

**MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN STRATEGI ARCS TENTANG
MATERI PERKEMBANGAN EKONOMI-KEUANGAN DAN POLITIK PADA MASA
AWAL KEMERDEKAAN SAMPAI TAHUN 1950 DENGAN MENGGUNAKAN MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TIME GAME TURNAMEN (TGT)
DI KELAS XII IPS-1 SMAN 7 BANJARMASIN**

Oleh:

Halimatus Sa'diah

Guru SMA Negeri 7 Banjarmasin

ABSTRACT

Understanding that the history lesson is rote learning resulted in a greater emphasis on verbal. Under these circumstances researchers offered the implementation of cooperative learning model type Time Game Tournament, which is a cooperative learning model in which there are elements of the game academic or weekly tournament to replace the individual test, so students do not feel bored because there is an element of the tournament. This research is a classroom action research conducted with 3 cycles. Each cycle consists of two meetings. It can be concluded: (1) The application of cooperative learning model TGT can be executed properly if the teacher can plan learning activities with good (2) Problems encountered in general can be overcome if the teacher has the willingness and ability to develop the profession (3) The application of the model TGT cooperative learning can enhance students' motivation is measured by ARCS motivational strategies that attention (attention), relevance (relevant), confidence (confidence) and satisfaction (satisfaction).

Key words: History lesson, cooperative learning, Time game tournament, learning achievement

PENDAHULUAN

Paradigma lama tentang proses pembelajaran yang bersumber kepada *teori tabularasa* John Lock dimana pikiran seorang anak seperti kertas kosong dan siap menunggu coretan-coretan dari gurunya tampaknya kurang tepat lagi digunakan oleh para guru sekarang. (Aryda, 2003: 2). Pendapat John Lock sekarang ditinggalkan, karena pendekatan ini lebih menekankan memorisasi terhadap materi yang dipelajari daripada struktur yang terdapat di dalam materi itu. Pembelajaran seperti ini melelahkan dan membosankan. Belajar bukan merupakan memanifestasi kesadaran dan partisipasi, melainkan keterpaksaan dan mobilisasi. Pembelajaran seharusnya menjadi aktivitas yang bermakna yakni pembebasan untuk mengaktualisasi seluruh potensi kemanusiaan, bukan sebaliknya (Agus, 2009: ix). Berdasarkan angket motivasi sebagai observasi awal dan

pengalaman penulis selama mengajar di SMA Negeri 7 Banjarmasin (2003-2012), menunjukkan bahwa mata pelajaran sejarah tahun 2010 kurang berhasil untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini dapat dilihat sebagai berikut:

1. Berdasarkan angket motivasi yang diisi oleh siswa kelas XII IPS-1 menunjukkan motivasi belajar siswa berada pada skor rata-rata 1,50-2,49 berarti kurang baik.
2. Ketuntasan minimal yang harus dicapai dalam pembelajaran sejarah adalah 75,00 hasil evaluasi terakhir (ulangan umum semester 2 2010-2011) ketuntasan secara klasikal kurang dari 50% sehingga diperlukan remedial untuk menuntaskan.
3. Penggunaan metode diskusi yang biasa dilaksanakan terkadang tidak sesuai dengan tujuan yang diharapkan, hal ini dikarenakan kegiatan diskusi didominasi oleh siswa yang dianggap pintar, sedangkan anak-anak yang lain tampak pasif.
4. Siswa masih beranggapan guru sebagai satu-satunya sumber belajar, tampak siswa hanya menerima apa yang diberikan oleh guru untuk dihapalkan.
5. Minat baca siswa masih kurang, siswa belum dilatih untuk berpikir dan berperilaku ilmiah sedangkan proses belajar mengajar masih terpusat pada guru. Hal ini terbukti dari wawancara dengan siswa kelas XII IPS-1, pada umumnya mereka belajar atau membaca buku pelajaran kalau mau ulangan saja. Terlihat juga siswa yang aktif selama kegiatan belajar masih minim. Hal ini disebabkan siswa sudah terbiasa mendengarkan uraian yang disampaikan oleh guru. Siswa masih memiliki kebiasaan budaya duduk, dengar, diam, catat dan hapal.
6. Pada umumnya materi mata pelajaran sejarah dan alokasi waktu yang disediakan kurang proporsional. Waktu yang diberikan sangat singkat sedangkan materi yang harus diberikan cukup banyak.
7. Ada suatu kecenderungan pemahaman yang salah bahwa pelajaran sejarah adalah pelajaran yang cenderung hapalan. Pemahaman semacam ini berakibat pada pembelajaran yang lebih menekankan pada verbalisme. Guru dalam menerapkan metode pembelajaran lebih menekankan pada aktivitas guru, bukan aktivitas siswa.
8. Penempatan jam pelajaran sejarah yang selalu di letakkan pada jam-jam akhir pelajaran (jam ke 7-8) membuat siswa sudah mulai jenuh dan mengantuk, sehingga diperlukan strategi untuk memotivasi siswa.

