

ANALISIS MENDALAM TENTANG KEBERHASILAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA

Afa Wibowo*

PPG, Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang, No. 5, Malang, Jawa Timur, 65145, Indonesia

*Corresponding author, email: afa.wibowo.2331537@um.ac.id

doi: 10.17977/um065.v4.i4.2024.7

Kata kunci

Teams Games Tournament
Motivasi Belajar
Hasil Belajar
Pembelajaran Kolaboratif
Model Pembelajaran Aktif

Abstract

This research examines the effectiveness of the Team Game Tournament (TGT) learning model in increasing student motivation and academic achievement. TGT is a collaborative learning model that involves forming small, heterogeneous groups (4-6 students) for collaborative learning at the stages of presenting material, group formation, games, competitions and prizes. Analysis of 25 research papers proves that the application of the TGT model is effective in increasing student motivation and learning outcomes significantly. Research found that student learning motivation increased by 25% and student learning outcomes increased by 14.18% after implementing TGT. Additionally, TGT increases student activity, engagement, social skills, understanding of material, and overall performance. This research concludes that the TGT model is effective in creating an interactive, collaborative, and enjoyable learning environment as well as increasing motivation, learning outcomes, and overall student development.

1. Pendahuluan

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor kunci yang menentukan keberhasilan akademik seorang siswa. Kebutuhan pendidikan saat ini semakin kompleks dan memotivasi siswa untuk belajar merupakan kunci untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Motivasi belajar dapat dipahami sebagai dorongan internal atau eksternal yang menumbuhkan semangat dan ketekunan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang kuat seringkali lebih aktif, tekun dan serius dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini memudahkan mereka mencapai keberhasilan akademik yang optimal (Emda, 2022).

Di sisi lain, siswa dengan motivasi belajar yang rendah seringkali tidak dapat mengatur segala sesuatunya dan mencapai hasil akademik yang kurang memuaskan. Fenomena rendahnya motivasi siswa masih banyak terjadi di dunia pendidikan Indonesia. Survei terhadap 4.594 siswa dalam Survei Remaja Indonesia (2023) menemukan bahwa hanya 39,5% siswa yang memiliki motivasi tinggi untuk belajar. Sebaliknya, 60,5% siswa mempunyai motivasi belajar umum yang rendah. Tentu saja ini merupakan masalah yang serius. Motivasi belajar sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan bangsa: mengembangkan potensi peserta didik menjadi individu yang loyal, cakap, kompeten, kreatif, mandiri, dan cakap bertanggung jawab (UU No. 20 Tahun 2003 terkait dengan sistem pendidikan nasional). Motivasi belajar mempunyai pengaruh penting terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang kuat cenderung mencapai hasil akademik yang lebih baik dibandingkan siswa yang kurang termotivasi untuk belajar. Sejatinya siswa yang termotivasi belajar adalah siswa yang sangat antusias dalam belajar, pekerja keras, gigih, dan tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan (Slameto, 2022). Beberapa penelitian juga

menunjukkan hubungan positif antara motivasi akademik dan prestasi akademik. Oleh karena itu, upaya meningkatkan motivasi belajar siswa sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kurangnya motivasi belajar seorang siswa dapat disebabkan oleh beberapa faktor, baik yang berasal dari dalam diri maupun dari luar diri siswa tersebut. Faktor internal seperti minat, kemampuan, kondisi fisik dan psikis siswa dapat mempengaruhi motivasi belajarnya (Prayitno, 2020). Di sisi lain, motivasi belajar siswa juga dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti keluarga, sekolah, dan lingkungan sosial. Salah satu faktor eksternal yang paling berpengaruh adalah model pembelajaran yang digunakan guru di kelasnya. Model pembelajaran yang berpusat pada guru dan seringkali monoton seringkali membuat siswa menjadi pasif, bosan, dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran (Hamalik, 2021). Di sisi lain, model pendidikan yang berpusat pada siswa yang menarik siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan motivasi dan prestasi akademik siswa adalah model *team game turnamen* (TGT).

