

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X IIS 3 DI SMA N 1 PLERET KABUPATEN BANTUL YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2017/2018

THE IMPLEMENTATION OF THE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) LEARNING MODEL IN HISTORY LEARNING TO IMPROVE THE LEARNING MOTIVATION OF THE STUDENTS OF GRADE X OF SOCIAL SCIENCES 3 OF SMAN 1 PLERET, BANTUL REGENCY, YOGYAKARTA, IN THE 2017/2018 ACADEMIC YEAR

Oleh: Zulfa Kurniasari dan M. Nur Rokhman, M.Pd, UNY

Zulfakurniasari24@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana upaya meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas X IIS 3 SMAN 1 Pleret Kabupaten Bantul Yogyakarta tahun ajaran 2017/2018 melalui penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Data dari penelitian ini diperoleh dari angket, observasi, dokumentasi, dan wawancara. Validitas data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode. Sedangkan analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan Implementasi TGT dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas X IIS 3 SMA N 1 Pleret Kabupaten Bantul Yogyakarta tahun ajaran 2017/2018. Hal tersebut ditunjukkan hasil angket motivasi belajar siswa pada siklus I sebesar 70,61% meningkat 7,57% dari Pra Siklus sebesar 63,04%. Pada siklus II penerapan TGT ditambah dengan video dan *reward* hasil angket motivasi belajar siswa sebesar 73,15% meningkat 2,54% dari siklus I. Dengan demikian untuk lebih meningkatkan motivasi belajar siswa implementasi model pembelajaran TGT perlu ditambahkan dengan video dan *reward*.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), motivasi belajar, SMA N 1 Pleret

ABSTRACT

This study aimed to find out efforts to improve the history learning motivation of the students of Grade X of Social Sciences 3 of SMAN 1 Pleret, Bantul Regency, Yogyakarta in the 2017/2018 academic year through the application of the teams games tournament (TGT) learning model. This was a classroom action research (CAR) study using Kemmis and McTaggart's model conducted in 2 cycles. Each cycle consisted of planning, action, observation, and reflection. The data were collected through questionnaires, observations, documentation, and interviews. The data trustworthiness was enhanced by source and method triangulations. The data were analyzed using qualitative and quantitative data analysis techniques.

The results showed that the implementation of TGT was capable of improving the history learning motivation of the students of Social Sciences 3 students of SMAN 1 Pleret, Bantul Regency, Yogyakarta, in the 2017/2018 academic year. This was shown by the result of the questionnaire on students' learning motivation in Cycle I, which was 70.61%, improving by 7.57% from the pre-cycle to 63.04%. In Cycle II the application of TGT was combined with videos and rewards. The result of the questionnaire on students' learning motivation was 73.15%, improving by 2.54% from that in Cycle I. Thus, to improve students' learning motivation the implementation of the TGT learning model needed to be combined with videos and rewards.

Keywords: *Teams Games Tournament* (TGT), learning motivation, Public Senior High School 1 of Pleret

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses sepanjang hayat dan upaya perwujudan pembentukan diri secara utuh dalam arti pengembangan segenap potensi dalam pemenuhan semua komitmen manusia sebagai individu, sebagai makhluk sosial, dan sebagai makhluk Tuhan (Dwi Siswoyo, 2013: 49).

Dikatakan oleh para ahli sejarah di Amerika Serikat dalam penelitiannya, bahwa di Amerika Serikat, siswa mengalami kemunduran perhatiannya terhadap pelajaran sejarah. Mereka hanya mengetahui peristiwa-peristiwa penting seperti *Declaration of Independence*. Sedangkan peristiwa-peristiwa lain hanya sedikit diketahui. Di Indonesia juga terjadi hal seperti itu, pada umumnya para peserta didik di Indonesia kurang tertarik terhadap pelajaran sejarah (Krasnow dalam Soewarso, 2000: 11). Rendahnya motivasi belajar terkait erat dengan kesadaran peserta didik tentang Sejarah yang belum sepenuhnya dimiliki. Sejarah masih dianggap sebagai bahan hafalan dan nostalgia masa lampau. (Hamid, 2014: 45).

Pembelajaran sejarah yang baik adalah pembelajaran yang mampu menumbuhkan kemampuan siswa melakukan konstruksi kondisi masa kini kemudian mengaitkan dengan masa lalu. Namun, motivasi siswa dalam mempelajari sejarah dianggap masih kurang dapat

dilihat dari hasil belajar sejarah yang belum optimal. Hal tersebut dapat disebabkan oleh berbagai faktor. Salah satu diantaranya, guru masih dominan menggunakan metode pembelajaran konvensional yang membuat pelajaran sejarah membosankan bagi siswa (Subakti, 2010: 3).

