

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MELALUI METODE BERMAIN TEAMWORK PADA SISWA KELAS X IPA 1 SMA NEGERI 1 KLATEN

Abdul Hadi, Bimbingan dan Konseling
Universitas Mercu Buana Yogyakarta
Email: hadiabdul719@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Klaten melalui metode bermain kerja tim. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan yang terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Metode kuesioner data dengan motivasi belajar. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif. Studi menggunakan beberapa permainan, antara lain kembali ke belakang dan semua berdiri, tali kusut, lihat kaki kita, dan naga buta dapat meningkatkan motivasi siswa. Ini dibuktikan dengan perolehan rata-rata pre-test dari 59,4% menjadi 72,9% pada siklus pertama dan 78,4% pada siklus kedua. Dari hasil, penelitian dibayar kembali karena kriteria keberhasilan yang ditargetkan 76% terlampaui.

Kata Kunci: Bermain *Teamwork*, Motivasi Belajar

IMPROVING MOTIVATION OF LEARNING THROUGH THE METHOD OF TEAMWORK PLAYING IN CLASS X IPA 1 SMA NEGERI 1 KLATEN

Abdul Hadi, Guidance and Counseling

Mercu Buana Yogyakarta University

Email: hadiabdul719@gmail.com

Abstract: This study aims to improve student's learning motivation eleventh science four of SMA Negeri 1 Klaten through teamwork play method. This type of research is a action research consisting of 2 cycles. Each cycle consists of four stages, namely planning, action, observation and reflection. Questionnaire method of data with learning motivation. Analysis of the data used in this study is the analysis of quantitative data. Studies using several games, among others back to back and all stand up, tangled cords, see our feet, and blind dragon can improve student's motivation. This is evidenced by the acquisition of the average pre-test of 59,4% to 72,9% in the first cycle and 78,4% in the second cycle. From the results, the research paid back because the targeted criteria of succes of 76% was exceeded.

Keywords: teamwork games, learning motivation.

Pendahuluan

Lingkungan belajar terdiri atas fasilitas belajar dan suasana belajar. Suasana belajar yang kondusif menentukan kegiatan pembelajaran itu akan berjalan dengan efisien dan efektif (Sudjana, 2005: 32). Kegiatan belajar selain dipengaruhi oleh lingkungan belajar juga dipengaruhi oleh motivasi oleh karena itu, motivasi siswa menjadi bagian penting dalam pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan harus memperhatikan karakteristik siswa. Salah satu karakteristik remaja menurut Hurlock (1991: 208) yaitu masa remaja sebagai periode perubahan yang artinya masa remaja terjadi perubahan diantaranya meningginya emosi, perubahan tubuh, minat serta peran yang diharapkan, minat dan pola perilaku serta adanya ambivalen terhadap suatu perubahan.

Namun pada kenyataannya motivasi belajar siswa berbeda dengan yang diharapkan. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru BK yang dilaksanakan pada tanggal 28 Februari 2016 didapatkan kelas X IPA 1 SMA N 1 Klaten yang mengalami masalah dalam motivasi belajarnya. Permasalahan tersebut diantaranya siswa mengeluhkan dengan cara pemberian layanan guru BK yang masih menggunakan metode ceramah, penyampaian materi dari guru kurang menarik dan komunikatif. Pendekatan yang berpusat pada guru yang berupa ceramah merupakan pendekatan yang paling lemah untuk menumbuhkan semangat dan tingkat

keterlibatan siswa dalam pembelajaran dikarenakan kecil sekali kemungkinan adanya umpan balik dari siswa secara sungguh-sungguh (Sudjana, 2005: 45).

