



Pengaruh Mpdel Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 11 Sulabesi Tengah

Oleh:

Hendra umaternate¹, Ermin², Muhammad hidayat³.

¹Mahasiswa program studi pendidikan biologi ISDIK Kie Raha Maluku Utara

²Dosen program studi pendidikan biologi ISDIK Kie Raha Maluku Utara

³Dosen program studi pendidikan biologi ISDIK Kie Raha Maluku Utara

hendraumaternate148@gmail.com, erminhasan@gmail.com, mhidyat5@gmail.com

Abstrak. *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran dengan siswa belajar secara berkelompok. *Team Games Tournament* (TGT) sangat mudah diterapkan dikalangan siswa dimana model ini menekankan pada keaktifan dan kerjasama seluruh siswa. Model ini mampu melibatkan aktivitas seluruh siswa dengan mengandung unsur permainan, Penelitian ini merupakan Quasi Ekperimen dengan subjek penelitian sebanyak 40 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Berdasarkan hasil uji pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di peroleh nilai signifikansi motivasi awal $0,589 \geq 0,005$ dan motivasi akhir $0,004 \leq 0,005$ sedangkan model pembelajaran ceramah motivasi awal $0,429 \geq 0,005$ dan motivasi akhir $0,600 \leq 0,005$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi siswa kelas X SMA Negeri 11 Sulabesi Tengah.

Kata Kunci : TGT, Motivasi Belajar.

Pendahuluan

Team Games Tournament (TGT) merupakan model pembelajaran dengan siswa belajar secara berkelompok. TGT sangat mudah diterapkan dikalangan siswa dimana model ini menekankan pada keaktifan dan kerjasama seluruh siswa. Model ini mampu melibatkan aktivitas seluruh siswa dengan mengandung unsur permainan, model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memiliki 5 komponen utama pembelajaran: 1. Penyajian Kelas (*Class Presentation*) Guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan game karena skor game akan menentukan skor kelompok. 2. Kelompok (*Teams*) Kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi Bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game. 3. Permainan (*Games*) Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengannomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan. 4. Turnamen (*Turnament*) Turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja 1, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya. 5. Penghargaan Kelompok (*Teams Recognize*) Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kreteria. Model pembelajaran TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa memandang perbedaan status, menciptakan kondisi kelas yang menyenangkan karena mengandung unsur permainan yang menyenangkan sehingga para siswa termotivasi untuk belajar. Beberapa fakta penelitian yang membuktikan bahwa motivasi belajar siswa sudah dapat terealisasi dengan baik (Maryam muhammad 2016: Hestu Riski Mahanani 2022: Sunarti rahman 2021).

Motivasi belajar merupakan suatu sikap yang memiliki peran sebagai pendorong yang dapat berasal dari diri sendiri maupun dari orang lain sehingga timbulnya kemauan dan semangat untuk melakukan sesuatu dengan harapan dapat mencapai tujuannya. Motivasi dapat berfungsi sebagai penggerak atau pendorong dan pengarah bagi siwa dalam belajar. Indikator motivasi belajar meliputi (1) adanya hasrat dan keinginan belajar (2) adanya dorongan dan kebutuhan belajar (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan (4) adanya penghargaan dalam belajar (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar (6) adanya motivasi belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan

baik.(Uno 2014)(nasrah *et al*). Motivasi belajar harus selalu ada seiring dengan pembelajaran dalam hal ini guru sebagai pendidik harus dapat menciptakan suasana belajar yang menarik agar mampu mewujudkan gairah siswa untuk belajar dan dapat mencapai tujuan dari pembelajaran.akan tetapi, motivasi belajar siswa belum dapat terealisasi dengan baik. beberapa fakta penelitian yang membuktikan bahwa motivasi belajar siswa belum dapat terealisasi dengan baik. (dwy tri santosa, *et al* 2016 : Ahmad aunur rohman, *et al* 2018: Sintia anggraini, *et al* 2022). Lebih lanjut hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan salah satu guru di SMA Negeri 11 Sulabesi Tengah pada mata pelajaran biologi terdapat beberapa masalah yang di temui yaitu:,(1) tidak termanfaatnya sarana dan prasana yang ada oleh guru. (2) guru kurang kreatif. (3) pembelajaran masih menggunakan metode ceramah. (4) siswa tidak termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu model pembelajaran team games tournament (TGT) merupakan solusi atas permasalahan yang terjadi di dalam kelas.

