

**MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MENGGUNAKAN TEAMS
GAMES TOURNAMENT MELALUI PEMBELAJARAN DI LUAR KELAS PADA
KELAS VIII E SMP NEGERI 39 SURABAYA**

Siti Aisah¹, Maya Mustika Kartika Sari², Binti Ismiyah³
¹Pendidikan Profesi Guru Universitas Negeri Surabaya,
²FISIPOL Universitas Negeri Surabaya, ³SMPN 39 Surabaya
¹aisah141116@gmail.com, ²mayamustika@unesa.ac.id,
³bintiismiyah54@guru.smp.belajar.id

ABSTRACT

Increasing the motivation to learn Pancasila Education for class VIII E students at SMP Negeri 39 Surabaya by using the Game Teams Tournament is the aim of this research. This research is Classroom Action Research (PTK) which was carried out through several cycles, namely cycle I and cycle II. The subjects of this research were class VIII E students at SMPN 39 Surabaya. The variables for this research are the independent variable, namely the teams tournament game learning model and the related variable, namely the motivation to learn Pancasila Education. Observation technique is the technique used for data collection in this research. The data analysis technique carried out in this research uses percentages taken from students' Pancasila Education learning motivation contained in the pre-cycle, cycle I, cycle II. This research can conclude that learning using the Game Teams Tournament learning model through learning outside the classroom has succeeded in increasing students' learning motivation in Pancasila Education lessons. This is based on the results obtained from this research, namely that the percentage increase in the pre-cycle to cycle two experienced a significant increase, namely in the indicators of interest and enthusiasm by 31.27%, effort and perseverance by 27.61%, initiative in learning by 33.68%. %, level of concentration is 36.14%, response to feedback is 27.89%. Based on the results of this research, to increase learning motivation students can use learning methods Game Teams Tournament through learning outside the classroom.

Keywords: *teams games tournament method, learning motivation, learning outside the classroom, pancasila education*

ABSTRAK

Meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas VIII E di SMP Negeri 39 Surabaya dengan menggunakan Game Teams Tournament merupakan tujuan daripada penelitian ini dilakukan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan melalui beberapa siklus, yaitu siklus I

dan siklus II. Subjek daripada penelitian ini adalah siswa kelas VIII E SMPN 39 Surabaya. Adapun variabel untuk penelitian ini yaitu variabel bebas yakni model pembelajaran game teams tournament dan variabel terkait yakni motivasi belajar Pendidikan Pancasila. Teknik observasi merupakan teknik yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini. Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan presentase yang diambil dari motivasi belajar Pendidikan Pancasila peserta didik yang termuat dalam pra siklus, siklus I, siklus II. Penelitian ini dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran Game Teams Tournament melalui belajar di luar kelas berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal itu berdasarkan pada hasil yang didapatkan dari penelitian ini, yaitu kenaikan presentase pada pra siklus menuju siklus dua, mengalami peningkatan yang signifikan, yaitu pada indikator ketertarikan dan antusiasme sebesar 31.27 %, usaha dan ketekunan sebesar 27,61%, inisiatif dalam belajar sebesar 33.68%, Tingkat konsentrasi sebesar 36.14%, respons terhadap umpan balik sebesar 27.89 %. Berdasarkan pada hasil daripada penelitian ini, untuk meningkatkan motivasi belajar yang dimiliki peserta didik bisa menggunakan metode pembelajaran *Game Teams Tournament* melalui pembelajaran di luar kelas.

Kata Kunci : metode teams games tournament, motivasi belajar, pembelajaran di luar kelas, pendidikan pancasila

A. Pendahuluan

Pada zaman yang sudah canggih sekarang ini, pendidikan sangat penting peranannya untuk perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Peran dan tugas gurupun perlu diperhatikan, agar keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran dapat dilakukan secara optimal. Suprato dalam Tulung, dkk (2022) menyampaikan tugas guru dalam melaksanakan proses pembelajaran menjadi maksimal, adalah sebagai fasilitator yang dapat meningkatkan kemampuan belajar peserta didik, mengelola keadaan

belajar yang sesuai agar terdapat kondisi belajar yang nyaman dan penuh kesenangan, juga mendapatkan pembahasan baik terhadap dirinya sebagai pendidik.

Keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh motivasi belajar yang ada dalam dirinya. Dalam konteks pelaksanaan pembelajaran, motivasi dalam belajar itu adalah suatu sugesti atau kemauan yang dimiliki oleh seseorang agar dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk keberhasilan dalam belajar dapat dimiliki secara

maksimal (Mulyaningsih, 2014). Dengan motivasi yang dimiliki peserta didik dalam pembelajaran, ia akan memiliki usaha sendiri dalam dirinya untuk melakukan aktivitas belajar yang positif secara langsung di kelas maupun di dalam kelas. Motivasi juga memiliki artian sebagai satu usaha secara sadar untuk melakukan, mengarahkan, dan mengontrol sikap seseorang agar bisa terdorong untuk bertidak mengerjakan sesuatu, supaya tercapai keberhasilan dan target yang sudah ditetapkan. (Hamdu & Agustina, 2011).

Kenyataan di lapangan yang didapatkan daripada hasil observasi yang dikerjakan oleh pendidik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII E semester I di SMP 39 Surabaya, didapatkan bahwa masih banyak peserta didik yang belum memiliki motivasi dan semangat dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan daripada hasil wawancara dengan perwakilan peserta didik menyatakan bahwa motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik menjadi menurun utamanya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila karena ada kejenuhan pada proses yang terjadi dalam pembelajaran yang sifatnya

hanya tugas yang dilakukan secara diskusi kelompok, serta diakhiri dengan keterampilan presentasi. Sehingga kegiatan tersebut terlihat monoton dan membosankan untuk peserta didik. Berdasarkan hal tersebut di atas, dirasa perlu untuk perbaikan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila terutama pada model pembelajaran yang digunakan serta suasana yang baru agar perbaikan dalam proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan maksimal.

Upaya guru untuk dapat meningkatkan motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah melakukan permainan akademik dalam proses belajar mengajar, serta memberikan suasana berbeda, yaitu belajar di alam terbuka atau belajar di luar kelas, harapannya pembelajaran menjadi lebih membahagiakan dan tidak berujung pada kebosanan, sehingga tujuan daripada pembelajaran dapat digapai dengan optimal. Salah satu model pembelajaran yang bersifat kooperatif demi mewujudkan hal yang tersebut di atas yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Hakim & Sofyan (2017)

menyampaikan *Teams Games Tournament (TGT)* adalah suatu jenis pembelajaran yang bersifat kooperatif yang di dalamnya ada bagian proses pembelajaran yang ditata dalam wujud permainan yang terdiri dari regu – regu peserta didik yang melakukan pertandingan atau tournament akademik ataupun kuis. Regu – regu yang dibentuk adalah terdiri dari regu – regu di dalam kelas, beranggotakan 3 - 5 peserta didik yang termuat secara heterogen, baik dalam akademik, ras, maupun etnis. Berikut beberapa tahapan pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* diantaranya adalah pengorganisasian kelompok, pemberian petunjuk permainan, menyetujui bersama kontrak permainan, melakukan kompetisi dengan kelompok lain, terakhir pemilihan regu terbaik. (Wijayanti, 2016).

Ada beberapa penelitian yang dilakukan sebelumnya, yang menunjukkan hasilnya yang baik terhadap penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, untuk bisa meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik. Salah satunya hasil daripada penelitian yang

