

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X PEMASARAN 1 SMK NEGERI 1 GODEAN SLEMAN YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2017/2018**

**THE APPLICATION OF TEAM GAMES TOURNAMENT LEARNING MODEL TO INCREASE STUDENTS' LEARNING MOTIVATION IN HISTORY SUBJECT FOR X MARKETING 1 CLASS**

**SMK NEGERI 1 GODEAN IN THE ACADEMIC YEAR 2017/2018**

Oleh: Dimas Yulian Rachman dan M. Nur Rokhman, M.Pd, UNY

[Dimasyulianrachman9@gmail.com](mailto:Dimasyulianrachman9@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X Pemasaran 1 SMK Negeri 1 Godean TA 2017/2018 melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis S dan Taggart R terjadi dalam tiga siklus. Setiap siklus mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi dan wawancara. Hasil penelitian disimpulkan penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pelajaran sejarah kelas X Pemasaran 1 SMK Negeri 1 Godean tahun ajaran 2017/2018. Hal ini berdasarkan hasil angket penerapan model pembelajaran TGT pada siklus I dihasilkan angket motivasi belajar siswa sebesar 66,54% meningkat 7,62% dari pra siklus sebesar 58,92. Pada siklus II penerapan model pembelajaran TGT dengan penambahan video dan permainan ular tangga dihasilkan motivasi belajar siswa sebesar 72,62% meningkat 6,12% dari siklus sebelumnya. Pada siklus III penerapan model pembelajaran TGT dengan penambahan video, ular tangga dan *reward* dihasilkan motivasi belajar siswa sebesar 80,09% meningkat 7,47% dari siklus sebelumnya. Penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

**Kata Kunci:** *Team Games Tournament*, motivasi, mata pelajaran sejarah, SMK 1 Godean

**ABSTRAC**

This study was aimed to find out how the efforts to improve students' learning motivation in history subject for X Marketing 1 classroom of SMK Negeri 1 Godean, in the academic year 2017/2018 through the implementation of TGT learning models. This research uses Classroom Action Research (CAR) using Kemmis S and Taggart R models. This study was conducted in three cycles. Each cycle includes planning, execution, observation and reflection. Based on the result of the research, it can be concluded that the implementation of TGT learning model can improve students' learning motivation in the history subject for X Marketing 1 classroom of SMK Negeri 1 Godean AY 2017/2018. This was based on the questionnaires distributed in the first cycle. It showed 66.54% students' motivation increased 7.62% from pre cycle which was 58.92%. In the cycle II of application of learning model TGT, 72.62% students' learning motivation had increased 6.12% from the previous cycle. In cycle III the application of TGT model, generated student learning motivation equal to 80,09% had increase 7,47% from previous cycle.

**Kata Kunci:** *Team Games Tournament*, motivasi, mata pelajaran sejarah, SMK 1 Godean

## **PENDAHULUAN**

Motivasi siswa dalam belajar adalah salah satu kunci keberhasilan dalam pendidikan, motivasi siswa yang tinggi dalam pelajaran tentunya akan menjadikan siswa tertarik terhadap mata pelajaran yang diajarkan serta siswa mempunyai antusias yang tinggi terhadap pelajaran yang diajarkan tersebut sehingga materi pembelajaran dapat dengan mudah diserap oleh siswa. Sebaliknya apabila siswa tidak memiliki motivasi yang tinggi siswa tersebut tentunya tidak memiliki antusias yang tinggi juga terhadap pelajaran yang diajarkan sehingga materi pembelajaran sulit untuk diserap oleh siswa. Motivasi siswa kurang optimal biasanya sering dijumpai dalam mata pelajaran sejarah, banyak siswa yang kurang termotivasi dalam pelajaran sejarah dengan berbagai alasan seperti pelajaran yang membuat mengantuk, membosankan, sulit dihafalkan dan lain sebagainya.

