

Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Tipe TGT pada Materi Hak dan Kewajiban Kelas IV SDN Pakis V Surabaya

Eva Nurul Falakhah^{1,*}, Fatkul Anam², Enok Fitriyah³

^{1,2})Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Jl. Dukuh Kupang XXV No.54, Surabaya

³)SDN Pakis V Surabaya, Jl. Pakis Sidokumpul No.55, Pakis

^{*}) Email corresponding author: evanurulfalakhah@gmail.com

Received: 26/10/2024 Accepted: 17/11/2024 Published: 27/12/2024

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui motivasi belajar siswa melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi hak dan kewajiban. Jenis penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Subjek dari penelitian ini yaitu siswa kelas IV – B SDN Pakis V Surabaya. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini antara lain hasil tes, observasi, lembar angket motivasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 37 jumlah siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi hanya 19% sebelum siklus. Kemudian, pada siklus I, motivasi belajar siswa memenuhi kriteria keberhasilan meningkat menjadi 67%, dan pada siklus II, motivasi siswa belajar yang memenuhi kriteria keberhasilan meningkat menjadi 86%. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT berdampak pada motivasi belajar siswa yang menjadi meningkat.

Kata kunci: Hak dan Kewajiban, Motivasi Belajar, *Team Games Tournament* (TGT).

Abstract

The aim of this research is to determine students' learning motivation through the Teams Games Tournament (TGT) learning model on rights and obligations. This type of research is Classroom Action Research (PTK) using a quantitative descriptive approach. The subjects of this research were students in class IV – B at SDN Pakis V Surabaya. Data collection techniques in this research include test results, observation, motivational questionnaire sheets and documentation. The research results showed that of the 37 students who had high learning motivation, only 19% were before the cycle. Then, in cycle I, students' learning motivation that met the success criteria increased to 67%, and in cycle II, students' learning motivation that met the success criteria increased to 86%. So it can be concluded that the TGT type cooperative learning model has an impact on increasing student learning motivation

Keywords: Rights and Obligations, Learning Motivation, *Team Games Tournament* (TGT).

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses berkelanjutan yang bertujuan untuk menumbuhkan sifat-sifat yang berguna bagi masa depan seseorang, berlandaskan pada prinsip-prinsip Pancasila. Siswa pendidikan dasar tidak hanya memahami pelajaran secara kognitif tetapi juga menerapkan nilai-nilai yang diajarkan. Pendidikan Pancasila merupakan

mata pelajaran yang mendukung proses pendidikan yang bertujuan untuk menghasilkan orang yang terampil dan berkarakter yang dilandasi oleh Undang Undang Dasar 1945.

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran penting yang sangat memengaruhi pembentukan karakter individu, sehingga mereka mampu memenuhi hak dan tanggung jawabnya sebagai warga negara dengan mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila ke dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan ini menumbuhkan kemampuan untuk menganalisis, menanggapi, dan mengevaluasi secara kritis berbagai masalah dalam konteks rumah, sekolah, dan masyarakat. Meskipun pentingnya materi hak dan kewajiban dan cenderung menganggap materi ini sebagai hafalan semata, tanpa memahami dan menerapkan hak dan kewajiban tersebut di kehidupan sehari-hari. Paradigma pembelajaran yang beragam dan dinamis sangat penting untuk mengatasi masalah ini. Pendekatan ini akan meningkatkan motivasi siswa dan mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar merupakan dorongan intrinsik dalam diri siswa untuk terlibat dalam kegiatan pendidikan guna mencapai tujuan hidup mereka (Sardiman, 2007). Untuk meningkatkan motivasi belajar, salah satu pendekatan yang efektif adalah penerapan model pembelajaran kooperatif TGT, yang dapat secara signifikan meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pendidikan. Motivasi belajar merupakan faktor kunci yang memengaruhi keberhasilan belajar. Jika ada faktor pendorong, khususnya motivasi belajar, maka siswa akan terlibat dalam pembelajaran secara efektif dan sungguh-sungguh. Contoh motivasi belajar meliputi keinginan yang kuat, tekad, dan kebutuhan untuk memperoleh pengetahuan, aspirasi dan cita-cita untuk masa depan, antusiasme terhadap pendidikan, dan lingkungan belajar yang kondusif (Hamzah B. Uno, 2011).