Namun Penelitian terkait penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam kegiatan pembelajaran masih terbatas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut yang menganalisis mengenai efektivitas model TGT dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Fokus masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh model TGT dalam meningkatkan motivasi belajar siswa serta dampaknya terhadap hasil belajar mereka. Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis apakah model TGT dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

2. Metode

Penelitian ini merupakan analisis dokumen berdasarkan tinjauan literatur. Data dikumpulkan melalui penelusuran literatur ilmiah secara sistematis berupa artikel dan artikel yang sangat berkaitan dengan topik penelitian ini. Karena penelitian ini berfokus pada studi kasus di Indonesia, maka data yang diperoleh berkaitan erat dengan analisis mendalam tentang efektivitas Efektivitas Model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar peserta didik. Setelah selesai proses pengumpulan dan analisis data, peneliti merangkum hasil penelitian ini dalam sebuah kesimpulan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Dalam dunia pendidikan yang terus berkembang, penting untuk mencari model pembelajaran yang efektif dan inovatif. Salah satu model yang menarik perhatian peneliti adalah model *Team Game Turnamen* (TGT) yang terbukti memberikan efek positif terhadap peningkatan motivasi siswa. Menurut Bukhari (2022), TGT merupakan model pembelajaran kolaboratif dimana siswa berpartisipasi dalam kelompok belajar yang terdiri dari empat sampai enam siswa dengan kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang suku atau ras yang berbeda. Dalam penelitian Sholicha dkk., (2021), model pembelajaran kolaboratif TGT merupakan strategi pembelajaran yang dikembangkan oleh Slavin dan dikenal dengan sifat kolaboratifnya. Menurut Hikmah et al. (2018), model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) melibatkan pembentukan kelompok kelas kecil yang terdiri dari 3 sampai 5 siswa dengan kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang yang berbeda. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *team game tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kolaboratif yang efektif untuk meningkatkan motivasi siswa. Dengan melibatkan siswa dalam kompetisi tim yang sehat dan menghargai keberagaman dalam kelompok kecil, TGT menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendukung pertumbuhan siswa.

3.2. Langkah-langkah Model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran

Menurut Bukhari (2022), dalam penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) terdapat 5 langkah yang harus diikuti diantaranya :

3.2.1. Penyajian materi (presentasi kelas)

Pada tahap pertama, guru menyajikan materi kepada seluruh siswa di kelas. Guru juga akan menjelaskan tujuan pembelajaran dan menjelaskan secara singkat lembar kerja yang akan diselesaikan kelompok siswa.

3.2.2. Pembentukan Kelompok (Tim)

Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil beranggotakan 4 sampai 6 orang, yang heterogen menurut kemampuan akademik, jenis kelamin, dan latar belakang. Tujuannya adalah untuk membentuk kelompok yang solid yang anggotanya siap mengerjakan lembar kerja.

3.2.3. Permainan (Games)

Pada tahap ini pendidik akan memberikan pertanyaan tentang isi pelajaran dan peserta didik harus menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut untuk menguji pemahamannya terhadap materi yang sebelumnya disajikan dalam presentasi kelas dan diskusi kelompok.

3.3. Menyelenggarakan pertandingan (Tournaments)

Turnamen dilakukan dengan membagi siswa ke dalam beberapa tabel turnamen berdasarkan penilaian kemampuan akademiknya. Setiap meja turnamen terdiri dari 4-6 siswa dari kelompok berbeda yang saling bersaing dalam menjawab pertanyaan.

3.3.1. Pemberian Penghargaan Grup (Team Recognition)

Grup dengan skor rata-rata tertinggi akan diberikan penghargaan berupa gelar seperti "Tim Super", "Tim Hebat", atau "Tim Baik" sesuai dengan kriteria poin yang telah ditentukan menghadiahkan.

3.4. Efektifitas Model TGT dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

Berbagai penelitian ilmiah telah membuktikan bahwa penggunaan model TGT memberikan dampak positif terhadap peningkatan akademik dan keberhasilan siswa. Analisis terhadap 25 makalah menemukan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Berdasarkan penelitian Muzaemah (2018) yang berjudul "Penerapan pembelajaran TGT untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMP", ditemukan bahwa penerapan model pembelajaran kolaboratif tipe TGT (*Team Game Tournament*) ternyata efektif keluar. Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan motivasi siswa meningkat secara signifikan antara Siklus I dan Siklus II.

