

Improving Learning Motivation of Elementary School Students in Civics Lessons Through Cooperative Learning Models of Team Game Tournament Type

Afriza Anggita Devy¹, Galuh Rizqi Bachtiar²✉

Harlisa Azella Putri³, Kun Hisnan Hajron, M.Pd.⁴

¹ Pendidikan Guru Sekolah dasar, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

² Pendidikan Guru Sekolah dasar, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

³ Pendidikan Guru Sekolah dasar, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

⁴ Pendidikan Guru Sekolah dasar, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

bachtiear11@gmail.com



Abstract

The purpose of this study was to increase students' learning motivation in Pancasila subject matter PKN lessons by using the Cooperative Model Type Team Game Tournament. The research method used is Classroom Action Assessment (CAR) which consists of 3 cycles and each cycle consists of stages of planning, action, observation and reflection activities. Based on the implementation of the Team Game Tournament Model, to increase students' learning motivation, students get learning outcomes, namely Cycle I with an average of 59.4 because students are still not familiar with the TGT Model. The increase in the acquisition of learning outcomes occurs in Cycle II with an average of 68.6 because students have started interested in the TGT Model and enthusiastic about participating in learning. In Cycle III there was a significant increase with evidence of obtaining learning outcomes with an average of 88.7 because students were used to the fun TGT Model and significantly increased learning motivation. So it can be said that the application of the Team Game Tournament Model in PKN lessons on Pancasila material can increase student motivation and enthusiasm.

Keywords: *Motivation to learn; Team Game Tournament; Learning model*

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Dalam Pelajaran Pkn Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran PKN materi Pancasila dengan menggunakan Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament. Metode Penelitian yang digunakan adalah Penilaian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 3 siklus dan masing masing siklus memuat tahapan kegiatan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Berdasarkan penerapan Model Team Game Tournament ini untuk meningkatkan motivasi belajar siswa diperoleh hasil pembelajaran yaitu Siklus I dengan rata rata 59,4 karena siswa masih belum terbiasa dengan Model TGT, Peningkatan perolehan hasil pembelajaran terjadi pada Siklus II dengan rata rata 68,6 karena siswa sudah mulai tertarik dengan Model TGT dan mulai bersemangat mengikuti pembelajaran, Pada Siklus III mengalami peningkatan yang cukup signifikan dengan bukti perolehan hasil pembelajaran dengan rata rata 88,7 karena siswa sudah terbiasa dengan Model TGT yang menyenangkan dan motivasi belajar yang meningkat secara signifikan. Maka dapat disimpulkan dengan penerapan Model Team Game Tournament dalam pelajaran PKN materi Pancasila dapat meningkatkan motivasi belajar dan semangat siswa.

Kata kunci: Motivasi Belajar; Team Game Tournament; Model Pembelajaran

1. Pendahuluan

Pada hakikatnya motivasi memiliki arti yaitu suatu usaha yang memiliki tujuan untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku individu agar individu tersebut terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga dapat mencapai hasil dan tujuan yang diharapkan. Motivasi merupakan faktor pendorong maupun dorongan yang dapat memicu timbulnya rasa semangat dan juga mampu mengubah tingkah laku manusia atau individu untuk menuju hal yang lebih baik untuk dirinya sendiri. [1] (Widiasworo:2016) menyatakan motivasi adalah sebuah daya penggerak di dalam diri siswa untuk dapat belajar, dapat menjamin kelangsungan dari proses belajar mengajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan secara maksimal. Ciri-ciri peserta didik yang bermotivasi antara lain : (1) tekun dalam menghadapi tugas; (2) ulet dalam menghadapi kesulitan; (3) tidak mendorong dorongan dari luar untuk berprestasi; (4) ingin mendalami lebih jauh materi yang dipelajari; (5) selalu berusaha sebaik mungkin; (6) menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah; (7) senang dan rajin belajar, penuh semangat, dan tidak cepat bosan dengan tugas-tugas rutin; (8) dapat mempersoalkan pendapat-pendapatnya; (9) mengejar tujuan jangka panjang; (10) senang menemukan soal dan memecahkan soal.