Model pembelajaran TGT merupakan kegiatan belajar dengan permainan yang dirancang agar siswa dapat belajar dengan nyaman dan bertanggung jawab terhadap tugas yang di dapatkan, jujur, dapat berkolaborasi dengan teman sebayanya, bersaing sehat, dan aktif dalam pembelajaran (Fathurrohman, 2015). Paradigma pembelajaran ini dianggap bermanfaat dalam meningkatkan motivasi belajar karena melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran kolaboratif. Penulis bermaksud untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan paradigma pembelajaran kooperatif TGT, dari permasalahan yang telah ditemukan maka penulis meneliti dengan judul “Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Materi Hak dan Kewajiban Kelas IV SDN Pakis V Surabaya”

Para pendidik menggunakan model pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dalam pelajaran. Model pembelajaran merupakan suatu kerangka kerja yang mencakup berbagai pendekatan, metode, taktik, dan prosedur pembelajaran (Helmiati, 2012). Paradigma pembelajaran kooperatif memiliki banyak keuntungan, seperti meningkatkan keterampilan sosial siswa, menumbuhkan penerimaan terhadap kelemahan pribadi dan orang lain, serta meningkatkan harga diri (Helmiati, 2012).

Penelitian ini mengkaji tentang peningkatan motivasi belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada kurikulum hak dan kewajiban siswa kelas IV SDN Pakis V Surabaya. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurma Cahyani pada tahun 2019 dengan judul “Peningkatan Motivasi Belajar IPS Melalui Model TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Siswa Kelas IV”. Penelitian ini berkaitan dengan penelitian Muhammad Arifin tahun 2020 yang berjudul “Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Blended Learning” yang menunjukkan adanya peningkatan rata-rata pra siklus dalam motivasi siswa dari 26,85% menjadi 80,55% selama periode pembelajaran. Dengan mempertimbangkan gagasan dan penelitian sebelumnya, dapat dinyatakan bahwa paradigma pembelajaran kooperatif TGT memiliki potensi signifikan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. TGT dapat menumbuhkan suasana belajar yang menarik dan kooperatif, sehingga meningkatkan motivasi siswa untuk memahami konsep abstrak yang berkaitan dengan hak dan kewajiban.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Pendekatan penelitian ini, yang dirancang oleh Kemmis dan McTaggart (Pardjono, 2007), meliputi empat tahap dalam setiap siklus: implementasi, tindakan, observasi, dan refleksi (Arikunto, 2013).

Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV B SDN Pakis V Surabaya yang berjumlah 37 orang. Fokus penelitian ini adalah motivasi belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila tentang hak dan kewajiban dengan menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dilaksanakan selama dua siklus.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini antara lain 1) hasil tes dari, 2) observasi, 3) lembar angket motivasi dan 4) dokumentasi. Sedangkan Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif. Teknik ini dilakukan dengan cara menilai setiap indikator pemahaman konsep hak dan kewajiban. Setelah itu dilakukan pengkategorian kemampuan pemahaman konsep matematis tiap siswa menggunakan skala kategori menurut Sitorus dan Sirait (2022) pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Kriteria Pemahaman Siswa

Interval Nilai	Kategori
$90 \leq x < 100$	Sangat Tinggi
$80 \leq x < 90$	Tinggi
$70 \leq x < 80$	Cukup
$60 \leq x < 70$	Rendah
$x < 60$	Sangat Rendah

Penelitian ini berhasil apabila lebih dari 80% siswa mencapai batas kriteria KKM dan mengalami peningkatan pada masing-masing indikator sehingga menghasilkan nilai rata-rata di atas 80 atau masuk kategori tinggi untuk tes penilaian siswa pada hak dan kewajiban.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus untuk menilai peningkatan motivasi belajar siswa tentang hak dan kewajiban dalam kurikulum Pendidikan Pancasila di SDN Pakis V Surabaya dengan menggunakan paradigma pembelajaran TGT. Hasil tes disajikan sebagai penilaian kompetensi siswa dalam memahami pokok bahasan tentang hak dan kewajiban.