Menurut Soewarso (2000: 11) kurangnya motivasi para peserta didik dalam mempelajari sejarah dipengaruhi oleh beberapa faktor yang melatar belaknginya seperti adanya anggapan bahwa pelajaran matematika dan ilmu pengetahuan alam lebih penting daripada pelajaran ilmu pengetahuan sosial termasuk sejarah, faktor selanjutnya ialah pada guru jarang mengajak siswanya belajar sejarah di luar kelas seperti berkunjung ke tempat peristiwa sejarah, ke museum dan lain-lain sehingga mereka tidak memahami bukti-bukti nyata sebuah peristiwa sejarah.

Selain kedua faktor tersebut terdapat faktor lain yang mempengaruhi kurangnya motivasi siswa dalam belajar sejarah karena pada umumnya guru-guru sejarah belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dalam menyampaikan pelajaran sejarah maka perhatian peserta didik juga kurang terhadap pelajaran sejarah. Masih banyaknya guru yang dominan menggunakan metode pembelajaran konvensional dan belum menggunakan

berbagai macam variasi metode dalam mengajar membuat siswa kurang termotivasi untuk belajar sejarah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti saat melaksanakan Praktek lapangan terbimbing (PLT) di kelas X IIS 3 pada saat pembelajaran sejarah banyak siswa yang kurang memperhatikan pelajaran, mengobrol dengan teman, bermain telepon genggam, dan ada siswa yang tidur pada saat jam pelajaran, proses pembelajaran sejarah yang masih dominan menggunakan metode konvensional menjadikan siswa kurang termotivasi untuk belajar sejarah terutama pada jam pelajaran di siang hari. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan kepada siswa kelas X IIS 3 dan guru, siswa menganggap pelajaran sejarah membosankan karena materinya banyak dan pembelajarannya kurang menyenangkan ditambah lagi dengan jam pelajaran sejarah yang dilakukan pada siang hari dimana siswa sudah mulai lelah sehingga siswa kurang berkonsentrasi dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Guru mata pelajaran sejarah menuturkan bahwa kelas X IIS 3 merupakan kelas yang ramai, motivasi belajarnya kurang karena siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Kurangnya motivasi belajar siswa menjadikan siswa kurang memperhatikan

apa yang disampaikan oleh guru saat mengajar, suasana kelas kurang kondusif, banyak siswa yang ramai dan asyik mengobrol saat pembelajaran sejarah berlangsung, ada beberapa siswa yang bermain telepon genggam, ada siswa yang menginginkan cepat pulang, serta ada pula siswa yang tidur di kelas pada saat pembelajaran berlangsung. Dari beberapa masalah tersebut, peneliti menilai siswa kelas X IIS 3 menunjukkan motivasi belajar sejarah di kelas X IIS 3 masih belum optimal.

Situasi dalam pembelajaran sejarah yang dengan demikian perlu diperbaharui sebagai upaya untuk membangkitkan motivasi peserta didik dalam mempelajari sejarah. Cara yang dapat ditempuh antara lain melalui penggunaan berbagai variasi dalam pembelajaran. Apabila seorang guru hanya menggunakan satu model saja dan dilaksanakan terus-menerus maka peserta didik kurang termotivasi untuk belajar sejarah. Oleh karena itu penting bagi seorang guru sejarah untuk menerapkan berbagai variasi dalam model pembelajaran sejarah.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam mata pelajaran sejarah ialah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan memotivasi peserta didik untuk belajar dengan suasana

yang menyenangkan. Proses pembelajaran dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterampilan belajar (Komalasari, 2010: 67). Menurut Yatim Riyanto (2012: 270) fungsi turnamen dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan model TGT ini untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa. Sehingga semua itu akan menjadikan motivasi belajar siswa meningkat terhadap mata pelajaran sejarah.