Mata pelajaran sejarah merupakan pelajaran yang menanamkan tentang pengetahuan, sikap, dan nilai tentang proses perkembangan masyarakat dari masa lampau hingga masa kini (Leo Agung S, Sri Wahyuni, 2013: 55). Pelajaran sejarah juga dapat dikatakan pelajaran yang memberikan pengetahuan mengenai peristiwa yang terjadi dimasa lalu yang dapat dijadikan sebagai

pelajaran untuk kehidupan yang lebih baik dimasa yang akan datang disamping itu juga mata pelajaran sejarah mengajarkan tentang pendidikan karakter seperti menghargai, menghormati, toleransi serta rasa cinta tanah air dalam diri siswa. Pentingnya pelajaran sejarah tersebut tentunya harus diimbangi dengan tingginya motivasi siswa dalam pembelajaran sejarah dan inovasi guru dalam memberikan materinya sehingga tujuan dari adanya pembelajaran sejarah dapat diserap dengan baik oleh siswa.

Berdasarkan obersvasi pada pelaksanaan Praktik Langsung Terbimbing (PLT) pada bulan September hingga November 2017 pada mata pelajaran sejarah kelas X, didapatkan hasil bahwa kelas X semua jurusan mendapatkan pelajaran Sejarah dengan materi yang sama tetapi setiap jurusan dan setiap kelas memiliki motivasi belajar yang berbeda-beda. Berdasarkan hasil observasi peneliti, kelas yang memiliki rata-rata motivasi belajar sejarah kurang optimal adalah kelas X Pemasaran 1.

Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar ada dua, yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik merupakan faktor yang timbul dari dalam individu siswa, misalnya: hasrat atau keinginan, dorongan belajar dan harapan akan cita-cita. Sedangkan, Faktor ekstrinsik adalah faktor yang

timbul akibat rangsangan dari luar diri siswa, misalnya: penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik (Hamzah B. Uno, 2011: 23). Dalam penelitian ini faktor intrinsik yang mempengaruhi rendahnya motivasi siswa yaitu kurangnya dorongan dari dalam diri siswa untuk mengikuti pelajaran sejarah karena telah memiliki *mindset* bahwa pelajaran sejarah adalah pelajaran yang membosankan, yang kedua adalah pelajaran sejarah bukanlah pelajaran produktif sesuai dengan jurusannya yaitu Pemasaran sehingga siswa kurang termotivasi dengan pelajaran sejarah, sedangkan faktor ekstrinsik yang mempengaruhi rendahnya motivasi siswa yaitu jam pelajaran sejarah yang ada di jam terakhir menjadikan kondisi fisik dan pikiran siswa yang sudah mulai lelah sehingga siswa menjadi kurang antusias dengan pelajaran sejarah, yang kedua adalah pelajaran sejarah yang kurang menyenangkan sehingga siswa mudah bosan saat pelajaran berlangsung.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa adalah dengan cara Model pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT). Model pembelajaran TGT ini melibatkan semua siswa dan siswa dituntut untuk aktif agar dapat lebih unggul dari teman atau kelompok yang lainnya. Selain itu juga Model pembelajaran TGT adalah

pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan sehingga siswa akan tertarik dengan kegiatan belajar mengajar. Pada dasarnya pola dari metode ini adalah memberikan materi terhadap siswa sesuai dengan rencana pembelajaran lalu mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok secara heterogen dan memberikan permainan terhadap siswa. Permainan yang ada dalam Model pembelajaran TGT akan menjadikan pelajaran lebih menyenangkan sehingga siswa akan termotivasi untuk mengikuti pelajaran dengan perasaan senang sedangkan tournament akan menjadikan siswa lebih aktif karena memiliki tujuan yaitu peserta didik ingin lebih unggul dari tim atau peserta didik lainnya. Berdasarkan penjelasan tersebut peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian tentang penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran sejarah kelas X Pemasaran 1 SMK Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2017/2018.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Dengan menggunakan desain penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart. Penelitian tindakan kelas adalah sebuah bentuk inkuiri reflektif yang

dilakukan secara kemitraan mengenai situasi sosial tertentu (termasuk pendidikan) untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan (Wiriaatmadja, 2007: 12).

