

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN MENERAPKAN
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TGT PADA
PELAJARAN PKN¹⁾**

Ignatius Sulisty²⁾

SMP Negeri 2 Bukit Kemuning Jl. Darma Bhakti Bukit Kab. Lampung Utara

Email: ignatius_sulistyo@gmail.com

Abstract: Increased Student Motivation by Applying Cooperative Learning Model Tipe Teams Games Tournament (TGT) on Civics Lesson. Observations that have been implemented based on the background of the problem, which were the existence of boredom or lack of enthusiasm for learning, the results of daily tests students still below Standard KKM and the lack of learning media and methods that are less attractive in the learning process. As this study aims to improve students' learning activities, generate cooperation, facilitating students to express opinions, provide an opportunity to ask and improving student discipline. Based on the analysis of the first cycle students with 2 meetings. The average value of 18.70% of learning activities. Learning Outcomes 68.70%, 26.60% Portfolio Data. Cycle II with 2 meetings. The average value of 47.10% of learning activities. Learning Outcomes 73.38%, 57% Portfolio Data. Cycle III with 2 meetings. The average value of learning activities 82.58%, 82.41% Learning Outcomes.

Abstrak: Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran PKN. Pengamatan yang telah dilaksanakan dalam Mata Pelajaran PKN berdasarkan latar belakang masalah yaitu adanya kejenuhan atau kurang semangat belajar, hasil ulangan harian siswa masih dibawah Standar KKM dan kurangnya media belajar dan metode yang kurang menarik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktifitas belajar siswa, membangkitkan kerjasama, memfasilitasi siswa untuk mengemukakan pendapat, memberi kesempatan bertanya dan meningkatkan disiplin siswa. Berdasarkan analisis siswa Siklus I dengan 2 kali pertemuan. Rata-rata nilai Aktivitas belajar 18,70%. Hasil Belajar 68,70 %, Data Portofolio 26,60%. Siklus II dengan 2 kali pertemuan. Rata-rata nilai Aktivitas belajar 47,10%. Hasil Belajar 73,38%, Data Portofolio 57%. Siklus III dengan 2 kali pertemuan. Rata-rata nilai Aktivitas belajar 82,58%, Hasil Belajar 82,41%.

Kata kunci: model pembelajaran kooperatif, motivasi belajar, tgt

¹ Artikel Peningkatan Motivasi Belajar dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif TGT Pada Pelajaran Pkn

² Ignatius Sulisty^o. *Email: ignatius_sulistyo@gmail.com* No HP 082374883206

PENDAHULUAN

Keberhasilan pembelajaran jika dilihat dari aspek luar harus didukung minimal tiga komponen, yaitu kemampuan guru, ketersediaan fasilitas, dukungan

kemampuan tenaga teknis. Jika kita cermati kembali ternyata guru tidak dapat dapat mengabaikan tujuan dari pembelajaran yang dijadikan arah untuk dicapai.

Proses pembelajaran merupakan suatu interaksi antar guru dan siswa untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Dalam suatu proses belajar mengajar terdapat salah satu aspek yang sangat menentukan keberhasilan tujuan tersebut yaitu penerapan model pembelajaran yang tepat.

Model pembelajaran merupakan cara yang digunakan oleh seorang guru untuk mengadakan proses interaksi dengan siswanya didalam kelas saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran . Penerapan model yang tepat pada proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada umumnya proses pendidikan dan pengajaran di sekolah dewasa ini masih bersifat tradisional, yaitu guru menjelaskan materi pembelajaran dan siswa mendengarkan.

Rendahnya motivasi siswa tentu sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar umumnya dipengaruhi oleh dua faktor yang berasal dari luar siswa (faktor eksternal) meliputi: suasana rumah, orang tua, motivasi dari orang tua, dan juga faktor yang berasal dari dalam sendiri (faktor internal) meliputi: kesehatan, intelegensi, bakat, motivasi, minat, kreatifitas dan lain lain. Motivasi merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, karena dapat dikembangkan dan diarahkan untuk mewujudkan hasil belajar yang diharapkan. Kuat dan lemahnya aktivitas belajar akan menentukan giat tidaknya belajar. Adanya aktivitas yang kuat akan menimbulkan sikap yang positif terhadap suatu objek, motivasi belajar yang kuat juga akan memberikan perasaan senang, tidak cepat bosan dan bersungguh-sungguh dalam melakukan aktivitas belajar. Di SMP Negeri 2 Bukit Kemuning Lampung utara, motivasi anak sangat rendah dalam mengikuti pelajaran terutama pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Sejalan dengan fakta atau kenyataan diatas diketahui bahwa hal-hal yang menjadi penyebab rendahnya aktivitas belajar siswa antara lain model pembelajaran tidak efektif, guru terlalu mendominasi kelas sehingga kurang memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya dan berpendapat, siswa merasa malu dan takut jika pendapatnya salah, guru sering memberikan pelajaran dalam bentuk ceramah dan tanya jawab sehingga siswa tidak terangsang untuk mengembangkan kemampuan berfikir kreatif. Maka diperlukan suatu upaya pengembangan pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar dan memahami materi pelajaran yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)*. Pembelajaran kooperatif telah menjadi salah satu pembaharuan dalam pergerakan reformasi pendidikan. Pembelajaran kooperatif sebenarnya merangkumi banyak jenis bentuk pengajaran pembelajaran. Pembelajaran kooperatif dilaksanakan secara kumpulan kecil supaya peserta didik dapat bekerjasama dalam kumpulan untuk mempelajari isi kandungan pelajaran dengan pelbagai kemahiran sosial. Pada dasarnya, pembelajaran kooperatif melibatkan pelajar bekerjasama dalam mencapai satu-satu objektif pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, guru mempunyai peranan yang sangat penting yaitu menentukan metode pembelajaran yang efektif dan mendukung siswa mendapatkan pengalaman belajar yang berharga. Perhatian guru pada proses pembelajaran di kelas dapat mempengaruhi prestasi dan hasil belajar siswa, karena metode pembelajaran yang tepat pada proses pembelajaran dapat

meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Dengan demikian penerapan model pembelajaran yang tepat dalam kelas akan membangkitkan semangat siswa untuk ikut berperan serta secara aktif dalam pembelajaran.

Adapun tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas VIII A di SMP Negeri 2 Bukit Kemuning Lampung utara Tahun Pelajaran 2013/2014. (2) Untuk meningkatkan Kerjasama dalam pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas VIII A di SMP Negeri 2 Bukit Kemuning Lampung utara Tahun Pelajaran 2013/2014. (3) Untuk meningkatkan Kemampuan pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas VIII A di SMP Negeri 2 Bukit Kemuning Lampung Utara Tahun Pelajaran 2013/2014. (4) Meningkatkan kemampuan bertanya siswa yang belum memahami terhadap pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas VIII A di SMP Negeri 2 Bukit Kemuning Lampung utara Tahun Pelajaran 2013/2014. (5) Meningkatkan disiplin belajar siswa terhadap pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas VIII A di SMP Negeri 2 Bukit Kemuning Lampung utara Tahun Pelajaran 2013/2014.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode *ClassroomAction Research* (Penelitian Tindakan Kelas) yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian di kelas tersebut. Secara lebih luas penelitian tindakan diartikan sebagai penelitian yang berorientasi pada penerapan tindakan dengan tujuan peningkatan mutu atau pemecahan masalah pada sekelompok subyek yang diteliti dan mengamati tingkat keberhasilan atau akibat tindakannya, untuk kemudian diberikan tindakan lanjutan yang bersifat penyempurnaan tindakan atau penyesuaian dengan kondisi dan situasi sehingga diperoleh hasil yang lebih baik.

Menurut (Arends, 1997:110) bahwa model pembelajaran kooperatif terdiri dari tiga struktur, yaitu tugas, tujuan, dan penghargaan.

Dalam konteks pekerjaan guru maka penelitian tindakan yang dilakukannya disebut Penelitian Tindakan Kelas, dengan demikian Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu kegiatan penelitian dengan mencermati sebuah kegiatan belajar yang diberikan tindakan, yang secara sengaja dimunculkan dalam sebuah kelas, yang bertujuan memecahkan masalah atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas tersebut. Tindakan yang secara sengaja dimunculkan tersebut diberikan oleh guru atau berdasarkan arahan guru yang kemudian dilakukan oleh siswa. Dalam hal ini arti Kelas tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik, yaitu kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama juga (Suharsimi: 2005).

Faktor yang diteliti dalam penelitian ini adalah :

1. Pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk melaksanakan kegiatan belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil (antara 4-5 siswa) dimana masing-masing anggota kelompok tersebut bertanggung jawab terhadap keberhasilan diri dan anggota lainnya, anggota kelompok dipilih berdasarkan perbedaan kemampuan akademik. Dan diakhiri pelajaran diadakan suatu pertandingan atau tournament.

2. Motivasi belajar, adalah suatu daya penggerak baik yang berasal dari individu maupun yang berasal dari luar individu yang mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas guna mencapai tujuan yang diinginkan. Indikatornya meliputi durasi kegiatan (berapa lama kemampuan pengguna waktu untuk melakukan kegiatan), frekuensi kegiatan (berapa selang kegiatan itu dilaksanakan dalam periode waktu tertentu), presistensi (ketepatan pada tujuan kegiatan belajar), ketabahan, keuletan, kemampuan dalam menghadapi rintangan dan kesulitan untuk mencapai tujuan, target, cita-cita, pengorbanan untuk mencapai tujuan, arah sikap untuk mencapai tujuan.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang bersifat siklus dan terdiri dari empat rangkaian kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang. Empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus, yaitu: (a) *Planning* (b) *Acting* (c) *Observasi* dan (d) *Reflecting*.