Metode Penelitian

Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi-eksperimental* atau eksperimen semu. Penelitian ini dilakukan dengan membagi siswa menjadi dua kelompok rombongan belajar yang tidak sama yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain penelitian yang tidak digunakan adalah *pretest dan posstest*. Penelitian ini bertempat di SMA Negeri 11 Sulabesi Tengah Kepulauan Sula yang akan dilaksanakan pada bulan Juli Sampai Agustus 2024 2024. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas X SMA Negeri 11 Sulabesi Tengah dengan jumlah banyak siswa yang terdiri dari 2 kelas yaitu X¹ 12 orang dan X² 12 orang. Jumlah sampel ditentukan secara acak melalui undian. Penelitian ini menggunakan 2 variable, yaitu variable bebas dan variable terikat. Variable X sebagai variable bebas adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sedangkan variable Y sebagai variable terikat merupakan motivasi belajar siswa. Angket bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam melakukan proses belajar mengajar dan memahami materi yang di ajarkan. Angket ini berisi tentang pernyataan-pernyataan tentang motivasi belajar siswa di berikaan sebelum dan sesudah pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran ceramah.

Tehnik analisis data

1. Analisis hasil motivasi belajar siswa

Analisis hasil pengisian angket dilakukan dengan cara memberikan skor pada masing-masing butir pernyataan pada lembar angket untuk mengukur motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pada masing-masing perlakuan dalam bentuk penilaian nontes. Penafsiran hasil hasil pengukuran instrumen nontes mengikuti aturan penilaian skor beserta klasifikasi

hasil penelitian menggunakan skala 4 yaitu sangat baik (SB), Baik (B), Cukup dan Kurang (K) (Sugiyono, 2013).

Adapun aturan pemberian skor dan klasifikasi hasil penelitian sebagai berikut:

1. Skor pernyataan yang negative kebalikan dari pernyataan atau aspek penilai (gradasi skor dalam rubrik)
2. Jumlah skor tertinggi ideal= jumlah pernyataan atau aspek penilaian (gradasi skor dalam rubrik).
3. Skor akhir= (jumlah skor yang diperoleh, skor tertinggi ideal) x jumlah kelas interval
4. Jumlah kelas interval= skala hasil penilaian artinya kalau penilaian menggunakan skala 4 hasil penilaian diklasifikasikan menjadi 4 kelas interval.
5. Penentuan jarak interval (Ji) diperoleh dengan rumus (Sugiono, 2013)

$$Ji = (t-r)/JK$$

Keterangan:

t : Skor tertinggi dalam idela dalam skala

r : Skor terendah ideal dalam skala

JK : Jumlah kelas interval

Berdasarkan ketentuan tersebut dapat dibuat klasifikasi hasil penilaian dengan skala 4 sebagai berikut:

1. Skor tertinggi ideal = 4
2. Skor terendah ideal = 1
3. Jarak interval = $(4-1)/4 = 0,75$

NO	Skor Akhir	kalsifikasi
1	>3,25-4,00	Sangat Baik (SB)
2	>2,50-3,25	Baik (B)
3	>1,75-2,50	Cukup (C)
4	1,00-1,75	Kurang (K)

2. Pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan Model pembelajaran ceramah

Analisis data adalah cara yang digunakan untuk mencari dan menata secara sistematis catatan nontes, catatan dokumentasi untuk meningkatkan pemahaman tentang kasus yang diteliti dan menyajikan sebagai temuan ke orang lain. Selanjutnya agar pemahaman lebih baik lagi maka harus dilakukan analisis sampai pada tahap mencari

makna. Teknik analisis data pada penelitian ini dengan menggunakan uji normalitas, homogenitas dan selanjutnya pengujian hipotesis dengan menggunakan ANAVA. Adapun penjelasan mengenai uji yang dilakukan dapat dilihat di bawah ini:

1. Uji Normalitas

Tujuan adalah untuk mengetahui apakah data yang ada berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov. Keputusan uji dan kesimpulan yang diambil dengan taraf signifikansi 0,005 dengan kriteria data berdistribusi normal adalah (1) jika nilai probabilitas lebih besar dari 0,005 maka H_0 diterima, (2) jika kurang dari 0,005 H_0 ditolak. Pengujian dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 28,00 for windows.

2. Uji homogenitas

Tujuan adalah untuk mengetahui apakah data pada variabel dependent mempunyai matriks varians/kovariansnya sama atau tidak sama dengan menggunakan uji homogenitas *Levins* dengan program SPSS versi 28,00 for windows. Uji homogenitas dan penarikan kesimpulan terhadap uji hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 0,005. Pedoman pengambilan keputusan uji homogenitas sebagai berikut (1) nilai signifikansi atau nilai probabilitas $\leq 0,005$ maka data berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians tidak sama, dan 2) nilai sig atau signifikansi atau nilai probabilitas $\geq 0,005$ maka data berasal dari populasi-populasi yang mempunyai variansi sama.

3. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa maka menggunakan *Analisis of varians* (ANAVA) dengan menggunakan SPSS 28.00 for windows berdasarkan nilai hasil akhir dari kedua kelompok perlakuan dengan hipotesis jika nilai sig $\leq 0,005$ maka terdapat pengaruh perlakuan yang diberikan dan jika nilai sig $\geq 0,005$ maka tidak terdapat pengaruh perlakuan yang diberikan.

Hasil penelitian

Skor *Tournament*

Kelompok	Poin Turnamen	Penghargaan
1	45	<i>Good Team</i>
2	44	<i>Good Team</i>
3	36	<i>Good Team</i>
4	53	<i>Great Team</i>
5	57	<i>Great Team</i>

Berdasarkan di atas setelah dilakukan *games* dengan menggunakan kartu bergambar maka diperoleh hasil *tournament* skor tertinggi yaitu kelompok dengan poin 57 (*Good Team*). Hasil Pengukuran Motivasi Belajar Siswa

Perlakuan	Motivasi	Mean	Kategori
TGT	Awal	2,33	Cukup
	Akhir	3,25	Sangat Baik
Ceramah	Awal	2,34	Cukup
	Akhir	2,56	Baik

Berdasarkan tabel di atas motivasi belajar siswa dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) motivasi awal siswa diperoleh nilai 2,33 (cukup) di motivasi akhir diperoleh nilai 3,25 (sangat baik) sedangkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran ceramah motivasi awal siswa diperoleh nilai 2,34 (cukup) di motivasi akhir diperoleh nilai 2,56 (Baik).

Uji normalitas motivasi belajar siswa untuk perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan model ceramah dapat di lihat berikut ini.

Perlakuan	Sign Motivasi Awal	Sign Motivasi Akhir	Keterangan
Model TGT	0,926	0,504	Normal
Model Ceramah	0,959	0,544	Normal

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada motivasi belajar siswa dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada motivasi awal yaitu $0,926 \geq 0,05$ dan motivasi akhir yaitu $0,079 \geq 0,05$ sedangkan motivasi belajar siswa dengan model pembelajaran ceramah yaitu motivasi awal $0,959 \geq 0,05$ dan motivasi akhir yaitu $0,544 \geq 0,05$ sehingga pada masing-masing perlakuan data berdistribusi secara normal.

Uji homogenitas motivasi belajar siswa pada masing-masing perlakuan yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan model ceramah dapat dilihat berikut ini.

Perlakuan	Sign Motivasi Awal	Sign Motivasi Akhir	Keterangan
Model TGT	0,089	0,977	Homogen
Model Ceramah	0,113	0,977	Homogen

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada motivasi belajar siswa dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada motivasi awal yaitu $0,089 \geq 0,05$ dan motivasi akhir yaitu $0,977 \geq 0,05$ sedangkan motivasi belajar siswa dengan model pembelajaran ceramah yaitu motivasi awal $0,113 \geq 0,05$ dan motivasi akhir yaitu $0,977 \geq 0,05$ sehingga pada masing-masing perlakuan data seragam atau homogen.

Uji anava untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Numbered Teams Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran ceramah yang diterapkan terhadap motivasi belajar siswa yang dapat hasil dapat di nilai berikut ini

Perlakuan	Sumber	Sum of square	df	Mean Square	F	Sig
TGT (motivasi awal)	Between Groups	159,200	7	22,743	0,820	0,589
	Whithin Groups	332,800	12	27,733		
	Total	492,000	19			
TGT (motivasi akhir)	Between Groups	101,800	7	14,543	0,339	0,004
	Whithin Groups	236,000	12	19,667		
	Total					

	Total	337,800	19			
Ceramah (motivasi awal)	Between	217,333	7	31,048	1,085	0,429
	Groups					
	Whithin	343,467	12	28,622		
	Groups					
	Total	560,800	19			
Ceramah (motivasi akhir)	Between	110,550	7	15,793	0,803	0,600
	Groups					
	Whithin	236,000	12	19,667		
	Groups					
	Total	346,550	19			

Berdasarkan hasil uji pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di peroleh nilai signifikansi motivasi awal $0,589 \geq 0,05$ dan motivasi akhir $0,004 \leq 0,05$ sedangkan model pembelajaran ceramah motivasi awal $0,429 \geq 0,05$ dan motivasi akhir $0,600 \leq 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi siswa kelas X SMA Negeri 11 Sulabesi Tengah.

