

**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas X MIA 1 SMAN 7 Gowa**

**Nurwana Dewi, Muh. Rasyid Ridha, Bustan**

Prodi Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar  
nurwanadewiss64242@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran sejarah sampai saat ini masih banyak menggunakan pembelajaran tradisional, baik ceramah atau eksplanasi. Dalam pembelajaran sejarah yang hanya memaparkan materi dengan ceramah dirasa kurang efektif, karena peserta didik sulit untuk mengerti dan memahami materi. Penelitian Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas X MIA 1 SMAN 7 Gowa merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action*) yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar sejarah siswa kelas X MIA 1 SMAN 7 Gowa setelah menerapkan model pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)*. Subjek dari penelitian ini yaitu siswa kelas X MIA 1 SMAN 7 Gowa yang berjumlah 24 orang dengan 10 orang siswa laki-laki dan 14 perempuan. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus dengan 3 kali pertemuan pada masing-masing siklus melalui 4 tahapan, yaitu: (1) perencanaan tindakan; (2) pelaksanaan tindakan; (3) observasi tindakan; (4) refleksi tindakan. Pengumpulan data motivasi belajar dilakukan dengan pengisian angket motivasi dan observasi langsung selama penelitian, sedangkan pengumpulan data terkait hasil belajar dilakukan dengan pembagian lembar pretest diawal pertemuan dan lembar post test di akhir pertemuan. Hasil penelitian terkait motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa pada siklus I rata-rata motivasi siswa berada pada kategori sedang yakni 70.17% dan pada siklus II rata-rata motivasi belajar siswa berada pada kategori tinggi yakni 81.00%. Hasil penelitian terkait hasil belajar siswa menunjukkan bahwa sebelum penerapan model pembelajaran TGT rata-rata hasil belajar siswa berada pada kategori sangat rendah dengan skor 43.33%. Pada siklus 1 rata-rata hasil belajar siswa berada pada kategori rendah dengan skor 53.75%. Dan pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa berada pada kategori tinggi dengan skor 80.83%. berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar sejarah siswa kelas X MIA 1 SMAN 7 Gowa.

*Kata Kunci : Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Teams Games Tournament (TGT)*

Abstract

Learning history so far still uses a lot of traditional learning, both lectures or explanations. In learning history which only presents material with

lectures, it is felt to be less effective, because students find it difficult to understand and comprehend the material. Research on the Application of the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model in Improving Motivation and Historical Learning Outcomes of Class X MIA 1 of SMAN 7 Gowa is a Classroom Action Research that aims to find out the increase in motivation and historical learning outcomes of Class X MIA 1 SMAN 7 Gowa after applying the Cooperative Teams Games Tournament (TGT) learning model. The subjects of this study were students of class X MIA 1 SMAN 7 Gowa, amounting to 24 people with 10 male and 14 female students. This research was conducted in 2 cycles with 3 meetings in each cycle through 4 stages, namely: (1) action planning; (2) implementing actions; (3) action observation; (4) reflection of actions. Learning motivation data collection is done by filling out the motivation questionnaire and direct observation during the study, while data collection related to learning outcomes is done by distributing pretest sheets at the beginning of the meeting and post test sheets at the end of the meeting. The results related to student motivation show that in the first cycle the average motivation of students is in the medium category that is 70.17% and in the second cycle the average motivation for student learning is in the high category that is 81.00%. The results of research related to student learning outcomes indicate that before the application of the TGT learning model the average student learning outcomes were in the very low category with a score of 43.33%. In cycle 1, the average student learning outcomes are in the low category with a score of 53.75%. And in the second cycle the average student learning outcomes are in the high category with a score of 80.83%. based on these results, it can be concluded that the application of the Teams Games Tournament Cooperative learning model (TGT) can increase motivation and historical learning outcomes students of class X MIA 1 of SMAN 7 Gowa.

