

Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Siswa melalui Penerapan *Team Games Tournament*

Heriyanti Tahang*¹, Tri Westi Iriandini², Irna Rusani³, Faida Musa'ad⁴, Isnaeni Wahab⁶

^{1,2} Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sorong

^{3,4} Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sorong

⁵ Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muslim Maros

Abstrak

Untuk meningkatkan semangat belajar bahasa Inggris siswa di kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Sorong, kegiatan Pengabdian Masyarakat (PkM) ini akan mengadakan *Team Games Tournament* melalui permainan Kertas Estafet dan Pos Tantangan. Dengan menggunakan praktik langsung dengan siswa, ini menjadi pengalaman belajar bagi siswa. Mereka akan menerima pelajaran ini dalam ingatan dan pengalaman mereka. Melakukan wawancara dengan siswa untuk mendapatkan informasi tentang pengajaran dapat menghasilkan tanggapan yang positif dan dapat meningkatkan keinginan mereka untuk belajar bahasa Inggris lebih lanjut. Hasil tes lisan menunjukkan bahwa 80% siswa sangat senang dan termotivasi untuk belajar bahasa Inggris saat berpartisipasi dalam permainan, yang terdiri dari permainan estafet kertas dan tantangan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa menyukai permainan yang disediakan. Permainan adalah salah satu metode pembelajaran alternatif yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris. Oleh karena itu, guru dapat memilih permainan sebagai salah satu opsi mereka untuk mengajar siswa bahasa Inggris.

Kata kunci: Kampus Merdeka, *Team games Tournament*, Motivasi

Abstract

The objective of this Community Service Activity (PkM) is to organize a *Team Games Tournament* for students in class VIII of SMP Negeri 1 Sorong City. The tournament will consist of a paper relay game and challenge posts, with the aim of enhancing student interest in learning English. The approach employed involves hands-on instruction with pupils, so transforming it into an educational encounter for them. Students engage in direct learning through this game. This learning will be retained and transformed into their personal experience. Interviews with students yielded excellent feedback regarding the training, which helps enhance motivation to further develop English language skills. According to the oral test findings, 80% of students expressed high levels of happiness and motivation towards learning English while participating in the *Team Games Tournament*, which involved paper relay games and challenge postings. This demonstrates that the game offered is captivating for students. Utilizing games as a learning tool is an alternate approach that can enhance students' motivation to acquire English language skills. Consequently, teachers can consider incorporating this strategy into their English lectures.

Keywords: Kampus Merdeka, *Team games Tournament*, Motivation.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses yang disengaja di mana individu berusaha memperoleh informasi, pengetahuan, dan keterampilan untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Hosnan (2014), belajar adalah modifikasi perilaku yang disengaja dengan cara yang baik yang melibatkan faktor kognitif, emosional, dan fisik. Pernyataan ini mendukung gagasan bahwa semua aspek yang terkait dengan guru dan siswa terlibat dalam aktivitas belajar apa pun. Menurut Kompri (2016), belajar adalah aspek fundamental dari ilmu pendidikan, yang berfokus pada tujuan dan sumber daya yang digunakan untuk interaksi. Menurut pernyataan ini, diharapkan bahwa belajar akan menghasilkan prestasi pendidikan yang signifikan melalui proses yang produktif dan bermanfaat.

Tidak diragukan lagi, motivasi belajar sangat penting untuk mencapai pembelajaran berkualitas. Komentar Rahman (2021) mendukung gagasan bahwa motivasi mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam belajar, sepenuhnya yakin tentang hasil positif dan keuntungan yang datang dari mencapai tujuan dan tujuan pendidikan. Oleh karena itu, motivasi memainkan peran penting dalam memfasilitasi pencapaian akademik.