Pembelajaran dengan menggunakan model *game* didesain agar siswa mengikuti permainan yang disajikan dengan menarik dan menantang agar siswa mampu menyelesaikan permainan tersebut (Deni Darmawan, 2013: 194). Penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran sejarah mampu untuk meningkatkan motivasi siswa. Untuk itulah diajukan judul penelitian implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran sejarah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X IIS 3 di SMA N 1 Pleret Kabupaten Bantul Yogyakarta tahun ajaran 2017/2018.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Kemmis dan Mc Taggart dalam Daryanto (2014: 3) PTK adalah suatu bentuk refleksi diri kolektif yang dilakukan oleh peserta-pesertanya dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran dan praktik sosial. PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran di kelas, sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Masalah dalam PTK berasal dari permasalahan nyata dan aktual yang terjadi di dalam kelas. Oleh karena itu dalam penelitian ini perlu dilakukan dengan implementasi model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMA N 1 Pleret Kabupaten Bantul Yogyakarta.

Tahap Penelitian Tindakan Kelas

1. Perencanaan

Tahap perencanaan meliputi persiapan RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran) sesuai dengan kurikulum yang digunakan di SMA N 1 Pleret, Bantul yaitu kurikulum 2013. Selain itu peneliti juga menyiapkan materi, media pembelajaran yang akan digunakana pada saat pembelajaran sejarah, serta segala instrumen penelitian seperti angket motivasi belajar siswa, lembar

observasi untuk guru dan observer, lembar observasi metode, dan lembar wawancara untuk guru dan siswa.

2. Pelaksanaan

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

3. Pengamatan/ Observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti melakukan observasi dengan menggunakan pedoman observasi untuk mengumpulkan data kegiatan pembelajaran siswa. Aspek yang dinilai dalam observasi tersebut antara lain adalah partisipasi siswa dalam pembelajaran, keseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran, serta pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

4. Refleksi

Refleksi diperoleh setelah peneliti selesai melakukan penelitian pada siklus I, dengan adanya hambatan-hambatan yang ditemukan dalam pelaksanaan siklus I membuat peneliti berusaha memperbaikinya pada pelaksanaan siklus II, ini sebagai tindak lanjut untuk memperbaiki kekurangan prosedur yang telah dilakukan sebelumnya.

Waktu dan Lokasi Penelitian

penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2018. Lokasi penelitian berada di SMA N 1 Pleret, Bantul, Yogyakarta.

Subjek Penelitian

Subyek penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas X IIS 3 SMA N 1 Pleret, Bantul, Yogyakarta. Dengan jumlah siswa sebanyak 21 siswa yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti melakukan observasi dengan menggunakan pedoman observasi untuk mengumpulkan data kegiatan pembelajaran siswa. Aspek yang dinilai dalam observasi tersebut antara lain adalah partisipasi siswa dalam pembelajaran, keseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran, serta pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Observer dalam penelitian ini ialah Bapak Drs. Basuki serta dibantu oleh 2 mahasiswa yaitu Wisnu Mustofa dan Anik Nur Laili.

2. Wawancara

Wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang, melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dari seorang lainnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan berdasarkan tujuan tertentu

Dalam kegiatan wawancara ini dilakukan oleh peneliti dengan narasumber guru mata pelajaran sejarah serta siswa kelas X IIS 3 SMA N 1 Pleret Kabupaten Bantul, Yogyakarta.

3. Angket

Angket merupakan instrumen yang sudah banyak dikenal oleh masyarakat dan praktis digunakan oleh penilaian atau peneliti untuk mengumpulkan data (Arikunto, 2011: 168). Setelah penerapan model TGT (*Teams Games Tournament*), selanjutnya angket digunakan untuk mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan motivasi belajar sejarah yang diperoleh dari kelas X IIS 3 di SMA N 1 Pleret Kabupaten Bantul Yogyakarta.

4. Dokumentasi

Menurut Sukardi dalam Danu Eko Agustinova (2012: 48) dokumen merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada pada responden atau tempat, dimana responden bertempat tinggal. Data-data yang akan dikumpulkan melalui metode ini adalah nilai mata pelajaran sejarah untuk melihat hasil belajar siswa, foto kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT)

dan gambaran umum SMA Negeri 1 Pleret Kabupaten Bantul Yogyakarta.

Teknik Analisis Data

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

1. Analisis Data Kualitatif

Teknik Kualitatif dalam penelitian ini menggunakan model analisis Miles dan Huberman, yang terdapat tiga tahapan analisis (Agustinova, 2015: 78) yaitu tahap reduksi data, tahap penyajian data dan tahap penarikan kesimpulan.

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. Mean (Rata-rata)

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

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.

