

PENGUNAAN MEDIA JENGA DALAM MODEL TGT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR DI SMPN 4 KOTA MALANG MATERI KEGIATAN EKONOMI MATA PELAJARAN IPS

Avinda Azizaton Nisa¹, Abdul Latif Bustami²

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author, email: avinda.azizaton.2331747@students.um.ac.id

doi: 10.17977/um065.v4.i8.2024.18

Keywords

TGT Models
motivation
learning outcomes

Abstract

This research aims to increase motivation and learning outcomes by using Jenga media in teams' games tournament (TGT) learning model. Students are less enthusiastic about social studies because teachers' learning is still traditional and monotonous. This classroom action research was conducted in two cycles. The research results showed that the data obtained from the learning motivation questionnaire was at a sufficient level with an average score of 60.8% before the action. Motivation to learn increased with an average score of 89.7% in the high category. Meanwhile, for learning outcomes, the average pretest score was 63.8 and increased to 79.1 after the action was given. This also proves that the use of Jenga media in the TGT model can also increase the motivation and learning outcomes of class 7H students at SMPN 4 Kota Malang..

1. Pendahuluan

Belajar adalah proses merubah baik perilaku maupun pengetahuan sebagai hasil dari pengalaman maupun interaksi dengan sekitarnya yang berkelanjutan. Belajar juga merupakan usaha mempersiapkan individu dalam menghadapi perubahan yang semakin dinamis dan masa depan. Banyak faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran. Motivasi memberikan dorongan untuk mengatasi tantangan dalam proses pembelajaran tanpanya kegiatan belajar akan menjadi sulit bahkan tidak terlaksana. Motivasi adalah dorongan dari dalam maupun luar individu untuk melakukan sesuatu. Motivasi difokuskan pada bagaimana dan kenapa seseorang bertindak pada tujuan tertentu, (Djiwandon, 2010). Motivasi belajar memberikan kebutuhan untuk memperoleh prestasi dalam belajar.

Motivasi memiliki hubungan yang erat dengan hasil belajar, (Djiwandon, 2010). Hasil belajar dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. Hasil belajar adalah hal yang dicapai setelah melakukan proses pembelajaran. Hal ini dapat berupa perilaku, pengetahuan dan keterampilan yang tumbuh dan berkembang. Hasil belajar bertujuan untuk mengontrol proses pembelajaran sehingga guru dan peserta didik dapat mengevaluasi dan merefleksikan proses pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil ini juga dapat menjadi landasan dalam membuat rancangan pembelajaran.

Guru mengharapkan peserta didik memperoleh ilmu yang maksimal selama proses pembelajaran yang diwujudkan dalam hasil belajar yang maksimal. Namun kenyataannya peserta didik kurang antusias terhadap pelajaran IPS. Peserta didik menganggap bahwa pelajaran IPS membosankan dan tidak menarik. Hal ini yang menyebabkan kurangnya motivasi belajar peserta didik. Kejenuhan belajar akan mengakibatkan ketidakmajuan hasil belajar, (Rahman, 2021). Untuk itu proses pembelajaran membutuhkan kegiatan yang unik serta mengerakan seluruh motorik

peserta didik sehingga mereka tidak bosan dan terdorong untuk belajar. Dari permasalahan tersebut solusinya adalah menggunakan media jenga dalam model teams game tournament. Model TGT adalah suatu model pembelajaran dimana turnamen diadakan diantara peserta didik baik secara individu atau kelompok dan menggunakan kuis-kuis dalam sistem skor, (Fransisca et al., 2020). Penerapan model TGT digabungkan dengan media jenga. Jenga adalah permainan menyusun balok - balok seperti bangunan yang dilakukan secara individu maupun kelompok. Permainan balok ini terdiri atas 3 balok setiap tingkat yang disusun sebanyak 18 tingkat, (Firdaus & Prastiyono, 2023). Peserta didik akan mengambil balok bergilir namun harus tetap mempertahankan keseimbangan agar balok tersebut tidak roboh. Tujuan dari media jenga adalah untuk membangkitkan minat dan mendorong motivasi serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian sebelumnya menghasilkan bahwa media jenga dan model pembelajaran TGT memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar atau motivasi belajar. Sementara itu belum ada penelitian langsung yang mengabungkan penggunaan media jengan dan model TGT sehingga integrasi dua hal ini memberikan potensi yang menarik dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar untuk mata pelajaran IPS.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan media jenga dalam model pembelajaran teams game tournament (TGT) sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas 7H di SMPN 4 Kota Malang

