

Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia Materi Kedudukan dan Peran Warga Negara Indonesia dengan Model Pembelajaran *Discovery Learning* tipe TGT (Team Game Tournament) menggunakan *Website Worldwall* di Kelas X.3 SMAN 2 Madiun

Firda Puji Rahayu (Universitas PGRI Madiun & Program Profesi Guru)

✉ firdarahayu64@gmail.com

Abstract: *This study aims to determine the influence of the Discovery Learning learning model of the Team Game Tournament (TGT) type on learning motivation in the Pancasila Education subject, as a reference for teachers to make fun learning plans, as a solution to solving problems in the classroom. The sample used in this study was 36 students of class X.3 of SMA Negeri 2 Madiun. The type of research used was Classroom Action Assessment (CAR) through 3 stages. Stage I (pre-cycle), where the teacher conducts conventional learning, namely the lecture method. In Stages 2 (Cycle 1) and 3 (Cycle II), the teacher applies the TGT type discovery learning method with worldwall media. Based on the results of the study, it was found that the application of the TGT type discovery learning method was able to increase student learning motivation and was comparable to the increase in student learning outcomes. This is indicated by the learning motivation in cycle I of 80.87% and cycle II of 85.04%. Meanwhile, the percentage of student learning outcomes also experienced a significant increase from the pre-cycle stage of 73.36% to the cycle I stage of 80.67% and the cycle II stage of 85.80%. This proves that enjoyable learning from student motivation can improve student understanding.*

Keywords: *Learning Motivation, Learning Methods, Discovery Learning*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, sebagai rujukan guru membuat perencanaan pembelajaran yang menyenangkan, sebagai solusi penyelesaian masalah didalam kelas. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X.3 SMA Negeri 2 Madiun yang berjumlah 36 peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penilaian Tindakan Kelas (PTK) melalui 3 tahap. Tahap I (pra siklus), dimana guru melakukan pembelajaran secara konvensional yaitu metode ceramah. Pada Tahap 2 (Siklus 1) dan 3 (Siklus II), guru menerapkan metode pembelajaran *discovery learning* tipe TGT dengan media worldwall. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa penerapan metode pembelajaran *discovery learning* tipe TGT mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta sebanding dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan motivasi belajar pada siklus I 80,87% dan siklus II 85,04%. Sedangkan persentase hasil belajar peserta didik juga ikut mengalami peningkatan secara signifikan dari tahap pra siklus 73,36% hingga tahap siklus I 80,67% dan tahap siklus II 85,80%. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dari motivasi peserta didik dapat meningkatkan hasil pemahaman peserta didik.

Kata kunci: *Motivasi Belajar, Metode Pembelajaran, Discovery Learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian penting dalam mendukung perkembangan negara. Pendidikan dapat memberikan wawasan yang luas bagi setiap orang. Pendidikan memberikan pembelajaran dengan berusaha belajar dan mengetahui segala hal tentang fenomena-fenomena yang terjadi disekitarnya sehingga mampu menghadapi tantangan. Perubahan dan perkembangan ini menuntut perubahan berbagai hal dalam bidang pendidikan. Salah satunya adanya adalah guru dituntut untuk mampu mengikuti perkembangan (Ningrum et al., 2023). Ilmu teknologi mempermudah distribusi pendidikan dengan wawasan yang luas mengenai dunia. Ilmu teknologi juga memiliki sisi negatif bagi pendidikan dengan penggunaan tanpa penyaringan informasi sehingga terdapat anak menoton tidak sesuai dengan usianya. Namun, sisi positifnya sangat banyak terutama akses informasi yang mudah sehingga dapat memenuhi rasa keingintahuan pada hal-hal baru.

Pendidikan merupakan proses yang dilalui peserta didik untuk dapat meningkatkan kemampuan yang dimilikinya dengan baik. Pendidikan dapat berjalan baik dengan adanya praktik baik dari guru dan lingkungan belajar yang mendukung. Pendidikan berkaitan dengan sistem sekolah dimana penggerakannya adalah guru. Untuk itu, menghadapi perkembangan dan perbedaan generasi tersebut maka guru harus dapat memadukan pengetahuan dan teknologi dalam mengajar. Guru juga harus mampu mengintegrasikan teknologi untuk dapat mengelola pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan adalah pendekatan dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk membuat belajar menjadi lebih menarik, bermakna, dan memotivasi peserta didik (Ningrum et al., 2023). Guru harus dapat memberikan pemahaman bermakna dan teladan untuk peserta didik sebagai hasil belajar yang mampu dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini juga terdapat dukungan dari lingkungan belajar yang memberikan dorongan bagi peserta didik untuk meningkatkan kemampuannya. Pihak-pihak terkait dengan sekolah memberikan dorongan dan lingkungan yang aman serta nyaman untuk peserta didik belajar.