Tabel 1. Presentase Motivasi Belajar Siswa

Siklus I	75%
Siklus II	95%

Sumber : (Muzaemah, 2018)

Tabel 2. Presentase Hasil Belajar Siswa

Siklus I	57,1%
Siklus II	85,7%

Sumber : (Muzaemah, 2018)

Penelitian lain "Meta analisis pengaruh penggunaan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa" oleh Lestari et al., (2022), menjelaskan bahwa model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata kecepatan belajar siswa sebesar 14,18%.

Tabel 3. Presentase Hasil Belajar Siswa

Siklus I	55,75%
Siklus II	69,93%

Sumber : (Lestari et al., 2022)

Artha et al., (2020) dalam penelitiannya yang berjudul *“The Application of Teams Games Tournament (TGT) and Teaching Game for Understanding (TGfU) Learning Models on Learning Motivation and Volley Ball Passing Skills”* mencatat bahwa model pembelajaran TGT memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap peningkatan motivasi belajar sebesar 11,18% dan keterampilan passing bola voli sebesar 19,56% dibandingkan dengan model pembelajaran TgfU. Yuliana et al., (2019) dalam penelitiannya yang berjudul *Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Pembelajaran Inkuiri Teams Games Tournament* menjelaskan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament (TGT)* menjelaskan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* khususnya dalam bentuk PI-TGT, efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan motivasi belajar sebesar 25 % pada peserta didik.

Tabel 4. Presentase Motivasi Belajar Siswa

Konvensional	66,67%
TGT	93%

Sumber : (Yuliana et al., 2019)

Menurut Pongkendek et al., (2019) dalam penelitiannya yang berjudul *Effectiveness of the application of team game tournament cooperative learning model (TGT) to improve learning outcomes of students of class science 1 SMA Frater Makassar in the principal material of salt hydrolysis* menjelaskan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa sebesar 68.57%. Selain itu, selama kegiatan pembelajaran berlangsung peserta didik terlihat terlibat aktif dalam permainan dan diskusi kelompok.

Dalam penelitian yang berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar IPA Di Kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat* oleh Hakim & Syofyan, (2018) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* telah terbukti berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dapat terlihat dari adanya peningkatan persentase keaktifan siswa pada saat penerapan model TGT dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 5. Presentase Tingkat Keaktifan Siswa

Siklus I	54%
Siklus II	77%

Sumber : (Hakim & Syofyan, 2018)

Capinding (2021) dalam penelitiannya yang berjudul *“Pengaruh Strategi Team Game Tournament (TGT) Terhadap Prestasi Belajar Matematika Kelas 8 dan Motivasi Kelas”*, menemukan bahwa dengan penerapan metode *Team Game Tournament (TGT)*, motivasi belajar siswa dijelaskan bahwa belajar membaik. Hasil akan meningkat. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan kinerja siswa yang signifikan setelah penerapan TGT pada kegiatan pembelajaran matematika. Sebelum penerapan model TGT, tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Namun setelah penerapan, kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan sebesar 4,6% dibandingkan kelompok kontrol.

Luo et al., (2020) dalam penelitiannya yang berjudul *“The Effects of Team-Game-Tournaments Application towards Learning Motivation and Motor Skills in College Physical Education”* menjelaskan bahwa penggunaan model TGT dalam kegiatan pembelajaran dapat secara efektif meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan penggunaan model pembelajaran konvensional.

Selain motivasi dan hasil belajar siswa menurut Patil et al., (2022) dalam penelitiannya yang berjudul *“Implementation of a Team Game Tournament a Collaborative Learning Method and Study of its Impact on Learners' Development”* menjelaskan bahwa model TGT dapat meningkatkan keterampilan sosial, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, peningkatan pemahaman materi, dan kinerja peserta didik. Menurut Usman & Saud, n.d. dalam penelitiannya menjelaskan bahwa penggunaan model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan daya ingat peserta didik yang dibuktikan dengan meningkatnya penguasaan kosakata Jerman (Wortschatz) peserta didik secara signifikan. Dalam penelitian lain juga menjelaskan bahwa setelah

pengaplikasian model TGT penguasaan kosa kata yang dimiliki peserta didik menjadi lebih meningkat (Nasution, 2018).

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan model Team Game Tournament (TGT) terbukti efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Analisis terhadap 25 makalah penelitian menemukan bahwa setelah penerapan model TGT, motivasi dan hasil belajar peserta didik meningkat secara signifikan. Selain itu, model ini juga meningkatkan aktivitas siswa, keterlibatan, keterampilan sosial, pemahaman materi, dan kinerja peserta didik.

