
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TURNAMEN (TGT) PADA MATA PELAJARAN IPS

Anrawira Franata¹

¹Universitas Negeri Makassar

Email: andramassa03@gmail.com

Artikel info	Abstrak
<i>Received; 06-08-2024</i>	
<i>Revised:28-08-2024</i>	
<i>Accepted;16-09-2024</i>	
<i>Published,26-09-2024</i>	
	Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar peserta didik pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menggunakan model pembelajaran <i>Team Games Turnamen</i> (TGT). Adapun subjek daripada penelitian ini adalah para peserta didik kelas VII-2 (A-2) SMP Negeri 5 Makassar yang berjumlah 36 orang peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindak Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam periode dua siklus. Setiap siklus yang terlaksana terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini meliputi lembar observasi, dan angket motivasi belajar. Analisis data kualitatif menggunakan Teknik dari Miles dan Huberman, sedangkan analisis data kuantitatif menggunakan statistic rata-rata dan persentase grafik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat mampu untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar peserta didik di kelas. Pada siklus I, motivasi belajar dan keaktifan peserta didik meningkat dengan kategori sedang, sementara untuk siklus II motivasi dan keaktifan belajar peserta didik meningkat ke kategori tinggi.

Key words:

Team Games Turnamen,
Motivasi Belajar, Keaktifan Belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial.



artikel novelty jurnal pendidikan dan inovasi pembelajaran guru profesional dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0

PENDAHULUAN

Perubahan yang signifikan dalam dunia Pendidikan di Indonesia masih terus berkembang, terutama dengan akibat dari pengenalan metode pembelajaran baru yang lebih mendorong kita untuk kreatif dan interaktif. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan standar pengajaran di dunia Pendidikan serta membuat suasana di kelas lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Di berbagai mata pelajaran, termasuk IPS, model pembelajaran yang lebih dinamis sudah mulai diterapkan oleh beberapa pendidik. Namun demikian, dalam realitas di lapangan, masih banyak ditemui tantangan, salah satunya adalah rendahnya motivasi dan

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

keaktifan belajar peserta didik..

Pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan sosial, situasi ini sangat mengkhawatirkan. Banyaknya peserta didik kurang minat belajar dan tidak mampu berpartisipasi dalam pembelajaran. Faktor utama yang memengaruhi hal tersebut adalah penggunaan metode pembelajaran yang cenderung konvensional dan monoton. Di banyak sekolah, guru masih menggunakan metode ceramah satu arah sebagai pendekatan utama. Dalam metode ini, guru menjadi pusat dari seluruh proses pembelajaran, sedangkan peserta didik hanya sebagai penerima informasi secara pasif. Hal ini membuat peserta didik kurang terlibat dalam diskusi atau kegiatan aktif lainnya, yang pada akhirnya menurunkan minat dan motivasi mereka terhadap pelajaran, khususnya mata pelajaran IPS.

Kondisi ini juga terjadi di SMP Negeri 5 Makassar, khususnya di kelas VII-2. Berdasar pada hasil pengamatan observasi awal yang sudah dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik di kelas ini menunjukkan motivasi dan keaktifan belajar yang sangat rendah. Mereka tampak kurang antusias dalam mengikuti pelajaran IPS dan sering kali menunjukkan perilaku pasif selama pembelajaran berlangsung. Salah satu indikasinya adalah minimnya partisipasi mereka dalam kegiatan tanya jawab, diskusi kelompok, atau kegiatan interaktif lainnya. Akibat dari rendahnya motivasi dan keaktifan belajar ini, hasil belajar yang dicapai oleh para peserta didik pun tidak optimal. Banyak di antara mereka yang mengalami kesulitan dalam memahami materi, yang berujung pada nilai akademik yang kurang memuaskan.

Permasalahan ini menjadi perhatian serius bagi para pendidik dan harus segera diatasi. Adapun upaya-upaya yang kemudian dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan ini yaitu dengan mengadopsi model-model pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, seperti pembelajaran berbasis permainan, diskusi kelompok, atau proyek kolaboratif. Pendekatan-pendekatan ini dapat memberikan ruang bagi peserta didik untuk lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta keaktifan mereka. Dengan demikian, suasana kelas menjadi lebih hidup, peserta didik merasa lebih tertarik, dan diharapkan hasil belajar mereka akan lebih baik.

Menurut Idham Kholid (2017), motivasi merupakan sebuah kata ataupun istilah yang umum digunakan dalam menggambarkan suatu istilah maupun kegagalan dalam hampir semua tugas yang dilaksanakan secara kompleks. Selain itu, Sebagian besar ahli juga memiliki pendapat bahwa teori motivasi memiliki fokus pada suatu faktor yang kemudian mendorong perilaku dan memberikan arahan pada perilaku yang ada. Juga dapat diketahui secara luas bahwa

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

motivasi suatu Masyarakat untuk melakukan kegiatan tertentu diadaskan pada kebutuhan dasar yang ada pada diri mereka.

