

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT*  
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR GEOGRAFI SISWA  
KELAS X SMAN 10 MALANG**

**Bayu Adi Nugraha<sup>1</sup>, Sumarmi<sup>2</sup>, Purwanto<sup>3</sup>**

Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang

e-mail: bayuadin0105@yahoo.com; sumarmi.fis@um.ac.id

purwanto.fis@um.ac.id

**Abstrak**

Model pembelajaran yang diterapkan guru di sekolah berpengaruh terhadap motivasi belajar geografi siswa. siswa enggan dengan pelajaran geografi karena pembelajaran cenderung membosankan dan kurang implementatif. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* terhadap motivasi belajar geografi siswa. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan rancangan *pretest-posttest control group design*. Pengumpulan data menggunakan instrumen angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* terhadap motivasi belajar geografi siswa, hal itu dibuktikan dengan uji hipotesis dengan menggunakan *T-test* dengan hasil  $0,000 < 0,05$  dan *gain score* kelas eksperimen yang lebih besar yaitu 6,83 sedangkan kelas kontrol 2,69.

**Kata Kunci** : Model pembelajaran, *Team Game Tournament*, Motivasi belajar geografi.

**Abstract**

Applied learning model that teachers in schools can affect motivation for geography students. Students are reluctant to geography lesson for the learning tends to be boring and lacking implementation. This study aims to determine the effect of learning model *Team Game Tournament* against students' motivation to learn geography. This study is a quasi-experimental research with *pretest-posttest control group design*. Collecting data using questionnaires. The results showed that there are significant learning model *Team Game Tournament* on motivation to learn geography student, it is proved by testing the hypothesis by using *t-test* with a result of  $0,000 < 0,05$  and *gain score* greater experimental class is 6.83, while the control class 2.69.

**Keywords:** Learning model, *Team Game Tournament*, motivation to learn geography.

**PENDAHULUAN**

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi

berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari oleh siswa berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuhan, manusia, atau hal-hal yang dijadikan bahan belajar. Tindakan belajar tentang

suatu hal tersebut tampak sebagai perilaku belajar yang tampak dari luar (Dimiyati dan Mudjiono, 2009).

Proses pembelajaran membutuhkan motivasi yang kuat dari siswa agar siswa dapat menyerap seluruh materi dengan baik. Motivasi adalah tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktivitas seseorang. Slavin (1991) mengemukakan *motivation is one of the most important prerequisite for learning*. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa motivasi merupakan salah satu elemen penting dalam proses pembelajaran. Motivasi yang memiliki peran menggerakkan siswa untuk menguasai materi pembelajaran setelah distimulasi. Contoh dari pernyataan tersebut salah satunya adalah siswa berusaha sekuat tenaga untuk menguasai materi karena menghadapi ulangan. Ulangan menjadi motivasi atau motor penggerak siswa untuk menguasai suatu materi pembelajaran, sehingga siswa tersebut dapat menguasai materi dengan baik dan dapat dikatakan siswa tersebut berhasil dalam proses belajar.

Motivasi merupakan aspek penting dalam pembelajaran. Hasil belajar siswa yang memiliki motivasi tinggi dengan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah pastinya berbeda. Motivasi dapat tumbuh dari dalam diri sendiri atau ditumbuhkan dari lingkungan sekitarnya. Jika seorang peserta didik berada dalam lingkungan intelektual dan kondusif, maka peserta didik tersebut

kemungkinan besar memiliki motivasi belajar yang tinggi, begitu juga sebaliknya. Pentingnya motivasi dalam pembelajaran menurut Ababio (2013):

*"motivation is important in the teaching learning process for two reasons: (a) It becomes the main preoccupation of effective teachers who want their students to become interested in certain kinesthetic, intellectual and aesthetic activities and show corresponding demonstrable behaviour, after formal teaching has ended – that is, it emphasizes the development of students' cognitive, affective and psychomotor domains which constitute the core purpose of teaching; (b) It serves as a medium used by results-oriented teachers to get their students to acquire the requisite knowledge, understanding or skills in the teaching-learning process."*