Tabel 1. Kriteria rata-rata motivasi

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

Sumber: Suharsimi Arikunto (2010: 284)

Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dilakukan menggunakan model *Teams Games*

Tournament (TGT) untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran sejarah. Penelitian dikatakan berhasil dalam proses pembelajaran apabila hasil angket dan observasi motivasi belajar mencapai ≥ 66 sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal sekolah di SMA N 1 Pleret Kabupaten Bantul Yogyakarta.

PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah di kelas X IIS 3 SMA N 1 Pleret, Bantul Yogyakarta tahun Aaaran 2017/2018. Selain untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui kelebihan dari model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) saat diimplementasikan dalam pembelajaran sejarah.

Hasil penelitian ini merupakan analisis data yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Data yang dipergunakan dalam penelitian ini didapat dari hasil angket motivasi belajar siswa, observasi, serta wawancara terhadap guru dan siswa yang dilaksanakan pada setiap siklus.

Awalnya peneliti melakukan observasi pembelajaran di kelas sebelum memulai siklus. Peneliti membagikan

angket motivasi belajar kepada siswa. Dari hasil angket tersebut diperoleh hasil sebesar 63,04% dan hasil observasi sebesar 64,00%. Selanjutnya dilakukan penelitian siklus I dengan menerapkan model TGT (*Teams Games Tournament*). Model pembelajaran TGT pada siklus I dilaksanakan hanya sesuai model TGT dalam pembelajaran. Pada awal pembelajaran peneliti menerangkan materi terlebih dahulu, setelah peneliti selesai menjelaskan materi pembelajaran, kemudian peneliti menjelaskan tentang model pembelajaran TGT dan langkah-langkah permainannya. Selanjutnya dibentuk kelompok yang terdiri dari 4 orang anggota. Penelitian siklus I dengan menerapkan model TGT, komponen dalam TGT merupakan permainan dimana masing-masing tim akan berkompetisi untuk memperoleh point atau angka bagi kelompoknya. Pemberian angka dan juga kompetisi dalam model TGT ini merupakan cara meningkatkan motivasi sesuai dengan teori menurut Sardiman. Dari hasil angket motivasi pada siklus I diperoleh hasil sebesar 70,61% yang artinya naik 7,57% dibandingkan dengan hasil angket motivasi belajar pra siklus. Sementara itu data hasil observasi diperoleh sebesar 68,00% atau naik sebesar 4,00% dari hasil saat pra siklus. Data angket motivasi belajar telah melampaui indikator keberhasilan >66%.

Penelitian pada siklus I berjalan dengan lancar meskipun terdapat sedikit permasalahan. Permasalahan tersebut kemudian menjadi refleksi sebelum memulai siklus II, agar pelaksanaan siklus II menjadi lebih baik dibandingkan siklus I. pada siklus I penerapan model TGT (*Teams Games Tournament*) dalam pembelajaran berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa dengan hasil angket sebesar 70,61%.

Penelitian pada siklus II masih menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan penambahan media belajar berupa video yang memuat materi pembelajaran serta pemberian *reward* kepada kelompok. Dengan ditambahkan video dalam penyampaian materi siswa dapat lebih mudah untuk memahami materi pelajaran, selain video peneliti juga memberikan *reward* berupa point atau angka kepada siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar sehingga siswa lebih bersemangat dalam menjawab pertanyaan. Hal ini sesuai dengan teori menurut Sardiman mengenai cara untuk meningkatkan motivasi belajar yaitu dengan pemberian angka dan pemberian hadiah/*reward*. selain pemberian *reward* cara lain untuk meningkatkan motivasi belajar berdasarkan teori menurut Sardiman yaitu kompetisi, dalam model pembelajarann TGT (*Teams Games Tournament*) siswa akan berkompetisi

dengan siswa lain untuk menambah point bagi timnya, dengan adanya kompetisi ini siswa akan bersaing secara sehat untuk berusaha menjawab pertanyaan dengan benar, jika ada siswa yang belum dapat menjawab dengan benar maka siswa dari tim lain akan berusaha menjawab dengan benar dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan karena siswa antusias dalam menjawab. Hal ini sesuai dengan teori menurut Hamalik tentang faktor yang mempengaruhi siswa yaitu suasana kelas yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Hasil yang diperoleh dalam siklus II ini mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I yaitu diperoleh hasil angket motivasi belajar sebesar 73,15% sedangkan presentasi hasil observasi sebesar 76,00%. Atau meningkat sebesar 2,54% pada angket motivasi dan meningkat sebesar 8,00% pada observasi. Dengan demikian siklus II juga telah melampaui indikator keberhasilan sebesar >66%. Peningkatan motivasi belajar pada siklus II ini dikarenakan penambahan media video materi pembelajaran serta pemberian reward kepada siswa.