### **Tahap Penelitian Tindakan Kelas**

#### **1. Perencanaan**

Dalam tahap ini peneliti menyiapkan lembar observasi, menyusun skenario pembelajaran, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan, menyusun pedoman wawancara, dan instrument penelitian.

#### **2. Pelaksanaan**

Pada tahap ini peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* menurut teori Robert E. Slavin.

#### **3. Pengamatan/ Observasi**

Pengamatan mencakup motivasi siswa yang dilakukan dengan lembar observasi yang telah dibuat. Tujuan observasi ini dilakukan untuk mengamati sejauh mana motivasi siswa dalam proses belajar dengan menggunakan Model pembelajaran TGT.

#### **4. Refleksi**

Pada tahap ini, peneliti mengamati permasalahan yang ada di kelas pada saat pelaksanaan TGT

kemudian mencari solusi melalui diskusi dengan guru sejarah. Hambatan yang ada pada siklus I dijadikan pedoman untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus berikutnya.

### **Waktu dan Lokasi Penelitian**

penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2018. Lokasi penelitian berada di SMK Negeri 1 Godean Sleman Yogyakarta.

### **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah kelas X Pemasaran 1 SMK Negeri 1 Godean Sleman Yogyakarta Tahun ajaran 2017/2018. Berjumlah 29 orang yang seluruhnya berjenis kelamin perempuan.

### **Teknik Pengumpulan Data**

#### **1. Observasi**

Lembar observasi dilakukan untuk mengetahui bagaimana motivasi siswa dalam pembelajaran kelas X Pemasaran 1 SMK Negeri 1 Godean tahun ajaran 2017/2018 dengan melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai aktivitas siswa dan guru saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar.

#### **2. Wawancara**

Wawancara dilakukan untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa lebih jelas situasi dan kondisi kelas yang sedang dalam pengamatan dari sudut pandang orang lain seperti guru dan siswa.



### 3. Angket

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk melengkapi data mengenai motivasi belajar siswa serta untuk mengetahui perubahannya sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *Team games tournament* (TGT).

### 4. Dokumentasi

Dokumentasi diperoleh dengan cara mengumpulkan data hasil nilai ulangan, catatan guru sejarah SMK Negeri 1 Godean Sleman Yogyakarta dan data lain sehingga dapat melihat hasil belajar siswa. Dokumentasi juga diperlukan untuk menguatkan hasil dari observasi, wawancara dan angket.

## Instrumen Penelitian

#### 1. Observasi

Observasi dilakukan pada saat penerapan model pembelajaran TGT berlangsung dengan menggunakan lembar observasi model pembelajaran TGT dan lembar observasi motivasi belajar siswa yang dilakukan oleh observer.

#### 2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran sejarah SMK Negeri 1 Godean dan perwakilan siswa kelas X Pemasaran 1 SMK Negeri 1 Godean untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa.

#### 3. Angket

Angket dilaksanakan sebelum dan sesudah pelaksanaan TGT yang dilakukan oleh siswa untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada motivasi belajar siswa.

## Validitas Data

Triangulasi dalam penelitian ini mencakup triangulasi sumber data dan metode. Triangulasi sumber data bertujuan untuk memperoleh data masalah penelitian. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran sejarah, dan siswa kelas X Pemasaran 1.

## Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan dua bentuk analisis yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif.

#### 1. Analisis Data Kualitatif

Menurut Miles and Huberman dalam bukunya Sugiyono (2015: 337) analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktifitas dalam analisis data tersebut yaitu Data Reduction, Data Display, dan Conclusion Drawing/Verification.

#### 2. Analisis Data Kuantitatif

Penilaian angket atau kuesioner dilakukan dengan menggunakan *percentages correction*. Besarnya nilai yang diperoleh siswa adalah presentase

dari skor maksimum ideal yang sebenarnya dicapai dengan hasil 100%.

Rumus penilaian menurut Suharsimi Arikunto (2010: 283) adalah sebagai berikut.

a. Nilai Presentase

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan.