Guru harus dapat memiliki kompetensi untuk memberikan pembelajaran yang baik peserta didik. Pembelajaran juga perlu mengikuti perkembangan zaman peserta didik agar mampu mengikuti perkembangan peserta didik dan merencanakan pembelajaran yang berkemajuan. Hal ini sesuai dengan pendapat Ki Hajar Dewantara bahwa pendidikan memperhatikan kodrat alam (latar belakang) dan kodrat zaman pada peserta didik. Untuk itu, guru menggabungkan pembelajaran berbasis pengetahuan dan teknologi. Penggabungan ini dapat memberikan pengetahuan bagi peserta didik sesuai dengan teknologi yang sering digunakan oleh peserta didik. Hal ini dapat menarik belajar peserta didik untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan pembelajaran tidak monoton dengan metode ceramah.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila merupakan pembelajaran yang memiliki ciri khas mengenai sejarah Indonesia, peraturan dan praktik nyata dikehidupan. Pendidikan Pancasila adalah dasar ideologi untuk “mengolah” perbedaan dan pluralisme yang ada, kemudian sebagai dasar pendidikan multikultural yang diterapkan (Wika Alzana et al., 2021). Hal ini pembelajaran perlu adanya pemahaman mendalam agar peserta didik mendapatkan pengetahuan yang baik. Pembelajaran Pendidikan Pancasila memerlukan inovasi cara mengajar yang menarik sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan mampu mencapai pemahaman bermakna. Pada abad 21 ini peserta didik banyak menggunakan teknologi handphone dengan intensitas yang sering sehingga guru dapat memanfaatkannya sebagai media pembelajaran yang dapat memberikan pengetahuan kepada peserta didik. Media pembelajaran secara online dan gratis telah banyak diluncurkan dan dapat digunakan untuk proses pembelajaran sehingga guru dapat memanfaatkan media tersebut pada saat mengajar. Penggunaan media online ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar dari berbagai sumber lain. Media online juga

menarik bagi peserta didik dengan menggunakan gambar, suara dan cara bermain yang beragam.

Berdasarkan observasi di kelas X3 SMA Negeri 2 Madiun pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, peserta didik memiliki karakteristik cenderung menggunakan handphone untuk mencari informasi pembelajaran. Hasil peserta didik pada pembelajaran pendidikan Pancasila materi peran dan kedudukan warga negara Indonesia saat pretest mendapatkan hasil yang kurang memuaskan dimana 60% peserta didik belum memiliki pemahaman mendalam mengenai gambaran umum dari peran dan kedudukan warga negara Indonesia. Hal ini menjadi refleksi dan bahan umpan balik pada pembelajaran selanjutnya. Strategi pembelajaran perlu dilakukan guru untuk dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Hal ini hasil refleksi yang saya lakukan terlihat hampir keseluruhan peserta didik menggunakan handphone untuk mencari informasi apapun.

Hal ini juga saat proses pembelajaran dengan guru memberikan penjelasan materi terdapat peserta didik yang kurang fokus belajar dimana bermain game menggunakan handphone. Perilaku ini dapat mengganggu peserta didik lainnya untuk fokus mendengarkan guru yang sedang memberikan penjelasan. Selain itu, terdapat suara-suara yang ditimbulkan sehingga dapat memecah fokus pembelajaran. Untuk itu, perlu adanya pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Esensi dari model pembelajaran *joyful learning* itu sendiri merupakan model pembelajaran dimana metode dan gaya pembelajaran sesuai dengan perkembangan peserta didik dengan metode bermain membuat model pembelajaran menjadi tidak membosankan (Maisyaroh et al., 2023). Strategi yang dapat menyelesaikan permasalahan ini yaitu dengan memanfaatkan media online sebagai media pembelajaran. Salah satu media online yang dapat digunakan yaitu *worldwall*. Media online ini memiliki berbagai macam jenis permainan yang dapat digunakan untuk pembelajaran secara gratis. Untuk itu, dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur tingkat efektivitas media online *worldwall* dalam memberikan pemahaman pada pembelajaran. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode pembelajaran *Discovery Learning* tipe *Game Teams Tournament* (TGT). Yudianto, Sumardi, & Berman (2014) dalam (Hasanah et al., 2020) Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan para siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta penguatan. Penggunaan media *website worldwall* ini merupakan sistem *website* yang menyediakan berbagai permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Hal ini cocok digunakan pada kelas X3 yang memiliki karakteristik cenderung menggunakan handphone saat pembelajaran berlangsung.