Pembelajaran PKn di sekolah dasar merupakan sutau yang penting karena menjadi pondasi yang kokoh untuk membentuk karakter bangsa, menciptakan warga Negara yang cerdas dan bertanggung jawab untuk para siswa tersebut (Fatturohman, 2010: 8) [2]. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan suatu usaha untuk membekali siswa dengan kemampuan dan pengetahuan dasar yang berkenaan dengan hubungan antara warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara seperti mempunyai karakter yang bagus, bertanggung jawab dan berpartisipasi untuk negaranya. Tujuan yang akan siswa capai dalam mengikuti pembelajaran PKN di Sekolah Dasar yaitu siswa dapat menanamkan sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari hari yang didasarkan pada nilai nilai Pancasila baik bagi diri sendiri maupun bagi masyarakat.

Sehingga dari penjelasan diatas pentingnya peranan pembelajaran PKN diharapkan pembelajaran PKN menjadi pelajaran yang di anggap menyenangkan dan digemari oleh siswa namun apa yang diharapkan berbeda dengan kenyataan proses pembelajaran PKN yang terjadi dilapangan seperti siswa masih banyak yang bosan saat mengikuti pembelajaran PKN. Banyak siswa memiliki pemikiran bahwa pelajaran PKN merupakan pelajaran yang sulit yang perlu pemahaman yang cukup tinggi sehingga dengan pemikiran tersebut akan menyebabkan masalah masalah dalam proses belajar. Hal ini terjadi karena dalam memahami materi PKN masih belum tepat khususnya pada tahap pembelajaran berlangsung dan teknik mengajar yang masih monoton sehingga membuat proses pembelajaran berkurang dan tujuan pembelajaran tidak dapat dicapai oleh siswa karena pembelajaran tidak menghasilkan makna untuk siswa. Sehingga menurut [3] (Milan Rianto, 2007: 1) mengemukakan untuk meningkatkan pembelajaran yang efektif dan optimal guru harus memiliki metode, model dan strategi yang tepat guna mendukung suatu proses pembelajaran.

Motivasi belajar memiliki tujuan untuk membangkitkan dan memberikan arah dorongan yang menyebabkan individu melakukan belajar (Iriwanto: 1997) [4]. Namun kenyataannya berbagai penyebab masalah motivasi belajar kurang sangat beragam

dari siswa saat mengikuti pembelajaran maupun guru dalam mengelola pembelajaran seperti ; 1) Pembelajaran masih berpusat pada guru (teacher centered) dengan proses pembelajaran ini guru masih menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran berlangsung satu arah yang menyebabkan siswa merasa bosan. 2) Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran karena dari awal sudah tidak antusias mengikuti pembelajaran PKN. 3) Aktivitas belajar yang kurang menarik diberikan oleh guru sehingga kondisi siswa setiap jam pelajaran PKN cenderung merasa enggan mengikuti dan malas. 4) Keinginan siswa untuk belajar materi PKN kurang sehingga siswa tidak dapat mengambil makna suatu proses pembelajaran yang berlangsung. 5) Guru dalam memilih model pembelajaran tidak bervariasi padahal pemilihan model pembelajaran itu sangat penting karena menentukan berhasil atau tidaknya proses pembelajaran. Dari faktor faktor diatas bisa disimpulkan bahwa siswa tidak ada motivasi untuk mengikuti pembelajaran PKN karena guru dalam mengelola proses pembelajaran belum maksimal misalnya dalam pemilihan model pembelajaran masih kurang belum adanya inovasi yang menarik.

Hasil wawancara dan observasi di MI Ma'arif Sokorini terdapat permasalahan rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran terutama pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) adapun penyebab yang membuat siswa tidak ada motivasi untuk mengikuti pembelajaran antara lain : (1). Guru dalam mengajar hanya menggunakan metode ceramah, (2). Keinginan siswa untuk belajar materi PKN kurang. (3). Kemampuan siswa dalam berpikir kreatif kurang. (4). Guru dalam memilih model pembelajaran tidak bervariasi. (5). Guru kurang memanfaatkan media pembelajaran yang menarik. Dari faktor faktor diatas bisa disimpulkan bahwa siswa tidak ada motivasi untuk mengikuti pembelajaran PKN karena guru dalam mengelola proses pembelajaran belum maksimal misalnya dalam pemilihan model pembelajaran masih kurang belum adanya inovasi.