Dalam beberapa tahun terakhir, semakin banyak orang menyadari pentingnya motivasi siswa dalam pendidikan. Penemuan ini didukung oleh pernyataan yang dibuat oleh Sanjaya (2010), yang mengklaim bahwa motivasi adalah bagian penting dan selalu berubah dari proses belajar. Oleh karena itu, motivasi siswa untuk belajar sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan. Ini adalah katalis utama dalam mengatasi rintangan belajar, mempromosikan lingkungan belajar aktif, dan menginspirasi siswa untuk bersemangat, hati-hati, dan bekerja keras dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan.

Dalam kerangka proses belajar, berbagai kejadian nyata dapat disaksikan, salah satunya adalah kebosanan yang dihadapi oleh siswa yang sangat cerdas di kelas karena materi pengajaran yang tidak memadai atau tidak relevan yang gagal merangsang atau melibatkan mereka. Siswa yang tidak dapat membangun motivasi belajar mungkin menunjukkan sikap yang pasif dalam mengejar lebih banyak tantangan atau mengembangkan minat mereka. Oleh karena itu, sepenuhnya mengembangkan atau menggunakan kapasitas intelektual mereka mungkin diperlukan. Selain itu, Emda (2018) lebih mendukung wawasan ini dengan memasukkan dalam penelitian mereka bahwa pendidik kadang-kadang mengabaikan faktor motivasi dalam metode pengajaran tradisional yang menggunakan pendekatan *ekspositori*. Guru sering memaksakan materi pada siswa tanpa mempertimbangkan kebutuhan khusus mereka, mengakibatkan proses belajar yang kurang efektif dan hasil belajar yang kurang maksimal. Oleh karena itu, sudut pandang kontemporer tentang memperoleh pengetahuan menyoroti pentingnya motivasi dalam memicu keinginan siswa untuk belajar, yang membutuhkan pertimbangan serius dari instruktur.

Kemajuan substansial diperlukan dalam teknik instruksional untuk meningkatkan dorongan siswa untuk belajar di dalam pengaturan pendidikan. Di Indonesia, inovasi pendidikan harus diinformasikan oleh pengetahuan praktis dan keahlian pendidik yang bekerja di lapangan. Ini sangat penting mengingat kesulitan yang dihadapi oleh periode global, yang membutuhkan perubahan yang signifikan pada sistem pendidikan. (Kadi & Awwaliyah, 2017). Hal ini sesuai dengan penemuan penelitian Kusnadi (2017), yang mengungkapkan adanya gangguan dan ketidaksesuaian dalam sistem pendidikan kita, mencakup dimensi kualitas, kuantitas, efektivitas, dan relevansi. Yang lain berpendapat bahwa sistem pendidikan kita mengalami kekacauan substansial, ditandai dengan kebutuhan untuk bimbingan dan tujuan yang jelas. Oleh karena itu, praktisi pendidikan dan peneliti harus bekerja sama untuk mengembangkan inovasi yang secara efektif mengatasi tantangan ini dan menawarkan siswa pengalaman belajar yang lebih efisien dan relevan.

Sangat penting untuk mengakui bahwa tugas mengembangkan sistem pendidikan bukan hanya tanggung jawab instruktur. Sebaliknya, ini adalah pekerjaan yang setiap individu, masyarakat, dan pemerintah harus secara aktif berpartisipasi dalam meningkatkan pendidikan. Peran pemerintah dalam meningkatkan pendidikan diatur oleh Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas, 2003), yang menyoroti otoritas pemerintah pusat dan regional untuk memberikan bimbingan, dukungan, dan pengawasan untuk implementasi pendidikan. Pemerintah harus memastikan bahwa semua penduduk memiliki akses ke layanan dan fasilitas pendidikan berkualitas tinggi tanpa diskriminasi. Perpaduan ini menunjukkan bahwa peran pemerintah melampaui hanya menyediakan infrastruktur dan sumber daya fisik. Ini melibatkan partisipasi aktif dalam pengembangan kebijakan pendidikan inklusif dan berkelanjutan. Oleh karena itu, kerja sama antara berbagai pemangku kepentingan masyarakat dan pemerintah dapat meletakkan dasar yang kuat untuk memajukan sistem pendidikan yang lebih baik.