Motivasi belajar mandiri merupakan motivasi intrinsik dan ekstrinsik seseorang untuk mencapai tujuan belajar. Menurut Johar dan Hanum (2021), motivasi belajar dapat dibagi menjadi dua jenis motivasi yang berbeda, yang pertama motivasi intrinsic dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik berasal dari dorongan internal peserta didik untuk belajar, seperti rasa ingin tahu atau keinginan untuk menguasai suatu materi. Sedangkan, motivasi ekstrinsik berasal dari faktor internal, seperti hadiah, pengakuan, ataupun harapan orang lain. Dalam lingkungan belajar, motivasi belajar terutama mempengaruhi keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Kusmaniar (2018) motivasi belajar merupakan salah satu faktor utama yang menentukan seberapa efektivitas peserta didik dalam mengolah dan menyerap informasi baru.

Aktivitas siswa merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran. Tanpa adanya aktivitas maka pembelajaran siswa akan terasa monoton dan membosankan. Kinerja siswa menjadi penting karena semakin tinggi kinerja siswa maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan dalam pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan Sadirman dalam artikel Lasut (2022), aktivitas merupakan gabungan aktivitas jasmani dan rohani yang tidak dapat dipisahkan: Tindakan dan pikiran. Beliau juga menjelaskan bahwa mutu Pendidikan adalah partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Partisipasi melibatkan aktivitas seperti mendengarkan, mengerjakan pekerjaan rumah, mendorong partisipasi, mengorganisasikan pemikiran ide, mengambil tanggung jawab, mewawancara guru dan teman sejawat dan menjawab pertanyaan. Berdasarkan pengertian di atas maka dapat dikatakan bekerja adalah suatu kegiatan perbuatan dan pikiran yang menyangkut aspek jasmani dan rohani yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan.

Salah Satu tantangan utama dalam pembelajaran adalah bagaimana membuat para peserta didik lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti dan terlibat dalam proses pembelajaran. Menurut Slavin (dalam Huda, 1995), motivasi adalah factor kunci dalam keberhasilan belajar siswa. Siswa yang termotivasi cenderung lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran yang dimana akan meningkatkan keaktifan belajar mereka dalam berpartisipasi. Sehingga harus perlu digunakan model pembelajaran yang interaktif, seperti *Team Games Turnamen* (TGT), dimana ini bisa menjadi Solusi dalam mengatasi rendahnya motivasi dan keaktifan peserta didik. Model pembelajaran TGT merupakan suatu model pembelajaran yang

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

dimana kegiatan belajar peserta didik mengikuti penjelasan guru di depan kelas (presentasi kelas), *team* (belajar berkelompok), *games* (permainan), kemudian *tournament* (pertandingan), dan terakhir *team recognition* (penghargaan kelompok). Menurut Noor (2018) Model pembelajaran ini merupakan salah satu model yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang mempunyai motivasi tinggi.

Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin pada tahun 1995. Model ini memungkinkan siswa belajar melalui kompetisi kelompok dalam suasana yang menyenangkan. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda. Mereka bekerja sama untuk memahami materi pelajaran, dan di akhir pelajaran, mereka mengikuti turnamen untuk mendapatkan poin bagi kelompoknya. TGT bertujuan untuk memotivasi siswa agar lebih terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar. Menurut Muzaemah (2020), penggunaan TGT dalam pembelajaran IPS terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dalam penelitiannya, Muzaemah menemukan bahwa TGT dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, karena persaingan antar kelompok menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis.

Untuk mengatasi dan memecahkan masalah rendahnya motivasi dan keaktifan belajar peserta didik di Kelas VII-2 SMP Negeri 5 Makassar peneliti tertarik untuk melaksanakan PTK dengan judul “Meningkatkan Motivasi dan Keaktifan Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Model Pembelajaran TGT Pada Mata Pelajaran IPS”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Sugiyono (2015), metode penelitian adalah metode ilmiah untuk memperoleh data untuk suatu subjek atau tujuan tertentu. Musclish (2014) berpendapat bahwa penelitian tindakan kelas merupakan semacam penyelidikan refleksif yang bertujuan untuk meningkatkan metode pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas.

