

PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS TURNAMEN DAN GAMES TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA

Kurnia Dewi Anjani, Ach. Fatchan, Ach. Amirudin
Pendidikan Geografi Pascasarjana-Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang 5 Malang. E-mail: anjani_kurnia@yahoo.co.id

Abstract: The purpose of this paper is to determine the role of tournaments and games-based learning in improving students' motivation. The method used in this research is quasi experimental study (quasi-experiment). Shape design experiments is the one shot case study. Subjects in this study is graders X.1 MA Ahmad Yani Jabung using tournaments and games-based learning. Data collection techniques in this study using a closed questionnaire. The data analysis in this research is descriptive analysis and T test (t-test) using SPSS 16.0 software for windows. Based on the results of the study the average score of student motivation before using tournaments and games-based learning is 72.55. While the average score of students' motivation after the tournament and games-based learning is 74.35. Hypothesis test results showed that the number P-value for the t-test is 0.001. This means that $0.001 < 0.05$, it can be concluded that the tournaments and games-based learning significantly influence students' motivation to learn geography. Based on these results the researchers recommend tournaments and games-based learning can be applied in the classroom to the students, especially the subjects of geography.

Keywords: tournaments and games based learning, student motivation

Abstrak: Tujuan dari penulisan ini yaitu untuk mengetahui peran pembelajaran berbasis turnamen dan *games* dalam peningkatan motivasi belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian *quasi experiment* (eksperimen semu). Bentuk desain eksperimennya adalah *one shot case study*. Subjek dalam penelitian ini merupakan siswa kelas X.1 MA Ahmad Yani Jabung dengan menggunakan pembelajaran berbasis turnamen dan *games*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan angket tertutup. Analisis data pada penelitian ini yaitu analisis deskriptif dan uji T (*t-test*) dengan menggunakan *software SPSS 16.0 for windows*. Berdasarkan hasil penelitian rata-rata skor motivasi siswa sebelum menggunakan pembelajaran berbasis turnamen dan *games* yaitu 72,55. Sedangkan rata-rata skor motivasi belajar siswa setelah pembelajaran berbasis turnamen dan *games* yaitu 74,35. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa angka *P-value* untuk *t-test* yaitu 0,001. Hal ini berarti $0,001 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis turnamen dan *games* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar geografi siswa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut peneliti merekomendasikan pembelajaran berbasis turnamen dan *games* dapat diterapkan di kelas pada siswa terutama mata pelajaran geografi.

Kata kunci: pembelajaran berbasis turnamen dan *games*, motivasi belajar siswa

Pembelajaran di kelas dapat diterapkan dengan berbagai strategi. Strategi pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, pembelajaran di kelas akan lebih efektif jika memahami bagaimana peserta didik belajar (Purnomo, 2016). Motivasi belajar siswa di Madrasah Ahmad Yani cenderung menurun karena berbagai faktor. Faktor-faktor tersebut, yaitu permasalahan ekonomi siswa, fasilitas belajar, dan pelaksanaan pembelajaran di kelas. Salah satu faktor yang sangat berpengaruh dalam peningkatan motivasi belajar siswa yaitu pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Pembelajaran berbasis turnamen dan *games* merupakan salah satu pembelajaran yang dapat diterapkan di MA Ahmad Yani. Pembelajaran ini dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa lebih termotivasi belajar saat diberi pilihan, melibatkan diri dalam tantangan yang sesuai dengan kemampuan, dan menerima penghargaan yang memiliki nilai informasi (Santrock, 2014). Dengan adanya turnamen dan *games*, siswa akan lebih aktif dan bersemangat. Pembelajaran dengan turnamen membuat siswa merasa tertantang dan penasaran dalam menguji kemampuannya, sedangkan dengan *games* atau permainan membuat siswa merasa senang dan tidak bosan dalam pembelajaran.