Berdasarkan pernyataan tersebut dalam pembelajaran guru berharap bahwa siswa tertarik dalam kegiatan intelektual dan estetik sampai kegiatan belajar berakhir. Ketika siswa sudah tertarik untuk mengikuti kegiatan intelektual dan estetik yang dalam hal ini adalah proses pembelajaran di kelas, maka tujuan pembelajaran yang dirancang oleh guru tercapai dan siswa juga memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut. Sebagai alat, motivasi merupakan salah satu faktor pendorong seperti halnya intelegensi dan hasil belajar yang dapat menentukan keberhasilan belajar siswa baik

dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Motivasi merupakan energi pendorong dan mengarahkan seseorang untuk melakukan suatu kegiatan. Salah satu kegiatan yang membutuhkan motivasi adalah belajar. Belajar tanpa ada motivasi terasa hampa dan siswa tidak mendapatkan apa-apa dari suatu proses pembelajaran. Astuti (2012) berpendapat bahwa siswa berhasil dalam belajar apabila dalam diri siswa ada suatu keinginan untuk belajar. Keinginan belajar akan berpengaruh terhadap aktivitas siswa dalam proses belajar di sekolah, apabila memiliki keinginan atau motivasi maka berpengaruh terhadap kegiatan belajar di kelas sehingga menjadi siswa yang aktif di kelas.

Bidang studi geografi kurang diminati oleh siswa di sekolah. Siswa berasumsi bahwa bidang studi geografi hanya bersifat teoritis dan jarang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, selain itu istilah-istilah dalam geografi cukup banyak dan sulit dihafalkan oleh siswa sehingga motivasi belajar geografi siswa masih kurang. Guru bidang studi geografi memiliki peran besar dalam pembelajaran, menurut Lubis (2011) proses belajar mengajar dan hasil belajar para siswa dipengaruhi oleh kompetensi guru. Guru harus mampu mengemas mata pelajaran geografi secara kontekstual dan menyenangkan supaya siswa dapat memaknai setiap pembelajaran geografi di sekolah,

sehingga motivasi belajar geografi siswa bisa meningkat.

Pembelajaran geografi supaya secara substansi mudah dipahami dan diterapkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari guru dituntut untuk kreatif. Kreatif dalam hal ini adalah mampu memilih metode pembelajaran dan model pembelajaran yang sesuai untuk setiap pokok materi yang akan disajikan agar kompetensi dasar yang diharapkan bisa tercapai. Menurut Lubis (2011) Agar secara substansi geografi dalam dipahami dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari oleh siswa, maka guru dituntut untuk menggunakan berbagai metode pembelajaran, dan menggunakan berbagai media pelajaran sehingga dapat memperjelas materi yang disampaikan kepada siswa atau dapat tersampaikan kepada siswa sesuai kompetensi yang (seharusnya) diharapkan. Pada kenyataannya guru di sekolah biasanya lebih memilih praktis. Guru memilih menggunakan metode pembelajaran dan model pembelajaran yang umum digunakan misalnya siswa hanya diminta berdiskusi, mempresentasikan hasil kerja kelompok, dan tanya jawab. Hal tersebut bisa berdampak siswa cenderung bosan dengan bidang studi geografi dan akhirnya motivasi belajar geografi siswa menjadi rendah atau bahkan hilang sama sekali.

Untuk membangun motivasi belajar peserta didik khususnya dalam bidang studi geografi kedudukan strategi pembelajaran menjadi sangat

penting. Purwanto (2013) mengatakan bahwa dalam perencanaan pembelajaran, strategi menduduki tempat yang penting, sehingga menentukan bentuk atau model pembelajaran. Di samping itu, dengan strategi dapat direncanakan juga media pembelajaran yang akan dipakai, demikian juga bentuk evaluasi yang harus dilakukan.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk merangsang motivasi belajar geografi siswa adalah model pembelajaran *Team Game Tournament*. Model pembelajaran tersebut dapat digunakan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran geografi dengan cara siswa diajak untuk bermain sambil belajar yang tentunya berlatar belakang lingkungan di sekitar peserta didik. Menurut Sumarmi (2012) dalam bukunya yang berjudul *Model-Model Pembelajaran Geografi* terdapat banyak model pembelajaran kooperatif yang berhasil dikembangkan para peneliti pendidikan dan telah diterapkan pada beragam materi yang salah satunya adalah model turnamen kelompok. Model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* atau model turnamen kelompok ini mampu meningkatkan motivasi belajar geografi siswa karena pada model pembelajaran ini siswa dituntut untuk berkompetisi secara kelompok.

Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang memiliki konsep belajar sambil bermain. Model pembelajaran seperti itulah yang dirasa cocok untuk pembelajaran

geografi di sekolah saat ini. Kurikulum 2013 yang saat ini diterapkan di sekolah menuntut siswa untuk mampu menganalisis berbagai masalah terkait dengan fenomena-fenomena geosfer dengan menggunakan sudut pandang geografi yaitu keruangan, kelingkungan, dan kompleks wilayah. Tuntutan kurikulum yang begitu berat menjadi beban tersendiri bagi siswa, sehingga dibutuhkan suatu model pembelajaran yang menyenangkan salah satunya yang berbasis permainan seperti model pembelajaran *Team Game Tournament*.

#### **METODE PENELITIAN**

Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasy experiment*). Subjek penelitian ini dibagi menjadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang mendapat perlakuan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament*, sedangkan kelas kontrol mendapat perlakuan menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu ceramah dan diskusi. Desain penelitian ini adalah *pretest post-test control group design*. Penelitian eksperimen ini mengukur pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* terhadap motivasi belajar geografi siswa.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X jurusan ilmu-ilmu sosial (IIS) SMAN 10 Malang semester genap tahun ajaran 2015/2016. Subjek penelitian ini ditentukan dengan

menggunakan teknik *random sampling* karena kondisi kedua kelas cenderung homogen. Dari teknik tersebut didapatkan kelas X 6J2 sebagai kelas eksperimen yang mendapat perlakuan model pembelajaran *Team Game Tournament* dan kelas X 6K2 sebagai kelas kontrol yang mendapat perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu *Problem Based Learning*.

Instrumen penelitian ini yaitu menggunakan angket. Angket motivasi belajar yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari pernyataan-pernyataan yang dikembangkan dari deskriptor tiap indikator. Dalam angket motivasi ini setiap

butir pernyataan dilengkapi dengan skala pengukuran yaitu skala linkert. Skala tersebut terdiri dari jawaban SS (Sangat Setuju) memiliki skor 4, S (Setuju) memiliki skor 3, TS (Tidak Setuju) memiliki skor 2, dan STS (Sangat Tidak Setuju) memiliki skor 1. Persentase rata-rata setiap aspek menurut Sugiyono (2013) dapat dihitung dengan rumus berikut ini.

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

kategori persentase angket motivasi menurut Maidiyah (2013) adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Kategori Persentase Angket Motivasi**

Persentase	Kategori
25% - 43%	Kurang
44% - 62%	Cukup
63% - 81%	Baik
82% - 100%	Baik Sekali

Uji instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas dan uji reliabilitas. Validitas merupakan ukuran kevalidan atau kesahihan suatu instrumen yang digunakan mengukur secara cermat. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila memiliki dukungan yang besar terhadap skor total. Untuk mengetahui kevalidan suatu instrumen maka instrumen tersebut harus diuji terlebih dahulu. Reliabilitas merupakan tingkat keajegan suatu soal untuk mengukur kemampuan secara cermat. Pengukuran tersebut bertujuan untuk mengetahui soal

tersebut memberikan hasil yang konsisten dan stabil. Suatu instrumen dalam hal ini adalah angket, dikatakan baik jika dapat memberikan data yang sesuai dengan kenyataan secara ajeg. Maka demikian, soal tes dapat dikatakan reliabel jika memenuhi persyaratan tersebut.

Teknik analisis data pada penelitian ini terdiri dari uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data sampel penelitian memiliki jenis distribusi data normal. Data yang

digunakan untuk uji normalitas adalah data motivasi belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan program *SPSS 16.00* adalah *Kolmogorov-Smirnov* dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Uji homogenitas data bertujuan untuk mengetahui homogen tidaknya varians sampel-sampel penelitian. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan program *SPSS 16.00* adalah Uji Levene dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Uji prasyarat digunakan untuk menentukan uji hipotesis yang digunakan apakah menggunakan uji parametrik atau nonparametrik. pada penelitian ini uji hipotesis yang digunakan adalah uji parametrik dengan menggunakan *independent sample t-test*.