Menurut Susilowati (2018), penelitian tindakan adalah studi yang dilakukan di kelas oleh peneliti atau guru. Empat kategori dapat digunakan untuk mengkategorikan penelitian tindakan: Penelitian tindakan dalam empat konteks berbeda: 1) ruang kelas; 2) penelitian tindakan kritis; 3) organisasi; dan 4) penelitian tindakan partisipatif.. Diantara keempat jenis penelitian tindakan tersebut, jenis keempat inilah yang paling tepat, relevan dan cocok bagi

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

guru yang bekerja di lingkungan pendidikan. Dalam pendidikan formal, penelitian kegiatan kelas (PTK) sering dikembangkan oleh guru di sekolah yang subjek penelitiannya adalah siswa. Saat ini Penelitian Tindakan Sekolah (PTS) dilaksanakan oleh kepala sekolah atau kepala sekolah. Hal ini tertuang dalam Keputusan Menteri Nomor 16 Tahun 2009 tentang Penguatan Administrasi Negara dan Reformasi Administrasi serta mengenai jabatan guru dan besaran pinjaman yang dimulai pada Januari 2013. Saran teknis penyelenggaraan layanan pelatihan vokasi harus diperoleh dan dilaksanakan sesuai peraturan. Hasil penelitian pengajaran di lapangan, khususnya studi tentang perilaku kelas, harus dilaporkan. Dalam hal ini yang kami maksud adalah kelas.

Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang mengadaptasi konsep penelitian tindakan dari Kurt Lewin. Menurut Suharsimi Arikunto (2015), PTK merupakan metode penelitian yang diterapkan guru di kelasnya dengan tujuan utama meningkatkan kinerja mengajar dan hasil belajar siswa. PTK mengikuti pendekatan siklus, di mana setiap siklus mencakup beberapa tahapan seperti perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Setiap siklus berfokus pada perbaikan proses pembelajaran secara bertahap dan berkelanjutan.

Instrumen Penelitian yang digunakan

1. Instrumen Pembelajaran

a. Modul Pembelajaran

Modul pembelajaran merupakan salah satu alat yang digunakan oleh pendidik sebagai acuan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Modul pembelajaran yang digunakan menggunakan model pembelajaran TGT, sehingga kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam siklus TGT yang terdiri dari presentasi kelas, *team*, *games*, *tournamen*, *team recogniton*.

b. Lembar Kerja Peserta Didik

Setiap kelompok diberikan lembar kerja tersebut. Lembar kerja ini mencakup tentang tugas yang harus dilakukan dan konten pembelajaran harus dikuasai. LKPD ini menilai keterampilan seperti kemampuan bekerja sama dengan peserta didik dan melaksanakan kerja kelompok.

c. Bahan Ajar

Materi yang diberikan terdiri dari konten pembelajaran yang diajarkan dan

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

dikomunikasikan kepada peserta didik sebagai bagian dari kegiatan belajar mengejara di kelas. Materi yang diberikan berupa materi tertulis dan materi tidak tertulis.

- d. Soal *games* dan *tournamen*

Soal-soal ini disesuaikan dengan materi yang telah dipelajari oleh peserta didik

Instrumen Pengumpulan Data

- a. Lembar observasi keaktifan belajar peserta didik

Instrumen yang digunakan untuk mencatat dan mengevaluasi tindakan dan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya aktivitas belajar peserta didik.

- b. Angket Motivasi Belajar

Instrumen ini berupa serangkaian pertanyaan tertulis yang digunakan untuk mengukur tingkat motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Angket ini biasanya mencakup aspek-aspek seperti minat terhadap pembelajaran, tujuan belajar, usaha yang dilakukan, serta sikap terhadap tugas dan tantangan yang diberikan dalam kelas. Dalam angket ini kita dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik dan mengambil langkah untuk meningkatkan proses pembelajaran.

Analisis Data

Saat melakukan analisis data untuk penelitian ini, peneliti mengacu pada metode deskriptif. Metode deskriptif adalah teknik penelitian yang digunakan untuk menjelaskan isu-isu saat ini atau yang sedang berlangsung; Ini mencoba untuk menggambarkan peristiwa sebagaimana seharusnya terjadi pada saat penelitian, yang bertujuan untuk menjelaskan atau menggambarkan fakta dan karakteristik populasi tertentu secara metodis, faktual, dan akurat. Tujuan dari penelitian deskriptif adalah untuk mengkarakterisasi masalah dunia nyata saat muncul sekarang atau di masa depan.

Dalam hal, peneliti menggunakan statistik deskriptif sebagai alat untuk mengolah informasi yang telah dikumpulkan. Seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2015), statistik deskriptif bertujuan untuk menggambarkan atau menyajikan data yang sudah terkumpul tanpa mencoba membuat kesimpulan umum atau generalisasi. Dalam konteks penelitian ini, peneliti menghitung rata-rata dan persentase untuk menilai tingkat motivasi dan keaktifan peserta didik. Rata-rata memberikan gambaran keseluruhan tentang motivasi peserta didik, sedangkan persentase digunakan untuk mengukur proporsi keaktifan mereka dalam proses pembelajaran.

