

PENINGKATAN MOTIVASI DAN PRESTASI PESERTA DIDIK DENGAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE GAME TOURNAMENT PADA PEMBELAJARAN PPKn

Banjar Mulyanto¹⁾, R.Samidi²⁾,Supratik³⁾

Bidang Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

Bidang Studi PPKN, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

Bidang Studi PPKN, Guru PPKn, SMP Negeri 1 Pangkah. Jalan Kawedanan Rt 06/Rw 04 Kabupaten Tegal, Jawa Tengah 52471 Indonesia

* Korespondensi Penulis. E-mail:banjarmulyanto@gmail.com, Telp: +62895339679997

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar dan prestasi belajar peserta didik kelas VIII D di SMP Negeri 1 Pangkah melalui penerapan model pembelajaran *cooperative learning metode team game tournament*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian siswa kelas VIII I SMP Negeri 1 Pangkah. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan empat tahap dalam tiap siklusnya, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes, observasi, dan pengamatan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan terhadap data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata siswa saat prasiklus Hasil penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata siswa saat prasiklus adalah 59,44 atau 59,46% dan mengalami peningkatan menjadi 78,84% saat siklus I. Sementara itu, peningkatan menjadi 85,91% saat siklus II. Nilai rata-rata yang dicapai siswa saat siklus II sudah melampaui kriteria ketuntasan minial yang telah ditentukan, yaitu 80.

Kata kunci: cooperative learning, team game tournament, motivasi belajar, prestasi belajar.

INCREASING STUDENTS' MOTIVATION AND ACHIEVEMENT WITH THE GAME TOURNAMENT TYPE COOPERATIVE LEARNING MODEL IN CIVIL EDUCATION LEARNING

Abstract

This study aims to determine the increase in learning motivation and learning achievement of students in class VIII D at SMP Negeri 1 Pangkah through the application of the cooperative learning model using the team game tournament method. This research is a class action research with class VIII I students of SMP Negeri 1 Pangkah as the subject. This research was conducted in two cycles with four stages in each cycle, namely planning, action, observation and reflection. The data collection techniques used in this study were test techniques, observations, and documentation observations. Data analysis in this study was carried out on quantitative and qualitative data. The results of this study indicate the average value of students during pre-cycle. 91% during cycle II. The average score achieved by students in cycle II has exceeded the predetermined minimum completeness criteria, which is 80.

Keywords: cooperative learning, team game tournament, learning motivation, learning achievement.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu cara untuk meningkatkan mutu seseorang. Dengan pendidikan dapat meningkatkan potensi dirinya dan pendidikan merupakan inti dari pembangunan suatu negara. Berdasarkan UU SISDIKNAS No.20, 2003, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diberikan peserta didik di sekolah. Mata pelajaran PPKn memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan identitas bangsa. Mata pelajaran PPKn bertujuan untuk mengembangkan pemahaman peserta didik tentang nilai-nilai Pancasila, sistem demokrasi, hak asasi manusia, dan tanggung jawab sebagai warga negara yang baik (*good citizenship*) Menurut Uno (2011:23) "motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur-unsur yang mendukung". Indikator-indikator tersebut, antara lain: adanya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif. Selain itu, Sardiman (2007:75), menjelaskan sebagai berikut: Motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat dicapai. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak psikis yang ada dalam diri individu siswa yang dapat memberikan dorongan untuk belajar demi mencapai tujuan dari belajar tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan hasil dengan kriteria kurang, karena dari hasil hanya 21,88 % atau 7 siswa siswa yang sangat aktif, lalu ada 15,63 % atau 5 siswa yang aktif lalu ada 21,88% Peserta didik yang cukup aktif berjumlah 7 dan kurang aktif 13. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan. Dan berikut data yang telah dilakukan Prestasi Belajar dari peserta didik Dari prestasi belajar yang dilakukan oleh peneliti melalui pretes dengan 10 soal pilihan ganda dan 5 essay, didapati hasil masih dibawah KKM 75, yaitu ada 29 peserta didik yang belum tentu dan dilihat dari ketuntasan dari peserta didik hanya 3 peserta didik dengan materi Sumpah Pemuda Dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika Berdasarkan observasi motivasi belajar dan prestasi belajar yang telah dipaparkan di atas maka peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model cooperative learning tipe game tournament di kelas VIII D SMP Negeri 1 Pangkah untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