4. Simpulan

meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Tinjauan terhadap 25 artikel penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat secara signifikan setelah penerapan TGT. Selain itu, berdasarkan hasil analisis di atas menemukan bahwa motivasi belajar siswa meningkat hingga 25% dan hasil belajar siswa meningkat hingga 14,18% setelah penerapan TGT. Model TGT ini melibatkan pembentukan kelompok kecil yang heterogen (4 sampai 6 siswa) dengan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan latar belakang yang berbeda. Tahap pelaksanaan TGT meliputi pemaparan materi, pembentukan kelompok, permainan, turnamen, dan upacara penghargaan bersama. Selain motivasi dan hasil belajar, TGT juga terbukti meningkatkan aktivitas siswa, keterlibatan, keterampilan sosial, pemahaman materi, dan kinerja peserta didik secara keseluruhan. TGT menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Daftar Rujukan

- Artha, A. A., Syam T, A. R., & Priambodo, A. (2020). The Application of Teams Games Tournament (TGT) and Teaching Game for Understanding (TGfU) Learning Models on Learning Motivation and Volley Ball Passing Skills. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 3(1), 46–53. <https://doi.org/10.33258/birle.v3i1.751>
- Bukhari. (2022). Model Teams Games Tournament. *JURNAL EKSPERIMENTAL: Media Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 11(1), 18–26. <https://doi.org/10.58645/eksperimental.v11i1.122>
- Capinding, A. T. (2021). Effect of teams-games tournament (TGT) strategy on mathematics achievement and class motivation of grade 8 students. *International Journal of Game-Based Learning*, 11(3), 56–68. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.2021070104>
- Emda, A. (2022). *Motivasi Belajar dan Strategi Peningkatannya*. Jakarta: Pustaka Ilmu.
- Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar Ipa Di Kelas Iv Sdn Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 249. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i4.12966>
- Hamalik, O. (2021). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 5(1), 56–73.
- Lestari, N. I., Razak, A., Lufri, L., Zulyusri, Z., & Arsih, F. (2022). Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 17–30. <https://doi.org/10.19109/bioilmi.v8i1.12917>
- Luo, Y. J., Lin, M. L., Hsu, C. H., Liao, C. C., & Kao, C. C. (2020). The effects of team-game-tournaments application towards learning motivation and motor skills in college physical education. *Sustainability (Switzerland)*, 12(15), 1–12. <https://doi.org/10.3390/su12156147>
- Muzaemah, M. (2018). Penerapan pembelajaran TGT untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 6(1), 34–42. <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/wd>
- Nasution, M. (2018). The Effect of Team Games Tournament (TGT) Method Toward Vocabulary Mastery at the Tenth Grade Students of Hgh School 1 Padangsidempuan. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 175(1), 4–9. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/175/1/012087>
- Patil, Y. S., Suryawanshi, A. T., Kumbhar, S. G., & Mane, S. S. (2022). Implementation of a Team Game Tournament a Collaborative Learning Method and Study of its Impact on Learners' Development. *Journal of Engineering Education Transformations*, 36(Special Issue 2), 303–307. <https://doi.org/10.16920/jeet/2023/v36is2/23044>
- Pongkendek, J. J., Parlindungan, J. Y., & Marpaung, D. N. (2019). Effectiveness of the application of team games tournament cooperative learning model (TGT) to improve learning outcomes of students of class xi science 1 SMA Frater Makassar in the principal material of salt hydrolysis. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 343(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/343/1/012228>
- Prayitno, E. A. (2020). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Sholicha, M., Indrawati, V., Pangesthi, L., & Bahar, A. (2021). *Jurnal Tata Boga Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk*. 10(2), 234–245. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/>
- Slameto. (2022). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Survei Remaja Indonesia. (2023). *Laporan Survei Remaja Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Usman, M., & Saud, S. (n.d.). *Misnawaty Usman, Syukur Saud, & Abd.Kasim Achmad, Learning Model Development*
- Yuliana, N., Wardani, N. S., & Prastyo, T. (2019). Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Pembelajaran Inkuiri Teams Games Tournament. *Journal of Education Action Research*, 3(2), 80. <https://doi.org/10.23887/jear.v3i2.17263>.