METODE

Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui motivasi belajar yang dicapai siswa juga untuk memperoleh respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Secara khusus kemudian penelitian adalah penelitian tindakan kelas. Teknik validasi data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah teknik versi Hopkins (1993) dan kawan-kawan untuk menguji derajat keterpercayaan atau derajat kebenaran penelitian, yaitu *triangulasi*, *member cek*, dan *audit trail*.

HASIL PENELITIAN

Analisis Reflektif Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Strategi ARCS Tentang Materi Perkembangan Ekonomi-Kuangan dan Politik Pada Masa Awal Kemerdekaan Sampai Tahun 1950 Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Game Turnamen (TGT)

PERSAMAAN TIAP SIKLUS	PERBEDAAN TIAP SIKLUS
1. PRESENTASI KELAS STRATEGI ATTENTION (PERHATIAN) a. Guru mengecek kehadiran siswa b. Guru menulis materi dan indikator yang akan dipelajari c. Guru menggunakan media pembelajaran untuk memotivasi belajar siswa d. Metode yang digunakan ceramah, Tanya jawab dan diskusi e. Angket motivasi siswa terhadap pelajaran kondisi “Perhatian” 24 siswa dengan kategori Baik	1. PRESENTASI KELAS STRATEGI ATTENTION (PERHATIAN) a. Guru memperlihatkan gambar mata uang ORI dan pembentukan BNI (siklus 1) b. Guru memutar film sejarah Agresi Militer Belanda (siklus 2) c. Guru menampilkan gambar dan film sejarah tentang perundingan Linggajati, Renville, dan Konferensi Meja Bundar (siklus 3) d. Guru bertanya kepada siswa tentang gambar yang ditampilkan, hanya ada 3 siswa yang menanggapi yaitu siswa yang berkemampuan tinggi (siklus 1) e. Guru bertanya kepada siswa tentang film yang diputar, bertanya kepada siswa yang mewakili berkemampuan tinggi, sedang dan rendah (siklus 2 dan 3) f. Guru menyampaikan materi dengan

2. KERJA TIM STRATEGI RELEVAN - Guru meminta siswa untuk membaca materi yang dipelajari - Hadir pada kelompok dengan persiapan untuk kerja kelompok - Menyelesaikan semua tugas individu untuk kelompok secara tepat waktu dan berkualitas - Berpartisipasi secara konstruktif - Mendorong teman lain untuk berpartisipasi secara konstruktif - Menjadi pendengar yang aktif dan baik - Mendukung pendapat dengan cara yang tegas dan bijaksana - Menyatakan tidak setuju secara pantas - Berbagi tanggung jawab dalam membantu kelompok, menyelesaikan pekerjaan tepat waktu dan sesuai	metode ceramah, komunikasi hanya satu arah, siswa mendengarkan dan ada sebagian yang mencatat materi yang diberikan guru (siklus 1) - Guru menyampaikan materi sudah terpusat pada konsep-konsep pokok (siklus 2 dan 3) - Penyampaian materi dengan media gambar hanya membuat siswa tertarik pada awal, setelah itu masih ada siswa yang mengobrol (siklus 1) - Media pembelajaran yang digunakan berupa film sejarah, tetapi setelah film selesai diputar, ada beberapa siswa yang melakukan aktivitas yang tidak relevan dengan pembelajaran (siklus 2) - Media pembelajaran yang digunakan berupa film sejarah dan gambar sejarah mampu mempertahankan perhatian siswa (siklus 3) 2. KERJA TIM STRATEGI RELEVAN - Siswa mengerjakan LKS secara individu walaupun sudah dibentuk kelompok (siklus 1) - Siswa mengerjakan LKS dengan pembagian tugas untuk menghemat waktu, sehingga tugas dapat diselesaikan tepat waktu dan semua kelompok dapat mempresentasikan hasil jawaban dengan baik (siklus 2 dan 3)
---	--