*Keywords:* Learning Motivation, Learning Outcomes, Teams Games Tournament (TGT)

## **A. PENDAHULUAN**

Pendidikan sebagai salah satu upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, pendidikan merupakan penentu kemajuan suatu bangsa, maju mundurnya suatu bangsa tergantung pada pengetahuan dan keterampilan warga negaranya, oleh karena itu mutu pendidikan perlu ditingkatkan secara terus menerus. Peningkatan mutu pendidikan diupayakan oleh berbagai pihak dengan berbagai cara. Salah satu indikator mutu pendidikan yang memadai adalah meningkatnya prestasi belajar siswa, yang dapat dilihat dari nilai penguasaan materi pelajaran dan kemampuan memecahkan masalah. (Rafiqah, 2013)

Pendidikan merupakan usaha pengembangan bangsa yang dapat diwujudkan secara nyata guna melahirkan sumber daya manusia yang berkualitas. Selaras dengan tujuan pendidikan yakni mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab, sehingga pendidikan bagi manusia itu sangat penting bagi kehidupan sehari-hari. Pendidikan memiliki peran utama dalam pengembangan personal dan sosial, perdamaian, kebebasan, dan keadilan. (Kunandar, 2007)

Rendahnya minat dan motivasi belajar peserta didik terhadap pembelajaran sejarah menjadi alasan utama perlunya seorang pendidik memperhatikan model

pembelajarannya. Hal demikian merupakan permasalahan yang umum kita jumpai dalam dunia pendidikan, oleh karena itu sangat penting bagi seorang pendidik untuk menyesuaikan penggunaan model dan metode dalam proses pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran di sekolah tidak hanya ditentukan oleh guru dan siswa, tetapi juga pemilihan metode pembelajaran yang tepat. Istilah motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu untuk mencapai suatu tujuan. (Sutikno, 2013)

Survey awal terhadap proses belajar mengajar mata pelajaran sejarah di SMAN 7 khususnya pada kelas X MIA 1 masih menggunakan metode konvensional ceramah, mencatat dan pemberian tugas biasa yang menyebabkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah rendah. Hal ini dapat dilihat dari suasana kelas saat proses pembelajaran berlangsung, seperti adanya siswa yang terlihat mengantuk, bermain dengan teman sebangkunya dan melakukan kegiatan lain yang tidak berhubungan dengan proses pembelajaran, siswa cenderung pasif sehingga tidak ada feedback antara guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi seperti ini tidak boleh dibiarkan berlarut-larut, guru dituntut agar memilih model yang sesuai untuk mengatasi masalah ini.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya penggunaan strategi pembelajaran baru, seperti penerapan model pembelajaran Kooperatif *TGT* Penerapan model pembelajaran *TGT* merupakan salah satu bentuk upaya peningkatan minat dan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah dengan mengajak siswa secara keseluruhan untuk terlibat dalam proses pembelajaran dengan jalan games dan turnamen. Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran yang dikemas dengan proses permainan dan menitik beratkan pada keaktifan siswa, dengan menerapkan *Teams Games Tournament (TGT)* proses pembelajaran tidak menjadi monoton, siswa lebih aktif dan bersemangat dalam belajar serta melatih siswa untuk lebih percaya diri.

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action*), yang memiliki arti sebagai penelitian yang dilakukan terhadap sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada subyek penelitian di kelas tersebut. Model PTK yang digunakan adalah Kurt Lewin yang menyatakan bahwa dalam satu siklus terdiri atas empat langkah yaitu, (1) Perencanaan (*planning*), (2) Tindakan (*Action*), (3) Observasi (*observing*), (4) Refleksi (*reflecting*). (Paizaluddin, 2014).