Sebagai contoh, untuk melihat peningkatan motivasi dan keaktifan peserta didik setelah

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

diterapkannya suatu metode pembelajaran, peneliti menghitung persentase peserta didik yang terlibat aktif sebelum dan setelah tindakan dilakukan. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memberikan gambaran perubahan secara kuantitatif dan menunjukkan dampak dari intervensi yang diterapkan. Dengan statistik deskriptif, peneliti dapat dengan mudah melihat pola atau tren yang terbentuk dari data yang ada.

Selain data kuantitatif, peneliti juga menganalisis data kualitatif menggunakan pendekatan yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman. Pendekatan ini terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan serta verifikasi. Ketiga tahap ini membantu peneliti untuk lebih memahami proses dan dampak dari tindakan yang diterapkan dalam kelas yang meliputi beberapa Langkah:

1. Reduksi Data: Pada tahap awal, peneliti melakukan seleksi terhadap data yang diperoleh dari observasi dan catatan lapangan. Tujuannya adalah untuk menyederhanakan data dan fokus pada informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Data yang tidak relevan disisihkan, sehingga peneliti hanya menganalisis data yang memiliki signifikansi terhadap penelitian. Menurut Miles dan Huberman (1994), proses reduksi data ini penting untuk menyederhanakan informasi yang kompleks agar lebih mudah diinterpretasikan.
2. Penyajian Data: Setelah data direduksi, langkah selanjutnya adalah menyajikan data dalam bentuk yang lebih mudah dipahami, seperti narasi atau tabel. Dalam penelitian ini, data kualitatif disajikan dalam bentuk deskripsi mendalam tentang bagaimana peserta didik merespons metode pembelajaran, serta interaksi antara guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Penyajian data ini membantu peneliti untuk melihat pola-pola yang muncul dan membuat kesimpulan yang lebih jelas terkait proses pembelajaran di kelas.
3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi: Setelah data disajikan, langkah terakhir adalah menarik kesimpulan berdasarkan temuan yang telah dianalisis. Kesimpulan ini kemudian diverifikasi untuk memastikan akurasi dan validitasnya. Peneliti melakukan verifikasi dengan membandingkan data dari berbagai sumber atau menerapkan triangulasi untuk memastikan konsistensi temuan. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat memastikan bahwa kesimpulan yang diambil didukung oleh bukti yang kuat dan dapat dipertanggungjawabkan.

Untuk memberikan pemahaman yang lebih holistik, peneliti tidak hanya menganalisis

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

data kuantitatif dan kualitatif secara terpisah, tetapi juga mengintegrasikan kedua jenis data tersebut. Data kuantitatif memberikan gambaran numerik tentang hasil yang dicapai, seperti peningkatan motivasi dan keaktifan peserta didik, sementara data kualitatif membantu peneliti memahami alasan dan proses di balik hasil tersebut. Misalnya, jika data kuantitatif menunjukkan peningkatan motivasi belajar peserta didik, data kualitatif dapat memberikan penjelasan lebih rinci tentang faktor-faktor yang berkontribusi pada peningkatan tersebut. Faktor-faktor ini dapat mencakup perubahan dalam cara mengajar, suasana kelas yang lebih interaktif, atau motivasi intrinsik peserta didik. Dengan menggabungkan kedua jenis data, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif dan mendalam mengenai efektivitas tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini.

Subjek Penelitian

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah 36 peserta didik kelas VII-2 SMP Negeri 5 Makassar semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. SMP Negeri 5 Makassar sendiri merupakan sekolah yang berada di Jl. Sumba No. 9 Makassar, Pattunuang, Kec. Wajo, Kota Makassar, Prov. Sulawesi Selatan. Penelitian ini dilaksanakan selama 2 bulan mulai dari bulan Aguatus sampai dengan September. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen berupa lembar observasi keaktifan belajar, angket motivasi belajar, dan tes belajar.

Tahap Prosedur Peneltian

Tahap Perencanaan

Pada tahap awal ini, peneliti merancang modul pembelajaran yang mengadopsi model *Team Games Tournament* (TGT). Modul ini berfungsi sebagai panduan lengkap dalam proses pembelajaran yang terstruktur dan sistematis. Beberapa elemen penting dimasukkan ke dalam modul, seperti tujuan pembelajaran yang spesifik, tahapan pembelajaran yang detail, serta metode evaluasi hasil belajar. Tujuan pembelajaran dirancang untuk memastikan peserta didik memahami materi yang akan dibahas dan dapat menerapkannya dalam diskusi serta permainan yang akan dilakukan.

Tahapan pembelajaran disusun untuk memastikan keterlibatan aktif peserta didik selama proses berlangsung. Peneliti juga merancang evaluasi berupa tes tertulis yang akan diberikan setelah pembelajaran sebagai alat untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik. Selain itu, peneliti menyiapkan bahan ajar seperti media visual serta alat evaluasi seperti lembar observasi, angket motivasi, dan soal tes. Lembar observasi digunakan untuk memantau tingkat keaktifan peserta didik, sedangkan angket motivasi membantu mengukur sejauh mana motivasi belajar mereka setelah mengikuti pembelajaran dengan model TGT.