Model pembelajaran TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mula-mula dikembangkan oleh David de vries dan Keets Edwards. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran pertama dari John Hopkins. Model pembelajaran ini menggunakan pelajaran yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama seperti STAD, akan tetapi menggantikan kuis dengan turnamen mingguan, dimana siswa memainkan

games akademik dengan anggota tim yang lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya (Robert E. Slavin, 2010:13). Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu : (1) tahap penyajian kelas (class presentation); (2) belajar dalam kelompok (teams); (3) permainan (games); (4) pertandingan (tournament); dan (5) penghargaan kelompok (team recognition). Adapun tujuan penelitian ini adalah : (1) Peningkatan motivasi belajar PPkn materi sumpah pemuda dalam bingkai bhieneka tunggal ika melalui model pembelajaran *Team Game Tournament* kelas VIII D SMP Negeri 1 Pangkah Kabupaten Tegal semester genap Tahun ajaran 2022/2023. (2) Peningkatan Prestasi belajar PPkn materi sumpah pemuda dalam bingkai bhieneka tunggal ika melalui model pembelajaran *Team Game Tournament* kelas VIII D SMP Negeri 1 Pangkah Kabupaten Tegal semester genap Tahun ajaran 2022/2023.

2. METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan *Action research* atau Penelitian Tindakan Kelas karena peneliti masuk ke dalam lingkungan subyek penelitian dan melakukan intervensi di dalam Subyek penelitian serta mengamati dan mendokumentasi apa yang terjadi.

Waktu dan Tempat Penelitian (setting penelitian)

Penelitian bertempat di Kelas VIII D SMP Negeri 1 Pangkah yang berlokasi di Jln. Kawedanan Pangkah Kabupaten Tegal, dengan lama penelitian 4 bulan, terhitung sejak Maret – Juni 2023

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian tindakan kelas ini yaitu 32 peserta didik Kelas VIII D SMP Negeri 1 Pangkah tahun ajaran 2022/2023 yang terdiri dari 15 orang siswa laki-laki dan 17 orang perempuan.

Prosedur

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus dilaksanakan dengan menggunakan empat tahapan penelitian sebagaimana daur lang atau spiral penelitian yang disampaikan Hopkins (1993) dalam Suharsimi Arikunto, Suhardjono dan Supardi (2008:104). Keempat tahapan penelitian tersebut meliputi perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observation) dan refleksi (reflection)

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2010:308). Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes, observasi dan pencermatan dokumen. Penjelasan masing-masing metode tersebut sebagaimana uraian berikut.

1. Tes

Suharsimi Arikunto (2006:150) “tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok”. Tes dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilakukan

tindakan. Instrumen yang digunakan adalah lembar soal yang terdiri dari bentuk soal pilihan ganda dan uraian.

2. Observasi

Menurut Nazir (2013:212), metode observasi adalah cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut. Menurut Sukandarrumidi (2006:69) observasi adalah pengamatan dan pencatatan sesuatu obyek dengan sistematika fenomena yang diselidiki. Observasi atau pengamatan dalam penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan data motivasi belajar siswa. Observasi dilakukan oleh peneliti sendiri dan dibantu oleh seorang kolaborator dari teman sejawat. Kegiatan observasi ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, yang didalamnya memuat sejumlah 6 aspek motivasi belajar siswa. Secara rinci aspek-aspek pengamatan tersebut meliputi:

1. Memperhatikan penjelasan, keterangan guru
2. Menyampaikan pertanyaan, pendapat, sanggahan atau jawaban
3. Kerjasama dalam kelompok
4. Mengerjakan soal atau tugas
5. Membuat catatan atau ringkasan
6. Adanya keinginan untuk berhasil

3. Pencermatan Dokumen

Pencermatan dokumen dilakukan terhadap data hasil belajar dan foto-foto kegiatan pembelajaran. Pencermatan dokumen terhadap data hasil belajar dan foto-foto kegiatan pembelajaran akan digunakan sebagai bahan melakukan refleksi yang sangat berguna dalam menentukan dan memperbaiki pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam PTK adalah suatu kegiatan mencermati atau menelaah, menguraikan dan mengaitkan setiap informasi yang terkait dengan motivasi belajar siswa pembelajaran untuk memperoleh simpulan tentang keberhasilan motivasi belajar pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan jenis data yang terkumpul. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan cara mencermati hasil tes untuk menentukan nilai tertinggi, terendah, rata-rata kelas, dan presentase ketuntasan. Selanjutnya data hasil belajar siswa antar siklus dibandingkan, untuk mengetahui perkembangan hasil belajar siswa antar siklus.