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam 2 siklus dengan 3 kali pertemuan pada setiap siklusnya. Pada siklus I terdapat 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Karna hasil refleksi pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan maka penelitian dilanjutkan pada siklus II.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu : a) Observasi, dapat diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian (Margono, 2004). b) Kuesioner/angket, yaitu instrumen di dalam teknik komunikasi tidak langsung sebagai alat pengumpul data adalah sebuah pernyataan tertulis berbentuk essay sebanyak 24 item Bentuk alat ukur motivasi ini menggunakan 5 kriteria jawaban yaitu Setuju (S), Sangat Setuju (SS), Ragu-Ragu (RG), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). c) Tes/Evaluasi, digunakan sebagai referensi untuk mengetahui kemampuan *pretest* dan *post test* peserta didik. Meningkatnya pemahaman konsep dapat

dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* sebagai penilaian ranah kognitif peserta didik. d) Dokumentasi, dilakukan untuk mengambil data siswa pada saat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu data yang diperoleh dari pelaksanaan observasi dianalisis secara kualitatif sedangkan hasil belajar dianalisis secara kuantitatif dengan statistik deskriptif perhitungan persentase. Penelitian ini dianggap berhasil apabila motivasi dan hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus selanjutnya. Data motivasi dan hasil belajar kemudian dikategorikan ke dalam lima kategori penskoran sebagai berikut:

**Tabel 1: Kategori Penilaian Motivasi dan Hasil Belajar**

Kategori	Rentang Skor (%)
Sangat Tinggi	86 – 100
Tinggi	75 – 85
Sedang	60 – 74
Rendah	50 – 59
Sangat Rendah	≤ 50

Persentase untuk motivasi dihitung dengan rumus:

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

Keterangan:

NP = nilai persen rata-rata motivasi belajar siswa

R = skor total yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum ideal dari hasil angket siswa

100 = bilangan tetap

Persentase untuk hasil belajar siswa dihitung dengan rumus:

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase yang dicari

F = Frekuensi jawaban yang benar

N = Jumlah soal

Untuk melihat berapa besar persentase pengaruhnya terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa baik sesudah siklus I dan siklus II dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berlangsung dipakai ketentuan sebagai berikut:

*Persentase peningkatan = NP siklus II - NP siklus I*

## C. PEMBAHASAN

### 1. Hasil penelitian siklus I

#### a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus I inti peneliti telah menelaah materi bidang studi sejarah kelas X MIA 1 SMAN 7 Gowa berdasarkan kurikulum yang berlaku, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), membuat instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar dan lembar pretest dan post test untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan serta motivasi siswa terhadap

pembelajaran sejarah.. Pada siklus I ini materi pokok yang diajarkan adalah "Islamisasi dan Silang Budaya di Nusantara."

#### b. Pelaksanaan

##### 1) Pertemuan I

Pertemuan pertama dilaksanakan pada jumat 21 Februari 2020. Penelitian ini dilakukan selama 1x90 menit dengan materi Kerajaan Islam di Nusantara. Hasil pengamatan pada pertemuan ini menunjukkan bahwa siswa masih pasif pada saat guru meminta siswa mengajukan pertanyaan terkait materi yang dijelaskan oleh guru, diantara 24 siswa tidak ada satupun yang mengajukan pertanyaan. Menyikapi hal tersebut, guru menetapkan peraturan bahwa pada saat proses diskusi berlangsung maka setiap kelompok harus memiliki perwakilannya masing-masing untuk mengajukan pertanyaan kepada kelompok lainnya. Hal ini dilakukan untuk melatih kepercayaan diri siswa.

##### 2) Pertemuan II

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari kamis, 27 Februari 2020 dengan jumlah siswa yang hadir 23 orang dan alfa 1 orang. Pokok bahasan pada pertemuan ini masih melanjutkan materi terkait kerajaan-kerajaan Islam di Nusantara.

Pada pertemuan ini terlihat adanya peningkatan terkait keaktifan siswa, hal ini dibuktikan dengan adanya 3 orang siswa yang bertanya dan 5 orang yang memberikan tanggapan terkait jawaban dari pertanyaan teman kelompoknya ataupun dari kelompok lain pada saat berlangsungnya proses diskusi.