METODE

Penelitian yang dilakukan pada peserta didik kelas X.3 SMA Negeri 2 Madiun Tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah peserta 36 peserta didik. Penelitian ini termasuk dalam Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan melalui 3 tahapan yaitu tahap pra-siklus (2 April 2024), siklus I (23 April 2024) dan siklus II (7 Mei 2024). Pada tahap pra siklus guru melakukan kegiatan tes diagnostik dengan menggunakan *google form* yang berisikan soal dengan jumlah 8 terdiri dari 5 pilihan ganda dan 3 uraian serta memberikan penjelasan materi dengan cara ceramah menggunakan media power point. Tahap siklus I kegiatan yang dilakukan dengan pembelajaran melalui pendekatan *discovery learning* tipe TGT (*Team Game Tournament*) dan mengukur pemahaman peserta didik melalui tes formatif berupa tes teka-teki sebagai hasil belajar yang dilakukan. Siklus II kegiatan dilanjutkan dengan tes open the box dengan peserta didik terbentuk dalam kelompok dalam waktu tertentu untuk menyelesaikan soal yang telah disediakan kemudian dilanjutkan tes formatif. Hasil belajar dari tes formatif yang telah dilakukan sebagai data untuk bahan acuan mengukur pemahaman dalam penelitian ini. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Stephen Kemmis dan Robyn McTaggart dalam (Prihantoro & Hidayat, 2019), tindakan PTK melalui 4 tahap yaitu tahap pertama perencanaan (*planning*), tahap kedua pelaksanaan

tindakan (*action*), tahap ketiga pengamatan (*observation*) dan tahap keempat refleksi (*reflection*).

Kegiatan penelitian metode TGT ini, untuk keperluan penelitian maka data yang dikumpulkan adalah data tentang motivasi peserta didik terhadap strategi yang telah dilakukan guru yaitu *discovery learning* tipe TGT dengan memanfaatkan aplikasi online *worldwall*. Selain itu, hasil motivasi dikaitkan dengan hasil belajar formatif pada siklus I dan sumatif pada siklus II untuk mengetahui ketercapaian pemahaman peserta didik terhadap materi kedudukan dan peran warga negara Indonesia. Tes formatif dilakukan pada siklus I untuk bahan acuan perbaikan pembelajaran dengan umpan balik dengan strategi yang lebih baik menggunakan media *online wordwall*. Hasil belajar akhir saat dilakukan pada tes sumatif yang dilakukan pada akhir pembelajaran materi kedudukan dan peran warga negara Indonesia yang terdiri dari soal pilihan ganda dan uraian. Materi Pendidikan Pancasila yang diberikan saat kegiatan penelitian ini adalah elemen NKRI dengan sub bab kedudukan dan peran warga negara Indonesia. Penerapan metode kooperatif learning tipe TGT menggunakan skala Likert dan untuk penghitungan hasil belajar dengan menggunakan rumus persentase:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- P : Presentase yang diperoleh
- F : Frekuensi jumlah peserta didik yang tuntas
- N : Jumlah keseluruhan peserta didik

Nilai ketercapaian hasil belajar peserta didik diperoleh dengan perolehan skor nilai dari angka 1 sampai angka 100 yang kemudian dikategorikan menjadi 5 rentang nilai/skor. Yaitu dijelaskan dalam rentang nilai tabel di bawah ini.