Keberhasilan Penelitian

Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan minimal dua siklus. Siklus akan dihentikan apabila ketika melakukan refleksi diakhir siklus mendapatkan data yang selalu mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Untuk menentukan keberhasilan kegiatan penelitian tindakan kelas ini diperlukan rambu-rambu sebagai patokan. Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil apabila setelah pelaksanaan tindakan menunjukkan: (1) aktivitas belajar siswa minimal memperoleh nilai rata-rata aktif; (2) 85% siswa mencapai nilai minimal sama dengan Kriteria Ketuntasan Minimal 75; (3) Rata-rata klasikal hasil belajar setelah dilaksanakan tindakan mencapai minimal 80.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi sebelum tindakan merupakan kegiatan yang dilakukan guna mendapati kemampuan awal dari peserta didik. Hasil penelitian pada tahap pratindakan ini diperoleh peneliti dari hasil observasi dan *pretest* pada materi Sumpah Pemuda Dalam Bingkai Bhienneka Tunggal Ika Pkn . Adapun hasil tahap pratindakan ini menunjukkan bahwa keaktifan dari peserta didik dengan indikator yang sudah dipaparkan di bab sebelumnya, berikut hasil observasi yang di lakukan:

Tabel 1. Hasil Pengamatan Motivasi Belajar Siswa Prasiklus

No	Indikator	Jumlah Siswa	Persentase
1	Sangat aktif	7	21,88
2	Aktif	5	15,63
3	Cukup aktif	7	21,88
4	Kurang aktif	13	40,63
Jumlah		32	100%

Dari tabel 1 di atas dijelaskan bahwa motivasi peserta didik pada saat pra siklus menunjukkan hasil dengan kriteria kurang, karena dari hasil hanya 21,88 % atau 7 siswa siswa yang sangat aktif, lalu ada 15,63 % atau 5 siswa yang aktif lalu ada 21,88% Peserta didik yang cukup aktif berjumlah 7 dan kurang aktif 13. Berdasarkan hasil obeservasi yang telah dilakukan. Dan berikut data dari pretest yang telah di lakukan Prestasi Belajar dari peserta didik.

**Tabel 2
Hasil Belajar Siswa Prasiklus**

No	Indikator	Nilai
1	Nilai tertinggi	80
2	Nilai terendah	40
3	Tuntas	5
4	Belum tuntas	27
5.	Rata-Rata	59,44

Dari prestasi belajar yang dilakukan oleh peneliti melalui pretes dengan 10 soal pilihan ganda dan 5 essay, didapati hasil masih dibawah KKM 75, yaitu ada 29 peserta didik yang belum tentus dan dilihat dari ketuntasan dari peserta didik hanya 3 peserta didik dengan materi Sumpah Pemuda Dalam Bingkai Bhienneka Tunggal Ika Berdasarkan observasi motivasi belajar dan prestasi belajar yang telah dipaparkan di atas maka peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model cooperative learning tipe game tournament di kelas VIII D SMP Negeri 1 Pangkah pada mata pelajaran PPKn materi Sumpah Pemuda Dalam Bingkai Bhienneka Tunggal Ika untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

Hasil Pengamatan Motivasi Belajar Siswa

Hasil pengamatan terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran seperti terlihat dalam tabel berikut:

Tabel 3
Hasil Pengamatan Motivasi Belajar Siswa Siklus I

No	Indikator	Jumlah Siswa	Presentase
1	Sangat aktif	7	21,88
2	Aktif	7	21,88
3	Cukup aktif	8	25,00
4	Kurang aktif	10	31,25
Jumlah		100%	

Berdasarkan data Tabel 3 diatas di ketahui bahwa siklus 1 dipertemuan 1 didapati hasil cukup.. Dimana angka tersebut masuk dalam kriteria cukup, terdapat 7 peserta didik yang sangat aktif, 7 aktif lalu 8 cukup aktif dan 10 kurang aktif. Hal ini dengan indikator yaitu Memiliki semangat dalam kegiatan belajar, Memiliki kepercayaan diri yang baik, Kerjasama dan konsistensi dalam bekerja kelompok, pada penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe game tournament

Lebih jelas data motivasi belajar siswa dalam tabel di atas dapat dijelaskan melalui diagram berikut ini:

Nilai Tes Prestasi Belajar

Nilai tes hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh sebagaimana dalam tabel berikut :

Tabel 4
Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Indikator	Nilai
1	Nilai tertinggi	90
2	Nilai terendah	55
3	Tuntas	23
4	Belum Tuntas	9
5	Rata-rata	78,84