##### 3) Pertemuan III

Pertemuan ini dilaksanakan pada hari jumat, 28 Februari 2020 dengan jumlah siswa hadir sebanyak 24 orang. Pada pertemuan ini guru memfokuskan pembelajaran pada penerapan model *Teams Geams Tournament* dimana semua siswa akan mengikuti tournament mewakili kelompoknya masing-masing.

Tournament dimulai dari tingkatan terendah, masing-masing perwakilan kelompok menduduki meja tournament. Selanjutnya guru menentukan siswa yang menjadi pemain, pembaca, penantang 1 dan penantang 2. Selama tournament berlangsung, hanya siswa yang terlibat dengan tournamentlah yang memiliki hak bicara selebihnya tidak diperkenankan untuk mengeluarkan pendapat terlebih lagi untuk membantu teman kelompoknya yang sedang mengikuti tournament. Seperti itulah jalannya tournament hingga ke tingkatan tertinggi. Dari tournament siklus I skor tertinggi diraih oleh kelompok 2 dengan total skor 350 poin.

#### c. Observasi

##### 1) Analisis kualitatif

Observasi merupakan kegiatan pengamatan untuk mengetahui seberapa besar efek tindakan telah mencapai sasaran. Cara pengumpulan data keaktifan siswa diperoleh dari lembar observasi selama proses belajar mengajar berlangsung.

Data mengenai keaktifan siswa diperoleh melalui proses pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun hasil observasi aktivitas siswa pertemuan pertama adalah sebagai berikut:

- a) Siswa yang hadir pada saat proses belajar mengajar berada pada kategori baik.
- b) Siswa yang memperhatikan pembahasan materi pelajaran berada pada kategori cukup.
- c) Siswa yang memperhatikan penjelasan guru dalam membentuk kelompok berada pada kategori cukup.
- d) Siswa yang mengajukan pertanyaan pada saat pembelajaran berlangsung berada pada kategori kurang.

- e) Siswa yang bekerjasama dengan teman kelompoknya dalam proses diskusi berada di dalam kategori kurang.
  - f) Siswa memperhatikan penjelasan guru terkait kesimpulan pelajaran berada pada kategori cukup.
  - g) Siswa yang aktif dalam proses turnamen berada pada kategori cukup.
- 2) Analisis Kuantitatif

Pada awal pembelajaran siswa dibagikan lembar pretest untuk mengetahui prestasi belajar sejarah siswa kelas X MIA 1 SMAN 7 Gowa sebelum penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Kemudian pada akhir pertemuan guru kembali membagikan post test untuk mengetahui hasil belajar siswa dan lembar angket untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran baru.

**Tabel 2: Distribusi, Frekuensi dan Persentase skor hasil pretest siswa siklus I**

No	Rentang Skor (%)	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	≤ 50	Sangat Rendah	10	41,67%
2.	50 – 59	Rendah	7	29,17%
3.	60 – 75	Sedang	6	25,00%
4.	76 – 85	Tinggi	1	4,17%
5.	86 – 100	Sangat Tinggi	0	0%
	Jumlah		24	100%
	Skor rata-rata			43,33%

**Tabel 3: Distribusi, Frekuensi dan Persentase skor hasil postest siswa siklus I**

No	Rentang Skor (%)	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	≤ 50	Sangat Rendah	6	25,00%
2.	50 – 59	Rendah	9	37,50%
3.	60 – 75	Sedang	6	25,00%
4.	76 – 85	Tinggi	2	8,33%
5.	86 – 100	Sangat Tinggi	1	4,17%
	Jumlah		24	100%
	Skor rata-rata			53,75%

Dari kedua tabel tersebut dapat digambarkan bahwa terjadi peningkatan pada hasil belajar sejarah siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, dimana sebelum penerapan model pembelajaran tersebut terdapat 41,67% berada pada kategori sangat rendah, 29,17% pada kategori rendah, 25,00% pada kategori sedang, 4,17% pada kategori tinggi dan 0% pada kategori sangat tinggi dengan rata-rata 43,33%. Sedangkan setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terdapat 25,00% berada pada kategori sangat rendah, 37,50% pada kategori rendah, 25,00% pada kategori sedang, 8,33% pada kategori tinggi dan 4,17% pada kategori sangat tinggi dengan rata-rata 53,75%. Berdasarkan data tersebut, setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebanyak 10,42%.