NP: Nilai presentase yang dicari atau yang diharapkan

R: Skor mentah yang diperoleh

SM: Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100: Bilangan tetap

(Suharsimi Arikunto, 2010: 283)

b. Rata-rata (*Mean*)

$$X = \frac{\sum Xi}{N}$$

Keterangan.

X: Rata-Rata atau Mean yang diharapkan

$\sum Xi$ : Jumlah nilai semua peserta didik

N: Jumlah peserta didik

(Suharsimi Arikunto, 2010: 284)

Data kuantitatif tersebut dapat ditafsirkan dengan kalimat yang bersifat kualitatif. Hasil data di atas dapat dianalisis dengan pedoman sebagai berikut.

Table 6. Kriteria rata-rata motivasi

Prosentase	Kriteria
>80%	Sangat Tinggi
61-80%	Tinggi
41-60%	Sedang
21-40%	Rendah
<20%	Sangat Rendah

### Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah meningkatnya motivasi siswa dalam pembelajaran sejarah menggunakan model Team Games Tournamen. Penelitian dikatakan berhasil jika skor rata-rata motivasi belajar siswa mencapai  $\geq 75\%$  setelah diberikan tindakan. Hal ini mengacu pada nilai KKM mata pelajaran sejarah SMK Negeri 1 Godean. Indikator keberhasilan motivasi berpengaruh terhadap pembelajaran, prestasi, tingginya perhatian, dan konsentrasi.

### PEMBAHASAN

Hasil penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* yang dilakukan pada siklus I, II dan III menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa

kelas X Pemasaran 1 dalam mata pelajaran sejarah. Pada pelaksanaan model pembelajaran *Team Games Tournament* setiap siswa diminta untuk mewakili kelompoknya dan menjawab pertanyaan dengan yang diberikan dan siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar akan diberikan poin untuk menambah poin yang dimiliki oleh kelompoknya. Melalui model pembelajaran ini siswa dituntut untuk percaya diri dan berani mengutarakan pendapat atau jawabannya, model pembelajaran *Team Games Tournament* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dimana terdapat permainan dan persaingan atau kompetisi yang menjadikan siswa menjadi lebih senang, tidak cepat bosan dan memiliki keinginan yang tinggi untuk menang.

Pada saat tindakan Pra siklus, peneliti bertindak sebagai observer, peneliti mengikuti kegiatan pembelajaran kelas X Pemasaran 1 yang diajar oleh guru sejarah dan belum menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Pada akhir pembelajaran, peneliti menyebarkan angket motivasi belajar siswa. Hasil angket motivasi belajar siswa pada tindakan pra siklus menunjukkan prosentase sebesar 58,92%, menurut Suharsimi Arikunto hasil tersebut termasuk dalam kategori sedang. Hasil ini diperoleh dari pengisian lembar angket

motivasi belajar siswa yang dilakukan oleh siswa kelas X Pemasaran 1 SMK Negeri 1 Godean. Hasil tersebut dapat dikatakan konsisten dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti.

Hasil pengamatan juga menunjukkan hasil yang konsisten dari hasil angket motivasi belajar siswa. Hasil pengamatan peneliti di kelas X Pemasaran 1 menunjukkan prosentase sebesar 54,54%, hal tersebut termasuk dalam kategori sedang menurut Suharsimi Arikunto. Dalam hasil pengamatan siswa cenderung pasif saat pembelajaran sejarah, masih ada siswa yang tidur di dalam kelas, masih ada siswa yang diam-diam bermain *Handphone* dan tidak serius dalam mengikuti pelajaran yang diberikan. Salah satu faktor penyebab rendahnya motivasi belajar siswa yaitu model yang diberikan kurang menyenangkan dan pada saat pembelajaran masih terpusat pada guru sehingga siswa menjadi cepat bosan dalam pembelajaran.