Mengacu pada permasalahan tersebut perlu dilakukan perubahan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa agar termotivasi untuk semangat mengikuti pembelajaran PKN. Dalam hal ini sangat diperlukan penggunaan model pembelajaran yang inovatif sehingga siswa dapat mengkonstruksi pengetahuan sendiri. Salah satu model yang cocok diterapkan dalam pelajaran PKN yaitu Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament model ini merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament memungkinkan siswa dapat belajar rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, dan persaingan sehat. [5] (Baharudin & Wahyuni: 2010) mengemukakan pembelajaran kooperatif adalah model dimana siswa belajar bersama, saling menyumbangkan pikiran dan bertanggung jawab terhadap pencapaian hasil belajar. [6] (Hamdani 2011:92) mengemukakan Team Game Tournament salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku ras yang berbeda. [7] (Slavin, 2008:13) mengemukakan Team Game Tournament adalah turnamen akademik dan menggunakan kuis kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai tim yang melakukan persaingan sehat.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Kelas I MI Ma'arif Sokorini Pada Mata Pelajaran PKN Materi Pancasila Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament.

2. Metode

Jenis penelitian yang dilakuakn di kelas I MI Ma'arif Sokorini Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan di dalam kelas menggunakan suatu tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas suatu proses belajar mengajar agar diperoleh hasil yang maksimal daripada sebelumnya. [8] (Suharsimi Arikunto, 2006) mengemukakan Penelitian tindakan Kelas (PTK) suatu pencermatan terhadap kegiatan prses belajar mengajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Penelitian ini merupakan PTK dengan tindakan berupa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* dalam pembelajaran PKN. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi pembelajaran PKN di MI Ma'arif Sokorini dan sebagai upaya mengatasi berbagai permasalahan tentang motivasi belajar. Tahapan penelitian yang dilakukan adalah persiapan dan pengumpulan data dengan teknik wawancara dan observasi untuk mengetahui permasalahan motivasi belajar siswa yang rendah di MI Ma'arif Sokorini pada mata pelajaran PKN materi Pancasila sehingga permasalahan tersebut dapat dipecahkan dengan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament*.

[8] (Suharsimi arikonto, 2016:26) mengemukakan subjek penelitian adalah benda, hal atau orang tempat data untuk variable penelitian dan yang dipermasalahankan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I MI Ma'arif Sokorini Kecamatan Muntilan, Kabupaten Magelang. Secara umum seluruh subjek penelitian pasti memiliki karakteristik yang berbeda antara satu dengan yang lain baik dari segi perhatian mengikuti pembelajaran, jenis kelamin, aktivitas dalam lingkungan sekolah, motivasi belajar. Dalam kegiatan belajar mengajar peranan motivasi yang baik sangat penting dan diperlukanyang dapat mengembangkan aktivitas siswa dan inisiatif, dapat mengarahkan memelihara ketekunana dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian yang dilakukan pada bulan juni 2021 di MI Ma'arif Sokorini kelas 1 dalam mata pelajaran PKN materi Pancasila dengan subjek penelitian 10 siswa. Pelaksanaan tindakan kelas dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dilakukan dengan 3 siklus. Siklus I dilakukan untuk memperbaiki atau meningkatkan motivasi belajar siswa melalui model *Team Game Tournament*. Siklus II digunakan sebagai perbaikan dari tahap siklus I untuk meningkatkan aspek aspek motivasi dengan model ini. Pada siklus III ini semua aspek mengalami peningkatan.

Siklus I

Pada siklus I kegiatan pembelajaran PKN dengan materi Pancasila mulai menerapkan model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dan menjelaskan kepada siswa tentang model TGT yang dapat menginovasikan proses pembelajaran. Dari tindakan siklus I ini diperoleh data pada tabel berikut.

Tabel 3.1 Nilai siswa mengikuti pembelajaran PKN pada siklus I

NO	NAMA	NILAI	KATEGORI
1	Subjek 1	65	Cukup
2	Subjek 2	50	Kurang

3	Subjek 3	55	Kurang
4	Subjek 4	60	Cukup
5	Subjek 5	62	Cukup
6	Subjek 6	52	Kurang
7	Subjek 7	50	Kurang
8	Subjek 8	70	Baik
9	Subjek 9	70	Baik
10	Subjek 10	60	Cukup

Pada **Tabel 3.1** menunjukkan hasil siswa mengikuti pembelajaran PKN materi Pancasila dengan menerapkan model Team Game Tournament. Pada siklus I ini dilakukan dengan tujuan untuk memulai memperbaiki peningkatan motivasi belajar dan menjelaskan tentang model TGT namun siswa belum menunjukkan partisipasi aktif yang baik dalam merespon penjelasan guru masih belum termotivasi untuk mengikuti pembelajaran PKN materi Pancasila adapun alasan siswa karena belum terbiasa dengan model pembelajaran Team Game Tournament. Melalui kegiatan pembelajaran ini diperoleh hasil penilaian yaitu nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 70 dengan rata rata 59,40.