**Tabel 4. Distribusi, Frekuensi dan Persentase skor motivasi belajar siswa siklus I**

No	Rentang Skor (%)	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1.	≤ 50	Sangat Rendah	0	0%
2.	50 – 59	Rendah	2	8,33%
3.	60 – 75	Sedang	16	66,67%
4.	76 – 85	Tinggi	6	25.00%
5.	86 – 100	Sangat Tinggi	0	0%
	Jumlah		24	100%
	Skor rata-rata			70,17%

Dari tabel tersebut, dapat digambarkan bahwa dari 24 siswa yang telah mengisi angket motivasi pada siklus I, terdapat 0% pada kategori sangat rendah, 8,33% pada kategori rendah, 66,67 pada kategori sedang, 25,00 pada kategori tinggi dan 0% pada kategori sangat tinggi dengan rata-rata 70,17%.

#### **d. Refleksi**

Sesuai dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang diterapkan pada siklus I dan dilaksanakan selama 3x pertemuan diperoleh beberapa hal yang menjadi bahan refleksi untuk melanjutkan penelitian ke siklus II. Adapun hasil refleksi pada siklus ini, yaitu hasil belajar siswa masih berada pada kategori rendah dan motivasi belajar siswa berada pada kategori sedang. Dalam hal ini masih terdapat siswa yang melakukan kegiatan lain selama proses pembelajaran dan juga beberapa siswa yang masih takut dan ragu-ragu untuk mengeluarkan pendapat. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* belum optimal dan perlu dilanjutkan pada dengan siklus II guna memperbaiki kekurangan-kekurangan yang diperoleh dari hasil refleksi siklus I.

## **2. Hasil Penelitian Siklus II**

### **a. Perencanaan**

Hal-hal yang dilakukan siklus II ini adalah mengulang kembali tahapan-tahapan yang dilakukan pada siklus sebelumnya, disamping itu juga dilakukan sejumlah rencana baru untuk memperbaiki atau merancang tindakan baru sesuai dengan pengalaman dan hasil refleksi yang diperoleh pada siklus.

### **b. Pelaksanaan**

#### **1) Pertemuan IV**

Pertemuan keempat dilaksanakan pada kamis, 05 Maret 2020. Penelitian ini dilakukan selama 1x90 menit dan keseluruhan siswa kelas X MIA 1 hadir dalam proses pembelajaran.

Pada pertemuan keempat ini, peserta didik terlihat lebih aktif dibanding pada pertemuan-pertemuan sebelumnya. Kerja sama antar peserta didik juga berjalan lebih baik dibanding pada siklus I. Peserta didik lebih bersemangat dalam proses diskusi.

#### **2) Pertemuan V**

Pertemuan kelima dilaksanakan pada jumat, 06 Maret 2020 dengan alokasi waktu 1x90 menit dan keseluruhan siswa kelas X MIA 1 hadir dalam proses pembelajaran. Pada pertemuan ini, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran

sangat baik. Terlihat banyak yang siswa sudah memiliki inisiatif sendiri untuk bertanya, menjawab atau menanggapi terkait materi yang belum dipahami tanpa di tunuk langsung oleh guru.

### 3) Pertemuan VI

Pertemuan keenam dilaksanakan pada jumat, 13 Maret 2020 dengan alokasi waktu 1x90 menit. Pada pertemuan ini, keseluruhan siswa kelas X MIA 1 hadir dalam proses pembelajaran.

