

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Lubuk Basung

Lidiya Putri Handayani¹, Nurlizawati Nurlizawati^{2*}

^{1,2}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: nurlizawati@fis.unp.ac.id.

Abstract

This study aims to analyze the increase in learning motivation of student class XI IPS 1 SMAN 1 Lubuk Basung in sociology learning, by applying the Team Games Tournament (TGT) type cooperative model for the 2021/2022 academic year. To analyze the problems in this study, the researcher uses the learning theory by Thorndike which says that a response or learning process followed by pleasant conditions by giving gifts or praise will strengthen the learning process. This type of research is Classroom Action Research (CAR) with 26 research subjects in class XI IPS 1. The approach model used by Kemmis and Mc. Taggart which consists of four components: planning (planning), action (acting), observation (observation), reflection (reflecting). The data collection technique used is observation and interviews. The research instrument used in this research is an observation sheet. Analysis Techniques Observational data used quantitative descriptive data analysis techniques. The results showed that from the analysis of observational data in the study of increasing learning motivation with the application of the Team Games Tournament learning model, the students of class XI IPS 1 SMAN 1 Lubuk Basung experienced an increase. The highest increase is that it is not easy to let go of things that are believed from 50% in the first cycle to 90.38% in the second cycle, this is because. Can maintain the opinion of 55.76% to 88.45% in the second cycle. This can be seen from the activeness of students in expressing opinions in class or students who ask and provide questions about the material being studied, these active students are also influenced by the additional value given by the teacher if they are active in the learning process. The difference in the average increase from the first cycle to the second cycle is 26.51%. The average in the first cycle from 58.40% to 73.89% in the second cycle. The conclusion that can be drawn from this discussion is that by applying the Team Games Tournament (TGT) type of cooperative learning model, it can increase students' motivation to learn sociology in class XI IPS 1 SMAN 1 Lubuk Basung.

Keywords: Learning model; Learning motivation; Team Games Tournament.

How to Cite: Handayani, L.P. & Nurlizawati, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Lubuk Basung. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*, 1(3), 189-197.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2022 by author.

Pendahuluan

Pelajaran sosiologi merupakan pelajaran yang ada di tingkat SMA dalam jurusan IPS, Sosiologi merupakan ilmu yang mempelajari tentang masyarakat dengan segala dinamikanya dan hal-hal yang membentuknya, interaksi sosial dan segala akibat yang ditimbulkannya. Sosiologi penting untuk dipelajari sebagai bekal pengetahuan peserta didik dalam kehidupan nyata. Sifat masyarakat yang dinamis mendorong Sosiologi berkembang sesuai dengan perubahan-perubahan pada masyarakat (Kemendikbudristek, 2021). Oleh karena itu sosiologi perlu diajarkan dengan cara yang tepat dan menyertakan siswa agar aktif dalam belajar. Sebagai perancang pembelajaran guru hendaknya mampu

menciptakan suasana belajar yang dapat menarik minat siswa sehingga dalam belajar siswa akan termotivasi untuk mengikuti pelajaran tersebut. Berikut ini adalah data tingkat motivasi siswa di SMAN 1 Lubuk Basung.

Tabel 1 . Data Observasi Motivasi siswa kelas XI IPS SMA N 1 Lubuk Basung siswa kelas XI IPS SMAN 1 Lubuk Basung

Indikator	30 Agus 2021		31 Agus 2021		02 September 2021	
	Jlh	Skor	Jlh	skor	Jlh	Skor
Tekun dalam menghadapi tugas	18	69,23%	20	76,92%	16	61,53%
Ulet dalam menghadapi kesulitan	5	19,23%	6	23,07%	4	15,38%
Menunjukkan minat	5	19,23%	5	15,6%	4	12,5%
Senang bekerja mandiri	5	19,23%	5	19,23%	7	26,92%
Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	20	76,92%	17	65,38%	18	69,23%
Dapat mempertahankan pendapatnya	2	7,69%	3	11,53%	2	7,69%
Tidak mudah meeps hal yang diyakini	3	11,53%	4	15,38%	2	7,69%
Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	5	19,23%	2	7,69%	5	19,23%
Rata-rata		30,2%		29,8%		27,8%