Pemerintah memainkan peran penting dalam menciptakan struktur yang mendorong inovasi dalam metode pengajaran, khususnya untuk mencapai pendidikan berkualitas tinggi. Tindakan yang efektif untuk dipertimbangkan adalah meninjau kurikulum sekolah untuk memastikan kesesuaian dengan tuntutan saat ini dan persyaratan masyarakat. Pada tahun 2019, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan memperkenalkan perubahan dari kurikulum tahun 2013 ke Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Konsep MBKM terdiri dari "Merdeka Belajar" dan "Kampus Merdeka."

Seperti yang dinyatakan Ainia (2020), “Merdeka Belajar” menandakan otonomi pemikiran dan kreativitas. Sementara itu, “Kampus Merdeka” adalah kelanjutan dari inisiatif “Merdeka Belajar” yang telah dimulai di bidang pendidikan tinggi. Program ini menunjukkan upaya pemerintah untuk membangun lingkungan pendidikan yang mempromosikan otonomi intelektual dan kebijaksanaan dalam prosedur instruksi dan pembelajaran. Dengan menerapkan perubahan kurikulum seperti MBKM, pendidikan diharapkan menjadi lebih dapat beradaptasi dengan sifat dinamis masyarakat dan secara efektif memenuhi tuntutan yang semakin meningkat.

Kampus Mengajar adalah platform pendidikan yang memungkinkan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran di luar kampus selama satu semester. Program ini bertujuan untuk memberikan siswa berupa keterampilan untuk secara efektif mengatasi masalah dengan berkolaborasi dengan guru untuk mengaplikasikan metode pengajaran dan menumbuhkan cara-cara kreatif, inventif, dan menyenangkan (Diktiristek, 2022). Program Kampus Mengajar, seperti yang dijelaskan oleh Vhalery et al. (2022), dirancang untuk mendidik dan meningkatkan pemahaman siswa tentang bidang khusus minat dalam bidang pendidikan. Hal ini dicapai dengan bertindak sebagai pendidik di lembaga pendidikan, meningkatkan standardisasi kualitas akademik, dan menggabungkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dengan kemajuan pendidikan dasar dan menengah. Oleh karena itu, program ini bertujuan untuk menawarkan pengetahuan praktis kepada siswa dan meningkatkan hubungan antara pendidikan tinggi dan sektor pendidikan, sehingga mempromosikan kemajuan pendidikan secara keseluruhan.

Dalam kegiatan Kampus Mengajar ini, salah satu proyek yang diimplementasikan oleh tim pengabdian adalah pembentukan *Team Games Tournament*. Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengaplikasikan keberhasilan metode *Team Games Tournament* sebagai strategi dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Sorong.

2. METODE

Pengabdian ini mengaplikasikan metode *Team Games Tournament* saat mengajar Bahasa Inggris di Kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Sorong. Kegiatan ini juga merupakan bagian dari proses belajar mengajar yang dilakukan sebagai bagian dari Kegiatan Kampus Mengajar.

Langkah-langkah kegiatan PkM dilakukan dalam tiga tahap. Tahap pertama, Persiapan, Pelatih mempersiapkan bahan atau media yang akan digunakan dalam permainan. Tahap kedua, Penggunaan *Team Games Tournament* berupa permainan estafet kertas dan pos tantangan dilakukan setelah anak-anak mendapatkan penjelasan tentang tata cara melakukan permainannya. Tahap ketiga, evaluasi yang dilakukan untuk menilai keberhasilan dari pengabdian ini adalah dengan menanyai siswa yang telah mengikuti permainan yang telah dilakukan. Indikator keberhasilan untuk mengetahui peningkatan motivasi siswa ini diukur dari perbedaan jumlah siswa yang antusias dalam menggambarkan perasaannya sebelum dan setelah berpartisipasi dalam permainan ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat ini:

1. Estafet Kertas

Estafet Kertas merupakan kegiatan pembelajaran outdoor yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan kerja sama tim siswa dalam menyelesaikan tugas. Prinsip kerja kegiatan ini mengikuti konsep estafet, dimana peserta secara bergiliran berpartisipasi dan berkompetisi dalam mentransfer materi pembelajaran dengan cepat.