dilakukan oleh Anak Agung Ngurah Yuliawati (2021) menyatakan bahwa ada penerapan *Teams Games Tournament (TGT)* dapat juga meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XI IPA 1 di SMA Negeri 1 Petang, Bandung, Indonesia. Sutikno (2013) mengatakan pembelajaran merupakan segala hal yang diupayakan oleh seorang pendidik untuk dapat terjadi proses pembelajaran dalam diri peserta didik. Motivasi yang dimiliki oleh peserta didik bisa dilihat daripada keterlibatannya dalam proses pembelajaran, sehingga pendidik bisa memilih dan memilah pembelajaran yang sesuai dengan peserta didik, termasuk memilih tempat belajar, salah satunya memilih belajar di luar kelas. Adelia Vera (2012) menyatakan bahwa metode atau model belajar mengajar di luar kelas secara khusus adalah aktivitas pembelajaran antar pendidik dan peserta didik, namun tidak dilaksanakan dalam kelas, tetapi dilaksanakan di luar kelas atau alam terbuka, sebagai aktivitas proses pembelajaran peserta didik. Misal, bermain dan belajar di halaman sekolah, di taman, di perkampungan, pertanian, nelayan, berkemah, dan

kegiatan dan kegiatan yang bersifat petualang, serta pengembangan aspek pengetahuan yang sesuai. Selanjutnya Sumarni (2012) Pembelajaran *outdoor* adalah suatu cara belajar mengajar yang menekankan pada pengalaman seseorang yang didapatkan dari kegiatan / aktivitas yang ada di lapangan.

Berdasarkan beberapa penelitian dan beberapa pendapat diatas, menyebutkan bahwa adanya peran positif terhadap penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan melalui pembelajaran diluar kelas merupakan hal yang dapat membangkitkan motivasi peserta didik, mereka bisa belajar dengan menyenangkan dengan berkompetisi di alam terbuka, serta melibatkan siswa untuk berpartisipasi, serta mendorong antusias dari peserta didik dalam proses belajar sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Hal inilah yang menjadi dasar bagi penulis untuk menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, untuk meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik di kelas VIII E SMP 39 Surabaya.

Berawal dari permasalahan tersebut di atas, tujuan yang diambil dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas VIII E di SMP 39 Surabaya, setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan melalui pelaksanaan belajar di luar kelas ini. Dengan melalui belajar sambil bermain dengan kelompok dan juga belajar dengan suasana baru yaitu di luar kelas diharapkan mampu memberikan perubahan positif yang lebih baik terhadap motivasi belajar siswa yang belum maksimal pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk peserta didik kelas VIII E di SMP 39 Surabaya tahun pelajaran 2024/2025.

B. Metode Penelitian

Jenis dari penelitian yang digunakan dalam jurnal ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan desain daripada penelitian yang dilakukan oleh kemmis dan juga Mc Taggart yang terdiri daripada empat elemen yaitu proses perencanaan (planing), melakukan (action), mengobservasi (observation), terakhir mereflesi

(Reflection) (Taniredja, 2012). Penelitian inipun dilaksanakan di UPT SMP Negeri 39 Surabaya di semester ganjil, tahun pelajaran 2024 / 2025 yang dimulai pada bulan pertengahan juli 2024 hingga awal agustus 2024. Subjek daripada penelitian ini merupakan peserta didik di kelas VIII E di SMP Negeri 39 Surabaya sejumlah 34 orang. Adapun Subjek dari penelitian ini adalah meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII E di SMPN 39 Surabaya dengan penerapan metode *Teams Games Tournament (TGT)* melalui pembelajaran di luar kelas. Data yang didapatkan di penelitian ini melalui kegiatan observasi dengan memberi angket kepada peserta didik. Angket berisikan lima indikator untuk mengukur motivasi peserta didik, setiap peserta didik menilai peserta didik yang lain melalui angket dengan skala 1 sampai 4. Data akhir yang diperoleh, peneliti mempergunakan data dengan rumus berikut :

$$R = \frac{\sum M}{\sum N}$$

Keterangan :

R = Nilai rata-rata

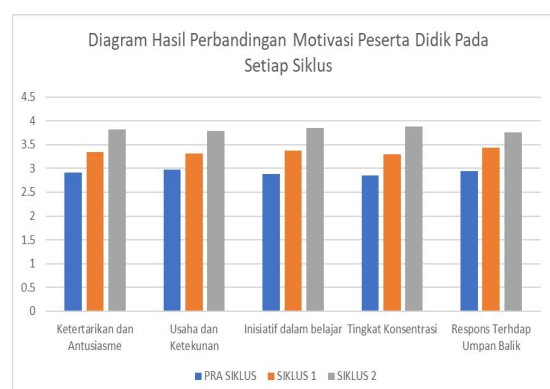
$\sum M$ = Jumlah skor perolehan seluruh peserta didik