Pada tournament kali ini skor tertinggi diraih oleh kelompok 4 dengan total skor 550 poin. Diakhir tournament guru memberi apresiasi terhadap semangat dan kerja keras semua kelompok dan memberikan reward berupa bingkisan untuk kelompok yang meraih skor tertinggi dalam 2 kali tournament.

### c. Observasi

#### 1) Analisis kualitatif

Pada siklus II terjadi perubahan kearah yang lebih baik, adapun hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II adalah sebagai berikut:

- a) Siswa yang hadir dalam proses belajar mengajar berada pada kategori sangat baik.
- b) Siswa yang memperhatikan pembahasan terkait materi pembelajaran berada pada kategori baik.
- c) Siswa yang memperhatikan penjelasan guru dalam pembentukan kelompok berada pada kategori baik.
- d) Siswa yang mengajukan pertanyaan dalam proses pembelajaran berada pada kategori baik.
- e) Siswa yang bekerjasama dengan teman kelompoknya dalam proses diskusi berada pada kategori baik.
- f) Siswa yang memperhatikan penjelasan guru terkait kesimpulan berada pada kategori baik.
- g) Siswa yang aktif dalam turnamen berada pada kategori baik.

#### 2) Analisis kuantitatif

**Tabel 5: Distribusi, Frekuensi dan Persentase skor hasil postest siswa siklus II**

No	Rentang Skor (%)	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	≤ 50	Sangat Rendah	0	0.00%
2.	50 – 59	Rendah	0	0.00%
3.	60 – 75	Sedang	6	25.00%
4.	76 – 85	Tinggi	10	41,67%
5.	86 – 100	Sangat Tinggi	8	33,33%
	Jumlah		24	100%
	Skor rata-rata			80,83%

Dari tabel tersebut, dapat digambarkan bahwa dari 24 siswa yang mengerjakan tes hasil belajar pada siklus II, terdapat 0% pada kategori sangat rendah, 0% pada kategori rendah, 25,00% pada kategori sedang, 41,67% pada kategori tinggi dan 33,33 persen pada kategori sangat tinggi dengan rata-rata 80,83%.



**Tabel 6: Distribusi, Frekuensi dan Persentase skor motivasi belajar siswa siklus II**

No	Rentang Skor (%)	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1.	≤ 50	Sangat Rendah	0	0,00%
2.	50 – 59	Rendah	0	0,00%
3.	60 – 75	Sedang	2	8,33%
4.	76 – 85	Tinggi	20	83,33%
5.	86 – 100	Sangat Tinggi	2	8,33%
	Jumlah		24	100%
	Skor rata-rata			81,00%

Dari tabel tersebut, dapat digambarkan bahwa dari 24 siswa yang mengisi angket motivasi belajar siswa, terdapat 0% pada kategori sangat rendah, 0% pada kategori rendah, 8,33% pada kategori sedang, 83,33% pada kategori tinggi dan 8,33% pada kategori sangat tinggi dengan rata-rata 81,00%.

#### **e. Refleksi**

Pembelajaran yang dilakukan pada siklus II ini merupakan tindakan perbaikan dari siklus I. Rangkaian kegiatan pada siklus II mulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi hingga refleksi mengalami kemajuan positif. Setelah melakukan perbaikan, berdasarkan hasil observasi dan evaluasi selama proses pembelajaran berlangsung dapat dinyatakan bahwa aktivitas serta motivasi dan hasil belajar sejarah siswa kelas X MIA I SMAN 7 GOWA mengalami peningkatan.

#### **D. PEMBAHASAN**

*Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa secara keseluruhan dan membaginya kedalam kelompok secara heterogen yang beranggotakan 4-6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku dan ras yang berbeda. Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* atau Pertandingan Permainan Team menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana peserta didik berlomba sebagai wakil dari timnya dengan tim lain yang pencapaian akademiknya setara dengannya. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* ini memberi kesan kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan dan turnamen. Model pembelajaran ini terdiri dari 5 komponen utama, yakni penyajian kelas, team, games, turnamen dan penghargaan kelompok.