Diimplementasikan sebagai penilaian pasca penyampaian materi pengajaran guru di

kelas, kegiatan Estafet Kertas melibatkan beberapa langkah. Langkah-langkah tersebut antara lain menyusun pertanyaan evaluasi yang relevan dengan isi pembelajaran, mengelompokkan siswa ke dalam tim, dan mengadakan kompetisi untuk menentukan kelompok yang mampu mentransfer lembar jawaban dengan kecepatan tertinggi hingga mencapai anggota kelompok terakhir. Tahap akhir dari kegiatan ini meliputi evaluasi jawaban yang telah selesai, yang berfungsi sebagai langkah penilaian terhadap hasil kegiatan.

Luaran yang diperoleh dari pelaksanaan kegiatan ini antara lain meningkatnya antusiasme siswa dalam menanggapi pertanyaan-pertanyaan yang disajikan. Kegiatan Estafet Kertas memberikan dorongan positif yang signifikan sehingga menciptakan motivasi yang tinggi di kalangan siswa untuk meraih kemenangan dalam kegiatan tersebut. Siswa yang sebelumnya kurang berminat menjawab pertanyaan konservatif kini menunjukkan partisipasi lebih aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif.

2. Pos Tantangan

Kegiatan Pos Tantangan merupakan inisiatif pembelajaran *out door* yang dirancang untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Kegiatan ini menghadirkan pertanyaan atau tantangan yang harus dijawab oleh siswa melalui stasiun yang telah ditentukan. Pendekatan tersebut bertujuan untuk menguji kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas atau soal dengan melibatkan metode tantangan pada setiap tahapan kegiatan.

Diimplementasikan sebagai metode evaluatif untuk menguji pemahaman siswa sekaligus merangsang motivasi belajar melalui penyajian soal-soal menantang di setiap stasiun yang dikunjungi, kegiatan *Challenge Station* melibatkan beberapa langkah. Langkah-langkah tersebut antara lain menyusun tantangan yang relevan dengan pengetahuan siswa, membina kerjasama siswa melalui pembentukan kelompok, memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengembangkan pemikiran kritisnya dalam menghadapi tantangan di setiap stasiun, dan selanjutnya mengevaluasi keberhasilan kegiatan dengan mengamati hasil kinerja siswa dan kemampuan mereka. pemahaman terhadap materi pelajaran yang disajikan.

Luaran yang diperoleh dari pelaksanaan kegiatan ini menunjukkan adanya dampak yang signifikan, antara lain adanya tanggapan positif dari siswa yang menyatakan belum pernah mengikuti kegiatan pembelajaran serupa sebelumnya. Selain itu, aktivitas mempunyai pengaruh yang cukup besar, karena siswa merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran, mengingat aktivitas tersebut menarik dan mampu membangkitkan motivasinya. Selain aspek kognitif, pelaksanaan kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan sosial dan intelektual siswa. Terdapat peningkatan keterampilan kolaborasi, pemikiran kritis dalam pemecahan masalah, dan pengembangan kepemimpinan. Kegiatan tersebut memungkinkan siswa untuk mengasah keterampilan tersebut melalui interaksi sosial dan tugas pemecahan masalah.

Hasil belajar yang diperoleh dari pelaksanaan kegiatan ini antara lain peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, peningkatan penguasaan siswa terhadap teknologi, dan peningkatan minat siswa terhadap media pembelajaran. Meningkatnya pemahaman siswa tercermin dari kemampuannya dalam menyikapi dan menyerap materi pembelajaran secara lebih mendalam. Lebih lanjut, peningkatan penguasaan teknologi mencerminkan kemahiran siswa dalam memanfaatkan dan berinteraksi dengan alat dan platform teknologi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Meningkatnya minat terhadap media pembelajaran menunjukkan bahwa kegiatan tersebut berhasil menarik perhatian siswa, mendorong mereka untuk lebih aktif dan antusias mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil pembelajaran memberikan dampak positif yang melibatkan peningkatan pemahaman, penguasaan teknologi, dan minat siswa terhadap media pembelajaran.