Pra Siklus

Dari keseluruhan, tingkat kemampuan pemahaman konsep siswa pada saat Pra siklus tergolong rendah dengan skor rata-rata 60 (43%). Sebanyak 7 dari 37 siswa (sekitar 19%) dinyatakan tuntas atau lulus dalam *Pra siklus*. Sedangkan 30 siswa (sekitar 81%) tidak lulus dalam *Pra siklus*. Oleh karena itu dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi belajar siswa sangat rendah. Berikut hasil *pra siklus* motivasi belajar siswa:

Tabel 2. Hasil Pra Siklus Siswa

Interval Nilai	Kategori	Banyak Siswa	%Siswa	Rata – rata kemampuan siswa
$90 \leq x$	Sangat Tinggi	3	8%	65% (Rendah)
$80 \leq x < 90$	Tinggi	4	11%	
$70 \leq x < 80$	Cukup	6	16%	
$60 \leq x < 70$	Rendah	8	22%	
$x < 60$	Sangat Rendah	16	43%	

Siklus I

Setelah dilakukan pemberian tindakan pada siklus 1 diperoleh skor rata-rata sebanyak 75%. Rata-rata skor tersebut tergolong cukup, sebanyak 25 dari 37 siswa (sekitar 67%) dinyatakan tuntas. Sedangkan 12 siswa (sekitar 13%) tidak tuntas. Oleh karena itu dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi belajar setelah dilakukan tindakan siklus I dianggap cukup meningkat. Berikut hasil *siklus I* motivasi belajar siswa:

Tabel 3. Hasil Siklus I Siswa

Interval Nilai	Kategori	Banyak Siswa	%Siswa	Rata-rata kemampuan siswa
$90 \leq x$	Sangat Tinggi	10	27%	75% (Cukup)
$80 \leq x < 90$	Tinggi	15	40%	
$70 \leq x < 80$	Cukup	7	20%	
$60 \leq x < 70$	Rendah	3	8%	
$x < 60$	Sangat Rendah	2	5%	

Siklus II

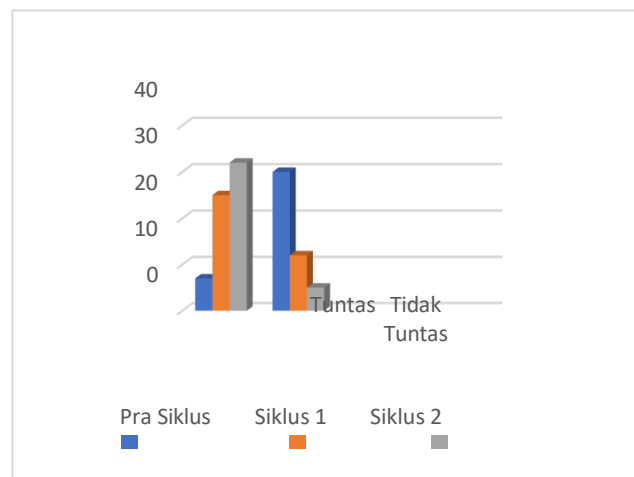
Setelah dilakukan pemberian tindakan pada siklus II skor rata-rata sebanyak 85%. Hal tersebut tergolong tinggi karena jumlah siswa yang dinyatakan tuntas sebanyak 32 dari 37 siswa (sekitar 86%) dinyatakan tuntas, sedangkan 5 siswa (sekitar 14%) tidak tuntas. Oleh karena itu dapat diambil kesimpulan bahwa tindakan siklus II dianggap meningkat cukup tinggi. Berikut hasil *siklus II* motivasi belajar siswa:

Tabel 4. Hasil Siklus II Pemahaman Siswa

Interval Nilai	Kategori	Banyak Siswa	%Siswa	Rata-rata kemampuan siswa
$90 \leq x$	Sangat Tinggi	14	40%	85% (Tinggi)
$80 \leq x < 90$	Tinggi	17	46%	
$70 \leq x < 80$	Cukup	3	8%	
$60 \leq x < 70$	Rendah	2	6%	
$x < 60$	Sangat Rendah	0	0%	

