

**Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah
Tambakreja Lakbok Melalui Metode Pembelajaran Cooperative Learning Tipe
Teams Games Tournament (TGT)**

DOI: <https://doi.org/10.62475/8shpwm25>



Holiludin¹, Nurholis²

¹ Guru pada Madrasah Ibtidaiyah Padaemut Kecamatan Lakbok

² Guru pada Madrasah Ibtidaiyah Tambakreja Kecamatan Lakbok

¹lud.holil@gmail.com, ²holismas60@gmail.com

Diterima: 30 Februari 2023 | Disetujui: 15 Maret 2023 | Dipublikasikan: 1 April 2023

Abstrak

Kegiatan pembelajaran yang diharapkan dari seorang guru adalah proses pembelajaran yang berpusat pada siswa (student centered) bukan (teacher centered). Hal ini merupakan kewajiban dan tugas guru untuk memastikan hal tersebut karena guru merupakan aktor utama. Dengan demikian diharapkan melalui pendekatan student centered dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang berpengaruh pada prestasi belajar siswa. Penelitian ini berjenis penelitian tindakan kelas (classroom action research). Penelitian ini dimaksudkan untuk memperbaiki proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V MI Tambakreja. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 96) penelitian tindakan kelas (classroom action research), yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru ke kelas tempat ia mengajar dengan menekankan pada peningkatan proses dan praktik pembelajaran. Motivasi belajar siswa kelas V MI Tambakreja juga meningkat. Pada pratindakan rerata hanya 52% atau kategori sangat kurang. Selanjutnya pada siklus satu meningkat menjadi 65% dengan kategori cukup dan pada siklus dua meningkat lagi menjadi 78% dengan kategori baik. Guru harus lebih paham cara menyampaikan materi kepada siswa sesuai dengan taraf perkembangan siswa.

Kata Kunci : *Motivasi Belajar, Proses Pembelajaran, Student Centered, Teacher Centered.*

Abstract

The expected learning activities of a teacher is a learning process that is centered on (student-centered) not (teacher-centered). It is the teacher's obligation and duty to ensure this because the teacher is the main actor. Thus it is hoped that the student-centered approach can increase student learning motivation which affects student achievement. This research is classroom research. This research is intended to improve the learning process to increase the learning motivation of class V MI Tambakreja. According to Suharsimi Arikunto (2006: 96) classroom action research, namely research conducted by the teacher to the class where he teaches with an emphasis on improving learning processes and practices. The learning motivation of the fifth-grade students of MI Tambakreja has also increased. In the pre-action, the average was only 52% or very less category. Furthermore, in cycle one it increased to 65% in the sufficient

category and in cycle two it increased again to 78% in the good category. Teachers must better understand how to convey material to students according to the level of student development. Keywords: *Learning Motivation, Learning Process, Student-Centered, Teacher-Centered*.

This work is licensed under a [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) 

PENDAHULUAN

Pembelajaran menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 Standar Nasional pendidikan adalah proses interaksi antara guru dan siswa dalam suatu penyampaian materi. Guru berperan sebagai pengatur jalannya proses pembelajaran dari membuka kegiatan pembelajaran hingga menutup kegiatan. Guru berperan menyampaikan materi sedangkan siswa menerima materi. Proses pembelajaran yang kondusif adalah proses yang terjadi interaksi yaitu timbal balik antara guru dengan siswa.

Kegiatan pembelajaran yang diharapkan dari seorang guru adalah proses pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) bukan (*teacher centered*). Hal ini merupakan kewajiban dan tugas guru untuk memastikan hal tersebut karena guru merupakan aktor utama. Dengan demikian diharapkan melalui pendekatan *student centered* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang berpengaruh pada prestasi belajar siswa.

Syaiful Bahri Djamarah (2002: 114) mengatakan bahwa dalam proses belajar dibutuhkan adanya motivasi, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya (Hamzah B. Uno, 2010: 3). Kaitannya dengan kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar.

Mengingat motivasi yang sangat penting dalam proses belajar, guru diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar ketika proses pembelajaran berlangsung. Salah satu upaya untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran tersebut adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa aktif. Selain itu, tindakan yang diberikan untuk siswa harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa di kelas tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti sebagai guru kelas di kelas V MI Tambakreja menunjukkan bahwa siswa memiliki motivasi belajar IPS yang tergolong masih rendah. Sebagian besar siswa belum tekun dalam menghadapi tugas, hal ini terlihat ketika guru memberikan pertanyaan, siswa kebingungan dan bertanya kepada temannya yang lain tanpa berusaha sendiri untuk menjawab pertanyaan tersebut. Siswa juga belum terlihat ulet dalam menghadapi kesulitan/ tugas, hal ini terlihat ketika siswa diberi pertanyaan dari guru, siswa tidak berusaha untuk memikirkan/ mencari jawaban di buku, siswa langsung mengatakan jika tidak mengetahui jawabannya. Selanjutnya, siswa juga belum menunjukkan minat belajar ketika mengikuti pelajaran IPS, hal ini terlihat sebagian besar siswa tidak memperhatikan penjelasan materi dari guru namun siswa terlihat bergurau dengan teman sebangkunya maupun ijin keluar kelas secara berkelompok.