Sumber : Observasi Awal di SMA N 1 Lubuk Basung

Rendahnya motivasi siswa dapat dilihat dari data di atas. Hal ini disebabkan oleh guru hanya sesekali menulis dipapan tulis dan lebih banyak bercerita. Akibatnya banyak peserta didik yang tidak memahami pelajaran sosiologi sehingga peserta didik kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sosiologi. Hal ini juga menyebabkan banyak peserta didik tidak tertarik belajar sosiologi. Indikator Keberhasilan Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini dapat dilihat dari peningkatan motivasi belajar siswa pada setiap siklus, pada kategori 75% keatas maka itu tergolong kriteria berhasil Arikunto dalam (Lestari, 2020).

Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar adalah dengan menggunakan model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk bekerjasama dalam belajar adalah model pembelajaran kooperatif. Ada berbagai tipe model pembelajaran kooperatif, salah satunya ialah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT dikembangkan oleh Robert Slavin dengan membagi peserta didik dalam kelompok kecil, teknik belajar ini menggabungkan kelompok belajar dengan kompetensi tim dan akan merangsang keaktifan peserta didik sebab dituntut berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas akademik (Slavin, 2009). Melalui TGT peserta didik akan menikmati bagaimana suasana turnamen karena mereka berkompetisi dengan kelompok-gerombolan yang memiliki komposisi kemampuan yang setara. (Huda, 2015). Penggunaan metode *Team Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 5 Metro tahun 2017/2018. Ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus 1 sebesar 75,86% dan pada siklus II sebesar 86,20% (Amanah, 2018). Kemudian TGT juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa berdasarkan observasi motivasi siswa meningkat sebesar 26,3% (Chairani, 2017), dan *Team Games Tournament (TGT)* juga meningkatkan Partisipasi Belajar Sosiologi dengan Reward and Punishment dapat meningkatkan minat belajar siswa skor secara keseluruhan minat belajar siswa meningkat dari tahap pra tindakan 34,4% ke siklus 1 menjadi 75,6%, peningkatannya sebesar 41,2% (Syafeli, 2017). Maka dari itu peneliti menggunakan Model Pembelajaran TGT dalam penelitian ini.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas dilakukan secara kolaboratif antara 2 orang atau 2 pihak, ialah praktisi dan peneliti. Dalam hal ini, peneliti merupakan *observer* utama dan guru dipandang sebagai praktisi yang tidak mempunyai kesempatan melakukan observasi atau monitoring, melainkan semata-mata menjalankan skenario pembelajaran. Guru hanya berperan mengembangkan pembelajaran tindakan menurut rencana tindakan yang telah dirancang. Sementara bagaimana dampak dan situasi kelas sebelum, selama, dan setelah tindakan adalah menjadi tanggung jawab peneliti atau *observer* (Pardjono, 2007).

Model pendekatan yang digunakan oleh Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari empat komponen: Perencanaan (*planning*), Tindakan (*acting*), pengamatan (*observasi*), Refleksi (*reflecting*). Penelitian ini dilakukan di kelas XI IPS 1 SMA N 1 Lubuk Basung yang beralamat di Jl. Lindung Bulan, Sampan, Pasar Lama Kec.Lubuk Basung Kab. Agam. Penelitian ini dilakukan pada semester genap bulan Januari-Juni tahun pelajaran 2022/2023. Subjek penelitian ini adalah siswa SMA N 1 Lubuk Basung kelas XI IPS 1. Alasan peneliti memilih kelas ini untuk dijadikan subjek penelitian karena berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti tingkat motivasi belajar siswa kelas XI IPS 1 sangat rendah. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian tindakan kelas ini ialah observasi dan wawancara. Observasi adalah pengamatan dan catatan data yang dilakukan secara sengaja dan sistematis terhadap gejala sosial yang tampak pada objek penelitian. Dalam penelitian ini penulis melakukan pengamatan langsung terhadap lokasi yang telah ditentukan penelitian yaitu SMA N 1 Lubuk Basung. Wawancara merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara tanya jawab dengan bertatap muka antara pewawancara dengan responden, dengan atau tanpa menggunakan pedoman wawancara. Wawancara bisa dilakukan secara individu maupun kelompok.