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa paradigma pembelajaran TGT mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari materi tentang hak dan kewajiban Pancasila. Hasil temuan dari tindakan prasiklus, siklus I, dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Pada penilaian awal, tindakan serupa diulang pada siklus II, yang menghasilkan peningkatan nilai rata-rata tes motivasi belajar siswa ke kategori tinggi. Selain itu, jumlah siswa yang dianggap tuntas juga meningkat pada setiap siklus. Pada prasiklus, persentase siswa yang dianggap tuntas adalah 19%. Setelah pelaksanaan tindakan pada Siklus I, 67% siswa dianggap telah menyelesaikan tugas. Selanjutnya, setelah pelaksanaan tindakan pada Siklus II, 86% siswa dianggap telah menyelesaikan tugas. Hal ini menunjukkan keberhasilan penelitian dengan sebanyak 86% siswa melewati KKM dengan kategori tinggi. Grafik berikut ini menunjukkan peningkatan banyak siswa yang dinyatakan tuntas atau melewati batas KKM



Gambar 1. Grafik peningkatan siswa yang dinyatakan tuntas

Dari sini dapat dilihat bahwa sebelum diberi tindakan pembelajaran melalui rata-rata motivasi belajar siswa dikategorikan rendah. Setelah penerapan model pembelajaran TGT pada Siklus I, rata-rata hasil belajar motivasi belajar siswa tergolong cukup. Selain itu, pada Siklus II, rata-rata hasil belajar motivasi belajar siswa tergolong meningkat.

Hasil penelitian dan pembahasan di atas menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV-B SDN Pakis V Surabaya secara signifikan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tentang hak dan kewajiban. Peningkatan skor menunjukkan bahwa penyelesaian materi meningkat dari Siklus I ke Siklus II, yaitu dari 67 kategori kurang menjadi 86 kategori cukup. Pendekatan pembelajaran TGT meningkatkan motivasi belajar siswa.

KESIMPULAN

Hasil pembahasan penelitian tindakan kelas dengan pendekatan deskriptif kuantitatif menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif, khususnya tipe *Team Games Tournament* (TGT), dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila tentang hak dan kewajiban. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata tes, nilai rata-rata data angket, dan hasil observasi yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Yrama Widya.
- Arikunto Suharsimi, Suhardjono, dan Supardi. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Asih, J. (2017). Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Siswa Kelas Vi Sd Negeri 002 Teluk Nilap Kubu Babussalam. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 1(2), 174-180.
- Ayu, N. P., Islam, U., Sunan, N., & Yogyakarta, K. (2021). EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pengaruh Metode Blended Learning dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. 3(5), 1993–2000.
- Beckering, D. (2003). Blended e-learning. *In Fire Engineering* (Vol. 156, Issue 5).
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Jati, D. H. P., & Mediatai, N. (2022). Upaya Peningkatan Hasil Belajar PPKN Melalui Aplikasi Quizziz. *Jurnal of education Action Research*, 6(3), 383–389. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEA R/article/view/50348>
- Nurhayati, H., Robandi, B., & Mulyasari, E. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe tgt untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sd. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 1-12.
- Prabowo, R. A., Hita, I. P. A. D., Lubis, F. M., Patimah, S., Eskawida, E., & Siska, S. (2023). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Dribbling Permainan Bola Basket. *Journal on Education*, 5(4), 12648–12658. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2253>
- Rivai, I. N. A., & Mana, R. (2021). Pengaruh pembelajaran online terhadap motivasi belajar dan minat belajar mahasiswa PGMI di tengah pandemi Covid-19. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 4(2), 168–179. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v4i2.6403>
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis zoom meeting terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945.
- Yuliawati, A. A. N. (2021). Penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan motivasi belajar. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 2(2), 356-364.
- Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar IPA di kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 249-263.

Taniredja, T., dkk. (2011). *Model-model pembelajaran inovatif*. Alfabeta.

Trianto. (2010). *Mendesain Bandung: model pembelajaran inovatif – progresif*. Jakarta: Kencana.