TABEL 1. Rentang Nilai ketercapaian hasil belajar peserta didik

Skor Peserta Didik	Kategori Ketuntasan
≤ 59	Belum tuntas
60-69	Belum tuntas
70-79	Tuntas
80-89	Tuntas
90-100	Tuntas

TABEL 2. Rentang Nilai ketercapaian angket motivasi peserta didik

Skor Peserta Didik	Kategori Ketuntasan
Tidak sesuai	1
Kurang Setuju	2
Cukup Setuju	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

Hasil persentase motivasi yang telah didapatkan dikolerasikan dengan hasil persentase hasil belajar pada masing-masing siklus. Akhir penelitian ini menghasilkan nilai peningkatan motivasi peserta didik bersamaan dengan hasil belajar yang meningkat pula.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap Penerapan Motode Pembelajaran *Discovery Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas X.3 di SMA Negeri 2 Madiun pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila tahun 2023/2024 melalui tahapan tahapan yang berkelanjutan. Proses tindakan yang dibahas dalam subbab ini meliputi tiga tahap kegiatan yaitu tahap pra siklus, siklus I dan siklus II. Penelitian ini

juga melalui rangkaian proses kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Masing masing kegiatan yang dilakukan dapat dijelaskan sebagai berikut:

Pra Siklus

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan yaitu:

1. Perencanaan
 - a. Observasi dan identifikasi permasalahan. Peneliti melakukan observasi dan identifikasi di kelas X.3 SMA Negeri 2 Madiun pada saat kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung.
 - b. Membuat rancangan pembelajaran (modul ajar)
 - c. Melakukan observasi pemahaman awal peserta didik.
2. Pelaksanaan
 - a. Peserta didik diberikan instrumen soal secara terbuka untuk menggali pengetahuan yang dimilikinya.
 - b. Peserta didik mengerjakan soal dengan jujur dari pengetahuan yang diketahuinya.
 - c. Peserta didik diberikan stimulus penguatan materi dengan menggunakan metode ceramah.
3. Observasi

Guru melakukan observasi hasil instrumen awal yang telah dilakukan dan melakukan analisis data.
4. Refleksi

Peserta didik bersama guru melakukan refleksi secara terbuka mengenai tingkat pemahaman dan hasil pemahaman baru yang didapatkan pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan tes hasil belajar pada akhir kegiatan pembelajaran tahap pra siklus dengan stimulus diagnostik kognitif dan model pembelajaran Konvensional (Ceramah) diperoleh data sebagai berikut:

TABEL 1. Data hasil belajar peserta didik kelas X.3 SMA Negeri 2 Madiun tahap pra siklus

Aspek	Indikator	f	%	Keterangan
Pra siklus	≤ 59	0	0%	Belum Tuntas
	60-69	7	19%	Belum Tuntas
	70-79	24	67%	Tuntas
	80-89	5	14%	Tuntas
	90-100	0	0%	Tuntas
Nilai Terendah		60		
Nilai tertinggi		80		
Rata-Rata		73,36%		

Tabel diatas menunjukkan hasil belajar peserta didik berdasarkan tes diagnostik kognitif pada pra siklus dengan memberikan stimulus soal dan penguatan materi melalui model pembelajaran konvensional ceramah. Diperoleh persentase ketuntasan peserta didik lebih besar dibandingkan peserta didik yang belum tuntas.

Persentase peserta didik yang belum tuntas dengan rentang 60-69 yaitu 19%. Sedangkan persentase peserta didik yang telah tuntas yaitu rentang 70-79, 80-89 yaitu 67%+14%= 81%. Hal ini jumlah persentase peserta didik yang tuntas yaitu 29 orang dari jumlah keseluruhan dalam kelas X.3 SMA Negeri 2 Madiun.

Siklus I

1. Perencanaan
 - a. Guru memperbaiki hasil refleksi pada tahap pra siklus untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga hasil belajar lebih meningkat.

- b. Menyusun rancangan kegiatan pembelajaran (modul ajar)
2. Pelaksanaan
 - a. Peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran *Discovery Learning* tipe TGT dengan stimulus teka-teki.
 - b. Peserta didik mengerjakan teka-teki dengan cara berkelompok.
 - c. Peserta didik mengerjakan dengan batas waktu dan turnamen bagi kelompok yang tercepat akan mendapatkan apresiasi.
3. Observasi
 - a. Pada akhir pembelajaran guru melakukan observasi melalui tes formatif untuk mengetahui pemahaman peserta didik dari hasil teka-teki yang telah dikerjakan.
 - b. Peserta didik diberikan soal untuk mengetahui tingkat pemahaman.
4. Evaluasi
 - a. Peserta didik bersama guru melakukan evaluasi hasil belajar dan materi yang belum dipahami.
 - b. Guru melakukan analisis data dari hasil tes yang diberikan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan umpan balik pada siklus II.
 - c.