Sesuai dengan teknik pengumpulan data yang digunakan maka alat pengumpulan data pada penelitian ini adalah lembar observasi. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui motivasi siswa terhadap mata pelajaran sosiologi setelah mengikuti kegiatan pembelajaran kooperatif tipe TGT. Pemberian jawaban uraian dan skor pada observasi siswa di kelas dimaksudkan agar peneliti dapat mendeskripsikan secara lebih jelas mengenai kegiatan yang dilaksanakan siswa di dalam kelas dan peningkatan motivasi belajar siswa, serta mempermudah peneliti dalam mengolah data hasil observasi. Teknik analisis data menggunakan teknik presentase. Indikator Keberhasilan Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini dapat dilihat dari peningkatan motivasi belajar siswa pada setiap siklus, pada kategori 75% keatas maka itu tergolong kriteria berhasil Arikunto dalam (Lestari, 2020).

Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada siklus I maupun siklus II menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar sosiologi. Untuk lebih jelasnya disajikan data perbandingan motivasi belajar sosiologi berdasarkan siklus I dan siklus II.

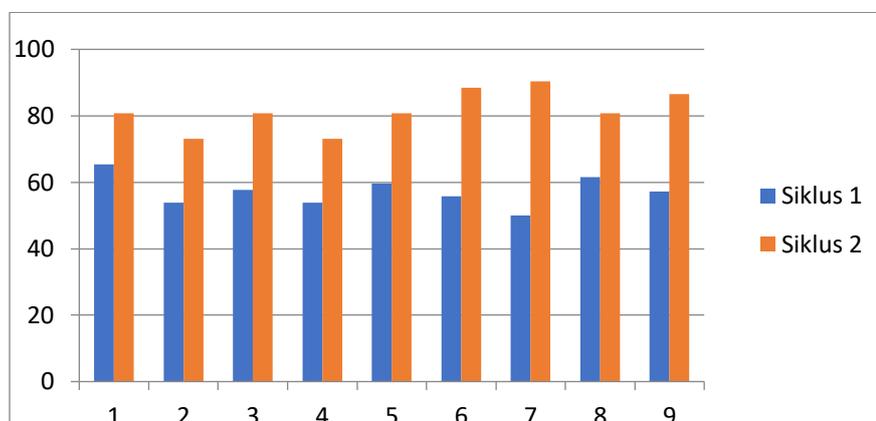
Tabel 2. Data Peningkatan Siklus I dan Siklus II Berdasarkan Hasil Observasi

No	Indikator	Deskriptor	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1.	Tekun dalam menghadapi tugas	Mengerjakan soal-soal yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh	65,38%	80,76%	15,38
2.	Ulet dalam menghadapi kesulitan	Berusaha mengerjakan soal sulit dengan bekerjasama dengan pasangan	53,84%	73,07%	19,23
3.	Menunjukkan minat	Tertarik dengan berbagai permasalahan yang berkembang dalam diskusi	57,68%	80,76%	23,68
4.	Lebih senang bekerja mandiri	Tidak mencontek ketika mengerjakan soal-soal mandiri yang diberikan guru	53,84%	73,07%	19,23
5.	Cepat bosan dalam mengerjakan tugas-tugas rutin	Cepat bosan dengan tugas yang diberikan oleh guru	69,22%	26,92%	42,3
6.	Dapat mempertahankan pendapat	Aktif dalam menyatakan pendapat dikelas	55,76%	88,45%	32,69
7.	Tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini	Teguh dalam pendapat sendiri	50%	90,38%	40,38
8.	Senang mencari dan memecahkan soal-soal	Senang mengerjakan soal-soal yang dirasa sulit	61,53%	80,76%	19,23
Rata-rata			58,40%	73,89%	26,51