Siklus II

Pada kegiatan siklus II pembelajaran PKN materi Pancasila dengan menggunakan model Team Game Tournament dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki serta meningkatkan aspek aspek motivasi yang kurang dalam pembelajaran siklus I. Dari tindakan siklus II diperoleh data pada tabel berikut.

Tabel 3.2 Nilai siswa mengikuti pembelajaran PKN pada siklus II

NO	NAMA	NILAI	KATEGORI
1	Subjek 1	69	Cukup
2	Subjek 2	60	Cukup
3	Subjek 3	70	Baik
4	Subjek 4	65	Cukup
5	Subjek 5	70	Baik
6	Subjek 6	69	Cukup
7	Subjek 7	65	Cukup
8	Subjek 8	76	Baik
9	Subjek 9	74	Baik
10	Subjek 10	68	Cukup

Pada **Tabel 3.2** menunjukkan hasil siswa dalam mengikuti pembelajaran PKN dengan materi Pancasila menggunakan model Team Game Tournament. Pada siklus II kegiatan pembelajaran sudah mulai menunjukkan peningkatan dan sudah mulai menunjukkan perubahan yang baik siswa sudah mulai terlihat bersemangat dan termotivasi mengikuti pembelajaran PKN materi Pancasila dengan menggunakan model Team Game Tournament respon siswa kepada penjelasan guru sudah mulai terlihat meningkat daripada sebelumnya karena siswa sudah mulai terbiasa dengan model pembelajaran ini. sehingga hasil penilaian siswa dalam siklus II ini menjadi meningkat menjadi nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 76 dengan rata rata 68,6.

Siklus III

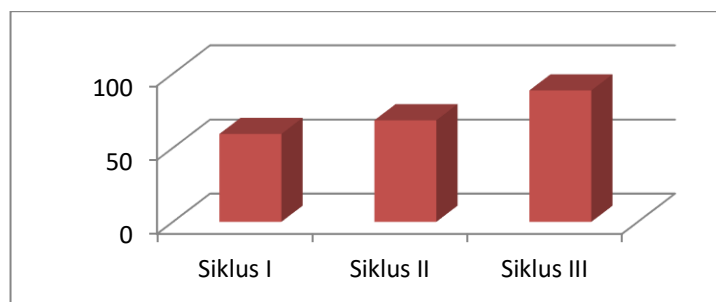
Kegiatan siklus III pada pembelajaran PKN materi pancasila dengan menggunakan model Team Game Tournament. Pada siklus III ini semua aspek kegiatan pembelajaran sudah mengalami peningkatan yang signifikan pada siswa. Dari kegiatan siklus III diperoleh data pada [Tabel 3.3](#).

Tabel 3.3 Nilai siswa mengikuti pembelajaran PKN pada siklus III

NO	NAMA	NILAI	KATEGORI
1	Subjek 1	85	Sangat Baik
2	Subjek 2	82	Sangat Baik
3	Subjek 3	80	Sangat Baik
4	Subjek 4	75	Baik
5	Subjek 5	85	Sangat Baik
6	Subjek 6	90	Sangat Baik
7	Subjek 7	80	Sangat Baik
8	Subjek 8	95	Sangat Baik
9	Subjek 9	90	Sangat Baik
10	Subjek 10	75	Baik

Pada [Tabel 3.3](#) menunjukkan hasil siswa dalam mengikuti pembelajaran PKN dengan materi Pancasila menggunakan model Team Game Tournament. Pada siklus III kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I dan II siswa sudah terbiasa mengikuti pembelajaran dengan model Team Game Tournament, motivasi dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran sudah semakin meningkat, suasana kelas yang sudah menyenangkan. Dengan begitu pada siklus III ini sudah membuktikan bahwa model pembelajaran ini memang cocok sebagai model pada mata pelajaran PKN khususnya materi pancasila dengan bukti meningkatnya hasil penilaian siswa menjadi nilai terendah 75 dan nilai tertinggi 95 serta rata rata juga mengalami peningkatan yang signifikan menjadi 83,7.

Peningkatan rata rata nilai siswa untuk menunjukkan peningkatan motivasi belajar pada siklus I, siklus II dan siklus III dapat digambarkan dalam bentuk grafik seperti pada gambar berikut.