2. Metode

Penelitian dilaksanakan di SMPN 4 Kota Malang kelas 7H yang terdiri. atas 34 orang peserta didik. sedangkan objek penelitiannya adalah penggunaan media jenga dalam model pembelajaran teams game tournament (TGT), motivasi belajar, dan hasil belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian terhadap proses belajar berupa sebuah kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas yang bertujuan untuk memecahkan masalah yang ada, (Mu'alimin & Hari, 2014). Model penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah model siklus yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus, yaitu 2 jam pelajaran dalam 2 pertemuan di setiap siklus. Siklus tersebut dilaksanakan tanggal 06 – 27 Maret 2024.

Design penelitian ini terdapat empat tahap dalam penelitian ini yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi dimana peneliti bertindak sebagai guru yang bertugas menjadi fasilitator, observer dan pengumpul data. Data dikumpulkan dengan menggunakan instrumen angket motivasi, soal pretest dan posttest pilihan ganda yang dibuat oleh peneliti. untuk membandingkan hasil belajar peserta didik. Teknik analisis data motivasi belajar yang digunakan adalah menggunakan rumus presentase sedangkan teknik analisis komparasi digunakan untuk membandingkan nilai pretest dan post test hasil belajar peserta didik.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada pelaksanaan tindakan ini proses pembelajaran membahas tentang kegiatan ekonomi. Kegiatan pembelajaran diawali dengan salam dan aprsepsi yang mengaitkan materi dengan kegiatan sehari-hari. Pada kegiatan inti, guru membentuk kelompok secara acak dengan satu kelompok beranggotakan 5-6 orang anak. Guru membagikan pre test dan mulai menyajikan materi yang akan dipelajari. Setelah itu guru akan mengadakan TGT dengan media jenga secara berkelompok. Setelah itu peserta didik dan guru mengevaluasi jawaban dari soal yang terdapat pada balok jenga yang telah didapatkan oleh mereka. Skor dari mengambil soal 5, jawaban benar 10, jawaban salah 0, dan jika merobohkan jenga nilai akan dikurangi 5. Kegiatan penutup guru akan merefleksikan pembelajaran hari ini dan guru membagikan post test sebagai bentuk penilaian hasil belajar. Guru juga membagikan angket sederhana yang memberikan jawaban alternatif "Ya" dan "tidak".

Beberapa hasil yang kami dapatkan setelah melakukan penelitian ini berdasarkan observasi, angket, dan soal pretest dan posttest adalah sebagai berikut,

1. Penggunaan media jenga dalam model TGT dengan motivasi belajar

Hasil ini diperoleh melalui angket motivasi yang disebarakan dalam kelas. setelah menganalisis data diketahui bahwa motivasi belajar peserta didik sebelum tindakan berada pada kategori cukup dengan jumlah skor rata-rata 60,8% berada pada interval 56%-75%. Hal ini disebabkan guru masih menggunakan metode pembelajaran tradisional serta kurangnya aktivitas dalam kelas. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari table berikut :

Tabel 1. Motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah tindakan

No	Indikator	Sebelum Tindakan			Sesudah tindakan		
		Ya	Tidak	Presentase	Ya	Tidak	Presentase
1	1	18	16	52.9	29	5	85.3
2	2	19	15	55.9	34	0	100.0
3	3	17	17	50.0	28	6	82.4
4	4	18	16	52.9	32	2	94.1
5	5	23	11	67.6	33	1	97.1
6	6	19	15	55.9	33	1	97.1
7	7	22	12	64.7	33	1	97.1
8	8	21	13	61.8	28	6	82.4
9	9	16	18	47.1	26	8	76.5
10	10	28	6	82.4	28	6	82.4
11	11	24	10	70.6	30	4	88.2
12	12	23	11	67.6	32	2	94.1
Rata-rata				60.8			89.7