Secara umum siklus II berjalan lebih baik dibandingkan dengan siklus I. karena siswa lebih bersemangat dalam belajar sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar sejarah siswa meningkat. Hal ini ditunjukkan dengan hasil angket

motivasi belajar sejarah sebesar 73,15%. Dari penjelasan di atas pelaksanaan penelitian ini berjalan dengan baik pada siklus I dan pada siklus II serta telah mencapai indikator keberhasilan >66% dan mengalami kenaikan dalam hasil angket motivasi belajar sebesar 2,54% serta observasi sebesar 8,00%. Dengan demikian penelitian ini dihentikan pada siklus II dikarenakan telah melampaui indikator keberhasilan dan keterbatasan waktu yang diberikan oleh guru kepada peneliti.

Penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada siklus II mengalami perbaikan dibanding siklus I berdasarkan refleksi pada siklus I, pada siklus II pemberian materi pembelajaran ditambah dengan video materi pembelajaran, selain itu pada saat permainan berlangsung siswa dilarang untuk membuka buku catatan, buku LKS, buku paket maupun telepon genggam dan menyimpan semua sumber belajar tersebut sehingga siswa harus menjawab pertanyaan dengan mandiri dan tidak boleh dibantu oleh teman lainnya selain itu pada siklus II ini dilakukan penambahan *reward* berupa penambahan point yang akan digunakan sebagai penambah nilai mata pelajaran sejarah. Perbaikan pada siklus II ini bertujuan agar pembelajaran dengan menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) ini membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik dan

menyenangkan bagi siswa untuk belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada siklus II ini mengalami peningkatan motivasi belajar sejarah siswa yang ditunjukkan dalam sikap siswa dalam belajar lebih memperhatikan pada saat pemberian materi baik diberikan oleh peneliti maupun saat melihat video tentang materi pembelajaran, berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Solomon dan Clark dalam Ishak (2013: 91), penggunaan video dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena dengan adanya penambahan video ini pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Saat permainan berlangsung terlihat pula peningkatan motivasi siswa, dimana siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Pada saat menjawab pertanyaan dalam permainan, siswa bersemangat dalam menjawab pertanyaan dengan rasa percaya diri. Pada Siklus II ini terdapat kombinasi antara permainan dan kompetisi dan pemberian angka dan hadiah/*reward* yang merupakan cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Sardiman.

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yang ditambahkan dengan video materi pembelajaran serta penambahan *reward* dengan demikian menjadikan siswa lebih aktif dan

bersemangat dalam belajar, memupuk rasa percaya diri siswa, meningkatkan kepekaan, toleransi, tanggung jawab serta kerjasama antara anggota tim sehingga membuat pembelajaran sejarah lebih menarik dan menyenangkan. Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan penambahan video dan pemberian *reward* lebih mampu meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa.

Kelebihan Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, terdapat kelebihan dalam penenerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran sejarah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X IIS 3 di SMA N 1 Pleret kabupaten Bantul tahun ajaran 2017/2018 sebagai berikut.

1. Memupuk rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi karena siswa berani untuk maju ke depan kelas menjawab pertanyaan yang diberikan.
2. Pada saat pembelajaran menggunakan model TGT ini siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan mengemukakan pendapatnya.
3. Siswa lebih aktif dan bersemangat dalam belajar sejarah, karena penggunaan model

pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) ini menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan

4. Siswa menjadi mudah mempelajari materi sejarah karena dapat belajar sambil bermain
5. Meningkatkan kepekaan, toleransi, tanggung jawab serta kerjasama antara anggota tim.
6. Motivasi belajar siswa menjadi meningkat dilihat dari hasil observasi, angket motivasi belajar siswa serta wawancara terhadap siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

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

1. Implementasi TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas X IIS 3 SMA N 1 Pleret Kabupaten Bantul Yogyakarta tahun ajaran 2017/2018. Hal ini berdasarkan hasil angket motivasi belajar siswa pada siklus I sebesar 70,61% meningkat 7,57% dari hasil Pra Siklus yaitu sebesar 63,04%, sedangkan hasil observasi pada siklus I menunjukkan hasil sebesar 68% meningkat 4% dari hasil Pra Siklus yaitu sebesar 64,00%. Penerapan model TGT (*Teams Games*