Pada dasarnya pembelajaran berbasis turnamen dan *games* memiliki kesamaan dengan *STAD*. Perbedaannya hanyalah pada turnamen kelompok tidak ada kuis, tetapi ada lomba antar kelompok (Sumarmi, 2012). Selain itu, menurut Ahsan (2012) pembelajaran berbasis turnamen dan *games* juga memiliki beberapa kelebihan, yakni (1) proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, (2) mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, (3) motivasi belajar lebih tinggi, (4) meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi. Dengan demikian, pembelajaran berbasis turnamen dan *games* memiliki peran yang cukup penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar melibatkan proses yang memberikan energi, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku belajar siswa. Motivasi yang ada pada siswa terdapat dua macam, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi ekstrinsik terkait dengan melakukan sesuatu untuk mendapatkan sesuatu yang lain (Santrock, 2014). Dalam hal ini, siswa belajar karena ingin mendapatkan sesuatu baik dari guru maupun orang lain. Motivasi intrinsik yaitu motivasi yang muncul dari dalam diri seseorang tanpa memerlukan rangsangan dari luar (Hariyanto, 2010). Dengan demikian, siswa belajar bukan karena adanya keinginan untuk mendapatkan sesuatu, tetapi kebutuhan diri atau dorongan dari dirinya untuk memahami suatu materi pembelajaran.

Tujuan dari penulisan ini yaitu untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis turnamen dan *games* terhadap motivasi belajar siswa di MA Ahmad Yani Jabung. Dalam tulisan ini dijelaskan mengenai besarnya motivasi belajar siswa yang didapat dari skor motivasi belajar. Setelah pembelajaran berbasis turnamen dan *games* siswa diminta untuk mengisi angket. Skor dari angket tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran berbasis turnamen dan *games*.

Pembelajaran turnamen dan *games* lebih dikenal dengan istilah *TGT (Teams Games Tournament)*. Pembelajaran ini pertama kali diterapkan di John Hopkins oleh De Vries dan Edwards (1974). De vries dan Edwards melakukan penelitian mengenai pengaruh *TGT* dan variasi dua struktur terhadap proses pembelajaran di kelas, sikap, dan prestasi siswa sekolah menengah pertama. Dari hasil penelitian, menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *TGT* dengan proses pembelajaran di kelas, sikap, dan prestasi siswa.

Menurut Slavin (2005) secara umum *TGT* sama saja dengan *STAD* kecuali satu hal, yaitu *TGT* menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis, serta sistem skor individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim untuk memenangkan turnamen pembelajaran. Pembelajaran berbasis turnamen dan *games* sangat menarik minat siswa untuk belajar. Hal tersebut dikarenakan siswa dituntut untuk aktif dalam kelompok mereka. Tidak hanya itu, siswa juga lebih tertantang dalam turnamen kelompok serta dapat belajar dengan penuh keceriaan melalui *games*.

Komponen dalam pembelajaran berbasis turnamen dan *games* antara lain (1) penyajian kelas, (2) diskusi Kelompok, (3) *games* atau permainan, (4) turnamen, dan (5) penghargaan kelompok. Masing-masing komponen dalam pembelajaran berbasis turnamen dan *games* memiliki ciri tersendiri. Penyajian kelas yaitu siswa harus benar-benar memerhatikan dan memahami materi yang diberikan guru. Hal tersebut perlu dilakukan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game* karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

Diskusi kelompok merupakan salah satu bagian dari pembelajaran berbasis turnamen dan *game* yang di dalamnya terdapat muatan kerjasama, toleransi, memacu keaktifan siswa, kemampuan berpikir kritis, dan kreativitas. Dengan adanya diskusi kelompok siswa belajar memahami karakter temannya, sehingga membuat siswa mampu menghargai perbedaan antara dirinya dengan temannya. Komponen berikutnya yaitu *games* atau permainan, dalam permainan siswa dapat belajar lebih menyenangkan dan ceria, sedangkan dalam komponen turnamen, siswa cenderung merasa tertantang dan bersemangat menjadi pemenang dan menguji kemampuannya dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, komponen yang terakhir yaitu penghargaan kelompok. Penghargaan kelompok merupakan salah satu pemacu motivasi ekstrinsik siswa. Dengan adanya hadiah atau penghargaan terhadap pemenang turnamen maka motivasi siswa akan lebih meningkat.

Motivasi belajar pada siswa sangat diperlukan guna menunjang keberhasilan pelaksanaan pembelajaran di kelas. Motivasi adalah suatu proses diinisiasikannya dan dipertahankannya aktivitas yang diarahkan pada pencapaian tujuan (Pintrich, 2012). Motivasi penting dalam menentukan seberapa banyak siswa akan belajar dari suatu kegiatan pembelajaran atau seberapa banyak menyerap informasi yang disajikan kepada mereka. Siswa yang termotivasi untuk belajar sesuatu akan menggunakan proses kognitif yang lebih tinggi dalam mempelajari materi itu, sehingga siswa akan menyerap dan mengendapkan materi itu dengan lebih baik (Zaldy, 2012).