Pada siklus I digunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* tanpa tambahan perlakuan lainnya. Guru mata pelajaran sejarah berperan sebagai observer dan peneliti sebagai pelaksana tindakan, hal ini sesuai dengan kesepakatan awal dari guru dan peneliti. Secara umum pelaksanaan siklus I dengan penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* berjalan dengan lancar



dan sudah sesuai dengan yang direncanakan, meskipun pada refleksi masih terdapat beberapa kendala. Hasil prosentase observasi motivasi belajar siswa pada siklus I terdapat peningkatan dan sudah masuk dalam katogeri tinggi menurut Suharsimi Arikunto dengan prosentase 63%, hasil tersebut didapat melalui observasi yang dilakukan oleh kolaborator pada sata pembelajaran berlangsung. Sedangkan hasil angket motivasi belajar siswa pada silus I juga termasuk dalam kategori tinggi menurut Suharsimi Arikunto dengan prosentase sebesar 66,54%, namun belum mencapai indicator keberhasilan yaitu sebesar 75%.

Pada siklus I penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* memberikan dampak yang positif. Hal ini dibuktikan dengan sikap siswa yang senang dalam mengikuti pelajaran dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Dalam penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* terdapat adanya tournament atau kompetisi yang dilakukan oleh anggota kelompok yang bersaing dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru sehingga siswa menjadi lebih termotivasi dalam belajar karena siswa ingin menjadi yang terbaik. Hal ini sesuai dengan teori menurut Sardiman mengenai cara meningkatkan motivasi salah satu caranya yaitu adanya persaingan atau kompetisi. Model

pembelajaran *Team Games Tournament* juga terdapat permainan yang dilakukan oleh kapten tim, dalam permainan ini menciptakan kondisi lingkungan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan teori menurut Dimiyati dan Mudjjiono mengenai cara meningkatkan motivasi salah satu caranya yaitu lingkungan yang menyenangkan. Hasil peningkatan motivasi belajar siswa pada siklus I terjadi karena adanya persaingan atau kompetisi yang terjadi pada saat pembelajaran, adanya tujuan yang ingin dicapai yaitu memenangkan kompetisi dan adanya kondisi lingkungan yang menyenangkan yang dilakukan dengan permainan.

Pada siklus II penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dikombinasikan dengan media berupa video dan permainan ular tangga. Pelaksanaan siklus II telah menunjukkan peningkatan dari siklus I. Secara umum pelaksanaan siklus II dengan penggunaan model pembelajaran *Team Gmaes Tournament* dengan video dan ular tangga berjalan dengan lancar dan sudah sesuai dengan yang direncanakan, meskipun pada refleksi masih terdapat beberapa kendala. Hasil prosentase observasi motivasi belajar siswa pada siklus II terdapat peningkatan dan sudah masuk dalam kategori tinggi menurut

Suharsimi Arikunto dengan prosentase 72%, hasil tersebut didapat melalui observasi yang dilakukan oleh kolaborator pada saat pembelajaran berlangsung. Sedangkan hasil angket motivasi belajar siswa pada silus II juga termasuk dalam kategori tinggi menurut Suharsimi Arikunto dengan prosentase sebesar 72,62%, namun belum mencapai indikator keberhasilan yaitu sebesar 75%.

Pada siklus II penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* diterapkan dengan penambahan perlakuan berupa Video dan permainan ular tangga. Penambahan video bertujuan untuk efektifitas waktu dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan. Hal ini dibuktikan dengan siswa yang lebih senang saat pelajaran dan lebih mudah memahami materi yang diberikan. Penambahan perlakuan berupa pemberian video menjadikan siswa lebih tertarik dikarenakan penyajian materi yang menarik dan mudah dipahami. Penambahan perlakuan permainan ular tangga bertujuan untuk menjadikan suasana pembelajaran lebih menyenangkan karena siswa yang berhasil menjawab permainan dengan benar akan menjalankan bidaknya agar terlebih dahulu mencapai garis finish dan permainan lebih menyenangkan saat ada kelompok yang bidaknya turun karena berada di kolom yang bergambar ular. Hal ini sesuai