Berdasarkan analisis data observasi pada penelitian peningkatan motivasi belajar dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* siswa kelas XI IPS 1 SMAN 1 Lubuk Basung. Beberapa yang mengalami peningkatan tertinggi ialah Tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini dari 50% pada siklus

I menjadi 90,38% pada siklus II, hal ini dikarenakan. Dapat mempertahankan pendapat 55,76% menjadi 88,45% pada siklus II. Hal ini dapat dilihat dari keaktifan siswa dalam menyampaikan pendapat di kelas atau siswa yang bertanya dan memberikan pertanyaan mengenai materi yang dipelajari, siswa yang aktif ini juga dipengaruhi oleh nilai tambahan yang diberikan guru jika aktif dalam proses belajar. Selisih rata-rata peningkatan dari siklus I ke Siklus II sebesar 26,51%. Rata-rata pada siklus I dari 58,40% menjadi 73,89% pada siklus II.

Secara detail data peningkatan motivasi belajar sosiologi dapat dilihat melalui diagram dibawah ini:



Gambar 1. Diagram data observasi siklus I dan siklus II

Keterangan:

1. Tekun dalam mengerjakan tugas
2. Ulet dalam Menghadapi kesulitan
3. Menunjukkan minat
4. Lebih senang bekerja mandiri
5. Cepat bosan dalam belajar
6. Dapat mempertahankan pendapat
7. Tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini
8. Senang mencari dan memecahkan soal-soal

Bedasarkan diagram diatas dapat dilihat peningkatan skor motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi yang dimulai dari sebelum menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) ke siklus I hingga siklus II yaitu sebesar 26,51%.

Tekun dalam menghadapi tugas

Indikator tekun dalam menghadapi tugas berupa dengan siswa belajar dikelas, mengerjakan dan menyelesaikan tugas yang diberikan dengan tepat waktu yang merupakan adanya semangat belajar dalam diri siswa, hal ini didukung dari hasil penelitian Menurut Yuliana dalam (Solina, W., 2013) Siswa yang tekun dalam menghadapi tugas akan meraih prestasi yang baik, karena siswa yang tekun dalam belajar tidak akan mudah putus asa sehingga dia akan terus-menerus belajar dalam situasi yang sulitpun. Siswa yang memiliki ketekunan dalam belajar akan selalu berusaha untuk hadir di kelas dan mengikuti proses belajar dengan sungguh-sungguh dan penuh perhatian. Disamping itu siswa yang tekun akan mengulang kembali pelajaran di rumah sehingga memahami pelajaran tersebut. Intensitas kehadiran dikelas, mengikuti proses belajar dikelas dengan sungguh-sungguh, dan mengulang kembali pelajaran dirumah merupakan bagian dari motivasi belajar. Dalam indikator ini peningkatan terjadi pada siswa tekun mengadapi tugas pada siklus I pertemuan pertama sebesar 65,38% meningkat pada siklus II menjadi 80,76%. Hal ini juga menunjukkan peningkatan pada siklus I dan II sebanyak 15,38%.

Meningkatnya motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh penerapan model *Team Games Tournament* (TGT). Dalam belajar siswa dapat membentuk kelompok belajar agar belajar lebih semangat dan siswa berdiskusi mengenai tugas sehingga paham dengan tugas yang dikerjakan. Hal ini juga dipaparkan oleh (Uno, 2008) Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama kelompoknya dan lebih khusus anggota kelompok agar bekerja sama dengan baik dan optimal.

Ulet dalam menghadapi tugas

Pada indikator ulet dalam menghadapi tugas siswa tidak menyerah dalam menyelesaikan soal yang dirasa sulit. Dengan bertanya kepada guru dan berdiskusi atau bertanya dengan kelompok yang ditentukan. Hal ini sejalan dengan penelitian (Solina, 2013) ulet berarti tidak mudah putus asa yang disertai dengan

kemauan keras dan usaha dalam mencapai tujuan, dengan siswa memiliki tingkat motivasi yang tinggi tidak mudah putus asa dan tidak melepaskan kesulitan dalam belajar. Menurut pendapat (Putra & Isaroh, 2013). Berdasarkan data yang diperoleh terdapat peningkatan motivasi belajar siswa karena adanya stimulus dan respon yang diberikan oleh guru berupa pertanyaan mengenai materi yang dipelajari kepada siswa. Pada indikator ini pada siklus I dari (53,84%) menjadi (73,07%) pada siklus II. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar (19,23%).