Gambar 1 Grafik Rata Rata Nilai Siswa Untuk Menunjukkan Peningkatan Motivasi Belajar Pada Siklus I, Siklus II dan Siklus III

Berdasarkan data yang diperoleh sampai akhir siklus III rata rata nilai siswa pada pelajaran PKN materi Pancasila dengan menggunakan model pembelajaran Team Game Tournament untuk meningkatkan motivasi belajar cukup meningkat secara signifikan seperti berikut siklus I 59,4, siklus II 68,6 dan siklus III 88,7. Sehingga dapat

terlihat bahwa pembelajaran pada siklus III, baik dari segi proses maupun hasil menunjukkan peningkatan yang baik. Secara umum pembelajaran telah berjalan sesuai rencana. Adapun temuan selama pelaksanaan 3 siklus tersebut sebagai berikut: (1) Dengan model Team Game Tournament siswa semakin antusias dalam belajar. (2) Siswa semakin terbiasa untuk belajar berdiskusi dan berkelompok. (3) Siswa terlihat lebih aktif dan percaya diri dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Berdasarkan dari hasil analisis data dapat diketahui adanya pengaruh penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Game Tournament terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas 1 MI Ma'arif Sokorini tahun ajaran 2020/2021. Dengan dilakukannya penerapan model pembelajaran ini siswa menjadi termotivasi untuk ikut dalam pembelajaran karena mereka menganggap model ini menyenangkan karena dilakukan dengan permainan yang membuat bersemangat mengikuti pembelajaran PKN Materi Pancasila. Siswa yang ikut pembelajaran dengan model pembelajaran Team Game Tournament mengalami peningkatan motivasi belajar dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran namun menggunakan model pembelajaran konvensional.

Model Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai pengajar bagi siswa lainnya dan aktivitas yang mengandung unsur permainan. [6] (Irawan:2017) mengemukakan model pembelajaran kooperatif memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara terbuka dan memberikan suasana yang menyenangkan sehingga akan tercipta adanya ketergantungan yang positif antara siswa satu kelompok dan dapat meningkatkan kebersamaan. [9] (Milati, 2009) mengemukakan Team Games Tournament merupakan salah satu model kooperatif karena setelah siswa belajar individu akan belajar secara berkelompok lalu ada sebuah tournament atau lomba dengan kelompok lain. Dalam pembelajaran kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) dalam pelajaran PKN memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks namun tetap dapat menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Sehingga apabila model TGT ini diterapkan dalam pembelajaran PKN mungkin siswa akan tidak mudah merasa bosan dan akan senang sekali untuk mengikuti pelajaran karena pembelajaran sudah dikemas dengan model yang cocok.

Setiap model pembelajaran masih mempunyai karakteristik masing masing karena itu menjadi ciri khas model tersebut. Karakteristik Model Team Game Tournament (TGT) termuat dalam lima komponen utama yaitu ; (1) Penyajian Kelas, (2) Kelompok (team), (3) Games, (4) Turnament, (5) Penghargaan Kelompok.

Sintaks model pembelajaran Team Game Tournament langkah langkah pembelajaran sebagai berikut ; (1) Guru menyampaikan materi, tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat dengan pengajaran langsung dan metode ceramah. (2) Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok dengan anggota 4 sampai 5 siswa yang berbeda. (3) Dimainkan pada turnamen oleh 2 atau 3 orang siswa yang mewakili tim atau kelompoknya. (4) Dilakukan setelah guru menjelaskan materi kepada siswa. (5) Selanjutnya guru mengumumkan kepada siswa kelompok mana yang menang dan kelompok tersebut akan mendapat hadiah apabila skor yang didapat sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

Kelebihan Model Pembelajaran Team Game Tournament yaitu ; (1) Model TGT ini tidak hanya menjadikan siswa yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran akan

tetapi membuat siswa yang berkemampuan lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya sehingga saling berkesinambungan antara siswa satu dan siswa lainnya. (2) Model pembelajaran TGT dapat menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama siswa dalam kelompok. (3) Model pembelajaran TGT membuat siswa akan bersemangat karena mengikuti pelajaran PKN sebab nanti guru akan memberikan penghargaan kepada siswa atau kelompok terbaik. (4) Model pembelajaran ini membuat siswa lebih senang serta semangat sebab mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan yang berupa sebuah turnamen.

Kekurangan Model Pembelajaran Team Game Tournament yaitu ; (1) Membutuhkan waktu yang lama (2) Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model pembelajaran ini agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan (3) Guru harus mempersiapkan model pembelajaran ini dengan baik karena apabila tidak maksimal tujuan yang diharapkan tidak akan tercapai.