arahan 3. PERMAINAN/TURNAMEN DENGAN STRATEGI CONFIDENCE (PERCAYA DIRI) - Guru sudah menyiapkan meja turnamen dan perlengkapan turnamen, membagi perlengkapan turnamen kepada masing-masing kelompok, membantu jalannya turnamen, dan membuat daftar perolehan skor dari hasil turnamen di papan tulis - Yang sudah dilaksanakan peserta didik adalah mendengarkan penjelasan guru tentang aturan permainan, menulis rekap skor perolehan hasil turnamen - Angket motivasi siswa terhadap pelajaran kondisi “Percaya diri” 20 siswa dengan kategori Baik dan 4 siswa dengan kategori Cukup baik	3. PERMAINAN/TURNAMEN DENGAN STRATEGI CONFIDENCE (PERCAYA DIRI) - Sebagian siswa masih kebingungan tentang aturan permainan turnamen, akibatnya 2 meja bertanding dengan cara yang berbeda, yaitu tidak memberi nilai minus pada penantang yang salah menjawab pertanyaan (siklus 1) - Siswa yang pandai membantu siswa yang kurang dalam mempelajari konsep tertentu, sehingga siswa dari kelompok atas dan menengah percaya diri untuk membantu siswa dari kelompok bawah, sehingga setiap tim siap untuk bertanding di meja turnamen yang menjadi tanggung jawab individu (siklus 2 dan 3) - Pemanfaatan waktu turnamen belum efektif sehingga ada meja turnamen yang belum semua kartu soal terjawab (siklus 1 dan 2) - Pemanfaatan waktu turnamen sudah efektif sehingga semua kartu soal terjawab (siklus 3) - Pengaturan meja turnamen terlalu rapat, akibatnya menyulitkan guru mengontrol permainan dan ada siswa mendengarkan jawaban dari meja turnamen lain (siklus 1) - Guru sudah membimbing peserta didik menyusun kesimpulan (siklus 2) - Guru sudah memberi penguatan pada jawaban soal turnamen (siklus 3) - Guru belum melaksanakan memberi penguatan pada jawaban soal turnamen dan membimbing peserta didik menyusun kesimpulan (siklus 1)
---	--

4. PENGHARGAAN KELOMPOK DENGAN STRATEGI SATISFACTION (KEPUASAN) a. Guru memberikan penghargaan kepada semua tim berdasarkan nilai kuis b. Respon siswa mengenai LKS, cara guru mengajar, cara kamu belajar dan proses pembelajaran 24 siswa menyatakan menyenangkan c. Respon siswa mengenai LKS, cara guru mengajar, cara kamu belajar dan proses pembelajaran 24 siswa menyatakan merupakan hal baru dan sangat membantu dalam belajar d. Respon siswa mengenai dapat memahami dengan baik LKS atau buku-buku sumber yang digunakan, 6 siswa menyatakan kurang paham dan 18 siswa menyatakan dapat memahami e. Respon siswa mengenai susunan kalimat, gambar dalam LKS atau buku sumber yang digunakan, 10 siswa menyatakan cukup baik dan 14 siswa menyatakan baik f. Tanggapan siswa setelah mengikuti pembelajarn kooperatif tipe TGT, 10 siswa menyatakan cukup baik dan 14 siswa menyatakan baik g. Respon siswa mengenai dapat memahami dengan baik LKS atau buku-buku sumber yang	j. Guru belum melaksanakan memberi penguatan pada jawaban soal turnamen (siklus 2) k. Yang sudah dilaksanakan peserta didik melaksanakan turnamen dengan sikap jujur dan sportif serta menyusun kesimpulan (siklus 2 dan 3) 4. PENGHARGAAN KELOMPOK DENGAN STRATEGI SATISFACTION (KEPUASAN) a. Secara individu 19 siswa tidak tuntas dengan nilai 50 – 70 dan secara kelompok ada 2 tim yang memiliki predikat kurang dengan nilai 30 dan 35 (siklus 1) b. Secara individu 6 siswa tidak tuntas dengan nilai 50 – 70 dan secara kelompok ada 3 tim yang memiliki predikat kurang dengan nilai 35 (siklus 2) c. berdasarkan nilai kuis Secara individu 24 tuntas Dan secara kelompok 1 tim Dengan predikat kurang Dengan nilai 35 (siklus 3)
--	--

digunakan, 6 siswa menyatakan kurang paham dan 18 siswa menyatakan dapat memahami h. Angket motivasi siswa terhadap pelajaran kondisi “Kepuasan” 24 siswa dengan kategori Baik	
--	--

SIMPULAN

1. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Tentang Materi Perkembangan Ekonomi- Keuangan dan Politik Pada Awal Kemerdekaan sampai Tahun 1950.

Pertama. Presentasi kelas yang dilakukan oleh guru melalui metode ceramah dan Tanya jawab

Kedua. Kerja tim, guru membagi siswa dalam enam kelompok yaitu tim A, B, C, D, E dan F yang masing-masing tim terdiri dari empat siswa untuk mengerjakan LKS.

Ketiga. Permainan tersusun dari 30 pertanyaan yang relevan dengan konten yang dirancang untuk mengetes kemampuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan latihan tim.

Keempat. Turnamen, untuk turnamen pertama guru menetapkan siapa yang bertanding pada meja turnamen, bertanding dengan lawan yang seimbang.