### HASIL PENELITIAN

Siswa pada kelas kontrol memiliki motivasi belajar yang baik yaitu sebanyak 23 siswa (72%) dan 9 siswa (28%) memiliki motivasi belajar sangat baik. Siswa pada kelas eksperimen memiliki motivasi belajar yang baik yaitu sebanyak 28 siswa (78%), 8 siswa (22%). Siswa pada kelas kontrol memiliki motivasi belajar yang sangat baik yaitu sebanyak 16 siswa (50%), 15 siswa (47%) memiliki motivasi belajar baik sekali dan 1 siswa (3%) memiliki motivasi cukup. Siswa pada kelas eksperimen memiliki motivasi belajar yang baik yaitu sebanyak 28 siswa (78%), 8 siswa (22%).

Perbandingan motivasi belajar awal dan akhir pada kelas siswa mengalami fluktuasi yaitu sebanyak 9 siswa meningkat

menjadi 16 siswa pada kategori sangat baik, sebanyak 23 siswa menurun menjadi 15 siswa pada kategori baik, sedangkan kategori cukup pada motivasi awal 0 siswa meningkat menjadi 1 orang siswa dan tidak ada satu pun siswa yang masuk dalam kategori kurang. Perbandingan motivasi belajar awal dan akhir siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan yaitu sebanyak 8 siswa meningkat menjadi 22 siswa pada kategori sangat baik, sebanyak 28 siswa menurun menjadi 14 siswa pada kategori baik, dan tidak ada satu pun siswa yang masuk dalam kategori cukup dan kurang.

Pada penelitian ini diketahui bahwa nilai motivasi belajar siswa signifikansinya adalah 0,000, dengan kriteria kurang dari 0,005 dan rata-rata skor motivasi belajar siswa kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol maka  $H_0$  ditolak atau dengan kata lain  $H_1$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* terhadap motivasi belajar geografi siswa.

Temuan dalam penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* terhadap motivasi belajar geografi siswa pada kelas yang diajarkan menggunakan model pembelajaran TGT dibandingkan dengan siswa yang diajarkan menggunakan metode pembelajaran konvensional atau yang biasa digunakan oleh guru di sekolah. Penggunaan model *Team Game Tournament* lebih

optimal jika semua pihak mendukung berjalannya model pembelajaran ini. Pihak guru dan siswa harus bekerjasama dengan baik untuk mendapat hasil dari model pembelajaran *Team Game Tournament* secara optimal. Model pembelajaran *Team Game Tournament* ini lebih baik daripada model konvensional khususnya pada materi mitigasi bencana.

Pada penelitian ini diketahui setelah diberi perlakuan siswa lebih bersemangat dalam kegiatan pembelajaran geografi. Siswa menjadi lebih bersemangat karena dalam pembelajaran keterlibatan siswa sangatlah besar dan guru hanya berperan sebagai fasilitator, sehingga pemahaman siswa terhadap materi jauh lebih baik. Tahap turnamen merupakan stimulus yang paling besar dalam membangkitkan motivasi belajar siswa sehingga siswa lebih semangat dan tertantang. Pada tahap turnamen siswa dilatih untuk bertanggung jawab secara individu karena kemampuan setiap individu menentukan keberhasilan kelompok.

Pada penelitian ini diketahui beberapa kelemahan model pembelajaran TGT. Siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena dijanjikan hadiah bagi tim yang menang dalam turnamen, sehingga motivasi ekstrinsik yang lebih berperan. Padahal motivasi ekstrinsik hanya bersifat sementara karena jika stimulusnya hilang, maka motivasi belajar siswa bisa kembali seperti semula.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas eksperimen. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari peningkatan rata-rata *gain score* kelas eksperimen yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas kontrol. Rata-rata *gain score* kelas eksperimen sebesar 6,83 dan kelas kontrol hanya sebesar 2,69. Selain *gain score*, prosentase motivasi siswa kelas eksperimen juga mengalami peningkatan dari sebelum diberi perlakuan dengan sesudah diberi perlakuan. Prosentase minat kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan sebesar 77% atau masuk dalam kategori motivasi baik, sedangkan setelah diberi perlakuan meningkat menjadi 86% atau masuk dalam kategori motivasi sangat baik.

Penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* pada kelas eksperimen berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa karena pada tahap pembelajaran terdapat proses turnamen atau kompetisi yang dapat menstimulasi siswa dalam penguasaan materi yang diajarkan oleh guru. Peran motivasi dalam proses pembelajaran sangat diperlukan. Menurut Purwanto (1990) dalam soal belajar, motivasi itu sangat penting. Motivasi adalah syarat mutlak untuk belajar. Motivasi dalam pembelajaran bisa berupa pemberian semangat, dorongan, arahan, dan kegigihan dari seorang guru untuk peserta didik

untuk menguasai materi yang disampaikan.

Kelas eksperimen dalam penelitian menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* dimulai dengan tahap prakegiatan yang dilakukan oleh guru. Guru selaku peneliti mempersiapkan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) sebagai bahan ajar secara kelompok yang nantinya digunakan sebagai bahan pada tahap belajar kelompok. Guru juga membuat pembagian kelompok berdasarkan kemampuan yang heterogen.

Tahap setelah prakegiatan adalah tahap pelaksanaan pembelajaran. Tahap ini diawali oleh penyampaian materi. Peneliti menyampaikan materi secara singkat mengenai bencana alam kepada siswa dengan memutar video tentang gempa bumi yang terjadi di negara Jepang. Usai menyaksikan tayangan video peneliti melakukan tanya jawab terkait konsep bencana, konsep adaptasi bencana, dan siklus mitigasi bencana, misalnya "setelah menyaksikan video tadi menurut kalian apakah yang dimaksud dengan bencana?". Respon siswa dalam menanggapi pertanyaan tersebut sangat beragam, ada siswa yang memberikan jawaban dengan sungguh-sungguh dan ada juga siswa yang memberikan jawaban dengan bercanda. Siswa yang memberikan jawaban dengan bercanda oleh peneliti langsung diberikan pertanyaan lanjutan guna mengembalikan suasana kelas yang kondusif.

Sub tahap penyajian materi dilanjutkan dengan sub

tahap belajar kelompok. Pada sub tahap ini selama dua kali pertemuan setiap kelompok diberi LKS untuk dikerjakan. Pada pertemuan pertama siswa diberikan kebebasan untuk mencari artikel dari berbagai media sebagai bahan mengerjakan LKS, namun semua kelompok mencari artikel melalui media internet. Setiap kelompok wajib melaporkan artikel yang didapatkan sebelum menjadikan artikel tersebut bahan. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui kesesuaian artikel yang didapat dan mencegah antar kelompok menggunakan artikel yang sama. Setelah semua kelompok memperoleh artikel masing-masing, kelompok-kelompok tersebut mulai mengerjakan LKS. Pada saat mengerjakan LKS banyak siswa yang meminta izin untuk pergi ke toilet secara bergantian, namun mereka kembali dalam waktu yang relatif lama. Dari kejadian tersebut peneliti menduga ada indikasi siswa tidak nyaman dengan pembelajaran geografi. Ada dua kemungkinan yang bisa menyebabkan siswa tidak nyaman 1) siswa tidak suka dengan matapelajaran geografi 2) cara guru mengajar. Peneliti menceritakan dan menanyakan hal tersebut kepada guru pamong apakah siswa sering meminta izin ke toilet saat mata pelajaran geografi? Peneliti mendapat informasi bahwa siswa memang sering meminta izin ke toilet saat mata pelajaran geografi dan kembali ke kelas dalam waktu yang relatif lama. Hal tersebut terjadi karena dorongan dari dalam diri atau motivasi instrinsik



siswa belum cukup besar. Menurut Prayitna (1989) di dalam proses belajar siswa yang bermotivasi secara instrinsik dapat dilihat dari kegiatannya yang tekun dalam mengerjakan tugas-tugas belajar karena merasa butuh dan ingin mencapai tujuan belajar yang sebenar-benarnya.