Pembelajaran dengan model TGT memiliki pemanfaatan tersendiri seperti akan membuat atau menciptakan ruangan kelas yang memiliki peserta yang aktif bukan hanya pasif mendengarkan penjelasan guru dan dapat bertanggung jawab dengan materi yang didapat setelah mengikuti proses belajar. Penerapan pembelajaran TGT dapat membantu guru atau pengajar dalam kegiatan belajar mengajar karena terdapat kerjasama antara siswa dan guru juga memotivasi siswa untuk lebih menambah pengetahuan mereka dengan harapan pencapaian motivasi dan hasil belajar lebih maksimal. Dalam proses pembelajaran yang menggunakan model TGT tersebut khususnya pada pelajaran PKN siswa akan bentuk dan dilatih untuk mampu berpikir secara luas dan menjadikan siswa yang tadinya pasif menjadi aktif karena menggunakan model pembelajaran berupa permainan.

Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament dalam pengimplementasian hal yang harus diperhatikan yaitu ; (1) Pembelajaran terpusat pada siswa (2) Proses pembelajaran dengan suasana berkompetisi (3) Pembelajaran bersifat aktif siswa berlomba untuk dapat menyelesaikan persoalan (4) Pembelajaran diterapkan dengan mengelompokkan siswa menjadi tim (5) Dalam kompetisi diterapkan system point (6) Dalam kompetisi disesuaikan dengan kemampuan siswa atau dikenal kesetaraan dalam kinerja akademik (7) Kemajuan kelompok dapat diikuti oleh seluruh kelas melalui jurnal kelas yang diterbitkan secara mingguan (8) Dalam pemberian bimbingan guru mengacu pada jurnal (9) Adanya system penghargaan bagi siswa yang memperoleh point banyak.

Motivasi belajar siswa merupakan suatu hal yang bagi siswa karena itu membuktikan pencapaian hasil belajar dan prestasi siswa tersebut. [10] (Dimiyati & Mudjono, 1994) mengemukakan motivasi belajar adalah daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan memeberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai oleh siswa. [11] (Riduwan, 2006:210) motivasi merupakan suatu kekuatan yang muncul atau timbul dari dalam diri siswa untuk membuat siswa kesiapan agar kemauan belajar dengan tujuan mencapai prestasi yang baik. Dalam hal ini tugas dan kewajiban guru sebagai perantara untuk memelihara dan meningkatkan motivasi belajar siswa tersebut dan mencari dan menentukan bagaimana cara meningkatkan semangat belajar siswa, meningkatkan motivasi siswa yang menurun dan menumbuhkan motivasi pada diri siswa itu sendiri. Motivasi memiliki peranan yang cukup penting dalam mendukung proses pembelajaran karena proses pembelajaran tidak dapat terlaksana apabila rendahnya dorongan umotivasi untuk belajar. Motivasi belajar yang kurang dapat



menyebabkan rendahnya keberhasilan yang dicapai siswa dalam belajar sehingga dapat menyebabkan rendahnya prestasi belajar yang diraih siswa tersebut. Pentingnya guru dalam memperhatikan motivasi belajar siswa itu sangat perlu karena motivasi belajar menjadi salah satu komponen utama dalam proses pembelajaran khususnya pada pelajaran PKN. Guru memiliki peran dalam meningkatkan motivasi belajar salah satunya kegiatan integral yang terdapat dalam pelajaran khususnya PKN. Kita tidak bisa memungkiri bahwa semangat setiap siswa itu pasti berbeda beda dalam mengikuti pembelajaran untuk itulah penting bagi guru untuk selalu senantiasa untuk membentangkan motivasi kepada siswa supaya siswa senantiasa memiliki semangat belajar dan mampu menjadi siswa yang berprestasi serta dapat mengembangkan diri secara optimal khususnya dalam pembelajaran PKN yang dianggap siswa sebagai mata pelajaran yang membosankan.