dengan teori menurut Dimiyati dan Mudjiono mengenai cara meningkatkan motivasi salah satu caranya yaitu lingkungan yang menyenangkan. Adanya penambahan video dan permainan ular tangga menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pada siklus III penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dikombinasikan dengan media berupa video, permainan ular tangga dan *reward*. Pelaksanaan siklus III telah menunjukkan peningkatan dari siklus II. Secara umum pelaksanaan siklus II dengan penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan video, ular tangga dan *reward* berjalan dengan lancar dan sudah sesuai dengan yang direncanakan. Hasil prosentase observasi motivasi belajar siswa pada siklus III terdapat peningkatan dan sudah masuk dalam kategori sangat tinggi menurut Suharsimi Arikunto dengan prosentase 81,8%, hasil tersebut didapat melalui observasi yang dilakukan oleh kolaborator pada saat pembelajaran berlangsung. Sedangkan hasil angket motivasi belajar siswa pada silus III juga termasuk dalam kategori tinggi menurut Suharsimi Arikunto dengan prosentase sebesar 80,09%. Dengan hasil tersebut penelitian dihentikan karena motivasi belajar sejarah

siswa sudah mengalami peningkatan dengan signifikan dan peneliti sudah merasa puas.

Pada siklus III, model pembelajaran *Team Games Tournament* yang dikombinasikan dengan video dan permainan ular tangga diberikan penambahan perlakuan berupa pemberian *Reward*. Pemberian *Reward* dimaksudkan agar siswa lebih bersemangat dan menambah antusias siswa pada saat pembelajaran, selain itu pemberian *Reward* juga menjadikan persaingan atau kompetisi semakin ketat dan meningkatkan antusias siswa. Hal ini dibuktikan dengan siswa lebih antusias, lebih semangat dalam belajar dan lebih semangat dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Setiap individu berusaha dengan keras agar dapat memenangkan kompetisi agar dapat mendapatkan *reward*. Hal ini sesuai dengan teori menurut Sardiman mengenai cara meningkatkan motivasi salah satu caranya yaitu adanya hadiah atau *Reward*. Dengan demikian pemberian *reward* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar siswa mata pelajaran sejarah melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada siklus I berdasarkan hasil angket mengalami peningkatan yang paling tinggi yaitu sebesar 7,62% hal ini dikarenakan pada penerapan Model Pembelajaran *Team*

*Games Tournament* terdapat sebuah kompetisi dan permainan yang menjadikan siswa akan belajar lebih giat agar dapat memenangkan kompetisi dan menjadikan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, selain itu juga model pembelajaran *Team Games Tournament* berpusat pada siswa itu sendiri sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat lebih tinggi dan pembelajaran tidak membosankan.

Dengan demikian model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran sejarah perlu dikombinasikan dengan media video, permainan ular tangga dan pemberian *Reward*. Dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* yang dikombinasikan dengan video, permainan ular tangga dan *reward* terdapat pembelajaran yang berisikan kompetisi, permainan, memiliki tujuan yang akan dicapai dan menjadikan lingkungan yang menyenangkan sehingga motivasi belajar siswa akan meningkat dengan optimal.

#### **Kelebihan Model Pembelajaran *Team Games Tournament***

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti terdapat kelebihan dalam penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di kelas X Pemasaran 1 SMK Negeri 1 Godean Sleman sebagai berikut.

- a. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada siswa.
- b. Siswa bersemangat dan tidak bosan saat pembelajaran karena adanya permainan dan turnamen yang memperubtkan *reward* dalam model TGT.
- c. Melalui diskusi kelompok dan pemberian media siswa lebih memahami materi yang disampaikan dalam pembelajaran.
- d. Dengan anggota kelompok yang ditentukan oleh guru dan dipilih secara heterogen siswa dapat saling menghargai satu sama lain.
- e. Siswa aktif berpartisipasi dalam pembelajaran sejarah karena dalam model pembelajaran TGT pembelajaranberpusat terhadap siswa disamping itu juga terdapat turnamen semua siswa memperoleh kesempatan untuk bermain.
- f. Siswa lebih giat dalam memahami materi pelajaran sejarah agar dapat memberikan poin yang maksimal untuk kelompoknya. Dengan demikian siswa akan lebih memahai materi yang diberikan
- g. Siswa berani dan percaya diri dalam memberikan atau mengemukakan pendapat atau jawabannya.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut ini.

1. Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas X Pemasaran 1 SMK Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2017/2018. Peningkatan motivasi tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan motivasi dalam setiap siklus yang diperoleh melalui hasil angket yang diisi oleh siswa dan lembar observasi yang diisi oleh observer. Pada Pra Siklus sebelum diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournament* didapatkan prosentase angket motivasi belajar siswa 58,92% dan hasil observasi motivasi siswa 50%. Pada siklus I dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* didapatkan hasil prosentase angket motivasi belajar siswa 66,54% dan hasil prosentase observasi motivasi siswa 63%. Pada siklus II penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan penambahan media video dan permainan ular

tangga, memberikan peraturan yang ketat pada saat permainan dan menjelaskan langkah-langkah permainan dengan rinci, didapatkan hasil prosentase angket motivasi belajar siswa 72,62% dan hasil prosentase observasi motivasi siswa 72%. Hasil angket meningkat 6,08% dan hasil observasi meningkat 9% dari siklus sebelumnya. Pada siklus III penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan penambahan media video, permainan ular tangga dan *reward*, didapatkan hasil prosentase angket motivasi belajar siswa 80,09% dan hasil prosentase observasi motivasi siswa 81,8%. Hasil angket meningkat 7,47% dan hasil observasi meningkat 9,8% dari siklus sebelumnya. Dengan demikian model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran sejarah perlu dikombinasikan dengan media video, permainan ular tangga dan pemberian *Reward*. Dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* yang dikombinasikan dengan video, permainan ular tangga dan *reward* terdapat pembelajaran yang berisikan kompetisi, permainan, memiliki tujuan yang akan dicapai dan menjadikan lingkungan yang menyenangkan

sehingga motivasi belajar siswa meningkat dengan optimal.

2. Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa kelebihan, yaitu suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada siswa, siswa bersemangat dan tidak bosan saat pembelajaran karena adanya permainan dan turnamen yang memperutkan *reward* dalam model TGT, Siswa berani dan percaya diri dalam memberikan atau mengemukakan pendapat atau jawabannya.
3. Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam pelaksanaannya terdapat beberapa kendala yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament* belum pernah diterapkan di kelas X Pemasaran 1 SMK Negeri 1 Godean sehingga kurang maksimal pada siklus awal penelitian, siswa belum terbiasa untuk belajar mandiri dan masih perlu dituntun dalam pembelajaran sejarah.

#### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut.

1. Peneliti menyarankan kepada guru untuk dapat menggunakan atau mengembangkan model pembelajaran *Team Games Tournament* sebagai

salah satu alternatif pembelajaran sejarah karena dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* siswa tidak cepat bosan, siswa menjadi lebih aktif dan siswa menjadi lebih percaya diri sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa. Model pembelajaran *Team Games Tournament* perlu dikombinasikan dengan media video, permainan ular tangga dan *Reward* agar hasil yang didapatkan lebih optimal.

2. Peneliti menyarankan sebaiknya siswa selalu aktif dan semangat dalam setiap pelajaran meskipun hal berada di jam pelajaran terakhir agar bisa

mendapatkan prestasi yang baik dan bisa mencapai cita-cita yang diharapkan. siswa sebaiknya sadar bahwa semua pelajaran yang diberikan itu penting dan berguna untuk masa depan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Hanzah B. Uno. 2011. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Leo Agung, Sri Wahyuni. 2013. *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Wiriantomaja, Rochiali. 2007. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Yogyakarta, 23 Juli 2018

Pembimbing

M. Nur Rokhman, M. Pd.  
NIP. 19660822 199203 1 002

Menyetujui  
Reviewer

Dr. Aman, M. Pd.  
NIP. 19741025 200312 1 00 1

