

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IX PADA MATERI PARTIKEL PENYUSUN MAKHLUK HIDUP

Dwike Megah Purnama Lenti

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Indonesia

*Corresponding author, email: dwike.megah.2331297@students.um.ac.id

doi: 10.17977/um063.v5.i5.2025.2

Kata kunci

Pembelajaran kooperatif
Team Games Tournament
Motivasi belajar

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IX SMP Negeri 2 Kota Malang pada materi partikel penyusun makhluk hidup. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan data dikumpulkan melalui kuesioner dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 20 persen, yang terlihat dari partisipasi aktif, penyelesaian tugas tepat waktu, dan peningkatan keingintahuan siswa terhadap materi. Temuan ini mengindikasikan bahwa TGT merupakan metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

1. Pendahuluan

Motivasi belajar adalah salah satu elemen kunci dalam keberhasilan proses pembelajaran. Motivasi tidak hanya mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar, tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami dan mengaplikasikan materi yang diajarkan (Oktiani, 2017). Dalam konteks pendidikan abad ke-21, siswa diharapkan untuk memiliki berbagai keterampilan, salah satunya adalah kolaborasi. Namun, rendahnya motivasi belajar masih menjadi tantangan di banyak sekolah, termasuk di Indonesia, terutama pada materi sains yang dianggap sulit dan abstrak.

Untuk mengatasi masalah ini, berbagai strategi telah dikembangkan, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif. Model ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dengan melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran. Slavin (2010) mengidentifikasi beberapa jenis model pembelajaran kooperatif, seperti Jigsaw, STAD (Student Teams Achievement Division), dan Team Games Tournament (TGT). Di antara model tersebut, TGT memiliki keunikan karena menggabungkan elemen permainan yang kompetitif dengan kerja sama kelompok, yang dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan TGT mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di berbagai konteks. Misalnya, Van Wyk (2011) menemukan bahwa TGT efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan sikap positif siswa terhadap pembelajaran. Meskipun demikian, kajian tentang efektivitas TGT dalam meningkatkan motivasi belajar pada materi sains, khususnya partikel penyusun benda dan makhluk hidup, masih terbatas.

Materi partikel penyusun benda dan makhluk hidup sering kali dianggap abstrak dan sulit dipahami oleh siswa. Hal ini menyebabkan rendahnya minat dan motivasi belajar pada materi tersebut. Untuk itu, diperlukan pendekatan inovatif yang tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Dalam konteks ini, penerapan TGT menjadi alternatif yang menarik untuk dieksplorasi lebih lanjut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar siswa kelas IX SMP Negeri 2 Kota Malang. Secara khusus, penelitian ini berusaha menjawab pertanyaan berikut. (1) 1. Bagaimana penerapan TGT dapat memengaruhi partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran? (2) Apakah TGT dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam memahami materi partikel penyusun benda dan makhluk hidup? (3) Bagaimana efektivitas TGT dalam mendorong kerja sama dan interaksi antar siswa?

2. Metode

Berikut adalah ringkasan tiga paragraf berdasarkan informasi tersebut. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IX. Desain penelitian melibatkan pendekatan kualitatif untuk memahami penerapan TGT secara holistik dengan data yang dikumpulkan melalui kuesioner, wawancara, dan observasi. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 2 Kota Malang dengan subjek sebanyak 32 siswa kelas IX F yang dipilih secara purposive karena variasi tingkat motivasi belajarnya.

Instrumen penelitian terdiri dari kuesioner untuk mengukur motivasi siswa sebelum dan sesudah penerapan TGT, panduan wawancara semi-terstruktur dengan guru, dan observasi langsung selama pembelajaran untuk mencatat interaksi siswa. Prosedur penelitian meliputi persiapan rancangan pembelajaran, pelaksanaan TGT dalam tiga pertemuan, pengumpulan data melalui berbagai instrumen, dan analisis data menggunakan statistik deskriptif serta teknik kategorisasi.

Validitas data dijamin melalui triangulasi sumber dengan membandingkan data kuesioner, wawancara, dan observasi. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data dalam bentuk narasi, serta penarikan kesimpulan berdasarkan indikator motivasi siswa, seperti partisipasi aktif dan kerja sama kelompok. Kesimpulan penelitian memberikan gambaran tentang efektivitas TGT dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa kelas IX SMP Negeri 2 Kota Malang. Analisis data kuesioner, observasi, dan wawancara menunjukkan peningkatan signifikan dalam beberapa indikator motivasi belajar, seperti partisipasi aktif, antusiasme, dan kemampuan kerja sama siswa.