Permasalahan tersebut yang mengakibatkan antusias siswa didalam kelas kurang dan siswa tidak memperhatikan penyampaian guru. Fakta dilapangan menunjukkan bahwa keadaan siswa selama proses pembelajaran dinilai masih pasif, siswa hanya duduk, mendengarkan dan mencatat, selain itu kurangnya jam masuk kelas juga keterbatasan metode layanan bimbingan yang dipahami. Dari hasil observasi dan wawancara, sebagian besar siswa kelas X IPA 1 SMA N 1 mengharapkan interaksi guru dan siswa lebih intensif dan metode pembelajaran guru lebih inovatif. Masalah masih rendahnya motivasi belajar siswa yang diakibatkan oleh kurangnya metode layanan bimbingan dan konseling yang diberikan, serta pendapat ahli yang menyatakan bahwa dengan menggunakan metode bermain *teamwork* dapat, meningkatkan motivasi siswa, dan didukung dengan berbagai penelitian, antara lain: penelitian Erni Setyani (2012: 7) yang meneliti terkait dengan peningkatan kecerdasan emosional melalui metode bermain *teamwork* pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Depok Yogyakarta. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode bermain *teamwork* selain dapat meningkatkan kecerdasan emosional juga dapat meningkatkan motivasi siswa. Sejalan dengan penelitian tersebut, Eko Abdul Surozaq (2010:

7) meneliti mengenai Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Berprestasi Kurang (*Underachiever*) melalui Penerapan Konseling Kelompok Realita di Kelas X-D SMA Negeri 3 Tuban. Penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa motivasi belajar siswa yang *underachiever* dapat meningkat melalui konseling kelompok realita. Pertimbangan pemikiran dan berbagai masalah yang diungkapkan di awal, maka penelitian ini dimaksudkan untuk berupaya mengkaji tentang peningkatan motivasi belajar melalui metode permainan *teamwork* pada siswa kelas X IPA 1 SMA N 1 Klaten.

Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin (H. Nashar, 2004: 42). Sedangkan menurut Abraham Maslow (H. Nashar, 2004: 42) Motivasi belajar juga merupakan kebutuhan untuk mengembangkan kemampuan diri secara optimum, sehingga mampu berbuat yang lebih baik, berprestasi dan kreatif.

Jadi, dari beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan suatu dorongan internal dan eksternal yang menyebabkan individu bertindak untuk mencapai tujuan dalam belajar dan berusaha semaksimal mungkin untuk mendapatkan hasil dan prestasi belajar yang lebih baik dari sebelumnya.

Faktor-Faktor Yang mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Winardi (1992: 18) menyatakan bahwa motivasi seseorang sangat dipengaruhi oleh dua faktor, pertama Faktor internal (persepsi. Harga diri, harapan, kebutuhan dan kepuasan kerja), Kedua, faktor eksternal (sifat pekerjaan, kelompok kerja, situasi lingkungan, dan imbalan). Sedangkan menurut Djamarah (2002: 124) faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar meliputi: Faktor Angka/nilai, hadiah, kompetisi, *ego-involvement*, pujian dan hukuman.

Dari uraian para ahli dapat disimpulkan bahwa, faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah faktor internal yaitu persepsi diri, harga diri dan prestasi, harapan, kebutuhan, kepuasan, *ego-involvement* dan faktor eksternal meliputi jenis dan sifat pekerjaan, kelompok kerja, situasi lingkungan, hadiah, faktor angka dan nilai, pujian, kompetisi, hukuman.

Fungsi Motivasi Belajar

Menurut A.M. Sardiman (2007: 83) fungsi motivasi belajar ada tiga yakni (1) mendorong manusia untuk berbuat, dalam hal ini motivasi berperan dalam menggerakkan dalam setiap kegiatan yang dikerjakan. (2) menentukan arah perubahan, artinya motivasi dapat memberikan arah yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan. (3) menyeleksi perbuatan, dalam hal ini motivasi berperan dalam menentukan perbuatan apa yang harus dikerjakan sesuai tujuannya. Sejalan dengan pendapat tersebut, Oemar Hamalik (2005: 161) juga mengemukakan tiga fungsi motivasi, yaitu mendorong

timbulnya kelakukan atau perbuatan, pengaruh, dan motivasi sebagai peenggerak.