Siswa juga belum terlihat senang ketika belajar IPS, hal ini ditunjukkan dengan semangat belajar siswa dalam mengikuti pelajaran IPS yang mudah menurun dan ketika peneliti melakukan wawancara dengan siswa kelas V, hanya 3 dari 16 siswa yang menyukai mata

pelajaran IPS. Siswa yang tidak menyukai mata pelajaran IPS menganggap bahwa materi IPS itu sulit karena harus banyak menghafal, sehingga mereka kurang menyenangi mata pelajaran IPS.

Berdasarkan permasalahan di atas, salah satu alternatif metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran IPS adalah metode *Teams Games Tournament*. Metode *Teams Games Tournament* (turnamen berkelompok) merupakan salah satu jenis dari metode dalam *cooperative learning* (Rusman, 2011: 223). *Cooperative learning* adalah 5 pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar (Sugiyanto, 2010: 37). Hal tersebut sesuai dengan karakteristik siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah, dimana anak mulai berinteraksi dengan teman, sehingga anak lebih senang jika bermain atau belajar secara berkelompok.

Salah satu keunggulan *Teams Games Tournament* adalah siswa dapat berkelompok, berinteraksi, dan berkompetisi dalam satu kelas. Dengan demikian siswa dapat mengalami proses pembelajaran yang bervariasi.

Identifikasi berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka muncul beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut: 1). Motivasi belajar IPS siswa kelas V masih rendah; 2). Siswa kelas V belum tekun dan ulet dalam menghadapi tugas; 3). Siswa kelas V belum menunjukkan minat dalam belajar IPS; dan 4). Siswa kelas VA belum terlihat senang ketika belajar IPS.

Batasan masalah pada penelitian ini dilakukan batasan masalah pada motivasi belajar IPS siswa kelas V MI Tambakreja masih rendah.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana motivasi belajar siswa kelas V MI Tambakreja setelah melaksanakan pembelajaran dengan metode *Teams Games Tournament*?”

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas V MI Tambakreja setelah melaksanakan pembelajaran dengan metode *Teams Games Tournament*.

Manfaat penelitian secara teoritis ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pada dunia pendidikan. Sumbangan tersebut berupa informasi dan pemikiran yang berguna untuk ilmu pendidikan yang terkait pada penguasaan konsep dan pendekatan pembelajaran. Sedangkan manfaat praktis, a) bagi guru, penelitian ini memberikan pengalaman langsung untuk dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Khususnya mata pelajaran IPS; b) bagi siswa, memberikan pengalaman pembelajaran yang memiliki relevansi dengan kehidupan sehari-hari.

KAJIAN PUSTAKA

Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Hamzah B.Uno (2010: 23), mengemukakan bahwa motivasi dan belajar adalah dua hal yang berkaitan erat dan saling mempengaruhi. Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar (Dimiyati dan Mudjiono 2006: 80). Sedangkan belajar merupakan suatu pengalaman yang diperoleh berkat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya (Hamzah B. Uno, 2010: 22).

Dengan demikian, motivasi mempengaruhi proses belajar seseorang agar berhasil. Motivasi dapat muncul karena interaksi seseorang dengan lingkungannya. Dalam proses pembelajaran, interaksi ini terjadi antara guru dengan siswa di mana guru berperan sangat penting untuk memunculkan interaksi dalam proses pembelajaran.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Hamzah B. Uno (2010: 23), motivasi belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik merupakan faktor yang timbul dari dalam diri siswa yang berupa hasrat dan keinginan berhasil, dorongan kebutuhan belajar dan harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsik adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa berupa penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan pembelajaran yang menarik.

Priyanto (Abdul Hadis, 2006: 33) berpendapat bahwa motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai aspek atau faktor yang berkaitan dengan proses pembelajaran di kelas. Faktor tersebut dapat berasal dari guru maupun lingkungan belajar siswa atau teman.

Dengan demikian, motivasi belajar siswa dalam pembelajaran dipengaruhi oleh dua hal yaitu faktor dari dalam siswa dan pengaruh dari lingkungan belajar. Guru berperan dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sebagai pemicu motivasi belajar dari luar. Selanjutnya, pemicu tersebut diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dari dalam diri mereka masing-masing.