Motivasi belajar dibedakan atas dua macam, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi ekstrinsik terkait dengan melakukan sesuatu untuk mendapatkan sesuatu yang lain. Motivasi ekstrinsik sering dipengaruhi oleh insentif eksternal seperti imbalan dan hukuman (Santrock, 2014). Motivasi intrinsik melibatkan motivasi internal dalam melakukan sesuatu demi minat sendiri. Siswa yang termotivasi secara intrinsik, mengerjakan tugas-tugas karena mereka mendapati tugas-tugas tersebut menyenangkan (Pintrich, 2012). Selain itu, kedua jenis motivasi tersebut juga memiliki kekuatan dan arah. Siswa dengan tujuan yang sama mungkin memiliki kekuatan motivasi yang berbeda (Marshall, 2013). Oleh karena itu, kedua jenis motivasi tersebut sangat penting dimiliki oleh siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian *quasi experiment* (eksperimen semu). Bentuk desain eksperimennya adalah *one shot case study*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X.1 MA Ahmad Yani Jabung dengan menggunakan pembelajaran berbasis turnamen dan *games*. Penentuan subjek penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Instrumen dalam penelitian ini terdiri atas instrumen perlakuan dan instrumen motivasi. Instrumen perlakuan berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan pembelajaran berbasis turnamen dan *games* pada mata pelajaran geografi, materi atmosfer. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan angket tertutup. Analisis data pada penelitian ini yaitu analisis deskriptif dan uji T (*t-test*) dengan menggunakan *software SPSS 16.0 for windows*.

HASIL

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa pada mata pelajaran geografi materi atmosfer. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa rata-rata skor motivasi siswa sebelum menggunakan pembelajaran berbasis turnamen dan *games*, yaitu 72,55. Sementara itu, rata-rata skor motivasi belajar siswa setelah pembelajaran berbasis turnamen dan *games* yaitu 74,35. Dengan demikian, berdasarkan data tersebut pembelajaran berbasis turnamen dan *games* dapat memengaruhi motivasi belajar siswa. Adapun selisih rata-rata skor motivasi belajar siswa yaitu 1,8. Analisis data dengan menggunakan uji T (*t-test*) melalui *software SPSS 16.0 for windows* dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Analisis Data Motivasi Belajar

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Sebelum Pembelajaran - Sesudah Pembelajaran	-.07200	.08370	.01872	-.11117	.03283	-3.847	19	.001

Rumusan hipotesis diuji berdasarkan dua kriteria. Jika P-value < 0,05 maka pembelajaran berbasis turnamen dan *games* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Jika P-value \geq 0,05 maka pembelajaran berbasis turnamen dan *games* tidak berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hasil uji hipotesis di atas menunjukkan bahwa angka P-value untuk *t-test* yaitu 0,001. Hal ini berarti $0,001 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis turnamen dan *games* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar geografi siswa MA Ahmad Yani.

PEMBAHASAN

Pembelajaran berbasis turnamen dan *games* merupakan salah satu pembelajaran yang berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Pembelajaran tersebut memiliki ciri khas yang berbeda dengan pembelajaran lainnya. Pada pembelajaran tersebut terdapat turnamen kelompok dan individu yang menjadi salah satu perbedaan dengan pembelajaran lainnya. Dengan adanya turnamen kelompok siswa akan lebih bersemangat dan memiliki tantangan tersendiri dalam menjawab soal-soal yang telah disediakan oleh guru. Turnamen adalah sebuah struktur dimana *game* berlangsung (Slavin, 2005).

Selain turnamen, diskusi kelompok pada pembelajaran ini juga mampu membuat siswa lebih aktif dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis yaitu memecahkan persoalan yang diberikan oleh guru melalui tugas kelompok. Tidak hanya itu diskusi juga mampu menumbuhkan sikap kerjasama antar siswa dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Diskusi kelompok juga mampu membelajarkan siswa untuk lebih kreatif dan meningkatkan kecakapan berbicara. Dengan adanya diskusi, maka ide atau gagasan masing-masing siswa yang beragam dapat disatukan menjadi satu persepsi, sehingga mengajarkan siswa untuk lebih bersikap toleransi terhadap pendapat temannya dan mengesampingkan ego masing-masing.