Dalam proses pembelajaran diperlukan guru yang kreatif dalam menginovasikan berbagai model, metode dan strategi yang mampu mendukung proses pembelajaran khususnya PKN. Melalui cara belajar/ gaya belajar yang disukai siswa dalam proses pembelajaran akan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran salah satunya menginovasikan pembelajaran. [12] (Sintapanon, 2009) mengemukakan menciptakan inovasi dalam pembelajaran sangat penting sebab membantu siswa dalam memahami pelajaran. [12] (Songkhram, 2013) mengemukakan inovasi tersendiri memiliki arti produk, teknik dan pengetahuan baru yang belum atau jarang ada serta dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan mutu suatu hal. Inovasi pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dan harus dimiliki atau dilakukan oleh guru karena pembelajaran akan lebih hidup dan bermakna apabila terdapat inovasi dalam proses pembelajaran tersebut khususnya untuk pelajaran PKN. Kemauan guru dalam mencoba dan mencari berbagai terobosan, model, metode dan strategi pembelajaran itu sangat penting sebab itulah merupakan salah satu penunjang akan munculnya bermacam macam inovasi pembelajaran yang baru. Inovasi merupakan salah satu hal yang penting dalam pembelajaran ini karena dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa, membuat siswa aktif dalam proses belajar, dan dapat menciptakan efektifitas untuk mencapai tujuan pembelajaran. Se jauh ini, kegiatan pembelajaran PKN di kelas seringkali dinilai sangat membosankan karena belum menggunakan model pembelajaran aktif, efektif, dan efisien. Guru masih menjadi pusat dari kegiatan pembelajaran. Sehingga perlunya guru dalam menginovasikan setiap kegiatan pembelajaran dengan model, strategi dan metode yang berbeda namun tetap harus yang sesuai dengan proses pembelajaran. Guru harus mampu menentukan cara atau gaya belajar yang tepat karena dapat mendukung proses pembelajaran sehingga sesuai dengan yang diharapkan dan pastinya siswa akan termotivasi mengikuti pembelajaran jika cara atau gaya belajar itu bervariasi. Dengan begitu apabila guru dalam menentukan rancangan inovasi tersebut cocok dengan siswa pasti proses pembelajaran PKN akan mencapai tujuan yang diinginkan karena pelajaran ini banyak dikeluhkan siswa sebagai pelajaran yang membosankan sehingga dengan begitu akan mempengaruhi prestasi belajar khususnya dalam pelajaran PKN.

Dari hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PKN tidak bisa hanya dijelaskan lewat ceramah saja saat pembelajaran berlangsung tapi harus bisa menginovasikan dengan model, metode dan strategi yang mendukung pembelajaran. Dalam menggunakan model ini fokus utama yaitu mengaktifkan siswa dan meningkatkan motivasi siswa terkait pelajaran PKN khususnya pada materi Pancasila yang terpenting setelah melakukan pembelajaran dengan model TGT (Team Game

Tournamen) siswa mengalami peningkatan motivasi dan semangat. Siswa pasti akan merasa sangat antusias jika guru bisa menerapkan model yang menarik saat pembelajaran berlangsung karena dengan menginovasikan model yang lain akan membuat siswa tidak cepat bosan dan jenuh saat mengikuti pelajaran khususnya pada pembelajaran yang membutuhkan tingkat pemahaman dan berpikir dengan keras. Sebenarnya siswa tidak boleh selalu diajak menghafalkan secara terus menerus materi yang berat harusnya siswa diajak untuk memahami materi dengan cara misalnya bermain dengan begitu pemahaman siswa akan benar benar terjadi dengan baik. Dengan model TGT (Team Game Tournamen) ini siswa diajak untuk bekerja sama dengan tim untuk mencapai suatu pemahaman materi dan model ini juga menggunakan permainan serta akan diberi suatu penghargaan bagi tim yang berhasil mencapai hasil yang diinginkan dengan begitu pasti siswa akan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena merasa dihargai dan dibanggakan karena telah menyelesaikan suatu tugas.

Dengan demikian hasil dari penelitian ini membenarkan hipotesis tindakan yang diajukan yakni “ Jika diterapkan model Team Game Tournament (TGT) motivasi belajar siswa SD akan meningkat “.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian di MI Ma'arif Sokorini dengan subjek kelas 1 berjumlah 10 siswa dapat disimpulkan bahwa penerapan model Team Game Tournament (TGT) dalam pelajaran PKN materi pancasila dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena model ini cocok, menyenangkan dan efektif untuk siswa kelas 1 MI Ma'arif Sokorini. Hal ini disebabkan karena Model Kooperatif tipe Model Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai pengajar bagi siswa lainnya dan aktivitas yang mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar PKN dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar PKN lebih santai namun tetap sesuai dengan tujuan yang diharapkan seperti dapat menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Dengan menggunakan model pembelajaran TGT ini siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran PKN karena sudah tidak membosankan dan dengan begitu motivasi siswa akan meningkat sehingga hasil belajar siswa tersebut juga akan meningkat dalam pelajaran PKN. Dalam proses pembelajaran diperlukan guru yang kreatif dalam menginovasikan berbagai model, metode dan strategi yang mampu mendukung proses pembelajaran khususnya PKN. Inovasi pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dan harus dimiliki atau dilakukan oleh guru karena pembelajaran akan lebih hidup dan bermakna apabila terdapat inovasi dalam proses pembelajaran tersebut khususnya untuk pelajaran PKN.