3. Bentuk-Bentuk Motivasi Belajar

Menurut Sardiman A. M (2007: 92-95) ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah, antara lain:

- a. Memberi angka
Angka yang dimaksud adalah sebagai simbol atau nilai dari hasil kegiatan belajar siswa.
- b. Hadiah
Hadiah juga dapat dijadikan sebagai alat motivasi, misalnya dengan memberikan hadiah kepada siswa yang berprestasi tinggi, yang mendapatkan ranking tiga besar, dan siswa yang memiliki keunggulan tertentu.
- c. Saingan/ kompetisi
Persaingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong siswa agar mereka bergairah dalam belajar.
- d. *Ego-involvement*
Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga mau bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri mereka, merupakan salah satu bentuk motivasi yang cukup penting.
- e. Memberi ulangan
Memberikan ulangan bisa dijadikan sebagai alat motivasi, sebab siswa akan menjadi giat belajar jika mengetahui akan ada ulangan. Namun harus diingat bahwa guru jangan terlalu sering memberikan ulangan, karena bisa membosankan. Selain itu, guru juga harus terbuka dengan memberitahu kepada siswa jika akan ada ulangan.
- f. Mengetahui hasil
Mengetahui hasil pekerjaan, apalagi kalau terjadi kemajuan, akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar.
- g. Pujian

Pujian merupakan bentuk reinforcement yang positif dan motivasi yang baik.

h. Hukuman

Hukuman merupakan reinforcement negatif, namun jika diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi sarana yang dapat menumbuhkan motivasi.

i. Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar berarti ada unsur kesengajaan yaitu ada maksud dan keinginan untuk belajar.

j. Minat

Motivasi dan minat muncul karena adanya kebutuhan, sehingga tepat jika minat dikatakan sebagai alat motivasi yang pokok. Proses belajar mengajar akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat.

k. Tujuan yang diakui

Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa, juga menjadi alat motivasi yang sangat penting.

Bentuk dan cara yang digunakan untuk menumbuhkan motivasi belajar IPS dalam penelitian ini adalah memberikan hadiah (berupa jajan ringan), saingan/ kompetisi (siswa harus berkompetisi dengan kelompok lain), memberikan pujian (berupa *applause*), dan memunculkan minat/ ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran IPS dengan menggunakan kompetisi.

4. Indikator Motivasi Belajar

Hamzah B. Uno (2010: 23) menyebutkan terdapat indikator seseorang yang memiliki motivasi belajar. Adapun indikator tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil.
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- d. Adanya penghargaan dalam belajar.
- e. Adanya keinginan yang menarik dalam belajar.
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Selain itu, Sardiman A. M. (2007: 83) berpendapat bahwa motivasi yang ada pada setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Tekun menghadapi tugas.
- b. Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah.
- c. Lebih senang bekerja mandiri.
- d. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin.
- e. Dapat mempertahankan pendapatnya.
- f. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
- g. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Dengan demikian, seorang siswa yang memiliki motivasi belajar akan terlihat pada saat pembelajaran. Indikator tersebut adalah tekun menghadapi tugas, menunjukkan minat dalam belajar, aktif dalam kelompok, senang belajar IPS.

Tinjauan Tentang TGT

Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa yang heterogen atau memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Robert E Slavin (2005: 163-167) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan permainan akademik. Dalam turnamen siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dengan kemampuan akademik berdasarkan kinerja sebelumnya.

Dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang diungkapkan Slavin, terdiri dari 5 komponen yaitu presentasi kelas (class precentation), belajar dalam kelompok (teams), permainan (games), pertandingan (turnamen), dan penghargaan kelompok (team recognition). Keberhasilan suatu kelompok ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota kelompok. Dalam TGT ada tiga tingkatan penghargaan yang didasarkan pada skor rata-rata tim.

Tabel 1. Kriteria Penghargaan Kelompok

Kriteria (rata-rata TIM)	Penghargaan
40	Tim Baik
45	Tim Sangat Baik
50	Tim Super

(Sumber: Slavin, 2005: 175)

Karakteristik Siswa Kelas V Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah

Piaget (Rita Eka Izzaty, 2012: 68) menyatakan bahwa siswa Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah berada pada tahapan perkembangan kognitif operasional konkrit. Dengan demikian, materi yang diberikan kepada siswa harus sesuai dengan pengalaman sehari-hari siswa. Selanjutnya, menurut Syaiful Bahri Djamarah (2002: 91) menuliskan bahwa karakteristik anak didik Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah masa kelas-kelas tinggi adalah:

1. adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret,
2. amat realistik, ingin tahu, dan ingin belajar,
3. ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus.
4. gemar membentuk kelompok sebaya biasanya untuk dapat bermain bersama.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas V SD berada pada tingkat operasional konkret. Siswa pada tingkatan ini memiliki mulai memilih dan menyukai mata pelajaran tertentu saja. Dengan demikian, pada mata pelajaran IPS perlu ditumbuhkan motivasi. Pada penelitian ini dilakukan dengan Team Games Tournament yang sesuai dengan bentuk motivasi yaitu turnamen dan karakteristik siswa yang suka berkelompok.