Analisis kualitatif dan kuantitatif menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat memberikan perubahan terhadap peserta didik, baik dari segi aktivitas, sikap, motivasi dan hasil belajarnya.

Hasil pretest siswa kelas X MIA 1 SMAN 7 GOWA menunjukkan bahwa hasil belajar sejarah siswa masih berada pada kategori sangat rendah dengan rata-rata 43,33%. Pada siklus I, dari 24 siswa yang melakukan tes hasil belajar (post test) terdapat 25,00% siswa yang hasil tes belajarnya berada pada kategori sangat rendah, 37,50% berada pada kategori rendah, 25,00% berada pada kategori sedang, 8,33% berada pada kategori tinggi dan 4,17 berada pada kategori sangat tinggi. Sehingga persentase rata-rata hasil belajar siswa masih berada pada

kategori rendah dengan skor 53,75%. Dari data pretest dan post test tersebut, terjadi peningkatan sebesar 10,42%. Sedangkan hasil angket terkait motivasi belajar sejarah siswa menunjukkan bahwa 0% siswa berada pada kategori sangat rendah, 8,33% pada kategori rendah, 66,67% berada pada kategori sedang, 25% pada kategori tinggi dan 0% pada kategori sangat tinggi. Sehingga persentase rata-rata motivasi belajar siswa berada pada kategori sedang dengan skor 70,17%.

Hasil post tes pada siklus II menunjukkan bahwa dari 24 siswa yang telah mengikuti tes hasil belajar (post test) terdapat 0% berada pada kategori sangat rendah, 0% pada kategori rendah, 25,00% berada pada kategori sedang, 41,67% pada kategori tinggi, dan 33,33 berada pada kategori sangat tinggi. Sehingga persentase rata-rata hasil belajar siswa berada pada kategori tinggi dengan skor 80,83%. Sedangkan hasil angket terkait motivasi belajar siswa menunjukkan 0% berada pada kategori sangat rendah, 0% berada pada kategori rendah, 8,33% pada kategori sedang, 83,33 pada kategori tinggi dan 8,33% pada kategori sangat tinggi sehingga persentase rata-rata motivasi belajar siswa berada pada kategori tinggi dengan skor 81,00%. Peningkatan motivasi dan hasil belajar sejarah siswa kelas X MIA 1 SMAN 7 GOWA dapat dilihat dari tabel perbandingan frekuensi dan persentase hasil belajar dan motivasi belajar siswa berikut ini.

**Tabel 7: Distribusi, Frekuensi dan Persentase skor hasil pretest siswa**

No	Rentang Skor (%)	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1.	≤ 50	Sangat Rendah	10	41,67%
2.	50 – 59	Rendah	7	29,17%
3.	60 – 75	Sedang	6	25,00%
4.	76 – 85	Tinggi	1	4,17%
5.	86 – 100	Sangat Tinggi	0	0%
Jumlah			24	100%
Skor rata-rata				43,33%

Pada tabel tersebut diatas, menunjukkan bahwa skor hasil belajar siswa sebelum penerapan model pembelajaran baru berdasarkan skor hasil pretest masih berada pada kategori sangat rendah dengan rata-rata 43,33%.

**Tabel 8: Data hasil belajar siswa kelas X MIA 1 SMAN 7 GOWA pada Siklus I dan Siklus II**

Rentang Skor	Siklus I		Siklus II		Kategori
	Frekuensi	Persentase(%)	Frekuensi	Persentase(%)	
≤ 54	6	25,00%	0	0	SR
55 – 59	9	37,50%	0	0	R
60 – 75	6	25,00%	6	25,00%	SD
76 – 85	2	8,33%	10	41,67%	T
86 – 100	1	4,17%	8	33,33%	ST
Jumlah	24	100%	24	100%	
Rata-rata		53,75%	Rata-rata	80,83%	