Menunjukkan minat

Indikator menunjukkan minat dapat ditunjukkan siswa pada proses belajar siswa selalu aktif pada pembelajaran dan ketika diberikan permainan berkelompok 70% siswa yang bersemangat untuk ikut dalam permainan itu. Sejalan dengan pendapat (Djamarah, 2008) minat berpengaruh besar terhadap proses belajar. Oleh karena itu guru perlu membangkitkan minat belajar siswa dengan menggunakan berbagai macam bentuk dan teknik sehingga dapat menarik perhatian siswa agar siswa lebih fokus untuk memperhatikan guru.

Antara siklus I dan siklus II dengan menggunakan model pembelajaran TGT juga dilihat dari kesiapan siswa sebelum memulai pembelajaran. pada siklus I 57,68% meningkat menjadi 80,76% pada siklus II dari hasil siklus I dan siklus II terjadi peningkatan sebanyak 23,68. Hasil penelitian ini juga didukung oleh pendapat ((Taniredja, 2011)) model pembelajaran teams games tournament ini adalah suatu model atau perencanaan pembelajaran yang membuat peserta didik untuk lebih aktif, bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, dan juga termotivasi dalam mengikuti pembelajaran karena adanya permainan.

Lebih senang bekerja mandiri

Indikator lebih senang bekerja mandiri dengan menerapkan model Team Games Tournament dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dilihat ketekunan siswa untuk mengerjakan tugas yang diberikan sebelum dibagikan kedalam kelompok. hal ini juga dinyatakan oleh (Sardiman, 2016).

Dalam proses kemandirian belajar siswa diperlukan proses belajar bukan hanya sebagai objek tapi subjek dan harus aktif agar proses kemandirian dapat tercapai. Pada siklus I dari 53,84% menjadi 73,07% pada siklus II. Dari data hasil siklus I dan siklus II terjadi peningkatan sebesar 19,23%. Dalam hal ini (Sanjaya, 2013) bahwa salah satu keunggulan model pembelajaran kooperatif adalah dapat menambah kepercayaan kemampuan berfikir siswa dan menemukan informasi dari berbagai sumber.

Cepat bosan dalam belajar

Dengan menggunakan model Pembelajaran *Team Games Tournament* membuat siswa tidak cepat bosan dalam belajar. Karena dalam model TGT terdapat permainan tournament yang dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar sosiologi. dan juga dengan adanya reward dan punishment yang diberikan oleh guru menambah ketarikan siswa dalam belajar sehingga belajar jadi tidak membosankan. Pada indikator siklus I presentase 69,22% dan turun menjadi 26,92% pada siklus II. Antara siklus I dan siklus II terjadi peningkatan sebesar 42,3%. Hal ini sesuai dengan penelitian (Astuti, 2014) pada saat proses pembelajaran dengan model pembelajaran tipe TGT peserta didik merasa sangat senang karena terdapat game agar dalam proses pembelajaran tidak membosankan sehingga peserta didik lebih semangat dalam menerima pelajaran yang diberikan. Sehingga model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan motivasi peserta didik.

Dapat mempertahankan pendapat

Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam pelajaran sosiologi dapat melihat bagaimana siswa dapat mempertahankan pendapatnya dengan berpikir kritis dan mencari sumber-sumber yang lebih relevan. Pada siklus I dalam indikator ini terdapat presentase 55,76%, dan meningkat pada siklus II menjadi 88,45%. Terjadi peningkatan pada siklus I ke siklus II sebesar 32,69. Pendapat ini juga didukung oleh penelitian (Herawati, Wahyuni, & Prihatin, 2014) siswa memiliki rasa percaya diri baik dari segi proses pembelajaran, serta tekadnya yang kuat untuk berprestasi di dalam kelas. Salah satu bentuk bahwa siswa memiliki rasa percaya diri terlihat ketika siswa mengajukan pertanyaan didalam kelas terhadap guru, mengemukakan gagasannya dalam bentuk jawaban dari hasil diskusi.

Tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini

Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk mempertahankan pendapat yang disertai oleh sumber-sumber yang relevan. Pada siklus I indikator ini sebesar 50% meningkat pada siklus II menjadi 90,38. Dari hasil siklus I dan siklus II terjadi peningkatan sebesar 40,38. Penelitian ini juga diperkuat oleh (Sanjaya, 2013) menyatakan bahwa salah satu kelebihan pembelajaran kooperatif adalah mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri serta menerima umpan balik.

Senang mencari dan memecahkan masalah-masalah soal

Dalam penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menyelesaikan soal, hal ini didukung oleh penelitian (Aknissholikah, 2014) dimana siswa dituntut untuk berdiskusi dengan kelompoknya dapat bekerjasama dengan mencari sumber-sumber yang relevan. siswa semakin senang jika harus mengerjakan soal karena siswa yang paling cepat dan dapat menjawab dengan benar akan mendapatkan hadiah. Hadiah dalam dunia pendidikan dijadikan sebagai alat motivasi. Dalam hal ini siswa semakin memiliki rasa tanggung jawab untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

Indikator ini pada siklus I 61,53% kemudian meningkat menjadi 8,76% pada siklus II. Dari siklus I dan siklus II meningkat sebesar 19,23%. yaitu langkah pertama yang harus dilakukan guru dalam implementasi pembelajaran kooperatif adalah menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa. Dalam hal ini guru berperan penting menumbuhkan motivasi siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran salah satunya dengan senang memecahkan masalah soal-soal (Majid, 2013).

Thorndike menggagas beberapa ide penting berkaitan dengan hukum-hukum belajar yaitu, hukum kesiapan, hukum latihan, hukum akibat dan hukum sikap (Rahyubi Heri, 2012). Dalam hukum kesiapan semakin siap suatu organisme memperoleh suatu perubahan tingkah laku, maka pelaksanaan tingkah laku tersebut akan menimbulkan kepuasan individu sehingga asosiasi cenderung diperkuat. Misalnya ialah jika seorang siswa senang belajar atau tertarik dengan pelajaran tersebut maka ia akan menyiapkan diri untuk belajar, dengan mengeluarkan buku yang akan dipelajari, senang bekerja mandiri, menanti guru yang bersangkutan didalam kelas. Kemudian hukum latihan semakin sering tingkah laku diulang, dilatih dan dipraktikkan, maka asosiasi tersebut semakin kuat. Prinsip utama hukum latihan menunjukkan bahwa dalam belajar adalah pengulangan, semakin sering diulang, materi pelajaran akan semakin dikuasai. siswa akan paham dengan pelajaran tersebut jika guru selalu meningatnkan mengenai materi pelajaran tersebut, dan guru juga bisa dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang nantinya akan direspon oleh siswa, sedangkan hukum akibat yaitu hubungan stimulus respon yang diperkuat apabila menyenangkan, dan sebaliknya akan diperlemah jika akibatnya tidak memuaskan. Dalam hukum akibat ini jika siswa mengerjakan pelajaran dengan baik, menyelesaikan tugas tepat waktu maka ia akan mendapatkan nilai yang bagus juga dari guru, jika siswa aktif dikelas maka akan mendapat nilai tambahan dari gurunya, dan Hukum sikap menjelaskan bahwa perilaku seseorang tidak hanya ditentukan oleh hubungan stimulus dengan respon saja, tetapi juga ditentukan oleh keadaan yang ada dalam diri individu baik menyangkut aspek kognitif, emosi, sosial maupun psikomotornya. Artinya proses belajar siswa sangat tergantung pada beberapa faktor untuk itu dengan model pembelajaran TGT akan membuat siswa belajar lebih menyenangkan karena adanya permainan belajar tidak akan membosankan.