Hipotesis Tindakan

Pada penelitian ini diyakini bahwa Model kooperatif tipe Teams Games Tournament dapat meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas V MI Tambakreja.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian ini berjenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian ini dimaksudkan untuk memperbaiki proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V MI Tambakreja. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 96) penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), yaitu penelitian yang

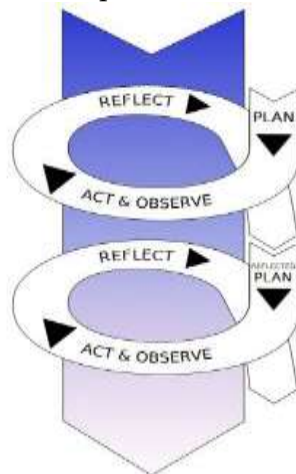
dilakukan oleh guru ke kelas tempat ia mengajar dengan menekankan pada peningkatan proses dan praktik pembelajaran.

Variabel Penelitian, menurut Suharsimi Arikunto (2006: 118) menyatakan variabel penelitian adalah objek penelitian yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel yang mempengaruhi disebut variabel bebas (X), sedangkan variabel akibat disebut tidak bebas (Y). Pada penelitian ini variabelnya adalah: a). Penggunaan Teams Games Tournament (X), dan b). Motivasi belajar siswa kelas V MI Tambakreja (Y).

Setting Penelitian ini dilakukan pada semester II tahun pelajaran 2021/2022, pada saat kegiatan belajar mengajar IPS berlangsung. Lokasi penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini adalah kelas II MI Tambakreja. MI Tambakreja merupakan Madrasah Ibtidaiyah Swasta yang beralamat di Lakbok, Kabupaten Ciamis, Provinsi Jawa Barat.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II MI Tambakreja, Kecamatan Lakbok, Kabupaten Ciamis, Provinsi Jawa Barat. Jumlah siswa kelas II tahun ajaran 2021/2022 semester II adalah 16 siswa.

Desain penelitian ini menggunakan model pendekatan Kemmis & Mc Taggart. Tahapan penelitian dengan model ini adalah perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Adapun desain model penelitian ini sebagai berikut.



Keterangan :

Siklus I : 1. Perencanaan I

2. Pelaksanaan I

3. Observasi I

4. Refleksi I

Siklus II : 1. Perencanaan II

2. Pelaksanaan II

3. Observasi II

4. Refleksi II

Prosedur Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam beberapa siklus. Setiap siklus dialokasikan waktu 2 x 35 menit. Masing-masing siklus terdiri atas perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penjabaran prosedur penelitian adalah sebagai berikut.

1. Siklus I

a. Perencanaan

Tahapan pertama sebelum perencanaan adalah pengamatan pembelajaran IPS. Pengamatan digunakan untuk mengidentifikasi masalah yang ada. Adapun tahapan perencanaan terdiri dari hal berikut.

- 1) menentukan materi pelajaran.
- 2) membuat skenario pembelajaran (RPP)
- 3) menyusun instrumen pengambilan data (soal evaluasi).
- 4) Menentukan kriteria keberhasilan pembelajaran.

b. Tindakan

Pada tahap ini guru melaksanakan tindakan kepada siswa menggunakan RPP yang telah disusun. Langkah pembelajaran dalam RPP disesuaikan dengan tahapan belajar kognitif Bruner.

1) Tahap awal

Siswa diajak berdoa, disiapkan suasana belajar, dan diberi apersepsi. Setelah itu siswa diberi tahu materi yang akan diberikan pada pembelajaran tersebut.

2) Tahap Inti

- a) Siswa disiapkan untuk menerima materi
- b) Siswa diberi materi
- c) Siswa diberi LKS untuk kelompok
- d) siswa diberi waktu presentasi
- e) Setiap kelompok menjawab kuis dari guru
- f) Kelompok diberi penghargaan

3) Tahap Akhir

- a) Siswa diajak melakukan kegiatan menyimpulkan
- b) Siswa mengerjakan penilaian nyata
- c) Siswa diajak menutup kegiatan pembelajaran

c. Pengamatan

Kegiatan pengamatan dilakukan untuk mengamati pembelajaran oleh guru dan proses belajar siswa selama diberi tindakan. Hal ini untuk mengetahui bahwa proses yang lebih baik dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

d. Refleksi

Refleksi merupakan bagian yang sangat penting untuk memahami dan memberikan makna terhadap proses dan hasil pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus I. Tahap refleksi dilakukan untuk evaluasi tindakan. Refleksi dilakukan kolaboratif antara peneliti dan guru untuk perbaikan siklus selanjutnya.