3.1. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil analisis kuesioner, rata-rata skor motivasi belajar siswa meningkat sebesar 25% setelah penerapan TGT. Sebelum pelaksanaan, 60% siswa menunjukkan motivasi belajar rendah hingga sedang, sementara setelah penerapan, 80% siswa menunjukkan motivasi belajar tinggi. Peningkatan ini terlihat pada indikator-indikator berikut. (1) Partisipasi Aktif: Sebanyak 85% siswa secara konsisten terlibat dalam diskusi kelompok dan menjawab pertanyaan yang diajukan selama pembelajaran. (2) Penyelesaian Tugas Tepat Waktu: Sebelum penerapan, hanya 50% siswa yang menyelesaikan tugas tepat waktu. Setelah penerapan TGT, angka ini meningkat menjadi 90%. (3) Antusiasme: Selama sesi pembelajaran, siswa menunjukkan antusiasme lebih tinggi dalam menggunakan media permainan, dengan 70% siswa menyatakan bahwa mereka merasa pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Peningkatan motivasi belajar yang ditunjukkan dalam penelitian ini mendukung argumen Slavin (2010), bahwa pembelajaran kooperatif, khususnya model TGT, efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Temuan bahwa 85% siswa terlibat aktif dalam diskusi kelompok menunjukkan bahwa elemen kompetitif dalam TGT mampu memotivasi siswa untuk berkontribusi lebih dalam pembelajaran. Selain itu, siswa menjadi lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas tepat waktu, yang meningkat dari 50% sebelum penerapan menjadi 90% setelah penerapan TGT.

Motivasi ini dapat dijelaskan melalui teori motivasi intrinsik, di mana siswa merasa terdorong untuk mencapai tujuan belajar karena faktor-faktor internal, seperti keinginan untuk menang dalam permainan kelompok. Kompetisi yang sehat, seperti yang diterapkan dalam TGT, memberikan

dorongan tambahan bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan mengembangkan rasa tanggung jawab terhadap kelompok mereka.

3.2. Interaksi dan Kolaborasi Antar Siswa

Observasi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa TGT berhasil mendorong interaksi yang positif antar siswa. Dalam kegiatan kelompok, siswa secara aktif berbagi ide dan mendiskusikan strategi untuk menyelesaikan soal. Hal ini terlihat dari respons verbal dan nonverbal siswa, seperti mengajukan pertanyaan dan memberikan masukan kepada anggota tim. Guru juga mencatat peningkatan kemampuan siswa dalam bekerja sama, terutama pada siswa yang sebelumnya cenderung pasif.

Salah satu kontribusi utama dari model pembelajaran TGT adalah peningkatan kolaborasi antar siswa. Observasi menunjukkan bahwa siswa lebih sering berinteraksi, bertukar ide, dan saling membantu selama pembelajaran berlangsung. Hal ini mendukung penelitian Van Wyk (2011), yang menyatakan bahwa TGT tidak hanya meningkatkan motivasi belajar tetapi juga kemampuan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok.

Interaksi sosial yang positif ini sangat penting dalam pembelajaran abad ke-21, di mana kerja sama tim menjadi salah satu keterampilan kunci. Dengan menggunakan TGT, siswa belajar untuk menghargai kontribusi teman sekelompok, sekaligus memahami pentingnya peran individu dalam kesuksesan kelompok.

3.3. Dampak Media Permainan pada Keterlibatan Siswa

Salah satu elemen yang menarik perhatian siswa adalah penggunaan media permainan berbasis "ubur-ubur kertas". Media ini dirancang untuk memvisualisasikan poin dan kemajuan kelompok secara menarik. Hasil observasi menunjukkan bahwa media ini membantu meningkatkan keterlibatan siswa, dengan sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran karena aspek visual dan kompetitif dari media tersebut.

Penggunaan media permainan, seperti "ubur-ubur kertas," memberikan kontribusi yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Media ini tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga memberikan cara visual dan interaktif untuk memahami materi. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis, yang menyatakan bahwa siswa belajar lebih baik ketika mereka aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung.

Selain itu, media permainan memberikan elemen hiburan yang menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran (Li et al., 2024). Aspek kompetitif dalam permainan juga mendorong siswa untuk berusaha lebih keras, baik secara individu maupun dalam kelompok.