Singkatnya, pengalokasian *Team Games Tournament* berhasil meningkatkan berbagai dimensi perkembangan akademik dan sosial siswa dan terutama meningkatkan motivasi belajar mereka. Kegiatan Estafet Kertas yang berfokus pada kerja sama tim tidak hanya meningkatkan

semangat siswa dalam menjawab pertanyaan tetapi juga menanamkan motivasi yang tinggi untuk meraih kemenangan dalam kegiatan tersebut. Demikian pula dengan inisiatif Pos Tantangan, dengan pendekatan berbasis tantangan, tidak hanya melibatkan siswa secara efektif namun juga secara signifikan meningkatkan motivasi mereka dengan menyajikan pertanyaan-pertanyaan yang menarik dan merangsang. Secara keseluruhan, kegiatan pembelajaran di luar ruangan ini telah menunjukkan kemanjurannya dalam mendorong perkembangan siswa secara holistik sekaligus berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar di berbagai konteks pendidikan.



Gambar 1. *Team Games Tournament* berupa Estafet Kertas



Gambar 2. *Team Games Tournament* berupa Pos Tantangan

4. KESIMPULAN

Sebagai kesimpulan, artikel ini menyoroti peran penting motivasi belajar dalam mencapai pendidikan berkualitas tinggi, khususnya menekankan perlunya metode pengajaran inovatif dalam sistem pendidikan Indonesia. Studi tersebut menggarisbawahi tantangan yang dihadapi siswa, seperti rasa bosan dan kurangnya motivasi, serta mengusulkan kegiatan pembelajaran di luar ruangan sebagai solusinya. Hal ini menekankan peran pemerintah dalam mendukung inovasi pendidikan dan menggambarkan kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) sebagai inisiatif transformatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak kegiatan *Team Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa, antara lain Estafet Kertas dan Pos Tantangan. Aktivitas luar ruangan ini tidak hanya meningkatkan aspek kognitif tetapi juga berkontribusi terhadap perkembangan sosial dan psikomotorik. Temuannya menunjukkan bahwa metode inovatif ini berhasil meningkatkan antusiasme, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, menunjukkan efektivitasnya dalam mendorong perkembangan siswa secara holistik dan meningkatkan motivasi belajar di berbagai konteks pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainia, D. K. (2020). Merdeka Belajar Dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara Dan Relevansinya Bagi Pengembangan Pendidikan Karakter. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(3), 95-101. <https://doi.org/10.23887/jfi.v3i3.24525>
- Diktiristek. (2022). *Apa Itu Kampus Mengajar?* Marketing@Kampusmerdeka.Co. <https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/program/mengajar/>
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kadi, T., & Awwaliyah, R. (2017). Inovasi Pendidikan : Upaya Penyelesaian Problematika Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Islam Nusantara*, 1(2), 144-155. <https://doi.org/10.33852/jurnalin.v1i2.32>
- Kompri, M. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Kusnadi. (2017). Model Inovasi Pendidikan Dengan Strategi Implementasi Konsep "Dare To Be Different." *Jurnal Wahana Pendidikan*, 4(1), 132-144.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar, November*, 289-302.
- Sanjaya, W. (2010). *Kurikulum Dan Pembelajaran: Teori Dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Ktsp)*. Jakarta : Kencana., 2011,2015.
- Uu Sisdiknas. (2003). *Undang Undang Republik Indonesia Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Uu Nomor 20 Pasal 10 Tahun 2003)*.
- Vhalery, R., Setyastanto, A. M., & Leksono, A. W. (2022). Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Sebuah Kajian Literatur. *Research And Development Journal Of Education*, 8(1), 185. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11718>