2. Siklus II

Siklus II dilaksanakan apabila siklus I belum berhasil mencapai indikator keberhasilan. Pada penelitian ini dilaksanakan hingga siklus II.

Teknik pengumpulan data adalah cara untuk mendapatkan data. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data adalah sebagai berikut.

1. Skala Sikap

Skala sikap digunakan untuk mengukur segi-segi afektif/ sikap seseorang (Nana Syaodih Sukmadinata, 2005: 238). Skala sikap yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model Likert, yaitu berupa pernyataan-pernyataan yang alternatif jawabannya dinyatakan dalam bentuk "Selalu, Sering, Jarang, dan Tidak Pernah". Sedangkan pemberian nilai pada skala ini yaitu: 1) nilai 4 untuk selalu, 2) nilai 3 untuk sering, 3) nilai 2 untuk jarang, dan 4) nilai 1 untuk tidak pernah. Skala sikap ini akan diberikan oleh peneliti pada akhir siklus untuk mengetahui seberapa besar motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menerapkan metode *Teams Games Tournament*.

2. Observasi

Observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti (Wina Sanjaya, 2012: 86). Observasi

pada penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data tentang aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament*. Dalam penelitian ini, observasi dilaksanakan oleh peneliti dan dibantu oleh rekan peneliti dengan panduan lembar observasi.

3. Catatan Lapangan

Catatan lapangan adalah catatan lengkap yang berisi hasil observasi/ wawancara/ studi dokumen yang telah disempurnakan oleh peneliti yang dibuat pada setiap akhir pengamatan (Djamar, Satori dan Aan Komariah, 2011: 180).

Instrumen Penelitian menurut Purwanto (2008: 183) menyatakan "Instrumen adalah alat ukur yang digunakan untuk mengukur dalam rangka pengumpulan data". Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Skala Motivasi Belajar

Skala ini digunakan untuk mengetahui taraf motivasi belajar siswa. Jumlah pernyataan pada skala ini adalah 10 butir. Berikut kisi-kisi motivasi belajar.

Tabel 2. Kisi-kisi Skala Motivasi Belajar

No	Sub Variabel	Indikator	Jumlah butir	No. Butir
1	Tekun menghadapi tugas	-Selalu berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh -Tidak berhenti mengerjakan tugas sebelum tugas selesai - Belajar dengan waktu yang lama	3	1,2,3
2	Menunjukkan minat dalam belajar	-Memperhatikan penjelasan dari guru -Antusias dalam mengikuti pelajaran IPS -Mengulang pelajaran yang telah diberikan oleh guru -Mempunyai inisiatif sendiri untuk belajar IPS	4	4,5,6,7
3	Aktif dalam kelompok	- Senang jika belajar dibentuk kelompok - Dapat bekerjasama saat tugas kelompok - Belajar bersama jika	3	8,9,10

		menemui kesulitan dalam belajar IPS		
--	--	--	--	--

2. Lembar Observasi

Lembar observasi dibuat sesuai dengan ketentuan RPP

Tabel 3. Instrumen Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran

No	Aspek Yang Dinilai	Pelaksanaan	
		Ya	Tidak
1	Kegiatan Awal		
	Membentuk suasana belajar		
	Apersepi		
	Pemberitahuan Kegiatan Yang akan Dilakukan		
	Memilih Anggota Kelompok		
2	Kegiatan Inti		
	Penyajian Materi		
	Bekerja Kelompok		
	Presentasi Kelompok		
	Lomba antar kelompok		
	Penghargaan Kelompok		
3	Kegiatan Penutup		
	Mengadakan refleksi pembelajaran		

Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul perlu segera dilakukan pengolahan data atau analisis data. Menganalisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasi data dengan tujuan untuk menunjukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian (Wina Sanjaya, 2010: 106). Adapun analisis yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Analisis data observasi

Analisis data kualitatif digunakan untuk memaknai hasil pengamatan menggunakan lembar observasi dengan mengolah kata-kata menjadi kalimat yang bermakna.

2. Analisis data skala motivasi belajar

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif untuk mengukur skala motivasi belajar siswa melalui langkah-langkah sebagai berikut.