TABEL 2. *Data Hasil Angket motivasi belajar di kelas X.3 SMA Negeri 2 Madiun*

Aspek	Indikator	F	%
Siklus I	Tidak Sesuai	0	0%
	Kurang Setuju	0	0%
	Cukup Setuju	68	18,89%
	Setuju	210	58,33%
	Sangat Setuju	82	22,78%
Partisipasi		80%	
Keaktifan		81,67%	
Kreativitas		80,27%	
Motivasi		80,87%	

Berdasarkan hasil angket mengenai motivasi peserta didik dengan tiga aspek penilaian yaitu partisipasi, keaktifan dan kreativitas maka didapat hasil persentase partisipasi=80%, keaktifan=81,67%, kreativitas =80,27%. Hal ini hasil masing-masing aspek dijadikan satu sehingga menghasilkan persentase motivasi peserta didik yaitu 80,87%. Dari hasil perhitungan motivasi belajar maka hampir keseluruhan didalam kelas antusias dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini berkorelasi dengan hasil belajar peserta didik yaitu:

TABEL 3. *Data hasil belajar peserta didik kelas X.3 SMA Negeri 2 Madiun tahap siklus I*

Aspek	Indikator	f	%	Keterangan
Pra siklus	≤ 59	0	0%	Belum Tuntas
	60-69	6	17%	Belum Tuntas
	70-79	1	3%	Tuntas
	80-89	27	75%	Tuntas
	90-100	2	6%	Tuntas
Nilai Terendah		60		
Nilai tertinggi		80		
Rata-Rata		80,67%		

Hasil belajar peserta didik memiliki persentase 80,67%. Hal ini berkaitan dengan hasil motivasi peserta didik dengan model pembelajaran TGT dan media *worldwall* yang memacu meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan pra siklus.

Siklus II

1. Perencanaan
 - a. Guru memperbaiki hasil refleksi pada tahap siklus I untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga hasil belajar lebih meningkat.
 - b. Menyusun rancangan kegiatan pembelajaran (modul ajar)
2. Pelaksanaan
 - a. Peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran *Discovery Learning* tipe TGT dengan *stimulus open the box* pada *website worldwall*.
 - b. Peserta didik berkompetisi memecahkan *open the box* dengan berkelompok.
 - c. Peserta didik mengerjakan dengan batas waktu dan turnamen bagi kelompok yang tercepat akan mendapatkan apresiasi.
3. Observasi
 - a. Pada akhir pembelajaran guru melakukan observasi melalui tes formatif untuk mengetahui pemahaman peserta didik dari hasil teka-teki yang telah dikerjakan.
 - b. Peserta didik diberikan soal untuk mengetahui tingkat pemahaman.
 - c. Peserta didik mengerjakan soal sumatif untuk mengukur ketercapaian pemahaman.
4. Evaluasi
 - a. Peserta didik bersama guru melakukan evaluasi hasil belajar dan materi yang belum dipahami.
 - b. Guru melakukan analisis data dari hasil tes yang diberikan pada tes sumatif untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik.

TABEL 4. *Data Hasil Angket motivasi belajar di kelas X.3 SMA Negeri 2 Madiun*

Aspek	Indikator	f	%
Siklus II	Tidak Sesuai	0	0%
	Kurang Setuju	0	0%
	Cukup Setuju	29	8,05%
	Setuju	212	58,89%
	Sangat Setuju	119	33,05%
Partisipasi		84,02%	
Keaktifan		85,27%	
Kreativitas		85,83%	
Motivasi		85,04%	

Berdasarkan hasil angket mengenai motivasi peserta didik dengan tiga aspek penilaian yaitu partisipasi, keaktifan dan kreativitas maka didapat hasil persentase partisipasi=84,02%, keaktifan=85,27%, kreativitas =85,83%. Hal ini hasil masing-masing aspek dijadikan satu sehingga menghasilkan persentase motivasi peserta didik yaitu 85,04%. Dari hasil perhitungan motivasi belajar maka hampir keseluruhan didalam kelas antusias dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, persentase motivasi meningkat dari siklus I yang menandakan bahwa strategi pembelajaran yang dilakukan menarik bagi peserta didik. Hal ini berkorelasi dengan hasil belajar peserta didik yaitu:

TABEL 5. *Data hasil belajar peserta didik kelas X.3 SMA Negeri 2 Madiun tahap siklus II*