Kelima. Penghargaan kelompok diakhir turnamen setelah semua kelompok merekap skor yang mereka peroleh di meja turnamen.

2. Masalah Yang Ditemukan Dan Alternative Yang Dilakukan Guru Untuk Mengatasi Masalah Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar

Pertama. Guru masih belum sepenuhnya berperan sebagai *fasilitator*, *director*, dan *mediator* bagi siswa pada tahap presentasi kelas, hal ini dapat diatasi dengan meningkatkan kemampuan guru secara professional, misalnya melalui MGMP.

Kedua. Penggunaan waktu yang tidak efektif terutama pada saat turnamen, hal ini menuntut guru untuk merencanakan program pembelajaran secara matang.

Ketiga. Siswa sudah terbiasa mendengarkan materi melalui ceramah, sehingga berdampak iklim pembelajaran yang monoton dan hanya siswa yang berkemampuan tinggi yang mendominasi. siswa yang kurang merasa minder bila bergabung dengan siswa yang pandai. Untuk mengatasi masalah tersebut guru memberikan pengertian dia masih diperlukan dalam kerjasama dengan kelompok karena keberhasilan kelompok sangat ditentukan oleh keberhasilan anggota kelompoknya.

Keempat, Saat turnamen banyak menyita waktu., untuk mengatasi hal ini siswa diberi pengertian agar menggunakan waktu seefektif mungkin saat turnamen.

3. Penggunaan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dan Implikasinya terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa.

1. Attention (Perhatian)

Pembelajaran kooperatif tipe TGT pada tahap ceramah dengan menggunakan media berupa film sejarah dan gambar-gambar sejarah serta pada saat kerja kelompok menempatkan siswa yang aktif sebagai pencari bukan hanya sebagai penerima pengetahuan yang diperoleh dari ceramah guru saja, sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran ini membuat siswa dapat lebih memahami materi yang sedang dipelajarinya, maka perhatian siswa cenderung akan bertahan.

2. Relevance (Relevan)

Dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat lebih memahami problema-problema social yang terjadi di lingkungan sekitarnya, sehingga masing-masing anggota dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT selalu berupaya menangani permasalahan-permasalahan tersebut.

3. Confidence (Percaya diri)

Pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki dinamika motivasi ditambah dengan dimensi kegembiraan yang terjadi karena penggunaan permainan. Teman sesama tim saling membantu menyiapkan permainan itu dengan mempelajari LKS dan saling menjelaskan masalah-masalahnya satu sama lain. Namun apabila siswa sedang bertanding teman sesama tim tidak dapat membantunya, dengan demikian terjamin tanggung jawab individual dan kepercayaan diri siswa.

4. *Satisfaction* (Kepuasan)

Pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT menantang dan menyenangkan bagi peserta didik karena adanya turnamen yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk Perspektif belajar lebih giat agar siap bertanding di meja turnamen. Motivasional pada pembelajaran kooperatif tipe TGT pertama memfokuskan pada penghargaan atau struktur tujuan dimana para siswa bekerja yang dapat menimbulkan kepuasan karena adanya penghargaan yang diberikan kepada tiap kelompok setelah turnamen. Penghargaan kelompok yang didasarkan pada kinerja kelompok menciptakan penghargaan interpersonal dimana anggota kelompok akan merasa puas dengan usaha dan hasil yang mereka capai.

DAFTAR RUJUKAN

- Azis, A, 2007. *Metode dan Model-model Mengajar*. Bandung: Alfabet.
- Agus, 2009. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arlyda, 2003. *Pelaksanaan Kooperatif Learning Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah*. Tesis pada UPI Bandung: tidak diterbitkan.
- Chotimah, H, dan Yuyun, 2009. *Strategi-Strategi Pembelajaran Untuk Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Surya Pena Gemilang.
- Daryanto, 2009. *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Jakarta: Publisher.
- Dimyati, dan Mudjiono, 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Felder, 1994. *Cooperatif Learning in Technical Corse*.
- Hibbart, 1995. *Format Penilaian Penelitian Tindakan Kelas*.
- Hopkins.D, 1985. *A Teacher's Guide to Classroom Research*. Philadelphia: Open University Press.
- Kochhar, 2008. *Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: Grasindo.
- Kurniawan, F, 2006. *Pengaruh Motivasi dan Disiplin Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI SMAN 12 Semarang Tahun Pelajaran 2005/2006*. Skripsi pada Universitas Semarang: tidak diterbitkan.
- Nur, M, 1996. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Rochiati, 2009. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sardiman, 2003. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Slavin, R, 2010. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Wahyu, 2010. *Modul Penelitian Tindakan Kelas*. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.
- Wahyuni, D, 2001. *Studi Tentang Pembelajaran Kooperatif Terhadap Belajar Sejarah*. Malang: Program sarjana Universitas Negeri Malang.