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

Modul ini dirancang untuk tidak hanya mengembangkan keterampilan akademik peserta didik, tetapi juga keterampilan sosial seperti kerja sama tim dan kompetisi yang sehat. Dengan menggunakan modul ini, diharapkan seluruh peserta didik dapat terlibat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran

Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, peneliti mulai mengimplementasikan pembelajaran berdasarkan modul yang telah disiapkan, menggunakan langkah-langkah utama dalam model *Team Games Tournament* (TGT). Model ini terdiri dari lima langkah penting: penjelasan guru di depan kelas (presentasi kelas), *team* (belajar berkelompok), *games* (permainan), kemudian *tournament* (pertandingan), dan terakhir *team recognition* (penghargaan kelompok). Dengan menerapkan langkah-langkah ini, peserta didik tidak hanya belajar melalui penjelasan materi, tetapi juga melalui interaksi dan kolaborasi dengan rekan satu kelompok mereka. Mereka diajak untuk bekerja sama, bersaing secara sehat, dan membantu satu sama lain dalam memahami tugas yang diberikan.

Tahap Observasi

Pada tahap observasi, akan dipantau aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan untuk mencatat partisipasi aktif mereka dalam diskusi kelompok, bagaimana mereka merespons pertanyaan, serta keterlibatan dalam permainan TGT. Keterlibatan aktif peserta didik dalam setiap tahap pembelajaran merupakan indikator penting dalam keberhasilan model ini, karena menunjukkan sejauh mana mereka terlibat dalam proses belajar.

Keaktifan peserta didik dalam permainan juga dicermati, terutama dalam hal kerjasama antar anggota kelompok serta bagaimana mereka menghadapi tantangan yang diberikan selama permainan berlangsung. Hasil observasi ini nantinya akan digunakan untuk mengevaluasi kekuatan dan kelemahan dalam proses pembelajaran.

Tahap Refleksi

Tahap refleksi dilakukan setelah observasi selesai. Berdasarkan data yang diperoleh dari lembar observasi dan angket motivasi, peneliti melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siklus pertama. Refleksi ini sangat penting untuk mengidentifikasi kekurangan-kekurangan yang terjadi selama proses pembelajaran, serta menemukan cara untuk memperbaikinya di siklus selanjutnya. Kemudian akan dianalisis apa yang perlu diperbaiki, misalnya bagaimana cara menyampaikan materi agar lebih efektif atau bagaimana

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam diskusi. Hasil refleksi ini digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus kedua, dengan harapan bahwa pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penerapan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 5 Makassar menunjukkan perubahan signifikan dalam motivasi dan keaktifan belajar peserta didik. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan setiap siklus memberikan gambaran yang jelas mengenai perkembangan motivasi dan keaktifan peserta didik setelah penerapan model TGT.

Hasil Penelitian

Pada siklus pertama, penerapan model TGT sudah mulai memberikan dampak pada proses pembelajaran. Namun, meskipun model TGT bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar, observasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih terlihat pasif. Hal ini tercermin dalam kegiatan diskusi kelompok dan turnamen yang diselenggarakan. Dalam diskusi kelompok, hanya beberapa peserta didik yang memberikan kontribusi aktif dengan mengemukakan pendapat atau ide mereka. Sebagian besar lainnya masih cenderung mengikuti instruksi tanpa menunjukkan keinginan besar untuk berpartisipasi secara aktif. Kecenderungan ini juga tampak pada turnamen, di mana peserta didik yang lebih percaya diri dan berani berbicara mendominasi, sementara peserta didik yang kurang percaya diri lebih memilih untuk mengamati atau menunggu instruksi lebih lanjut.

Hasil tes yang dilakukan pada akhir siklus pertama juga mencerminkan tantangan ini. Nilai rata-rata peserta didik pada siklus pertama berada di angka 65, yang masuk dalam kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan masih perlu ditingkatkan. Meskipun sudah ada peningkatan pemahaman materi, sebagian besar peserta didik belum mampu mencapai tingkat pemahaman yang optimal. Dari segi motivasi belajar, terdapat sedikit peningkatan, tetapi hasil observasi menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar peserta didik baru mencapai 60%. Ini menunjukkan bahwa, meskipun model TGT mulai membangkitkan minat peserta didik, mereka belum sepenuhnya ter dorong untuk belajar secara mandiri dan aktif.

