugas dengan presentase sebesar 72,2% tergolong kedalam kategori tinggi hasil ini menunjukkan peningkatan dari siklus I dimana terdapat 21 dari 36 siswa

yang tidak bersemangat dalam memecahkan masalah yang ada dalam tugas dengan presentase sebesar 41,6% termasuk kedalam kategori sedang, terdapat 12 dari 36 siswa yang menyontek ketika mengerjakan pre-test dan post-test dengan presentase motivasi sebesar 66,6% tergolong kedalam kategori tinggi hasil ini menunjukkan peningkatan dari siklus I dimana terdapat 19 dari 36 siswa yang menyontek ketika mengerjakan pre-test dan post-test dengan presentase motivasi sebesar 47,2% termasuk kedalam kategori sedang, terdapat 13 dari 36 siswa siswa merasa tidak bosan mengerjakan tugas yang berulang dengan presentase motivasi sebesar 63,3% tergolong dalam kategori tinggi hasil ini menunjukkan peningkatan dari siklus I dimana terdapat 20 dari 36 siswa merasa tidak bosan mengerjakan tugas yang berulang dengan presentase motivasi sebesar 44,4% termasuk kedalam kategori sedang, terdapat 13 dari 36 siswa yang tidak berani mengemukakan pendapatnya dengan presentase motivasi sebesar 63,3% tergolong kedalam kategori tinggi hasil ini menunjukkan terdapat penngkatan motivasi dari siklus I dimana terdapat 27 dari 36 siswa yang tidak berani mengemukakan pendapatnya dengan presentase motivasi sebesar 25% termasuk kedalam kategori sedang, terdapat 12 dari 36 siswa yang tidak yakin dengan pendapat yang ia kemukakan dan mudah terpengaruh dengan presentase motivasi sebesar 66,6% tergolong kedalam kategori tinggi hasil ini menunjukkan peningkatan dari siklus I dimana terdapat 21 dari 36 siswa yang tidak yakin dengan pendapat yang ia kemukakan dan mudah terpengaruh dengan presentase motivasi sebesar 41,6% termasuk kedalam kategori sedang, dan terdapat 10 dari 36 siswa merasa tidak senang untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran dengan presentase motivasi sebesar 72,2% tegolong kedalam kategori tinggi hasil ini menunjukkan telah terjadi peningkatan dari siklus I dimana terdapat 23 dari 36 siswa merasa tidak senang untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran dengan presentase motivasi sebesar 36,1% termasuk kedalam kategori sedang. Berdasarkan hasil penelitian siklus kedua, rata-rata persentasi indikator motivasi sebesar 67,525% tergolong kedalam kategori tinggi.

d. Refleksi Siklus II

Setelah melakukan tindakan pada siklus II, peneliti bersama guru kolaborator melakukan refleksi terhadap hasil pelaksanaan. Berikut hasil refleksi yang didapatkan:

- Terdapat beberapa peningkatan dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas di siklus II ini diantaranya adalah pembagian waktu yang sudah sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran, hal ini dikarenakan kondisi lingkungan belajar yang telah berjalan lebih kondusif.
- Jalannya diskusi dan pembagian kelompok berjalan lebih tertib dan serius. Setiap anggota kelompok tampak lebih serius dalam berdiskusi untuk mempersiapkan sesi turnamen
- Ketika pembelajaran masuk ke sesi turnamen sudah tidak ada lagi kelompok yang mengganggu perwakilan kelompok yang sedang menjawab soal dari kuis.
- Turnamen menjadi lebih menarik karena setiap perwakilan kelompok menjadi lebih selektif dalam memilih kategori pertanyaan kuis.
- Pembelajaran menjadi lebih interaktif sebab semua anggota kelompok terlihat antusias terhadap jalannya turnamen, setiap perwakilan anggota kelompok pun terlihat lebih percaya diri saat menjawab pertanyaan turnamen.

Berdasarkan refleksi siklus II, peneliti dan guru kolaborator sepakat bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe team games tournament sangat efektif dalam pembelajaran sejarah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran team games tournament dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah kelas XII IPS 4 SMA 3 Tangerang. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan pada presentase motivasi belajar siswa yang diperoleh dari observasi dengan menggunakan lembar observasi,

begitu juga dengan hasil angket yang menunjukkan peningkatan masing-masing indikator motivasi belajar.

Dari pelaksanaan siklus I dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar sejarah siswa kelas XII IPS 4 SMA 3 Tangerang mengalami peningkatan sebesar 4,12% dari awalnya sebesar 36,81% menjadi 40,93%. Sementara itu, dari pelaksanaan siklus II motivasi belajar sejarah siswa kelas XII IPS 4 SMA 3 Tangerang mengalami peningkatan sebesar 26,59% dari siklus I yakni menjadi sebesar 67,52%. Selain itu terdapat peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran dimana siswa terlihat lebih fokus selama pembelajaran berlangsung, aktif saat sesi diskusi kelompok, dan terlihat percaya diri ketika menjawab soal-soal pada saat sesi turnamen.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, H. S. (2022). Dakwah Pengentasan Kemiskinan Dalam Pendekatan Teori Mc.Clelland. *Jurnal Ilmu Dakwah*, 5(17), 377–394.
- Djamarah, S. (2015). *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta.
- Gafur, A. (2016). *Meningkatkan Motivasi Belajar Murid Melalui Metode Teams Games Tournament (TGT) Mata Pelajaran Matematika Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Azzahiddin Pekanbaru*. 1–23. https://repository.uin-suska.ac.id/8655/1/2013_2013677PGMI.
- Hamalik, O. (2014). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Hermanto, R. (2016). Peningkatan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran Sejarah Melalui Pendekatan Pembelajaran Konstruktivistik. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.21009/jps.051.01>
- Maryam, S. (2018). *Pembelajaran Terpadu*. FKIP UNPAS.
- McClelland, D. (1987). *Human Motivation*. Cambridge University Press.
- Mudjiran. (2021). *Psikologi Pendidikan: Penerapan Prinsip-prinsip Psikologi dalam Pembelajaran*. Kencana.
- Octavia, S. (2020). *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja*. Deepublish.
- Octavia, S. (2022). *Guru dan Pembelajaran Menyenangkan*. Deepublish.
- Rojuli, S. (2016). *Strategi Pembelajaran Pendidikan IPS*. Mer-C Publishing.
- Rusman. (2014). *Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers.
- Sardiman. (2014). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. PT Grafindo Persada.
- Sesnita, H. (2017). Pemanfaatan Sumber Belajar dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Lembah Gumanti. Repository Perpustakaan UIN Imam Bonjol Padang. <https://pustakauinib.ac.id/repository/files/original/bc39f35aac1aed6322336b7b7e69de55.pdf>
- Sholihah, H. (2022). Penerapan TGT (team games tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XII A Pada Mata Pelajaran SKI di MA Ma'arif Balong Ponorogo. <https://theses.iainponorogo.ac.id/19884/>
- Sudjana, N. (2012). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Sinar Baru Algensindo.