Aspek	Indikator	f	%	Keterangan
Pra siklus	≤ 59	0	0%	Belum Tuntas
	60-69	2	6%	Belum Tuntas

	70-79	2	6%	Tuntas
	80-89	17	47%	Tuntas
	90-100	15	42%	Tuntas
Nilai Terendah		65		
Nilai tertinggi		95		
Rata-Rata		85,80%		

Hasil belajar peserta didik memiliki persentase 85,80%. Hal ini berkaitan dengan hasil motivasi peserta didik dengan model pembelajaran TGT dan media *worldwall* yang memacu meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan pra siklus. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dibandingkan pada siklus I sehingga *website worldwall* mampu menarik peserta didik dalam belajar dan meningkatkan pemahaman peserta didik.

PEMBAHASAN

Perubahan dan peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas X.3 SMA Negeri 2 Madiun pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila terhadap penerapan metode pembelajaran Discovery learning tipe Team Games Tournamen yang dilakukan pada tahap pra siklus, siklus I dan Siklus II dapat disajikan pada tabel dan grafik di bawah ini.

TABEL 5 Data peningkatan motivasi belajari tahap pra siklus, siklus I, siklus II kelas X.3 SMA Negeri 2 Madiun

Tahapan	Aspek	Persentase
Siklus I	Partisipasi	80,27%
	Keaktifan	82,08%
	Kreativitas	80,27%
	Motivasi	80,87%
Siklus II	Partisipasi	84,02%
	Keaktifan	85,27%
	Kreativitas	85,83%
	Motivasi	85,04%

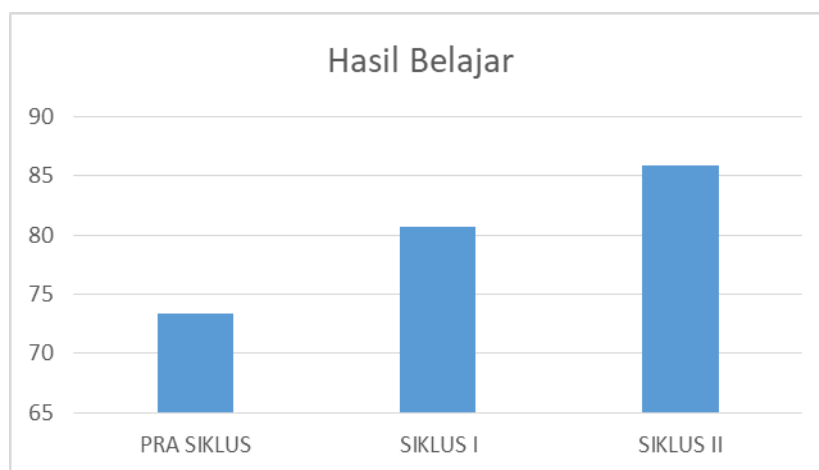


GAMBAR 1. Grafik peningkatan motivasi belajar siklus I, siklus II

Berdasarkan Data Tabel 5 dan Gambar 1 Grafik di atas, dapat dilihat dan disimpulkan bahwa terjadi peningkatan jumlah presentase motivasi belajar peserta didik dengan metode konvensional (ceramah)/pra siklus dengan perubahan metode pembelajaran *discovery learning* tipe *Team Games Tournament* pada siklus I hingga siklus II. Kenaikan persentase secara berkelanjutan meningkat seiring dengan minat peserta didik untuk menemukan jawaban dari rasa ingintahunya. Data hasil belajar pada pra siklus menunjukkan bahwa tingkat pemahamannya sebesar 73,36% dari jumlah keseluruhan peserta didik dikelas X.3 SMA Negeri 2 Madiun. Hal ini masih banyak peserta didik yang kurang memahami materi kedudukan dan peran warga negara Indonesia terutama pada bagian istilah dan peraturan yang mengaturnya. Hal ini penggunaan media aplikasi worldwall membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang tidak terpaku pada buku namun dapat memanfaatkan teknologi dengan tampilan yang menarik. Hasil persentase yang didapatkan secara berkala dari siklus I hingga siklus II mengalami peningkatan signifikan yaitu pada aspek partisipasi dari siklus I 80,27% menjadi siklus II 84,02%, keaktifan siklus I 82,02% menjadi siklus II 85,27%, kreativitas siklus I 80,27% menjadi siklus II 85,83%. Hasil persentase ini menunjukkan bahwa peserta didik tertarik dan belajar menjadi menyenangkan. Hal ini juga berkaitan erat dengan hasil belajar peserta didik yang meningkat dengan grafik berikut ini:

TABEL 6 Data peningkatan hasil belajari tahap pra siklus, siklus I, siklus II kelas X.3 SMA Negeri 2 Madiun

Tahapan	Aspek	Persentase
Pra Siklus	Rata-rata hasil belajar	73,36%
Siklus I	Rata-rata hasil belajar	80,67%
Siklus II	Rata-rata hasil belajar	85,80%



GAMBAR 2. Grafik peningkatan hasil belajar pra siklus, siklus I, siklus II

Berdasarkan tabel 6 dan grafik 2 diatas menunjukkan bahwa hasil belajar berkaitan erat dengan proses belajar yang telah dilakukan untuk memahami materi ajar. Hal ini motivasi belajar yang tinggi maka pemahaman yang dimiliki seseorang akan meningkat pula sehingga motivasi peserta didik sangat penting diperhatikan untuk mencapai pemahaman yang utuh. Penelitian ini menghasilkan motivasi yang secara berkala meningkat dan saat pelaksanaan tes evaluasi didapatkan hasil belajar yang meningkat pula. Pada pra siklus memiliki rata-rata hasil belajar 73,36% sehingga menunjukkan pada tes diagnostik kognitik banyak peserta didik yang kurang memahami materi ajar kedudukan dan peran warga negara Indonesia. Siklus I

mengalami peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 80,67% hingga pada siklus II terdapat peningkatan pula menjadi 85,80%. Hal ini membuktikan bahwa metode pembelajaran *discovery learning* tipe TGT dengan memanfaatkan website aplikasi worldwall dapat efektif bagi peserta didik dalam meningkatkan tingkat pemahaman dan sebagian besar telah mencapai pemahaman utuh.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dari penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Discovery Learning Team Games Tournament* (TGT) menggunakan *website worldwall* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas X.3 di SMA Negeri 2 Madiun pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini terbukti bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar dari siklus I 80,7% ke siklus II 85,04%. Hasil ini membuktikan peserta didik tertarik dan pembelajaran menjadi menyenangkan dengan adanya tampilan dan permainan game yang beragam. Peningkatan motivasi ini juga sebanding dengan peningkatan hasil belajar pada pra siklus (sebelum perlakuan) didapatkan hasil 73,36% selanjutnya mengalami peningkatan yang berkala pada siklus I 80,67% ke siklus II 85,80%. Penemuan dalam penelitian ini menegaskan bahwa motivasi yang dimiliki peserta didik dalam belajar sangat berpengaruh pada hasil belajar yang dihasilkan. Untuk itu, perlu adanya strategi pembelajaran yang menjadikan pembelajaran menyenangkan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik secara utuh.

Penelitian ini diharapkan penerapan metode pembelajaran *Discovery Learning tipe Teams Game Tournament* mampu menarik minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pembelajaran tidak terpaku pada buku dan metode yang sama agar peserta didik tidak merasa bosan. Upaya peningkatan mutu pembelajaran dengan strategi penggabungan ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad 21 ini dapat menarik sesuai dengan perkembangan zaman peserta didik dan mampu berdampak positif terhadap peningkatan perkembangan peserta didik secara kognitif, afektif serta psikomotorik.

DAFTAR PUSTAKA

- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104–111. <https://doi.org/10.24176/anargya.v3i2.5334>
- Maisyaroh, M., Juharyanto, J., Mustiningsih, M., Adha, M. A., & Saputra, B. R. (2023). Pelatihan Metode Pembelajaran Menyenangkan Berbasis Integrated Joyful Religious Learning dengan Menggunakan Quizziz. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 14(1), 74–79. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v14i1.6848>
- Ningrum, T. A., Nurmina, N., Hayati, N., & Wildana, F. (2023). Peningkatan Kompetensi Pedagogi Guru dalam Mengelola Pembelajaran Menyenangkan Berbasis Digital melalui Pelatihan. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 23(2), 182–189. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v23i2.1833>
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Ulumuddin: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman MELAKUKAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49–60. https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/agama_islam/index
- Wika Alzana, A., Harmawati, Y., & Pd, M. (2021). Pendidikan Pancasila sebagai pendidikan multikultural. *Citizenship Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 9(1), 51–57. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/citizenship/article/view/2370>