Dalam hal keaktifan belajar, siklus pertama juga menunjukkan hasil yang serupa. Rata-rata keaktifan belajar peserta didik berada pada angka 55%, yang menunjukkan bahwa banyak peserta didik masih belum terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran. Keterlibatan

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

mereka dalam diskusi kelompok serta turnamen masih terbatas, dengan hanya beberapa peserta didik yang aktif berpartisipasi, sementara yang lainnya cenderung pasif. Kondisi ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya pemahaman terhadap materi, keterampilan komunikasi yang masih terbatas, atau ketidakmampuan bekerja dalam kelompok yang heterogen.

Meskipun hasil pada siklus pertama menunjukkan beberapa kelemahan dalam penerapan model TGT, siklus ini memberikan gambaran penting tentang kondisi awal pembelajaran. Berdasarkan refleksi dari hasil siklus pertama, peneliti menyadari perlunya beberapa perbaikan dalam metode pembelajaran, khususnya dalam mendorong peserta didik agar lebih berpartisipasi aktif. Salah satu perbaikan yang direncanakan adalah pemberian penghargaan kepada kelompok yang berkinerja terbaik dalam turnamen, dengan harapan bahwa semangat kompetisi yang sehat dapat memotivasi peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi.

Pada siklus kedua, peneliti menerapkan strategi baru dengan memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik dalam turnamen. Penghargaan ini berupa pujian di depan kelas dan hadiah kecil bagi kelompok yang menang. Strategi ini terbukti sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar peserta didik.

Pemberian penghargaan menciptakan semangat kompetisi yang lebih tinggi di antara peserta didik, sehingga mereka lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok dan turnamen. Selama diskusi kelompok, terjadi peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan peserta didik. Mereka mulai lebih percaya diri untuk menyampaikan pendapat dan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. Banyak peserta didik yang sebelumnya pasif, pada siklus kedua mulai terlibat secara aktif dan berkontribusi dalam diskusi kelompok.

Hasil observasi menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar peserta didik meningkat menjadi 80%, yang merupakan peningkatan signifikan dibandingkan dengan siklus pertama. Peningkatan ini menunjukkan bahwa peserta didik semakin tertarik dengan proses pembelajaran dan terdorong untuk berusaha lebih baik. Penghargaan yang diberikan ternyata sangat berpengaruh dalam membangun motivasi intrinsik mereka, di mana mereka tidak hanya belajar untuk mengikuti kegiatan, tetapi juga karena mereka merasakan dorongan dari dalam diri untuk berprestasi.

Selain itu, keaktifan belajar peserta didik juga mengalami peningkatan yang signifikan pada siklus kedua, dengan rata-rata keaktifan belajar mencapai 85%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya lebih aktif dalam diskusi, tetapi juga lebih terlibat dalam

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

seluruh aspek pembelajaran, termasuk turnamen. Peningkatan ini dapat dilihat dari cara peserta didik bekerja sama dalam kelompok, berbagi peran, dan saling mendukung dalam turnamen yang diadakan. Mereka tidak lagi hanya mengikuti instruksi guru, tetapi sudah mulai memimpin diskusi dan mengatur strategi kelompok secara mandiri.

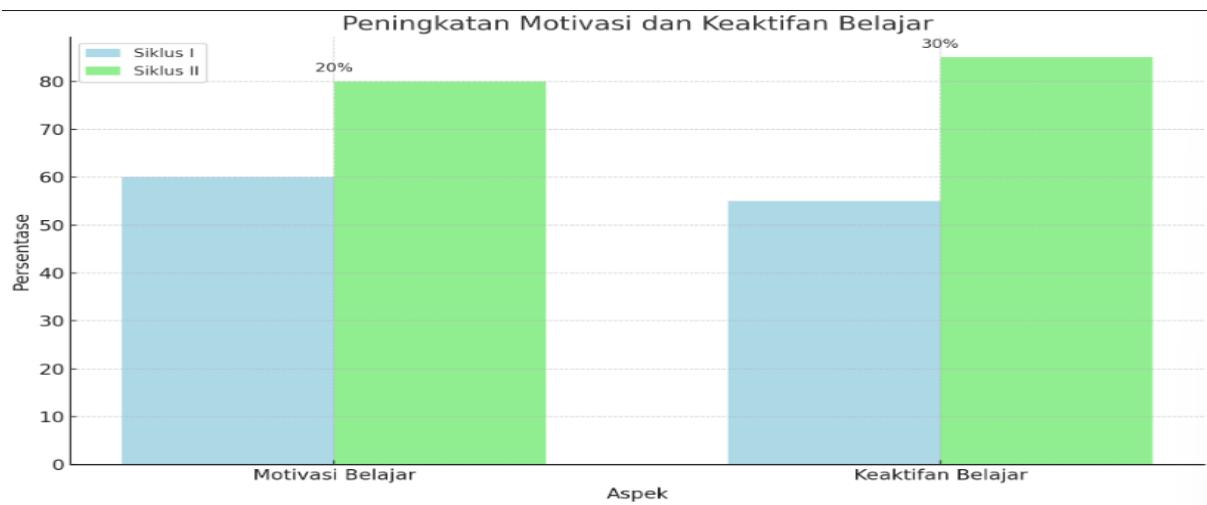
Dari segi hasil tes, rata-rata nilai peserta didik meningkat menjadi **80** pada siklus kedua. Ini menunjukkan bahwa selain meningkatkan motivasi dan keaktifan, model TGT juga berhasil meningkatkan pemahaman akademik peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Peserta didik menjadi lebih mampu memahami konsep-konsep IPS yang diberikan dan mampu menerapkannya dalam permainan serta tes akhir.