$\sum N$ = Jumlah peserta didik

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian Tindakan kelas ini menitikberatkan pada usaha perbaikan untuk dapat meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas VIII E di SMP Negeri 39 Surabaya. Penelitian Tindakan kelas ini dilakukan dengan beberapa siklus, yaitu pra siklus, lalu di lanjutkan dengan siklus 1, dan terakhir siklus 2. Motivasi belajar peserta didik menunjukkan adanya peningkatan dari pra siklus hingga sampai siklus 2, hal tersebut bisa dilihat pada Diagram berikut .:

Diagram 1 Hasil Perbandingan Motivasi Peserta Didik Pada Setiap Siklus



Berdasarkan diagram diatas dapat kita lihat bahwa adanya peningkatan motivasi peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran yang kooperatif yaitu tipe Team Games Tournament (TGT) melalui pembelajaran di luar kelas. Berdasarkan hasil yang didapat pada pra siklus, ditemukan bahwa rata – rata daripada motivasi belajar pada beberapa indikator sebagai berikut :

Tabel 1 Hasil Setiap Indikator dalam Pra Siklus Siswa Kelas VIII E SMPN 39 Surabaya

NO	INDIKATOR	RATA - RATA
1	Ketertarikan antusiasme dan	2.91
2	Usaha dan Ketekunan	2.97
3	Anisiatif dalam belajar	2.88
4	Tingkat konsentrasi	2.85
5	Respon terhadap umpan balik	2.94

Berdasarkan dari hasil yang diperoleh dari pra siklus ini, terlihat motivasi peserta didik kurang maksimal, pembelajaran di pra siklus ini, guru menggunakan pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran berupa diskusi yang dilakukan secara kelompok, dan peserta didik mempresentasikan daripada hasil diskusi di depan kelas, berdasarkan data yang diperoleh, kegiatan semacam ini, kurang membangun motivasi peserta didik dalam

pembelajaran, sehingga penulis melakukan penelitian dengan menerapkan pembelajaran yang menggunakan *Teams Games Tournament (TGT)*, yang dilakukan oleh penulis pada siklus satu, hasil yang diperoleh pada siklus satu terdapat kenaikan pada rata – rata motivasi belajar peserta didik pada beberapa indikator sebagai berikut :

Tabel 2 Hasil Setiap Indikator dalam Siklus I Siswa Kelas VIII E SMPN 39 Surabaya

NO	INDIKATOR	RATA - RATA
1	Ketertarikan antusiasme dan	3.35
2	Usaha dan Ketekunan	3.32
3	Anisiatif dalam belajar	3.38
4	Tingkat konsentrasi	3.29
5	Respon terhadap umpan balik	3.44

Berdasarkan pada tabel di atas, disimpulkan bahwa penerapan metode *Teams Games Tournament (TGT)* dalam sebuah pembelajaran bisa meningkatkan motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik. Pembelajaran pada siklus ini cukup baik, namun masih ada peserta didik yang kurang aktif, sehingga peneliti melakukan perbaikan – perbaikan kembali pada siklus dua, padaa siklus ini, guru menerapkan pembelajaran dengan menggunakan metode

Teams Games Tournament (TGT), melalui pembelajaran di luar kelas. Hasil akhir dari siklus ini, menyebutkan terdapat peningkatan pada rata – rata motivasi belajar peserta didik pada beberapa indikator yang terdapat pada siklus dua, yaitu sebagai berikut :

Tabel 3 Hasil Setiap Indikator dalam Siklus II Siswa Kelas VIII E SMPN 39 Surabaya

NO	INDIKATOR	RATA - RATA
1	Ketertarikan dan antusiasme	3.82
2	Usaha dan Ketekunan	3.79
3	Anisiatif dalam belajar	3.85
4	Tingkat konsentrasi	3.88
5	Respon terhadap umpan balik	3.76