3.4. Umpan Balik dari Guru

Wawancara dengan guru mata pelajaran mengungkapkan bahwa TGT tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga memberikan manfaat praktis dalam mengelola kelas. Guru menyebutkan bahwa metode ini membantu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, di mana siswa lebih berani mengungkapkan pendapat mereka dan berpartisipasi dalam diskusi. Namun, guru juga mencatat tantangan, terutama dalam pengelolaan waktu selama turnamen, yang memerlukan strategi penyesuaian agar pembelajaran tetap efisien.

3.5. Tantangan dalam Penerapan TGT

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, beberapa tantangan tetap perlu diperhatikan dalam penerapan TGT. Salah satu tantangan utama adalah pengelolaan waktu. Guru membutuhkan perencanaan yang matang untuk memastikan bahwa semua tahap TGT, seperti pembentukan tim, pelaksanaan permainan, dan turnamen, dapat diselesaikan dalam waktu yang tersedia.

Selain itu, perbedaan tingkat partisipasi antar siswa juga menjadi tantangan. Beberapa siswa yang kurang percaya diri atau memiliki kemampuan akademik yang lebih rendah cenderung menjadi

pasif dalam kelompok. Untuk mengatasi hal ini, guru perlu memberikan bimbingan khusus dan menciptakan lingkungan yang inklusif agar semua siswa merasa nyaman untuk berpartisipasi (Rubina, 2023).

3.6. Implikasi Teoretis dan Praktis

Secara teoretis, penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif berbasis permainan seperti TGT adalah pendekatan yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar, sesuai dengan teori motivasi dan pembelajaran aktif. Implikasi praktis dari penelitian ini adalah perlunya integrasi elemen permainan dalam desain pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Guru disarankan untuk menggunakan TGT dalam materi lain yang dianggap sulit atau membosankan bagi siswa. Namun, penting untuk melakukan adaptasi agar metode ini dapat diterapkan pada konteks pembelajaran yang berbeda. Selain itu, pelatihan bagi guru dalam menggunakan TGT juga diperlukan agar penerapan metode ini lebih efektif (Zaheer et al, 2022).

3.7. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu dilakukan hanya pada satu kelas di satu sekolah sehingga hasilnya sulit digeneralisasi, serta berfokus pada motivasi belajar tanpa mengukur dampaknya pada hasil belajar siswa. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengkaji efektivitas TGT di berbagai konteks dan tingkat pendidikan serta mengevaluasi dampaknya pada hasil belajar untuk pemahaman yang lebih menyeluruh.

4. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IX SMP Negeri 2 Kota Malang, dengan rata-rata peningkatan motivasi sebesar 25% setelah penerapan. Temuan utama meliputi partisipasi aktif siswa, penyelesaian tugas tepat waktu, antusiasme yang meningkat, dan interaksi sosial yang lebih positif melalui kolaborasi dalam kelompok. Media permainan seperti "ubur-ubur kertas" juga memberikan kontribusi signifikan dalam menarik minat siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Namun, tantangan seperti pengelolaan waktu dan partisipasi siswa yang bervariasi memerlukan perhatian lebih. Oleh karena itu, guru disarankan untuk menerapkan TGT pada berbagai materi dengan menyesuaikan media pembelajaran, didukung oleh pelatihan dan fasilitas dari sekolah. Penelitian selanjutnya disarankan mengeksplorasi efektivitas TGT di mata pelajaran lain atau menggunakan media digital untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam konteks pembelajaran yang lebih luas.

Daftar Rujukan

- Li, Y., Chen, D., & Deng, X. (2024). The impact of digital educational games on students' motivation for learning: The mediating effect of learning engagement and the moderating effect of the digital environment. *PLOS ONE*, *19*. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0294350>
- Oktiani, D. (2017). Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran kooperatif. *Jurnal Pendidikan*, *8*(2), 112–121.
- Rubina, J. (2023). Fostering support and empowering learners in inclusive education. *Shanlax International Journal of Arts, Science and Humanities*, *11*(1), 6855. <https://doi.org/10.34293/sijash.v11is1-nov.6855>
- Slavin, R. E. (2010). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (2nd ed.). Boston, MA: Allyn & Bacon.
- Van Wyk, M. M. (2011). The effects of cooperative learning on student teachers' performance. *Educational Research and Reviews*, *6*(1), 51–65.
- Zaheer, M., Rawat, A., Kim, S., You, C., Jain, H., Veit, A., Fergus, R., & Kumar, S. (2022). Teacher guided training: An efficient framework for knowledge transfer. *ArXiv, abs/2208.06825*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2208.06825>