Dari penjelasan dari beberapa ahli di atas, fungsi motivasi dalam belajar adalah mendorong siswa untuk bergerak atau bertindak dalam mencapai suatu tujuan belajar secara optimal. Selain itu juga fungsi motivasi sebagai motor penggerak untuk berbuat. Ketika metode yang diberikan menarik dan variatif, siswa juga akan tergerak untuk ikut berpartisipasi dan aktif di dalam kelas sehingga motivasi belajar siswa pun akan meningkat.

Bermain *Teamwork*

Menurut Santrock (Suwarjo dan Eva Imania Eliasa, 2011: 2) bermain (*play*) adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Andang Ismail (Suwarjo dan Eva Imania Eliasa, 2011: 3) menyebutkan bermain adalah suatu aktivitas murni mencari kesenangan tanpa mencari menang kalah. Sedangkan Hurlock (1991: 322) memberikan pendapat bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan hanya untuk bersenang-senang tanpa memikirkan manfaatnya.

Hakikatnya konsep *team* mempunyai makna yang sama dengan kata sinergi. Kata sinergi berasal dari Yunani, yaitu *sinergos* yang artinya bekerja bersama, *sun* (bersama), dan *ergon* (bekerja). Sedangkan menurut Harun Rasyid (Lia Novitasari, 2009 : 21) bermain *teamwork* merupakan kesenangan dan kepuasan yang diperoleh seseorang harus melibatkan kehadiran orang lain, dengan peran

dan tugas yang seimbang yang telah mereka sepakati bersama. Tanpa hadirnya pihak kedua (sebagai lawan) maka bermain *teamwork* tidak akan terjadi, sebab hanya terjadi jika ada unsur sportivitas, aturan, dan menang kalah. Artinya seseorang akan memperoleh kesenangan dan kepuasan setelah mampu mengungguli pihak lawan.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain *teamwork* adalah suatu kegiatan menyenangkan yang dilakukan secara bersama dan berkelompok yang saling bekerja sama untuk mencapai tujuan yang sama. Tujuan bermain *teamwork* yaitu melatih individu untuk bersosialisasi dan berkomunikasi dengan baik, meningkatkan kohesivitas kelompok, dan dapat bekerja sama dengan baik. Dengan kata lain, jika kohesivitas kelas dan komunikasi siswa dengan guru dapat terjalin dengan baik maka guru dapat menyampaikan tujuan-tujuan pembelajaran agar siswa dapat termotivasi dalam belajarnya.

*Fungsi Membangun *Teamwork**

Menurut Musfiroh dan Suyanto (Suwarjo dan Eva Imania Eliasa, 2011: 8) menjelaskan mengenai fungsi dari bermain, yaitu : (1) merangsang perkembangan kognitif (2) membangun struktur kognitif (3) membangun kemampuan kognitif (4) belajar memecahkan masalah (5) mengembangkan rentang konsentrasi (6) Meningkatkan sikap sosial (7) belajar berkomunikasi dan berorganisasi (8) meningkatkan rasa percaya diri dan menstabilkan emosi (9) mengatasi konflik (10) mengembangkan ketrampilan motorik dan kreativitas.

Dari fungsi bermain *teamwork* tersebut dapat disimpulkan bahwa, fungsi bermain *teamwork* yaitu mampu mengembangkan, meningkatkan, dan memaksimalkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Selain itu juga dengan menggunakan metode bermain *teamwork* secara kelompok, siswa mampu belajar bagaimana bersaing dengan jujur, sportif, tahu akan hak dan peduli dengan hak orang lain, serta juga dapat belajar bagaimana dinamika sebuah kelompok dan semangat kelompok.