Pembahasan

Gaya belajar model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dimana kesenangan siswa dalam belajar melalui permainan dan kompetisi di kelas dapat membangun suasana belajar dan menjaga agar siswa tidak mudah bosan. Pengetahuan dan pemahaman siswa akan semakin berkembang seiring dengan fase-fase model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).yang mencakup tahap penghargaan kelompok yang selaras dengan kebutuhan dan tuntutan pengakuan pemberian *reward* kepada siswa dapat meningkatkan kepercayaan diri dan semangat siswa dalam belajar sehingga dengan penghargaan ini memberikan manfaat untuk mendorong memotivasi siswa dalam berusaha dan berhasil memusatkan perhatiannya terhadap materi yang dipelajari di dalam kelas.

Motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen setelah belajar dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berada dalam kategori sangat baik hal ini karena guru memfasilitasi pembelajaran siswa dengan nyaman yang mengedepankan persaingan yang baik, kerjasama tim, kejujuran dan rasa tanggung jawab untuk meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sangat cocok diterapkan bagi siswa kelas X SMA Negeri 11 Sulabesi Tengah karena siswa menyukai pembelajaran kelompok, permainan serta tantangan ini dapat dilihat dari partisipasi siswa dalam pembelajaran karena melalui model pembelajaran ini dapat membantu siswa untuk pemecahan masalah sampai pada pengambilan keputusan sehingga struktur pengetahuannya dapat berkembang dengan baik,

Simpulan

Berdasarkan hasil uji pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di peroleh nilai signifikansi motivasi awal $0,589 \geq 0,005$ dan motivasi akhir $0,004 \leq 0,005$ sedangkan model pembelajaran ceramah motivasi awal $0,429 \geq 0,005$ dan motivasi akhir $0,600 \leq 0,005$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi siswa kelas X SMA Negeri 11 Sulabesi Tengah

Daftar Pustaka

- Sunarti rahman, 2021. *Pentingnya motivasi belajar bagi hasil belajar siswa*. Diakses pada tahun 2022 melalui: <https://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/PNSPD/article/viewFile/1076/773>.
- A yuliana dewi, 2019, *pengaruh kepemimpinan guru dan kemampuan berkomunikasi guru di kelas terhadap motivasi belajar motivasi belajar mata pelajaran ekonomi pada siswa kelas XI IIS MAN-SEKOTA TASIKMALAYA*. Diakses pada tanggal 28 agustus 2019 melalui: <http://repositori.unsil.ac.id/618/>
- Beatus Mendelson Laka, Jemmi Burdam, Elizabet Kafiar, 2020, *role of parents in improving geography learning motivation in immanuel agung samofa high school*. Vol 1 no 2 Diakses pada juli 2020 melalui: <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/download/5.1/45>.
- Rafika rahmawati, 2018, *Teams Games Tournament (TGT) sebagai strategi mengaktifkan kelas dengan mahasiswa yang mengalami hambatan komunikasi*, diakses melalui: <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpk/article/download/25169/12169>.
- Zulfa Setiawan, Hari Anna Lastya, Sadrina, 2021, *Penerapan TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli*. Vol 5 no 2 di akses pada tanggal 30 november 2021 melalui: <https://journal.uny.ac.id/index.php/jee>

- Sussana, 2017, *penerapan teams games tournament (tgt) melalui media kartu domino pada materi minyak bumi siswa kelas xi man 4 aceh besar*, Vol 5 no 2 di akses melalui: <https://ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/article/download/2832/2067>.
- Anggiat sihombing, 2018, *upaya peningkatkan motivasi belajar siswa pada kompetensi dasar menggambar kontruksi penutup atap banugunan gedung melalui metode tanya jawab di kelas XI SMK NEGERI 5 MEDAN Tahun ajaran 2016/2017* diakses melalui: <https://media.neliti.com/media/publications/290764-upaya-peningkatan-motivasi-belajar-siswa-36755907.pdf>
- Sintia angraini, sukartono, 2022, *upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar*. Vol 6 no 3 jurnal basicedu diakses melalui: <https://media.neliti.com/media/publications/451000-none-6386c103.pdf>
- Maryam muahmmad, 2016, *pengaruh motivasi dalam belajar*. Vol 4 no 2 lantanida journal, diakses melalui: <https://media.neliti.com/media/publications/287678-pengaruh-motivasi-dalam-pembelajaran-dc0dd462.pdf>
- Sitti nurhalizah, 2020, *pengaruh motivasi belajar dan disiplin belajar terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi keuanagan kelas XI kompetensi keahlian akuntansi di smk negeri 1 makassar*, di akses melalui: <https://eprints.unm.ac.id/18108/>
- Putri wulandari, 2019, *upaya meningkatkan motivasi bealajar siswa pada pembelajaran tematik berbasis online siswa kelas IV di sdn larangan 11*, di akses melalui <https://repository.uinjkt.ac.id>