Pada siklus I skor hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 10,42% dimana terdapat 25,00% pada kategori sangat rendah, 37,50% pada

kkategori rendah, 25,00% pada kategori sedang, 8,33 pada kategori tinggi dan 4,17 pada kategori sangat tinggi dengan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 53,75%. Sedangkan pada siklus II, terdapat 0% pada kategori sangat rendah, 0% pada kategori rendah, 25,00% pada kkategori sedang, 41,67% pada kategori tinggi, dan 33,33% pada kategori sangat tinggi. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus ini mencapai 80,83% dan berada pada kategori tinggi. Peningkatan skor hasil belajar sejarah siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 27,08%. Sedangkan skor hasil belajar dari hasil pretest ke siklus II terjadi peningkatan sebesar 37,50%.

Berdasarkan dari hasil tes tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas X MIA 1 SMAN 7 GOWA dan memenuhi indikator keberhasilan.

**Tabel 9: Data Motivasi belajar siswa kelas X MIA 1 SMAN 7 GOWA pada Siklus I dan Siklus II**

Rentang Skor	Siklus I		Siklus II		Kategori
	Frekuensi	Persentase(%)	Frekuensi	Persentase(%)	
≤ 54	0	0%	0	0%	SR
55 – 59	2	8,33%	0	0%	R
60 – 75	16	66,67%	2	8,33%	SD
76 – 85	6	25,00%	20	83,33%	T
86 – 100	0	0%	2	8,33%	ST
Jumlah	24	100%	24	100%	
Rata-rata		70,17%	Rata-rata	81,00%	

Berdasarkan tabel tersebut, pada siklus I terdapat 0% siswa berada pada kategori sangat rendah, 8,33% pada kategori rendah, 66,67% pada kategori sedang, 25,00% pada kategori tinggi dan 0% pada kategori sangat tinggi dengan rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 70,17%. Sedangkan pada siklus II terdapat 0% berada pada kategori sangat rendah, 0% pada kategori rendah, 8,33% pada kategori sedang, 80,33 pada kategori tinggi dan 8,33% pada kategori sangat tinggi dengan skor rata-rata motivasi belajar siswa 80,99% berada pada kategori tinggi. Peningkatan motivasi belajar siswa dari sisklus I ke siklus II sebesar 10,83%.

Berdasarkan dari hasil tes tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas X MIA 1 SMAN 7 GOWA dan memenuhi indikator keberhasilan.

Selain peningkatan motivasi dan hasil belajar sejarah siswa dari siklus I ke siklus II, juga terjadi perubahan sikap siswa dimana jumlah siswa hadir pada siklus I masih berada pada kategori baik dan pada siklus II sudah berada pada kategori sangat baik, keaktifan siswa sudah berada pada kategori baik dan respon siswapun sudah berada pada kategori baik.

## E. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas, maka penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tounament (TGT)* pada mata pelajaran sejarah dengan materi

“Islamisasi dan Silang Budaya di Nusantara” dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar sejarah siswa kelas X MIA 1 SMAN 7 GOWA yaitu sebesar 27,08% unntuk hasil belajar siswa dari hasil pretest dan post test siklus I ke siklus II dan 10,83% untuk motivasi belajar siswa berdasarkan angket dari siklus I ke siklus II.

### DAFTAR PUSTAKA

- Amni Fauziah, d., 2007. Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang. *JPSD*, Volume Vol 4 No 1, p. 48.
- Arifin, Z., 2014. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dimiyati, d., 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Kunandar, 2007. *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses Dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Margono, S., 2004. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Paizaluddin, d., 2014. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Bandung: Alfabeta.
- Rafiqah, M., 2013. Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan*, Volume Vol 2 No 1, p. 2.
- Romanda, A., 2016. *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam peningkatan hasil belajar siswa pada kelas V di MI Al-Fajar Pringsewu Tahun Pelajaran 2016/2017 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*. Bandar Lampung: s.n.
- Rusman, 2014. *Model-Moodel Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sutikno, M. S., 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: PT Rajagrafindo Persada.