Tabel 1: Peningkatan perbandingan motivasi dan hasil belajar dari siklus I ke siklus II

Aspek	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Motivasi Belajar (Rata-rata)	60%	80%	20%
Keaktifan Belajar (Rata-rata)	55%	85%	30%

Dari tabel di atas, terlihat bahwa model pembelajaran TGT memberikan dampak yang sangat positif terhadap motivasi dan keaktifan peserta didik, yang akhirnya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar.

Gambar 1: Grafik Peningkatan Motivasi dan Keaktifan Belajar dari Siklus I ke Siklus II



Pembahasan

Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Teori yang dikemukakan oleh

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

Slavin (1995) mendukung temuan ini, di mana motivasi dalam pembelajaran kooperatif dapat diperkuat melalui kompetisi yang sehat dan pemberian penghargaan. Dalam model TGT, penghargaan yang diberikan kepada kelompok yang berprestasi menciptakan dorongan emosional positif bagi peserta didik. Mereka merasa dihargai atas upaya yang telah mereka lakukan, yang pada akhirnya memotivasi mereka untuk terus berusaha lebih baik.

Motivasi intrinsik ini timbul dari adanya kompetisi antar kelompok yang mendorong peserta didik untuk belajar dengan lebih giat. Alih-alih hanya sekadar memenuhi tugas yang diberikan, peserta didik mulai terdorong oleh keinginan dalam diri untuk meraih prestasi dan mengungguli kelompok lainnya. Peningkatan motivasi ini terlihat jelas dalam data perbandingan siklus pertama dan kedua, di mana motivasi belajar peserta didik meningkat dari 60% pada siklus pertama menjadi 80% pada siklus kedua. Hal ini menunjukkan bahwa pemberian penghargaan dan suasana kompetitif yang sehat sangat efektif dalam mendorong peserta didik untuk lebih terlibat secara emosional dan kognitif dalam pembelajaran.

Selain itu, faktor kompetisi yang sehat juga membangkitkan semangat peserta didik untuk tidak hanya mempelajari materi dengan serius, tetapi juga untuk menjadi lebih proaktif dalam mencari pemahaman. Mereka termotivasi untuk bersaing dalam turnamen, dan hal ini memberikan stimulasi positif yang memperkaya pengalaman belajar mereka.

Keaktifan belajar juga merupakan salah satu aspek yang mengalami peningkatan signifikan setelah penerapan model pembelajaran TGT. Keaktifan belajar ini tercermin dari keterlibatan peserta didik dalam diskusi kelompok, partisipasi aktif dalam turnamen, serta kolaborasi antaranggota kelompok. Menurut Johar dan Hanum (2021), suasana kompetitif yang sehat dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, karena mereka merasa lebih terdorong untuk berperan aktif.

Pada siklus pertama, keaktifan belajar peserta didik masih relatif rendah, dengan banyak peserta didik yang cenderung pasif dan tidak terlalu aktif dalam diskusi kelompok. Namun, pada siklus kedua, dengan adanya penghargaan untuk kelompok yang berprestasi dan peningkatan suasana kompetitif, keaktifan belajar peserta didik meningkat secara signifikan. Persentase keaktifan belajar naik dari 55% di siklus pertama menjadi 85% di siklus kedua. Ini menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya lebih aktif dalam memberikan pendapat dan ide selama diskusi, tetapi juga lebih terlibat dalam kegiatan turnamen dan pembelajaran secara keseluruhan.

Keaktifan belajar yang meningkat ini menunjukkan bahwa model TGT berhasil

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Peserta didik dapat belajar dengan lebih dinamis, di mana mereka tidak hanya dituntut untuk memahami materi, tetapi juga untuk bekerjasama dalam kelompok dan bersaing secara positif. Selain itu, peningkatan keaktifan belajar juga membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan komunikasi dan kerjasama yang sangat penting dalam proses pembelajaran berbasis kooperatif.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT terbukti sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran IPS. Model TGT yang menggabungkan unsur kompetisi dan kolaborasi dalam pembelajaran memberikan dampak yang signifikan, baik dari segi pemahaman akademik peserta didik maupun aspek afektif, seperti motivasi dan keaktifan belajar.