Setelah pemberian tindakan diperoleh hasil data pada kategori tinggi yaitu jumlah skor rata-rata 89,7% berada pada interval 75%-100%. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi peserta didik meningkat setelah diberikan tindakan dua siklus. Yang berarti bahwa penggunaan media jenga dengan model TGT berpengaruh positif terhadap motivasi belajar. Lebih rinci perolehan nilai tersebut dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Adanya hasrat dalam mempelajari IPS, memperoleh rata-rata presentase 85,3%
 - 2) Adanya keinginan untuk memperoleh nilai yang bagus, memperoleh rata-rata presentase 100%
 - 3) Adanya dorongan belajar, memperoleh rata-rata presentase 82,4%
 - 4) Adanya kebutuhan dalam belajar, memperoleh rata-rata presentase 94,1%
 - 5) Adanya harapan untuk masa depan, memperoleh rata-rata presentase 97,1%
 - 6) Adanya cita-cita dan Impian, memperoleh rata-rata presentase 97,1%
 - 7) Adanya penghargaan, memperoleh rata-rata presentase 97,1%
 - 8) Adanya perasaan puas saat belajar, memperoleh rata-rata presentase 82,4%
 - 9) Adanya ketertarikan pada kegiatan belajar, memperoleh rata-rata presentase 76,5%
 - 10) Adanya perasaan senang atas partisipasi dalam kegiatan belajar, memperoleh rata-rata presentase 82,4
 - 11) Adanya lingkungan belajar yang aman dan nyaman, memperoleh rata-rata presentase 88,2%
 - 12) Adanya dukungan dari lingkungan, memperoleh rata-rata presentase 94,1%
2. Penggunaan media jenga dalam model TGT dengan hasil belajar

Hasil ini diperoleh melalui perhitungan datum variable berupa nilai rata-rata, nilai tengah, nilai tertinggi, dan nilai terendah. Menurut data yang diperoleh saat pre test, nilai rata-rata sebesar 63.8; nilai median sebesar 70; nilai tertinggi sebesar 90 dan nilai terendah sebesar 20.

Tabel 1. Hasil Belajar peserta didik sebelum dan sesudah tindakan

No	Deskripsi Data Penelitian	Pre Test	Post Test
1	Rata-Rata	63.8	79.1
2	median	70	80
3	nilai tertinggi	90	100
4	nilai terendah	20	50

Menurut data di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata post test sebesar 79,1; nilai median sebesar 80; nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah sebesar 50. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa hasil belajar post test memperoleh nilai yang lebih besar dari pre test. Hal ini

disebabkan karena penggunaan media jenga dalam model TGT yang membuat peserta didik antusias dan tertarik untuk belajar. Motivasi belajar yang meningkat tersebut membuat hasil belajar semakin meningkat. Peran aktif peserta didik tidak hanya melatih kognitif namun juga afektif dengan kolaborasi bersama kelompok dan psikomotor karena peserta didik tidak hanya duduk dan mendengarkan penjelasan guru.

Penggunaan permainan menjadikan peserta didik sangat antusias dan aktif namun hal ini juga terkadang menjadikan kelas kurang kondusif karena terlalu ramai. Dimana guru hanya satu orang sedangkan peserta didik yang dihadapi ada tiga puluh empat orang. Tetapi hal ini dapat dikondisikan dengan memberikan aturan dan batasan kepada peserta didik.

4. Simpulan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan media jenga dalam model pembelajaran teams game tournament (TGT) sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas 7H di SMPN 4 Kota Malang. Berdasarkan data yang diperoleh motivasi belajar berada ditingkat cukup dengan skor rata-rata 60,8% sebelum tindakan. Motivasi belajar meningkat pada skor rata-rata 89,7% dengan kategori tinggi. Sementara untuk hasil belajar didapatkan nilai rata-rata pretest pada 63,8 dan meningkat menjadi 79,1 setelah diberikan tindakan. Hal ini juga membuktikan bahwa penggunaan media jenga dalam model TGT juga memberikan pengaruh positif pada hasil belajar.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan baik guru maupun peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah-sekolah terutama dijenjang menengah pertama dimana peserta didik masih menyukai permainan namun harus belajar berpikir kritis.

Daftar Rujukan

- Djiwandon, S. E. W. (2010). Psikologi Pendidikan (Rev-2). In Экономика Региона (Vol. 2).
- Firdaus, D., & Prastiyono, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Jenga IPS (JIPS) terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Materi Peran Pelaku Ekonomi. Dialektika Pendidikan Ips, 3(2), 118-127. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/54312>
- Fransisca, D. P., Kusumawati, N., & Sari, M. K. (2020). Analisis penerapan model teams games tournament disertai media permainan jenga pada materi volume bangun ruang kelas V SDN Patihan Kota Madiun. Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar, 2, 157-164. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Mu'alimin, & Hari, R. A. C. (2014). Penelitian tindakan kelas Teori dan Praktek. Gending, 44(8), 1-87. http://eprints.umsida.ac.id/4119/1/BUKU_PTK_PENUH.pdf
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. Merdeka Belajar, November, 289-302.