Karakteristik Remaja

Hurlock (1991: 206) menjelaskan bahwa awal masa remaja berlangsung kira – kira dari 13 tahun sampai 16 tahun atau 17 tahun sampai 18 tahun, yaitu usia matang secara hukum. Sedangkan Piaget (Hurlock. 1991: 206) menyebutkan secara psikologis masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, serta anak-anak tidak lagi merasa berada di tingkatan yang lebih bawah dengan kalangan dewasa, namun berada di posisi yang sejajar, membaaur, berinteraksi, serta berintegrasi dalam kehidupan sosialnya. Hurlock (1991: 207) menyebutkan ciri-ciri khusus remaja yang membedakan masa sebelum dan sesudahnya sebagai berikut : (1) Masa remaja sebagai masa yang penting, artinya setiap hal yang terjadi pada masa remaja akan berakibat langsung pada sikap dan perilaku serta fisik dan psikologisnya untuk jangka panjang. (2) Masa remaja sebagai periode peralihan, masa remaja merupakan peralihan

dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, sehingga mereka harus mampu meninggalkan sesuatu yang bersifat kekanak-kanakan dan mulai mengenal pola perilaku dan sikap baru. (3) Masa remaja sebagai periode perubahan, artinya pada masa remaja terjadi perubahan fisik, perilaku dan sikap yang berlangsung pesat dan sebaliknya. (4) Masa remaja sebagai masa mencari identitas, artinya pada masa ini remaja berusaha mencari identitas agar berbeda dengan yang lain. Namun, pada beberapa kasus remaja ini juga mengalami krisis identitas. (5) Usia bermasalah, artinya ketika mengalami masalah, remaja mulai menyelesaikannya secara mandiri. Mereka menolak bantuan dari orang tua dan guru lagi. (6) Masa remaja sebagai usia yang menimbulkan kekuatan/kesulitan. Artinya pada masa remaja sering timbul pandangan yang bersifat negatif. Hal ini mempengaruhi konsep diri dan sikap remaja terhadap dirinya, sehingga sulit melakukan peralihan menuju dewasa. (7) Masa remaja sebagai masa yang tidak realistik. Pada masa ini remaja cenderung memandang dirinya dan orang lain sebagaimana yang diinginkan bukan sebagaimana adanya. Hal ini menyebabkan emosi meninggi dan mudah marah bila yang diinginkan tidak terpenuhi. (8) Masa remaja sebagai ambang masa dewasa. Pada masa ini remaja sulit untuk meninggalkan usia belasan tahunnya. Mereka belum cukup berperilaku sebagai orang dewasa, oleh karena itu mereka mulai berperilaku sebagai status orang dewasa seperti cara berpakaian, merokok dll, yang

dipandang dapat memberikan citra yang diinginkannya.

Dari beberapa penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas X IPA 1 SMA N 1 Klaten termasuk dalam masa remaja karena berkisar antara 15–18 tahun. Pada masa ini, siswa mengalami banyak perubahan seperti yang diungkapkan Hurlock (1991: 208) yaitu, ada empat macam perubahan yang terjadi pada remaja, yaitu meningkatnya emosi, perubahan tubuh, minat serta peran yang diharapkan, minat dan pola perilaku serta adanya sikap ambivalen terhadap suatu perubahan. Sedangkan dalam bidang akademik, perubahan minat siswa terdapat pada minat pendidikan dan minat pada prestasi.

Bimbingan Belajar

Farida Harahap dan Kartika Nur Fathiyah (2009: 127) menjelaskan bahwa bimbingan belajar merupakan salah satu upaya yang dilakukan supaya siswa dapat menguasai pelajaran dan bisa menyesuaikan dengan baik dalam situasi belajar seoptimal mungkin sesuai potensi, bakat dan kemampuan yang ada pada dirinya. Sedangkan, Muhammad Nur Wangid (2007: 4) menjelaskan Bimbingan belajar adalah bidang pelayanan bimbingan dan konseling yang membantu siswa dalam mengembangkan diri, sikap dan kebiasaan belajar yang baik untuk menguasai pengetahuan dan ketrampilan serta menyiapkannya untuk pendidikan yang lebih tinggi.