Berdasarkan tabel diatas, terdapat peningkatan yang signifikan dan peneliti mengindikasikan penelitian ini sudah mencapai target daripada tujuan penelitian ini dilaksanakan. Sehingga disimpulkan penelitian ini, dikatakan berhasil dan siklus ini sudah tidak dilanjutkan Kembali. dapat dikatakan dapat dilihat presentase peningkatan dari pra siklus ke siklus satu pada indikator ketertarikan dan antusiasme peserta didik adalah sebesar 15.12 %, indikator usaha dan ketekunan

sebesar 11.78 %, inisiatif dalam belajar sebesar 17.36 %, tingkat konsentrasi sebesar 15.44 %, dan respons terhadap umpan balik sebesar 17.01 %, sedangkan presentase dari siklus satu menuju siklus dua pada indikator ketertarikan dan antusiasme adalah sebesar 14.03 %, usaha dan ketekunan sebesar 14.16 %, inisiatif dalam belajar sebesar 13.91 %, tingkat konsentrasi sebesar 17.93 %, dan respons terhadap umpan balik sebesar 9.03 %. Dalam hal ini, dapat disimpulkan bahwa kenaikan presentase pada pra siklus menuju siklus dua, mengalami peningkatan yang signifikan, yaitu pada indikator ketertarikan dan antusiasme sebesar 31.27 %, usaha dan ketekunan sebesar 27,61%, inisiatif dalam belajar sebesar 33.68%, Tingkat konsentrasi sebesar 36.14%, respons terhadap umpan balik sebesar 27.89 %. Sehingga dapat disimpulkan penelitian ini dapat berjalan dengan sukses dan berhasil dengan baik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa : penelitian model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* melalui

pembelajaran di luar kelas, dapat meningkatkan motivasi peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas VIII E di SMPN 39 Surabaya tahun pelajaran 2024/2025. Hal ini ditunjukkan dengan kenaikan presentase pada setiap indikator di pra siklus menuju siklus dua, mengalami peningkatan yang signifikan, yaitu pada indikator ketertarikan dan antusiasme sebesar 31.27 %, usaha dan ketekunan sebesar 27,61%, inisiatif dalam belajar sebesar 33.68%, Tingkat konsentrasi sebesar 36.14%, respons terhadap umpan balik sebesar 27.89 %.

Mengacu pada hasil daripada penelitian ini, peneliti ingin memberi saran bagi guru Pendidikan Pancasila, bisa menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* melalui pembelajaran di luar kelas, sebagai solusi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peneliti berharap hasil daripada penelitian ini bisa bermanfaat untuk pembaca, terutama bagi guru di Indonesia, khususnya guru Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
<http://dx.doi.org/10.23887/ijee.v1i4.12966>
- Hamdu, G & Agustina, L. (2011). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA di sekolah dasar (studi kasus terhadap siswa kelas IV SDN Tarumanagara Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya). *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 90-96.
<https://www.academia.edu/download/55509754/motivasi1.pdf>
- Jeane Marie Tulung, Orient Christianty, Horasman Munte, Rivaldo Alabimbang, Hasia Mamonto. (2022). Penggunaan Media Bervariasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, April 2022, 8 (6), 179-183
- Mulyaningsih, I, E. (2014). Pengaruh interaksi sosial keluarga, motivasi belajar, dan kemandirian belajar terhadap prestasi belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 20(4), 441-451.
<http://dx.doi.org/10.24832/jpnk.v20i4.156>
- Setyowati, D. & Widana, I. W. (2016). Pengaruh minat, kepercayaan diri, dan kreativitas belajar terhadap

hasil belajar matematika.
Emasains, 5(1), 66-72.
<https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/emasains/article/view/21>

Sumarmi. 2012. Model-model Pembelajaran Geografi. Yogyakarta. Aditya Media Publishing

Sutikno.2012. Belajar Dan Pembelajaran. Lombok:Holistica

Taniredja, T. (2012). Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Alfabeta.

Vera. A, 2012. Metode mengajar anak di luar kelas. Jogjakarta: Diva press