Tournament) ditambahkan dengan video materi pembelajaran dan reward pada diklus II diperoleh hasil angket motivasi belajar sebesar 73,15% meningkat 2,54% dari hasil angket siklus I yaitu sebesar 70,61%, sedangkan hasil observasi pada siklus II menunjukkan hasil sebesar 76,00% meningkat 8,00% dibandingkan hasil observasi pada siklus I dengan hasil sebesar 68,00%. Dengan demikian untuk lebih meningkatkan motivasi belajar siswa implementasi model pembelajaran TGT perlu ditambahkan dengan video materi pembelajaran dan *reward*. Penelitian ini berakhir pada siklus II karena telah melampaui indikator keberhasilan dan keterbatasan waktu yang diberikan guru kepada peneliti.

2. Implementasi model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam pembelajaran sejarah memiliki beberapa kelebihan antara lain memupuk rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi karena siswa berani untuk maju ke depan kelas menjawab pertanyaan yang diberikan, Pada saat pembelajaran menggunakan model ini siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan mengemukakan pendapatnya, siswa lebih aktif dan bersemangat dalam belajar sejarah, karena penggunaan model pembelajaran

TGT (*Teams Games Tournament*) ini menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, siswa menjadi mudah mempelajari materi sejarah karena dapat belajar sambil bermain, meningkatkan kepekaan, toleransi, serta kerjasama antara anggota tim, motivasi belajar siswa menjadi meningkat dilihat dari hasil observasi, angket motivasi belajar siswa serta wawancara terhadap siswa.

3. Terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan penelitian ini . kondisi kelas menjadi tidak kondusif karena pada saat permainan berlangsung siswa banyak yang berbicara, tertawa, bertepuk tangan sehingga mengganggu kelas yang lainnya. Pada saat peneliti menjelaskan model pembelajaran TGT ini siswa kurang memperhatikan sehingga kurang paham terhadap model pembelajaran ini membuat siswa banyak yang bertanya sehingga peneliti harus menjelaskan secara perlahan-lahan dan berulang-ulang. Penggunaan waktu dalam penelitian ini cukup memakan banyak waktu karena peserta didik yang datang terlambat dan izin untuk sholat dan ke toilet sehingga peneliti harus sangat mengkondisikan waktu jam pelajaran yang tersedia agar dapat

menyelesaikan pembelajaran dengan tepat waktu.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan peneliti memberikan saran antara lain.

1. Bagi Sekolah

- a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi model pembelajaran sejarah maupun mata pelajaran lainnya.
- b. Sekolah mampu untuk menyediakan fasilitas bagi guru untuk menerapkan model-model pembelajaran

2. Bagi Guru

- a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi oleh guru dalam menerapkan model pembelajaran TGT (*teams games tournament*) agar siswa lebih termotivasi untuk belajar sejarah. Pembelajaran menggunakan model TGT ini yang ditambah dengan video materi pembelajaran serta *reward* mampu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

- b. Guru diharapkan lebih tegas dalam menegur siswa yang kurang memperhatikan pelajaran serta izin meninggalkan pelajaran

3. Bagi Siswa

- a. Siswa diharapkan lebih disiplin, lebih tekun, dan bersemangat dalam belajar
- b. Siswa diharapkan lebih memperhatikan pelajaran pada saat guru menyampaikan materi pembelajaran.
- c. Siswa diharapkan masuk kelas tepat pada waktunya serta mengurangi kebiasaan izin meninggalkan kelas.

DAFTAR PUSTAKA

Abd. Rahman Hamid. (2014). *Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.

Deni Darmawan. (2013). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Dwi Siswoyo. (2013). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Uny Press.

Ishak Abdullah dan Deni Darmawan. (2013). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sardiman A.M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Danu Eko Agustinova. (2015). *Memahami Metode Penelitian Kualitatif (Teori dan Praktik)*. Yogyakarta: UNY Press.

Soewarso. (2000). *Cara-cara Penyampaian Pendidikan Sejarah untuk Membangkitkan Minat Peserta Didik Mempelajari Sejarah Bangsa*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Suharsimi Arikunto. (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Yogyakarta, 24 Agustus 2018

Menyetujui,
Reviewer

Pembimbing

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

Dr. Aman, M.Pd
NIP. 19741015 200312 1 001