- Mencari skor maksimum ideal untuk motivasi belajar siswa
- Menjumlah skor yang diperoleh siswa setiap aspek
- Mencari presentase hasil skala motivasi belajar siswa dengan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

NP : nilai persen yang dicari atau diharapkan

R : skor mentah yang diperoleh siswa

SM : skor maksimum ideal dari angket yang bersangkutan

100 : bilangan tetap

Sumber: Ngalim Purwanto (2013: 102)

Berdasarkan pendapat tersebut, hasil dan perhitungan persentase penelitian ini ditafsirkan ke dalam kriteria sebagai berikut.

Tabel 4. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Kriteria	Prosentase
Sangat Baik	86 % - 100 %
Baik	76 % - 85%
Cukup	60% - 75 %
Kurang	55% - 59%
Sangat Kurang	≤54%

Sumber: Ngalim Purwanto (2013: 103)

Indikator Keberhasilan

Keberhasilan dari penelitian tindakan kelas ini adalah terdapatnya perubahan-perubahan ke arah perbaikan, baik dengan siswa satu dengan yang lainnya, guru hingga proses pembelajaran di kelas. Penelitian dikatakan berhasil jika hasil tindakan berada pada kategori baik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan dalam satu pertemuan. Sebelum melaksanakan siklus, peneliti melaksanakan kegiatan pra tindakan.

A. Pratindakan

Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran dan motivasi belajar siswa sebelum diberi tindakan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti sebagai guru kelas di kelas V MI Tambakreja menunjukkan bahwa siswa memiliki motivasi belajar IPS yang tergolong masih rendah. Sebagian besar siswa belum tekun dalam menghadapi tugas, hal ini terlihat ketika guru memberikan pertanyaan, siswa kebingungan dan bertanya kepada temannya yang lain tanpa berusaha sendiri untuk menjawab pertanyaan tersebut. Siswa juga belum terlihat ulet dalam menghadapi kesulitan/ tugas, hal ini terlihat ketika siswa diberi pertanyaan dari guru, siswa tidak berusaha untuk memikirkan/ mencari jawaban di buku, siswa langsung mengatakan jika tidak mengetahui jawabannya. Selanjutnya, siswa juga belum menunjukkan minat belajar ketika mengikuti pelajaran IPS, hal ini terlihat sebagian besar siswa tidak memperhatikan penjelasan materi

dari guru namun siswa terlihat bergurau dengan teman sebangkunya maupun ijin keluar kelas secara berkelompok.

Siswa juga belum terlihat senang ketika belajar IPS, hal ini ditunjukkan dengan semangat belajar siswa dalam mengikuti pelajaran IPS yang mudah menurun dan ketika peneliti melakukan wawancara dengan siswa kelas V, hanya 3 dari 16 siswa yang menyukai mata pelajaran IPS. Siswa yang tidak menyukai mata pelajaran IPS menganggap bahwa materi IPS itu sulit karena harus banyak menghafal, sehingga mereka kurang menyenangi mata pelajaran IPS.

Berikut hasil pengamatan motivasi belajar per sub variabel.

Tabel 4. Hasil pengamatan Motivasi Belajar per Sub Variabel

Sub Variabel	Rerata Prosentase	Kategori
Tekun menghadapi tugas	56 %	Kurang
Menunjukkan minat dalam belajar	51 %	Sangat Kurang
Aktif dalam kelompok	50 %	Sangat Kurang
Rerata	52	Sangat Kurang

Berdasarkan kegiatan pra tindakan, pada variabel tekun menghadapi tugas mendapatkan prosentase tertinggi walaupun masih dalam kategori kurang. Dengan demikian, menunjukkan bahwa jika diberi tugas siswa masih mengerjakan. Akan tetapi minat dan keaktifan kelompok masih sangat rendah. Hal tersebut masuk dalam proses pembelajaran yang dapat memengaruhi hasil belajar kognitif siswa.

B. Siklus I

1. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyiapkan pemecahan masalah untuk meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas V MI Tambakreja. Adapun penjabaran tahapan ini sebagai berikut.