Dari table tersebut dapat diketahui bahwa nilai rata-rata 78,84. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa sebesar 90 dengan nilai terendahnya adalah 55. Jumlah siswa tuntas belajar sebesar 23 dari 32 siswa sedangkan siswa belum tuntas dengan jumlah 9 untuk ini lebih jelasnya peneliti tuangkan dalam grafik berikut

Hasil Pengamatan Motivasi Belajar Siswa

Hasil pengamatan terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran seperti terlihat dalam tabel berikut:

Tabel 5
Hasil Pengamatan Motivasi Belajar Siswa Siklus II

No	Indikator	Jumlah Siswa	Presentase
1	Sangat aktif	11	34,38

2	Aktif	13	40,63
3	Cukup aktif	5	15,63
4	Kurang aktif	3	9,38
Jumlah		100%	

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa 32 siswa sudah mempunyai motivasi semangat belajar, memiliki kepercayaan diri yang baik serta bisa berkolaborasi dengan baik dan konsisten dengan rekan kelompoknya. lebih jelas data motivasi belajar siswa dalam tabel di atas dapat dijelaskan melalui diagram berikut ini:

Nilai tes hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh sebagaimana dalam tabel berikut:

Tabel 9
Rekapitulasi Hasil Pengamatan Motivasi Belajar Siswa
Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Aspek	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
		Jml	%	Jml	%	Jml	%
1	Sangat aktif	7	21,88	7	21,88	11	34,38
2	Aktif	5	15,63	7	21,88	13	40,63
3	Cukup aktif	7	21,88	8	25,00	5	15,63
4	Kurang aktif	13	40,63	10	31,25	3	9,38
Jumlah		32	100	32	100	32	100

Berdasarkan rekapitulasi data hasil pengamatan motivasi belajar siswa dalam tabel di atas dilihat lebih jelas dalam diagram berikut:

Tabel 10
Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa
Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Aspek	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	Nilai tertinggi	80	90	100
2	Nilai terendah	40	55	65
3	Tuntas	3	23	30
4	Belum Tuntas	29	9	2
5	Rata-rata	59,44	64,60	85,91

Menurut tabel dapat diketahui bahwa secara klasikal siswa yang tuntas belajar pada kondisi awal adalah 3 siswa pada siklus I adalah 23 siswa atau dan pada siklus II sebanyak 30 siswa. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa yang tuntas belajar pada setiap siklus penelitian tindakan ini mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Jika dibandingkan antara kondisi awal dengan siklus I berarti siswa yang tuntas belajar meningkat drastis dimana kondisi awal hanya 3 siswa yang tuntas dan siklus I jika dibandingkan dengan siklus II juga terjadi peningkatan prestasi hasil belajar yang sangat meningkat dari 23 siswa yang tuntas menjadi 30 siswa.

4. SIMPULAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas mengenai peningkatan motivasi dan prestasi belajar peserta didik kelas VIII D SMP Negeri 1 Pangkah Tahun Pelajaran 2022/2023 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan materi Semangat Sumpah Pemuda dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika. maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model *Cooperative Learning Tipe Team Group Tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran PPKn Materi Sumpah Pemuda dalam Bingkai Bhineka Tunggal Ika Siswa Kelas VIII D SMP Negeri 1 Pangkah Tahun Pelajaran 2022/2023.
2. Penerapan model *Cooperative Learning Tipe Index Card Match* dapat meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran PPKn Materi Sumpah Pemuda dalam Bingkai Bhineka Tunggal Ika Siswa Kelas VIII D SMP Negeri 1 Pangkah Tahun Pelajaran 2022/2023

Saran

Terus mengembangkan dan mendalami berbagai konsep model pembelajaran yang inovatif, serta melaksanakan secara intensif dalam pembelajaran. Langkah ini perlu dilakukan agar proses dan hasil pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan berhasil secara optimal.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan
Arikunto, Suharsimi. 2012. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
Shoimin., A. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-ruz media.
Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
Suprijono, A. (2012.). *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
Sutirman. (2013). *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
Subandi, A. (2017). *PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN IPS: Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VII-5 SMPN 1 Bandung* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
Sulfemi, W. B. (2019). Penerapan model pembelajaran discovery learning meningkatkan motivasi dan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Rontal Keilmuan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5(1).

PROFIL SINGKAT

Banjar Mulyanto adalah nama penulis artikel ini. Penulis ini lahir di Pemalang pada tanggal 1 Desember 1997. Latarbelakang Pendidikan Sarjana PPKn Universitas Pancasakti Tegal pada tahun 2021 dan saat ini mengikuti program PPG Prajabatan Gelombang I yang diadakan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Indonesia melalui jalur beasiswa selama 2 semester di Universitas Pancasakti Tegal.