Pada pertemuan kedua sikap siswa sudah mulai mengalami perubahan. Pertemuan kedua siswa diminta untuk belajar kelompok dengan mengerjakan LKS dengan cara mengidentifikasi peta sebaran bencana alam yang bersumber dari peta risiko bencana BNPB tahun 2011. Siswa sangat antusias dalam mengerjakan LKS tersebut. Siswa saling bekerjasama dalam pengerjaan LKS. Menurut beberapa siswa selain materi yang disajikan lebih menarik dari pertemuan pertama, materi pertemuan kedua lebih menantang. Hal itu juga didukung oleh pada pertemuan kedua akan diadakan turnamen. Pada turnamen setiap kemampuan siswa akan memberi kontribusi terhadap kemenangan tim sehingga akan menstimulasi motivasi instrinsik maupun motivasi ekstrinsik karena bagi tim yang menang akan memperoleh hadiah. Prayitna (1989) berpendapat ada beberapa cara yang sering digunakan guru untuk merangsang minat siswa dalam belajar yang merupakan dorongan ekstrinsik. Diantaranya adalah memberikan penghargaan dan celaan, persaingan atau kompetisi, hadiah dan hukuman, serta pemberitahuan tentang

kemajuan belajar siswa. Tahap turnamen inilah yang memiliki peran besar dalam menstimulasi motivasi belajar siswa karena siswa akan berusaha keras dalam belajar agar bisa menang dalam turnamen dan memperoleh hadiah stimulus. Dengan pemberian stimulus tersebut siswa akan terarah dalam mencapai tujuannya, Santrock (2008) motivasi ekstrinsik sering dipengaruhi oleh insentif eksternal seperti imbalan dan hukuman. Misalnya, murid mungkin belajar keras menghadapi ujian untuk mendapatkan imbalan nilai yang baik.

Model pembelajaran *Team Game Tournament* memiliki banyak kelebihan. Kelebihan tersebut sudah terbukti dalam penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti. Peneliti menemukan dua hal kelebihan model *Team Game Tournament* saat melakukan penelitian yaitu 1) siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran 2) siswa jadi lebih bertanggung jawab baik secara kelompok maupun individu. Hal-hal tersebut peneliti amati saat pembelajaran di kelas berlangsung dan membandingkan antara pertemuan pertama dan kedua. Kelebihan model TGT yang ditemukan oleh peneliti seperti yang dikemukakan oleh Sumarmi (2012: 63-64) yaitu 1) Keterlibatan siswa dalam belajar tinggi. 2) Siswa menjadi bersemangat dalam belajar. 3) Pengetahuan yang diperoleh siswa bukan semata-mata dari guru tetapi melalui konstruksi sendiri oleh siswa.

4) Dapat menumbuhkan sikap positif dalam diri siswa seperti kerjasama toleransi, bisa menerima pendapat orang lain, dan lain-lain.

Siswa menjadi lebih bersemangat karena pada pertemuan kedua siswa melaksanakan turnamen yang merupakan tahap yang paling ditunggu. Siswa berkompetisi untuk menjadi kelompok terbaik untuk mendapatkan hadiah. Siswa juga belajar untuk bertanggung jawab terhadap diri sendiri maupun kelompok karena pada tahap ini setiap anggota kelompok berkontribusi terhadap skor kelompok. Menurut Slavin (2005) kesuksesan tim bergantung pada pembelajaran individual dari semua anggota tim. Tanggung jawab difokuskan pada kegiatan anggota tim dalam membantu satu sama lain untuk belajar dan memastikan bahwa tiap orang dalam tim siap untuk mengerjakan kuis atau bentuk penilaian lainnya yang dilakukan siswa tanpa bantuan teman satu timnya.

Pembelajaran dengan menggunakan model *Team Game Turnamen* selain memiliki banyak kelebihan juga perlu diwaspadai kelemahannya. Kelemahan yang paling perlu diwaspadai pada saat peneliti melakukan penelitian adalah siswa menjadi terbiasa belajar dengan mengharapkan hadiah. Beberapa kelemahan model pembelajaran *Team Game Tourment* menurut Sumarmi (2012) 1) Bagi pengajar pemula model ini membutuhkan waktu yang banyak 2) Membutuhkan sarana dan prasarana yang

memadai 3) Dapat menimbulkan gaduh dalam kelas 4) Siswa terbiasa dengan adanya hadiah.