- Peneliti mengadakan proses pembelajaran menggunakan metode Teams Games Tournament.
- Peneliti menjadwalkan pelaksanaan siklus I dalam satu pertemuan yaitu tanggal 23 Januari 2022.
- RPP disusun oleh peneliti
- Menyiapkan instrumen penelitian

2. Tindakan

Pertemuan I Tanggal 23 Januari 2022.

a. Tahap Awal

- Siswa diajak berdoa
- Siswa diberi apersepsi
- Siswa disiapkan suasana belajar yang baik
- Siswa diberi tahu kegiatan dan materi yang akan dilaksanakan

b. Tahap Inti

- Siswa ditunjukkan disajikan materi tentang perjuangan para tokoh pejuang masa penjajahan Belanda dan Jepang

- 2) Siswa dibentuk kelompok
 - 3) Siswa diberi LKS
 - 4) Siswa mengerjakan LKS dalam kelompok
 - 5) Siswa diminta presentasi
 - 6) Siswa kuis dan berlomba antar kelompok
 - 7) setiap kelompok diberi penghargaan
- c. Tahap Akhir
- a) Siswa diajak menarik kesimpulan
 - b) Siswa diberi penilaian nyata
 - c) Siswa disiapkan mengikuti pelajaran lain

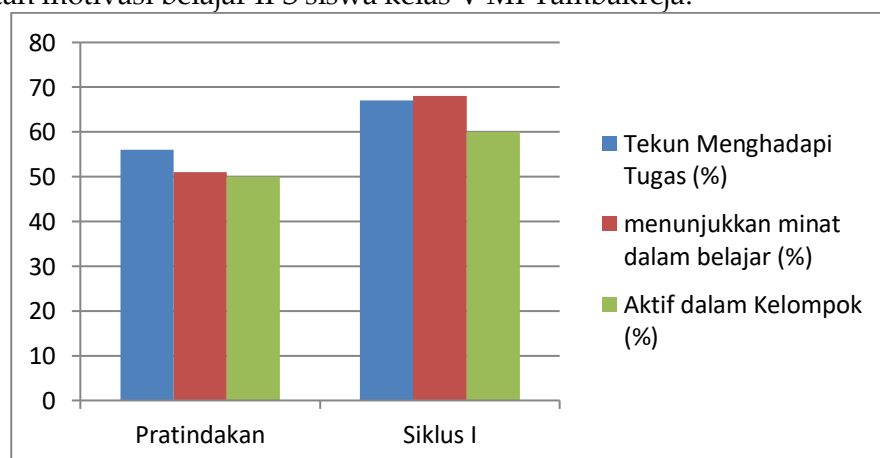
3. Pengamatan

Motivasi belajar IPS pada tindakan siklus I mengalami peningkatan pada setiap indikatornya. Berikut ini merupakan persentase pencapaian motivasi belajar IPS pada siklus I yang ditunjukkan per sub variabel.

Tabel 4. Hasil pengamatan Motivasi Belajar per Sub Variabel

Sub Variabel	Rerata Prosentase	
	Pra Tindakan	Siklus I
Tekun menghadapi tugas	56 %	67 %
	Kurang	Cukup
Menunjukkan minat dalam belajar	51 %	68 %
	Sangat Kurang	Cukup
Aktif dalam kelompok	50 %	60%
	Sangat Kurang	Cukup
Rerata	52 %	65%
	Sangat Kurang	Cukup

Pada siklus I dapat terlihat bahwa seluruh sub variabel mengalami peningkatan. Ketekunan siswa menghadapi tugas mendapatkan kategori cukup, minat belajar siswa berkategori cukup, dan keaktifan dalam kelompok juga cukup. Berikut grafik peningkatan motivasi belajar IPS siswa kelas V MI Tambakreja.



4. Refleksi

Pada Siklus I kegiatan pembelajaran dapat meningkat secara proses. Siswa lebih aktif dan menunjukkan minat dalam belajar.

Akan tetapi, walaupun seluruh sub variabel mengalami peningkatan, hasil tindakan belum dapat memenuhi indikator keberhasilan. Seluruh sub variabel mendapat kategori cukup.

Pada proses pembelajaran, hanya beberapa siswa yang mengerjakan tugas dengan selesai. Beberapa diantaranya mengerjakan tidak tepat waktu. Selanjutnya, minat siswa dalam belajar hanya terlihat pada kegiatan pembentukan kelompok. Siswa senang ketika dibentuk kelompok. Akan tetapi minat tersebut hanya ketika pembentukan kelompok dan permainan. Sedangkan ketika mengerjakan tugas kelompok, tidak seluruh anggota mengerjakan tugas.

Dengan demikian, pada siklus II seluruh siswa pada kelompok harus mengerjakan LKS. Selain itu, pengelolaan waktu mengerjakan soal diperbaiki.

C. Siklus II

1. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyiapkan pemecahan masalah untuk meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas V MI Tambakreja. Adapun penjabaran tahapan ini sebagai berikut.