Ucapan Terima Kasih

Publikasi ini dibiayai oleh Universitas Muhammadiyah Magelang. Penulis mengucapkan terimakasih kepada MI Ma'arif Sokorini atas Kerjasama yang baik selama pengambilan data.

Referensi

- [1] T. Ridwan and A. F. Umam, “Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Dalam

- Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa,” *Cerdika J. Ilm. ...*, vol. 2, no. 1, pp. 50–59, 2021, [Online]. Available: <http://cerdika.publikasiindonesia.id/index.php/cerdika/article/view/3>.
- [2] K. Sudamayanto, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD N 1 Mundeh Kangin,” *Mimb. PGSD Undiksha*, vol. 2, no. 1, 2014, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/4342>.
- [3] F. Fakhurrazi, “Hakikat Pembelajaran Yang Efektif,” *At-Tafkir*, vol. 11, no. 1, p. 85, 2018, doi: 10.32505/at.v11i1.529.
- [4] S. Marisa, “Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran Siswa Upaya Mengatasi Permasalahan Belajar,” *J. Taushiah*, vol. 9, no. 2, pp. 20–27, 2019, [Online]. Available: <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/tsh/article/view/1786>.
- [5] K. W. Rahayu, “Cooperative Learning Berbantuan Media Teka-Teki Silang Edukasi untuk Meningkatkan Kerjasama dan Prestasi Belajar PKn,” *Paedagogie*, vol. 15, no. 1, pp. 21–28, 2020, doi: 10.31603/paedagogie.v15i1.3491.
- [6] E. B. Sulistyono and N. Mediatati, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournaments),” *J. Pedagog. dan Pembelajaran*, vol. 2, no. 2, p. 233, 2019, doi: 10.23887/jp2.v2i2.17913.
- [7] M. H. Belajar, “Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk,” vol. 1, no. 2017, pp. 45–53, 2011.
- [8] S. Syaparuddin, M. Meldianus, and E. Elihami, “Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PKn Peserta Didik,” *MAHAGURU J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 2, no. 1, pp. 31–42, 2020, [Online]. Available: <https://ummaspul.ejournal.id/MGR/article/download/326/154>.
- [9] D. Masitoh, “Penerapan Model Team Game Tournament Dalam Peningkatan Keterampilan Penjumlahan Pecahan.”
- [10] A. ARIANTI, “Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *Didakt. J. Kependidikan*, vol. 12, no. 2, pp. 117–134, 2019, doi: 10.30863/didaktika.v12i2.181.
- [11] K. T. Aritonang, “Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *J. Pendidik. Penabur*, vol. 7, no. 10, pp. 11–21, 2008.
- [12] U. Mansyur, “Pembelajaran Inovatif Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar,” 2018, doi: 10.31227/osf.io/fyr8g.
- [13] S. Iman and A. Oktradiksa, “Studi Peningkatan Minat Belajar Anak Melalui Model PAILKEM di Bustanul Athfal Aisyiyah Purwosari Secang,” vol. 1, no. 1, pp. 20–33, 2021.
- [14] A. Mulyana, S. Hidayat, and S. Sholih, “Hubungan Antara Persepsi, Minat, dan Sikap Siswa dengan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn,” *J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 19, no. 3, p. 315, 2013, doi: 10.24832/jpnk.v19i3.291.
- [15] R. R. Pangestika, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Kemampuan Public Speaking Mahasiswa Pgsd,” *Edukasi J.*, vol. 10, no. 1, pp. 31–40, 2018, doi: 10.31603/edukasi.v10i1.1992.
- [16] K. Pembelajaran, “Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Metode Team Game Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas VII SMP,” vol. 1, no. 1, pp. 52–65, 2018.
- [17] H. Sulistyanto, K. Berpikir, and K. Peserta, “The Potential of Hybrid Learning Models in Improving Students’ Critical Thinking Ability Potensi Model Hybrid Learning dalam Peningkatan,” vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2021.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)