Dari pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa bimbingan belajar merupakan bidang

pelayanan bimbingan dan konseling yang membantu siswa dalam mengembangkan diri, sikap dan kebiasaan belajar yang baik untuk menguasai pengetahuan dan bisa menyesuaikan dengan baik dalam situasi belajar seoptimal mungkin sesuai dengan potensi, bakat, dan kemampuan yang ada pada dirinya.

Tujuan Bimbingan Belajar

Tujuan bimbingan belajar secara umum adalah membantu siswa agar mendapat penyesuaian yang baik dalam situasi belajar sehingga setiap murid dapat belajar dengan efisien sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya dan mencapai perkembangan yang optimal (Farida Harahap dan Kartika Nur Fathiyah, 2009: 127). Secara khusus tujuan bimbingan belajar (Ahmadi dan Supriyono dalam Farida Harahap dan Kartika Nur Fathiyah, 2009: 127) adalah : Mencari cara belajar yang efisien dan efektif, Memberikan informasi (saran atau petunjuk) bagi yang memanfaatkan pustaka, Menunjukkan cara menghadapi kesulitan dalam studi atau pelajaran tertentu, dan Menentukan pembagian waktu dan perencanaan jadwal belajar.

Jadi dapat dikatakan bahwa layanan bimbingan belajar tidak hanya dilakukan pada siswa yang mengalami hambatan tetapi juga bisa dilakukan untuk mempercepat proses penguasaan pengetahuan belajar atau ketrampilan (Farida Harahap dan Kartika Nur Fathiyah, 2009: 127). Bidang layanan bimbingan belajar dapat dilakukan secara individual maupun kelompok. Penelitian ini menggunakan bidang layanan

bimbingan belajar secara kelompok untuk mencari cara belajar yang efisien dan efektif agar siswa lebih termotivasi dalam belajarnya.

Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena penelitian ini menghasilkan data yang berupa kata-kata, tabel, dan angka-angka serta diberlakukan dalam kondisi ilmiah. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan. Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 90) menyatakan bahwa penelitian tindakan adalah penelitian tentang hal-hal yang terjadi di masyarakat atau kelompok sasaran, dan hasilnya langsung dapat dikenakan pada masyarakat yang bersangkutan.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 1 Klaten yang terletak di Jalan Merbabu No.13, Gayamprit, Klaten Selatan, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah 57423. Sekolah ini merupakan sekolah negeri favorit di kota Klaten. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari sampai dengan Juli 2016.

Subjek penelitian yang digunakan adalah menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sample* adalah suatu *sample* yang ditarik dengan berdasarkan pertimbangan-pertimbangan khusus. Pertimbangan yang digunakan adalah motivasi belajar siswa yang rendah dan antusias dan keaktifan yang kurang didalam kelas. Dari total 168 siswa kelas X IPA, dipilih 34 siswa dengan pertimbangan diatas yaitu kelas.

Dalam penelitian ini akan dilakukan dengan dua tahap, yaitu tahap pendahuluan atau refleksi