- a) Peneliti mengadakan proses pembelajaran metode pembelajaran Teams Games Tournament.
- b) Peneliti dan guru sepakat untuk melaksanakan siklus II pada 30 Januari 2022.
- c) RPP disusun oleh peneliti.
- d) Menyiapkan instrumen penelitian

2. Tindakan

a. Tahap Awal

- 1) Siswa diajak berdoa
- 2) Siswa diberi apersepsi
- 3) Siswa disiapkan suasana belajar yang baik
- 4) Siswa diberi tahu kegiatan dan materi yang akan dilaksanakan

b. Tahap Inti

- 1) Siswa ditunjukkan disajikan materi tentang menghargai perjuangan para pejuang penjajahan
- 2) Siswa dibentuk kelompok
- 3) Siswa diberi LKS
- 4) Siswa mengerjakan LKS dalam kelompok
- 5) Masing-masing siswa mengerjakan LKS
- 6) Siswa diminta presentasi
- 7) Siswa kuis dan berlomba antar kelompok
- 8) setiap kelompok diberi penghargaan

d. Tahap Akhir

- 1) Siswa diajak menarik kesimpulan
- 2) Siswa diberi penilaian nyata

3) Siswa disiapkan mengikuti pelajaran lain

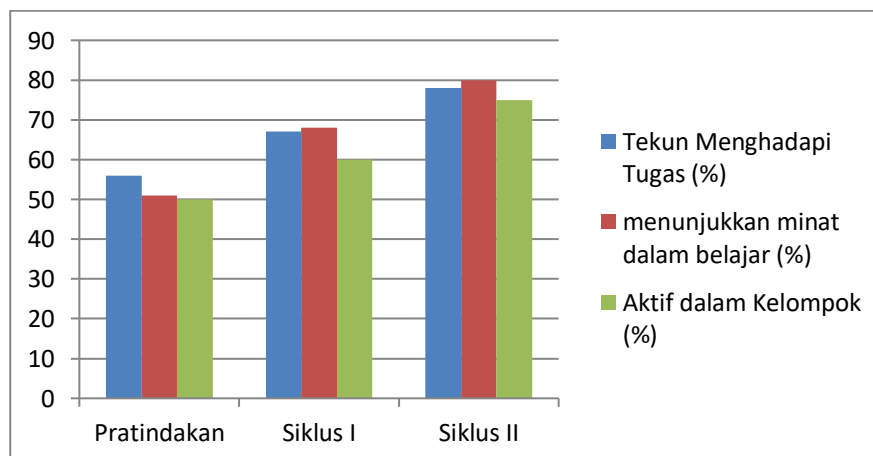
3. Pengamatan

Pada siklus II siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa lebih cepat menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru saat menjelaskan. Adapun tabel hasil tindakan pada siklus II adalah sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil pengamatan Motivasi Belajar per Sub Variabel

Sub Variabel	Rerata Prosentase		
	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
Tekun menghadapi tugas	56 %	67 %	78%
	Kurang	Cukup	Baik
Menunjukkan minat dalam belajar	51 %	68 %	80%
	Sangat Kurang	Cukup	Baik
Aktif dalam kelompok	50 %	60%	75%
	Sangat Kurang	Cukup	Cukup
Rerata	52 %	65%	78%
	Sangat Kurang	Cukup	Baik

Pada siklus II seluruh sub variabel mengalami peningkatan. Dua variabel mendapatkan kategori baik sedangkan satu variabel mendapatkan kategori cukup. Pada siklus II ini, tindakan telah mencapai peningkatan dan indikator keberhasilan. Berikut adalah grafik peningkatan motivasi belajar IPS siswa kelas V MI Tambakreja.



4. Refleksi

Pada kegiatan siklus II guru lebih dapat memanajemen waktu sehingga antara penyajian materi, latihan, dan pemberian evaluasi dapat berjalan dengan baik. Siswa ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam mengerjakan tugas siswa harus diingatkan oleh guru. Oleh karena itu, tugas dan evaluasi pada pertemuan selanjutnya dapat diganti dengan non tes.

KESIMPULAN DAN SARAN

Proses pembelajaran IPS di kelas V MI Tambakreja telah meningkat melalui metode Teams Games Tournament. Selain itu, siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Motivasi belajar siswa kelas V MI Tambakreja juga meningkat. Pada pratindakan rerata hanya 52% atau kategori sangat kurang. Selanjutnya pada siklus satu meningkat menjadi 65% dengan kategori cukup dan pada siklus dua meningkat lagi menjadi 78% dengan kategori baik.

Guru harus lebih paham cara menyampaikan materi kepada siswa sesuai dengan taraf perkembangan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamzah B. Uno. (2010). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Robert E Slavin. (2005). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik* (Alihbahasa: Narulita Yusron). Bandung: Nusa Media.
- Ritta Eka Izaty. 2012. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sardiman. (2007). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sugihartono. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyanto. (2010). *Mode-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Syaiful Bahri Djamarah. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Ardi Mahasatya.
- Wina Sanjaya. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.