Terbiasa belajar dengan mengharapkan hadiah adalah hal yang patut di waspadai. Jika siswa terbiasa belajar dengan mengharapkan hadiah, maka motivasi yang terstimulasi adalah motivasi yang berasal dari luar atau motivasi ekstrinsik. Siswa yang motivasi belajarnya tidak dari dalam dirinya sendiri sifatnya hanya sementara, menurut Prayitna (1989) motivasi ekstrinsik bukan merupakan perasaan atau keinginan yang sebenarnya yang ada di dalam diri siswa untuk belajar. Jika motivasi belajar siswa bukan merupakan perasaan atau keinginan sebenarnya yang ada di dalam diri siswa untuk belajar, maka dikhawatirkan motivasi yang timbul dalam belajar ini hanya bersifat temporal yang artinya jika stimulus tidak diberikan lagi maka kinerja atau motivasi belajar siswa kembali menurun.

Hasil pengamatan pada siswa kelas eksperimen menunjukkan bahwa motivasi instrinsik berperan dominan. Pada saat siswa belum mengetahui akan diadakan turnamen pada akhir pertemuan mereka kurang antusias dalam mengerjakan tugas yang diberikan, namun di akhir pertemuan diberitahukan bahwa akan diadakan turnamen di pertemuan selanjutnya dan akan diberikan hadiah bagi tiga tim terbaik dalam turnamen siswa menjadi sangat senang.

Pada pertemuan kedua siswa tampak lebih antusias

dalam pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan siswa mengerjakan LKS kelompok dengan baik dan tidak ada yang mencari alasan untuk keluar kelas seperti pada saat pertemuan pertama. Siswa tampak semangat untuk menguasai materi agar bisa menang dalam turnamen dan mendapatkan hadiah.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran geografi kelas X IPS SMAN 10 Malang. Rata-Rata skor motivasi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* lebih tinggi daripada siswa yang pembelajarannya hanya menggunakan model pembelajaran konvensional.

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat diberikan yakni (1) diharapkan guru selalu memberikan variasi dalam menggunakan model pembelajaran, agar siswa lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran, (2) bagi peneliti selanjutnya disarankan agar dapat melakukan penelitian dengan menguji pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* terhadap motivasi belajar siswa pada materi pembelajaran lain yang sesuai. (3) Diharapkan mampu menstimulasi motivasi instrinsik

siswa agar siswa tidak terbiasa belajar dengan mengharapkan hadiah.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Ababio, Bethel T. 2013. *Motivation and Classroom Teaching in Geography*. International Journal for Innovation Education and Research. Vol 1-03.
- Astuti, Wiwin Wiji, dkk. 2012. *Pengaruh Motivasi Belajar Dan Metode Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Kelas VIII SMP PGRI 16 Brangsong Kabupaten Kendal*. Economic Education Analysis Journal. Volume 1 Nomor 2.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Lubis, Kun Marlina. 2011. *Peningkatan Aktivitas Pembelajaran Hidrosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan Melalui Tindakan Guru Inovatif Pada Kelas X di SMA Negeri 1 Semarang*. Jurnal Geografi. Volume 8 Nomor 1.
- Maidiyah, Erni dan Cut Zulisna Fonda. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran ARCS Pada Materi Statistika di Kelas XI SMA Negeri 2 RSBI*

*Banda Aceh. Jurnal  
Peluang. Vol. 1. No. 2.*

Prayitna, Elida. 1989. *Motivasi  
Dalam Belajar*. Jakarta:  
FKIP IKIP Padang.

Purwanto, Edy. 2013. *Strategi  
Pembelajaran: Bidang  
Studi Geografi*. Malang:  
UM Press.

Purwanto, Ngalim. 1990.  
*Psikologi Pendidikan*.  
Jakarta: PT. Remaja  
Rosdakarya.

Santrock. John W. 2008.  
*Psikologi Pendidikan*.  
Jakarta: Kencana  
Prenada Media Group.

Slavin, Robert E. 2005.  
*Cooperative Learning:  
Teori, Riset dan Praktik*.  
Bandung: Penerbit Nusa  
Media.

Slavin, Robert. E. 1991.  
*Educational Psychology:  
theory into practice. 3rd  
edition*. Boston: Allyn and  
Bacon.

Sugiyono. 2013. *Metodologi  
Penelitian Pendidikan*.  
Bandung: Alfabeta.

Sumarmi. 2012. *Model-Model  
Pembelajaran Geografi*.  
Malang: Aditya Media  
Publishing.