awal dan juga tahap pelaksanaan tindakan. (1) Tahap Perencanaan, Pada tahap ini, dilakukan observasi langsung mengenai kondisi sekolah yang akan dijadikan sebagai tempat untuk penelitian, juga dilakukan wawancara dengan guru wali kelas dan Guru BK, selain itu juga menyebarkan skala motivasi belajar kepada siswa kelas X IPA 1 SMAN 1 Klaten. Hasil dari penyebaran skala tersebut, akan membantu untuk mengetahui meningkat atau tidaknya motivasi belajar siswa tersebut. (2) Tahap Pelaksanaan Tindakan, Pada tahap pelaksanaan tindakan menggunakan model Spiral dari Kemmis dan Taggart (Suharsimi Arikunto, 2011:132) Tindakan yang diberikan berupa games dan materi. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus. Pada siklus pertama metode bermain *teamwork* yang diberikan adalah *back to back, all stand up*, terjerat tali, dan *see our feet*. Pada siklus kedua kegiatan games yang diberikan berupa terjerat tangan dan *blind dragon*.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan skala, Observasi dan wawancara. Skala ini diberikan kepada para siswa dengan tujuan untuk mengetahui motivasi belajar baik sebelum maupun setelah dilakukan sikap. Selai dengan menggunakan metode skala, peneliti juga menggunakan metode observasi, menurut Suharsimi Arikunto (2010:13) menjelaskan bahwa observasi adalah kegiatan yang meliputi pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan sebuah alat indra.

Sedangkan wawancara sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan

permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil).

Hasil Penelitian

Sebelum melaksanakan pemberian tindakan, terlebih dahulu dilakukan observasi, wawancara dan pra tindakan yang berkolaborasi dengan guru BK sebagai studi awal terhadap kondisi siswa di kelas X IPA 1 SMA Negeri 1 Klaten. Kondisi awal sebelum diberi tindakan, terdapat sebagian siswa yang masih pasif dan kurang antusias dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini dapat dilihat dari hasil pra tindakan tentang motivasi belajar, sebagaimana terangkum dalam tabel berikut ini:

No	Kriteria	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase
1	Baik	133-176	-	-
2	Cukup	89-132	16	47%
3	Kurang	45-88	18	53%
4	Tidak baik	<44	-	-

Tabel 1. Frekuensi Pra Tindakan Motivasi Belajar

Data tabel diatas dapat dilihat bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar cukup 47%, dan kurang sebanyak 53%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa masih cenderung kurangnya motivasi

belajar yang dimiliki oleh siswa kelas X IPA 1.

Persiapan pada tindakan yang pertama yaitu mendiskusikan gambaran umum *games back to back* dan *all stand up*. Pada tindakan kedua mendiskusikan tentang games terjerat tali yang berkolaborasi dengan guru BK. Pada tindakan ketiga mendiskusikan tentang *games see our feet* yang berkolaborasi dengan guru BK. Berikut hasil Peningkatan Hasil Skala Motivasi belajar Pra siklus dan Pasca siklus I:

No	Nama	Peningkatan	%	Kategori Pasca Siklus I
1	ADP	37	21%	Cukup
2	ANS	40	22,7%	Cukup
3	ATD	37	21,1%	Cukup
4	ASW	33	18,8%	Cukup
5	ADW	33	18,8%	Cukup
6	DZAR	37	21%	Cukup
7	DP	4	2,2%	Cukup
8	ENS	5	2,9%	Baik
9	FSI	11	6,3%	Cukup
10	FRNA	32	18,6%	Cukup
11	GK	11	6,3%	Cukup
12	IRMP	2	1,2%	Cukup
13	IDP	37	21,1%	Cukup
14	IBA	5	1,8%	Cukup
15	LO	9	5,1%	Baik
16	LR	8	4,6%	Cukup
17	LW	7	4%	Baik
18	MW	39	22,2%	Cukup
19	MNA	47	26,7%	Baik
20	MN	12	6,8%	Cukup
21	NSA	47	26,7%	Baik
22	NMS	38	20,6%	Cukup
23	PNF	12	6,8%	Baik
24	RJZ	32	18,2%	Cukup
25	RU	14	8%	Cukup
26	RRR	6	3,4%	Baik
27	RH	33	18,8%	Cukup
28	RDI	50	28,4%	Baik
29	SW	47	26,7%	Baik
30	SNW	7	3,9%	Cukup
31	TP	32	18,2%	Cukup
32	TPAT	31	17,6%	Cukup
33	VS	7	4,0%	Cukup
34	ZAF	4	2,2%	Cukup
Rata – rata		23	13,5%	