Dalam Implementasinya secara teknis (Slavin, 1995) mengemukakan empat langkah utama dalam pembelajaran dengan teknik TGT yang merupakan siklus regular dari aktivitas pembelajaran, sebagai berikut: Step 1: Pengajaran, pada tahap ini guru menyampaikan materi pelajaran. Step 2: Belajar Tim, para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi. Step 3: Turnamen, para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang heterogen, dengan meja turnamen empat peserta (kompetisi dengan empat peserta). Step 4: Rekognisi Tim, skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

Dalam Kegiatan Belajar Mengajar peranan motivasi baik bersifat ekstrinsik sangat diperlukan. Motivasi dalam proses pembelajaran sangat diharapkan bagi pelajar dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar.

Dua Jenis Motivasi yang sama juga dikemukakan oleh Sardiman, yaitu : Motif intrinsik, yaitu motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Motif Ekstrinsik, adalah motif-motif yang aktif karena adanya rangsangan dari luar.” (Sardiman, 2004:87-89)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli sampai dengan bulan September di SMP Negeri 2 Bukit Kemuning Lampung Utara kelas VIII A semester ganjil Tahun Pelajaran 2011/2012. Dalam melaksanakan penelitian ini, guru bekerja sama dengan 2 orang guru mitra yang bertindak sebagai observer. Fungsi guru mitra yaitu melakukan pengamatan dan mengevaluasi pelaksanaan perbaikan pembelajaran di kelas serta memberikan saran dan masukan berdasarkan data-data yang dikumpulkan baik kekurangan maupun kelebihan dari diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, yaitu data yang berkaitan dengan kemampuan guru dalam proses perbaikan pembelajaran dan data-data motivasi dan aktivitas siswa selama proses perbaikan pembelajaran berlangsung. Penelitian ini dilaksanakan sampai dengan tercapainya semua indikator keberhasilan, yaitu dari segi guru 75 % dan dari segi motivasi dan aktivitas belajar siswa 75 %.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dihentikan jika ketercapaian indikator keberhasilan guru dan siswa 75 %. Perbaikan pembelajaran pada setiap siklus merupakan rangkaian kegiatan dan tahapan yang berkesinambungan dan berkaitan. Rangkaian tahapan yang berkesinambungan dan berkaitan itu didasarkan pada kemampuan guru, motivasi dan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran pada setiap siklus.

Pembelajaran pada setiap siklus.

Adapun tahapan dari setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, refleksi dan rekomendasi. Tahap perencanaan merupakan langkah awal untuk merancang pembelajaran yang terdiri dari menetapkan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator, menetapkan materi pembelajaran, membuat RPP, menetapkan model pembelajaran, dan mempersiapkan bahan, media, sarana yang akan digunakan.

Tahap perencanaan merupakan langkah awal untuk merancang pembelajaran yang terdiri dari menetapkan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator, menetapkan materi pembelajaran, membuat RPP, menetapkan model pembelajaran, dan mempersiapkan bahan, media, sarana yang akan digunakan.

Pada tahap refleksi, data yang diperoleh dari kegiatan pelaksanaan pembelajaran siklus pertama akan dianalisis, hasil analisis akan dijadikan bahan refleksi, dalam arti kelebihan dan kekurangan selama proses pembelajaran berlangsung menentukan berhasil atau tidak proses pembelajaran. Pelaksanaan refleksi akan digunakan untuk membuat rencana tindakan baru yang akan dilaksanakan pada siklus berikutnya. Sedangkan rekomendasi berisi tentang saran-saran perbaikan yang harus dilakukan guru pada siklus berikutnya.

Proses kegiatan perbaikan pembelajaran dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Kegiatan ini berupa penerapan kegiatan pembelajaran yang telah disusun dalam rencana pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan dari penelitian tindakan kelas ini dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Pada Mata Pelajaran PKn Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Bukit Kemuning Lampung Utara.

Penerapan model pembelajaran tersebut berdampak positif terhadap motivasi dan aktifitas belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sehingga mewujudkan kegiatan pembelajaran yang kondusif dan efektif, hal tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan motivasi dan aktivitas belajar siswa pada siklus kesatu, kedua dan ketiga. Pada siklus kesatu motivasi belajar siswa 47%, siklus kedua 63% dan siklus ketiga 76%. Aktivitas belajar siswa siklus kesatu 32%, siklus kedua 53%, dan siklus ketiga 77%. Dari data tersebut maka penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas VIII A

SMP Negeri 2 Bukit Kemuning Lampung Utara dengan telah tercapainya indikator keberhasilan yaitu 75%.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan maka penulis menyarankan agar: Guru dalam kegiatan pembelajaran menyampaikan materi atau konsep Pendidikan Kewarganegaraan menerapkan model pembelajaran, contohnya Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* untuk mengembangkan dan menambah variasi dan strategi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Model pembelajaran ini berdampak pada peningkatan motivasi dan aktifitas belajar siswa. Dilakukan penelitian tindakan kelas yang lebih khusus mengenai pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arend. 2009. *Ciri-Ciri Pembelajaran Kooperatif*. Online. (<http://www.google.com>, 15 Feb.2009). Diunduh 2 Mei 2011.
- Arikunto, Suharsimi, 2005. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. RinekaCipta.
- Sardiman, AM. 2004. *Inetraksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Slavin, Robert E. 1995. *Cooperatif Learning : Theory Research and Prektice, Second Edition*. Hopkins University