Pada aspek motivasi belajar, model TGT berhasil menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan. Pemberian penghargaan kepada kelompok yang berprestasi, seperti pujian di depan kelas dan hadiah kecil, terbukti mampu memberikan dorongan emosional yang positif bagi peserta didik. Mereka merasa dihargai atas usaha yang mereka lakukan, sehingga termotivasi untuk terus berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dengan adanya motivasi intrinsik yang dipicu oleh kompetisi antar kelompok, peserta didik tidak hanya belajar untuk memenuhi tugas yang diberikan, tetapi juga karena adanya dorongan dari dalam diri untuk berprestasi lebih baik dan unggul di antara kelompok lainnya. Hal ini tercermin dari peningkatan motivasi belajar peserta didik dari 60% pada siklus pertama menjadi 80% pada siklus kedua, yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan.

Pada aspek keaktifan belajar, model TGT juga memberikan dampak positif yang signifikan. Keaktifan belajar mencakup partisipasi peserta didik dalam diskusi kelompok, kolaborasi antar anggota kelompok, serta keterlibatan aktif dalam permainan dan turnamen yang diselenggarakan. Pada siklus pertama, sebagian besar peserta didik masih cenderung pasif, terutama dalam diskusi kelompok. Namun, setelah penerapan strategi penghargaan pada siklus kedua, terjadi peningkatan drastis dalam partisipasi dan keterlibatan peserta didik. Keaktifan belajar meningkat dari 55% pada siklus pertama menjadi 85% pada siklus kedua, yang menunjukkan bahwa peserta didik menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat,

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

lebih antusias dalam berdiskusi, serta lebih terlibat dalam setiap aspek kegiatan pembelajaran. Model TGT berhasil menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, di mana peserta didik tidak hanya belajar secara individual, tetapi juga bekerjasama dan bersaing secara positif dalam kelompok.

Selain meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar, model TGT juga memiliki dampak positif terhadap pemahaman akademik peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari 65 pada siklus pertama menjadi 80 pada siklus kedua. Peningkatan ini mencerminkan bahwa melalui model pembelajaran yang interaktif dan kompetitif, peserta didik lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan dan dapat menerapkannya dalam kegiatan turnamen serta tes yang diadakan. Keberhasilan ini memperkuat pernyataan bahwa model TGT tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil akademik, tetapi juga mendukung perkembangan keterampilan sosial peserta didik, seperti kemampuan komunikasi, kerjasama, dan berpikir kritis.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT merupakan salah satu pendekatan yang sangat direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas, khususnya pada mata pelajaran IPS. Dengan menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan, model ini memberikan ruang bagi peserta didik untuk lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, suasana kompetitif yang sehat serta penghargaan yang diberikan juga mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar peserta didik, yang pada akhirnya berdampak positif pada pemahaman dan hasil akademik mereka. Model TGT dapat menjadi solusi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan berpusat pada peserta didik, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar penerapan model pembelajaran TGT terus dikembangkan dan digunakan dalam mata pelajaran lain, terutama yang membutuhkan keterlibatan aktif peserta didik. Penerapan model ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan kelas dan karakteristik peserta didik, seperti variasi permainan dan penghargaan yang lebih relevan. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan melakukan eksplorasi lebih lanjut terkait faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas TGT, misalnya tingkat heterogenitas kelompok, metode pemberian penghargaan, dan teknik komunikasi yang digunakan dalam kelompok. Penelitian

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

dengan jangka waktu yang lebih panjang juga disarankan untuk melihat dampak jangka panjang penerapan TGT terhadap motivasi, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, integrasi teknologi dalam pelaksanaan TGT juga bisa menjadi kajian menarik untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di era digital ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2015). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Huda, M. (2015). *Cooperative learning: Efektivitas pembelajaran kelompok*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Johar, Rahmah, dan Latifah Hanum. 2021. *Strategi Belajar Mengajar untuk Menjadi Guru yang Profesional*. Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Kholid, I. (2017). Motivasi dalam pembelajaran bahasa asing. *Jurnal Tadris*, 10(1).
- Kusmaniar. 2018. "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw." *Fitra*, 4(1), 52-61.
- Lasut, E. M. M., & Patty, A. B. (2022). Hubungan antara Keaktifan Belajar Siswa dan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 10883-10890.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI Press.
- Musclish, M. (2014). *Melaksanakan penelitian tindakan kelas itu mudah*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Muzaemah. 2020. "Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP." *Profesi Keguruan*, 6(1), 88-99.
- Noor, M. (2018). Penggunaan model kooperatif tipe Team Games Tournament untuk meningkatkan kemampuan siswa sekolah dasar. *al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 1(1).
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susilowati, D. (2018). Penelitian tindakan kelas (PTK): Solusi alternatif problematika pembelajaran. *Edunomika*, 2(1), 36.