Pembelajaran berbasis turnamen dan *games* juga mampu membuat siswa terlihat lebih ceria dan senang melalui *games* kelompok. Dengan adanya permainan-permainan dalam pembelajaran siswa tidak akan merasa jenuh. Namun sebelum guru menerapkan pembelajaran berbasis turnamen dan *games*, guru harus melakukan pemilihan dengan memerhatikan tujuan pembelajaran, materi yang akan diberikan, tingkat usia siswa, sarana dan prasarana. Selain itu, dalam penerapannya guru harus mengingat tujuan pembelajarannya, agar permainan tersebut tidak hanya sebagai permainan. Oleh karena itu, selesai permainan, guru bersama siswa melakukan pembahasan tentang permainan yang sudah dilakukan.

Pembelajaran berbasis turnamen dan *games* memiliki peran yang sangat penting dalam memengaruhi motivasi belajar siswa. Berdasarkan dari hasil penelitian di atas dapat diketahui bahwa rata-rata skor motivasi siswa setelah pembelajaran lebih tinggi dari rata-rata skor motivasi sebelum pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis turnamen dan *games* tersebut sangat diminati oleh siswa. Menurut Mahmudin (2009) pembelajaran berbasis turnamen dan *games* memiliki dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Siswa menjadi lebih bersemangat dengan dilaksanakannya pembelajaran berbasis turnamen dan *games* tersebut.

Selain bersifat memotivasi siswa dalam belajar, pembelajaran berbasis turnamen dan *games* memiliki beberapa kendala dalam pelaksanaannya, yaitu (1) pembagian kelompok yang homogen, guru merasa sedikit kesulitan pada saat pembagian kelompok, karena kemampuan siswa yang beragam, (2) waktu permainannya lebih banyak, (3) penyelesaian permainan dan turnamen yang tidak tepat waktu, siswa seringkali melanggar aturan waktu yang telah ditentukan, sehingga melebihi batas waktu yang telah disediakan, dan (4) siswa sangat gaduh ketika pelaksanaan *games* dan turnamen.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan paparan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis turnamen dan *games* memiliki peranan yang sangat penting dalam memengaruhi motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari perolehan rata-rata skor sesudah pembelajaran berbasis turnamen dan *games* lebih tinggi daripada sebelum pembelajaran berbasis turnamen dan *games*. Pembelajaran berbasis turnamen dan *games* mampu membuat siswa merasa senang, lebih bersemangat, tertantang, dan menjalin kerjasama antar teman.

Saran

Saran yang dapat diberikan terkait pelaksanaan pembelajaran berbasis turnamen dan *games* yaitu sebaiknya pembelajaran dilaksanakan di ruangan lain agar tidak mengganggu kelas yang lain. Selain itu, pembelajaran ini dapat dilaksanakan di jam-jam terakhir pembelajaran agar tidak menyita waktu pembelajaran berikutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahsan, A. 2012. *Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)*. Online (<http://modelpembelajarankooperatif.blogspot.co.id/2012/08/teams-games-tournaments-tgt.html>), diakses 28 Mei 2016.
- Hariyanto. 2010. *Macam-macam motivasi belajar*. Online (<http://belajarpsikologi.com/macam-macam-motivasi-belajar/>), diakses 28 Mei 2016.
- Mahmudin. 2009. *Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games-Tournament (TGT)*. Online (<https://mahmuddin.wordpress.com/2009/12/23/strategi-pembelajaran-kooperatif-tipe-teams-games-tournament-tgt>), diakses 28 Mei 2016.
- Marshall, dkk. 2013. *Handbook Teaching and Learning Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan di Perguruan Tinggi*. Pekanbaru: Zanafa Publishing.
- Pintrich, R.P., dkk. 2012. *Motivasi Dalam Pendidikan Teori, Penelitian, dan Aplikasi*. Jakarta: PT Indeks.
- Purnomo, A. 2016. *Peran Motivasi Dalam Pembelajaran Konstruktivisme*. Malang: Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang.
- Santrock, J.W. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Slavin, R.E. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Terjemahan oleh Yusron dan Zubaedi. Bandung: Nusa Media.
- Sumarmi. 2012. *Model-Model Pembelajaran Geografi*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Zaldy, R. 2012. *Motivasi dan Minat Belajar Siswa*. Online (<http://rafyberbagy.blogspot.com/2012/12/motivasi-dan-minat-belajar-siswa.html>), diakses 3 Januari 2015.