Berdasarkan teori belajar oleh Thorndike yang mengatakan bahwa suatu respon atau proses belajar yang diikuti oleh kondisi yang menyenangkan dengan pemberian hadiah atau pujian akan menguatkan hasil belajar. Reward akan mempengaruhi perubahan perilaku seseorang yang jika terdapat penghargaan tournament atau kompetisi di dalam sebuah permainan akan meningkatkan motivasi karena *Team Games Tournament* (TGT) perandingan ada kemenangan.

Dalam hal ini model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat membantu guru untuk mengatasi masalah-masalah belajar pada siswa. Siswa akan termotivasi untuk belajar jika guru memberikan pujian dan hadiah kepada siswa. Model *Team Games Tournament* dirancang menarik oleh guru dalam pembelajaran dikelas maka dapat menciptakan perubahan tingkah laku yang baik dalam belajar siswa dapat mewujudkan hubungan antara pengalaman dan perilaku, pelaksanaan pembelajaran akan lebih menyenangkan dan menarik untuk siswa, sehingga melalui permainan atau turnamen kelompok siswa akan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Kesimpulan

Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) berhasil dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran sosiologi pada kelas XI IPS 1 SMA N 1 Lubuk Basung, hal ini sesuai dengan adanya peningkatan motivasi disetiap pertemuan pada pembelajaran sosiologi. Beberapa yang mengalami peningkatan tertinggi ialah Tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini dari 50% pada siklus I menjadi 90,38% pada siklus II, hal ini dikarenakan. Dapat mempertahankan pendapat 55,76% menjadi 88,45% pada siklus II. Hal ini dapat dilihat dari keaktifan siswa dalam menyampaikan pendapat di kelas atau siswa yang bertanya dan memberikan pertanyaan mengenai materi yang dipelajari, siswa yang aktif ini juga dipengaruhi oleh nilai tambahan yang diberikan guru jika aktif dalam proses belajar. Selisih rata-rata peningkatan dari siklus I ke Siklus II sebesar 26,51%. Rata-rata pada siklus I dari 58,40% menjadi 73,89% pada siklus II.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Komalasari, K. (2013). *Pembelajaran Kontekstual : Konsep dan Aplikasi*. Jakarta: PT Refika Adiatama.
- Amanah, D. (2018). Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas VII Smp Negeri 5 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018.
- Chairani, D. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Membukukan Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Keuangan Smk Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Huda, M. (2015). *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Jakarta: Pustaka Belajar.
- Kemendikbudristek. (2021). Keputusan Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Nomor 028/H/Ku/2021 Tentang Capaian Pembelajaran PAUD, SD, SMP, SMA, SDLB, SMPLB, dan SMALB Pada Program Sekolah Penggerak.
- Lestari, P. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS (Think Pair Share) dalam Pembelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*, 1(1).
- Pardjono, D. (2007). *Panduan Penelitian tindakan Kelas*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rahyubi Heri. (2012). *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Jakarta: Nusa Media.
- Slavin, E. (2009). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Jakarta: Nusa Media.
- Syafeli, S. B. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Sosiologi Kelas XI IPS SMA N 2 Painan.
- Nashar, N. (2004). *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal*. Jakarta: Delia Press.
- Revianandha, P. (2013). Pengaruh Sikap Siswa Tentang Cara Mengajar Guru dan Penggunaan Alat Bantu Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Kelas VIII di Kecamatan Godean Tahun Ajaran 2012/ 2013. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rifai, Achmad, G. S. (2020). Permendikbud Nomor 59 Tahun 2014 Kurikulum 2013 11c. PMP SOS. Kekuatan Hukum Lembaga Jaminan Fidusia Sebagai Hak Kebendaan, 21(2).
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Shoimin, A. (2014). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Tapiardi, W. (1996). Motivasi Belajar dan Pembelajaran. *Motivasi Belajar dan Pembelajaran*.
- Tarigan, P. B. (2013). Teori Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Dan Minat Belajar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Trianto. (2010). Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, Dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Bumi Aksara.
- Wulandari, A. (2017). Pengaruh Model Team Games Tournament Berbantuan Media Powerpoint Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Kelas V SD di Gugus Gajah Mada Semarang. Universitas Negeri Semarang.