Tabel 2. Peningkatan Hasil Skala Motivasi belajar Pra siklus dan Pasca siklus I

Penggunaan metode bermain teamwork yang menjadi pendekatan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa mulai menunjukkan perubahan yang cukup signifikan. Dalam kriteria keberhasilan yang diinginkan, persentase keberhasilan minimal yang diinginkan adalah 76% atau masuk dalam kategori baik. Sedangkan pada pra siklus yang dilakukan hasil persentase yang dicapai dengan nilai rata-rata 105 dan nilai persentase 59,4%. Hasil pasca siklus dapat dilihat nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 128 dan persentase keberhasilan mencapai 72,9%. Maka dari itu diputuskan untuk melanjutkan pada siklus ke II dikarenakan belum mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Selain itu, tindakan yang dilaksanakan masih ada beberapa kekurangan seperti keterlibatan seluruh siswa dan faktor kondisi fisik siswa yang kelelahan karena kegiatan yang dilaksanakan pada jam siang hari.

Pada siklus kedua menggunakan metode bermain teamwork, tindakan pertama dengan menggunakan games terjerat tali dan tindakan kedua dengan menggunakan games blind dragon. Perbedaan siklus I dengan siklus II selain terletak pada penggunaan jam lebih awal juga konsep dalam pemberian tindakan metode bermain teamwork semua siswa ikut berpartisipasi. Ini dikarenakan kekurangan siklus I yang partisipasi siswanya masih kurang. Sehingga dalam hasil pasca siklus I mendapatkan skor yang masih dibawah skor kriteria

keberhasilan yang ditentukan yaitu 76%. Berikut tabel hasil peningkatan skor motivasi belajar pasca siklus 2:

No	Nama	Peningkatan	%	Kategori Pasca Siklus II
1	ADP	15	8,5%	Baik
2	ANS	12	6,8%	Baik
3	ATD	18	10,2%	Baik
4	ASW	14	7,9%	Baik
5	ADW	18	10,2%	Baik
6	DZAR	13	7,4%	Baik
7	DP	8	4,6%	Baik
8	ENS	4	2,2%	Baik
9	FSI	8	4,6%	Baik
10	FRNA	30	17,1%	Baik
11	GK	3	1,7%	Baik
12	IRMP	4	2,2%	Baik
13	IDP	12	6,8%	Baik
14	IBA	8	4,6%	Baik
15	LO	2	1,2%	Baik
16	LR	0	0%	Cukup
17	LW	0	0%	Baik
18	MW	16	9%	Baik
19	MNA	7	4%	Baik
20	MN	5	2,8%	Baik
21	NSA	5	2,9%	Baik
22	NMS	12	6,8%	Baik
23	PNF	5	2,8%	Baik
24	RJZ	19	10,8%	Baik
25	RU	4	2,3%	Baik
26	RRR	3	1,7%	Baik
27	RH	30	17%	Baik
28	RDI	5	2,8%	Baik
29	SW	3	1,7%	Baik
30	SNW	2	1,2%	Cukup
31	TP	18	10,2%	Baik
32	TPAT	17	9,7%	Baik
33	VS	0	0%	Cukup
34	ZAF	9	5,1%	Baik
Rata - rata		10	5,5%	

Tabel 3. Peningkatan Hasil Skala Motivasi Belajar

Hasil pasca siklus pada siklus kedua menunjukkan adanya peningkatan terhadap motivasi belajar siswa X Ipa 1 SMA Negeri 1 Klaten. Skor rata-rata pasca siklus yang kedua mencapai 138 dengan persentase motivasi belajarnya sebesar 78,4%. Dari hasil tersebut, penelitian dirasa cukup karena kriteria

Dengan demikian tujuan penelitian ini dapat tercapai yaitu motivasi belajar siswa kelas X IPA 1

SMA N 1 Klaten dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode bermain *teamwork*. Adapun hasil peningkatannya sebagai berikut: (1) Hasil skala pra siklus adalah 16 siswa yang memiliki cukup motivasi belajar dan 18 siswa yang kurang memiliki motivasi belajar. (2) Hasil skala siklus 1 adalah 9 siswa dalam kategori baik yaitu ENS, LO, LW, MNA, NSA, PNF, RRR, RDI, dan SW namun 25 siswa masih dalam kategori cukup meskipun sudah ada peningkatan skor. (3) Hasil skala siklus II adalah Siswa yang mencapai kategori baik berjumlah 31 orang, sedangkan yang kategori cukup hanya berjumlah 3 orang. (3) Perbedaan peningkatan rata-rata persentase motivasi belajar yaitu hasil pra siklus sebesar 59,4%, setelah diadakan siklus I hasil rata-rata meningkat menjadi 72, 9%, dan setelah dilakukan siklus II hasil rata-rata meningkat menjadi 78, 4%.

Dari uraian pembahasan hasil penelitian diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan metode bermain *teamwork* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X IPA 1 SMA N 1 Klaten.

Kesimpulan

Pemberian tindakan metode bermain *teamwork* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata kemampuan kerjasama mulai dari

pra siklus ke skor pasca siklus I kemudian ke skor pasca siklus II. Hasil skor rata-rata pra siklus I sebesar 105; kemudian meningkat setelah pasca siklus I sebesar 128 dan pada pasca siklus II meningkat menjadi 138 pada siswa kelas X IPA 1 SMA N 1 Klaten.

Hasil observasi setelah pasca siklus I dan II menunjukkan siswa sudah mengalami perubahan dan peningkatan. Perubahan tersebut dilihat dari beberapa siswa yang menonjol dan yang pasif di kelas tersebut. Perubahan tersebut terjadi pada diri siswa FRNA, NSA, RH, dan RJZ yang menjadi lebih antusias dalam mengikuti jalannya permainan daripada siklus sebelumnya serta secara keseluruhan siswa lebih komunikatif dan aktif di dalam kelas. Hal ini menunjukkan dengan pemberian metode permainan yang maksimal terhadap siswa dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa terhadap layanan yang diberikan.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa danya peningkatan motivasi belajar siswa. Hasil tersebut menunjukkan siswa sudah lebih memahami makna permainan yang diberikan, siswa mampu menghargai diri dan orang lain, serta interaksi antar siswa dan guru mulai terjalin. Sehingga guru dapat menyampaikan tujuan-tujuan pembelajaran agar siswa dapat termotivasi dalam belajarnya.

Daftar Pustaka

- Eko Abdul Surozaq. (2010). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Berprestasi Kurang (*Underachiever*) melalui Penerapan Konseling Kelompok Realita di Kelas X – D SMA Negeri 3 Tuban. *Laporan Penelitian*. SMA Negeri 3 Tuban.
- Erni Setyani. (2012). Peningkatan Kecerdasan Emosional melalui Metode Bermain *Teamwork* pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Depok Yogyakarta. *Skripsi*. FIP –UNY
- Farida Harahap dan Kartika Nur Fathiyah. (2009). Efektivitas Bimbingan Belajar Kelompok terhadap Percepatan Penyelesaian Skripsi pada Mahasiswa BK FIP UNY. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*. Volume 2 No. 2.
- Hurlock, E. B. (1991). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. (Alih bahasa: Iswiayanti & Soedjarwo). rev. ed. Jakarta: Erlangga.
- Muhammad Nur Wangid. (2007). Bimbingan Belajar. *Bahan Diklat*. Profesi Guru Sertifikasi Guru Rayon 11 DIY & Jateng. DEPDIKNAS-UNY.
- Nashar, H. (2004). *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press.
- Sardiman, A.M. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. rev.ed. Jakarta: Radjawali.
- Sudjana. (2005). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Falah Production.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktek*. rev.ed. Jakarta: PT. Rineka Cipta.