

Pengimplementasian Model TGT dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di SMAN 2 Malang

Liana Nur Safitri, Suciati, Lestari Andarwati

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
Peserta.19707@ppg.belajar.id

Abstract: *This research aimed to improve student learning motivation using the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model in grades 11-1 of SMAN 2 Malang. The reason for choosing this title was the low level of student learning motivation, characterized by minimal active involvement in the learning process and the predominant use of lecture methods. This study employed the Classroom Action Research (CAR) model by Kemmis and McTaggart, conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection. Data were collected through observation, questionnaires, and interviews, and analyzed qualitatively and quantitatively. The results showed an increase in student learning motivation across all indicators: enjoyment, interest, attention, and involvement. Average learning motivation increased from 62.3% in the pre-cycle to 67.6% in the first cycle, and reached 72.3% in the second cycle. Therefore, it can be concluded that the implementation of the TGT model has proven effective in creating a more interactive and enjoyable learning environment and encouraging active student participation.*

Key Words: *Teams Games Tournament (TGT); learning motivation; Pancasila Education.*

Abstrak: Penelitian yang dilakukan ini memiliki tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) di kelas XI-I SMAN 2 Malang. Alasan yang mendasari pemilihan judul tersebut disebabkan oleh rendahnya motivasi belajar peserta didik ditandai dengan minimnya keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran dan dominasi penggunaan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilakukan dengan dua siklus, dimana masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan wawancara, serta dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik pada setiap indikator yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Rata-rata motivasi belajar meningkat dari 62,3% pada pra-siklus menjadi 67,6% pada siklus I, dan mencapai 72,3% pada siklus II. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwasanya penerapan model TGT terbukti efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif peserta didik.

Kata kunci: *Teams Games Tournament (TGT); motivasi belajar; Pendidikan Pancasila.*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang memiliki peran cukup sentral untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam upaya memajukan suatu bangsa. Dimana melalui pendidikanlah ide-ide kreatif dan inovatif lahir dalam arus dinamika perkembangan zaman. Manusia dan pendidikan bagaikan dua sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan sebab keduanya merupakan subjek dan objek pendidikan. Mengingat eksistensi pendidikan merupakan salah satu syarat fundamental dalam meneruskan dan mengekalkan kebudayaan

manusia. Sebab kedudukan pendidikan yang berfungsi dalam menyesuaikan (mengharmonisasikan) kebudayaan-kebudayan lama dengan kebudayaan baru secara proporsional dan dinamis.

Pernyataan tersebut selaras dengan isi pembukaan UUD 1945 alinea ke IV yang menyatakan bahwa salah satu tujuan nasional bangsa adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam pernyataan lain terkait pendidikan menyatakan bahwa fungsi dari Pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa (Surahman dan Mukminan, 2017). Pendidikan merupakan proses interaksi antara guru dan peserta didik yang dirancang untuk membantu peserta didik mengembangkan potensi yang dimiliki (Muslimin, 2024). Oleh sebab itu pendidikan bertujuan untuk meningkatkan atau mengembangkan potensi, bakat dan minat peserta didik dalam mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas (Rani, 2022). Sekolah merupakan salah satu dari sistem pendidikan yang berfungsi dalam membantu meningkatkan sumber daya manusia, sebab melalui pendidikan yang diterima dibangku sekolah mampu mengubah pola pikir dan daya kreativitas dalam menciptakan negara dan taraf kesejahteraan yang baik dan meingkat (Risdo R.S dan Dorlan Naibaho, 2023). Untuk itu harus terdapat keterhubungan antara semua elemen dalam pendidikan baik sekolah, peserta didik maupun guru. Terlebih guru merupakan pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini, jalur pendidikan formal, dasar dan menengah. Guru berperan sebagai agen perubahan yang memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan nyaman dan berhasil menguasai kompetensi yang sudah ditentukan. Oleh sebab itu guru harus mampu menguasai 4 kompetensi pokok meliputi kompetensi kepribadian, kompetensi pedagogik, kompetensi profesional dan kompetensi sosial (Mulyana A.Z, 2010).

Selaras dengan hal tersebut guru dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan dinamika perkembangan zaman dengan menggunakan konsep baru dalam dunia pendidikan. Dimana seorang guru perlu memiliki pemikiran yang kreatif dan inovatif, dimana melalui ide-ide cerdas inilah guru dapat mengembangkan model pembelajaran. Kualitas guru ditentukan oleh kreativitas yang dimiliki dan sejauh mana guru tersebut dapat mengembangkan jiwa inovatifnya (Mulyana A.Z, 2010). Sebab realita dilapangan guru masih banyak menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajaran. Terlebih pada mata pelajaran pendidikan pancasila dalam kenyataannya guru pengampu mata pelajaran tersebut ketika berada dalam proses pembelajaran masih sering menggunakan metode ceramah yang berpusat terhadap guru sehingga memberikan rasa kurang menarik dan peserta didik menjadi kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut mengakibatkan peserta didik menjadi pasif yang akhirnya berakibat pada mereka kurang menguasai materi pelajaran dan hasil belajar mereka. Selain itu pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah tidak dapat mengembangkan aspek sikap dan perilaku peserta didik misalnya elemen kerjasama / gotongroyong, tanggung jawab, dan demokratis (Eko Budi S, & Nani M, 2019). Dimana metode ceramah merupakan suatu konsep yang kurang efektif dan efisien dalam pembelajaran sebab kurang menggugah minat dan motivasi belajar peserta didik. sebab

didalamnya terdapat praktik pembelajaran yang kebanyakan didominasi oleh guru sehingga peserta didik kurang aktif dan kurang berpikir imajinatif (Masruroh Mahmudah, 2016).

Guru perlu mengembangkan kemampuan yang dimiliki agar mampu menciptakan pembelajaran yang efektif. Guru juga perlu melakukan inovasi dalam pembelajaran agar dapat menciptakan pembelajaran yang lebih baik (Yuliawati, 2021). Sebab hasil yang baik tersebut juga dibuktikan dengan keberhasilan dan penilaian yang bersifat komprehensif dalam proses pembelajaran. Penilaian tersebut meliputi aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik (Wildan, 2017). Dari beberapa aspek tersebut, aspek yang mudah untuk diukur adalah aspek kognitif. Sebab penilaian yang sifatnya pengetahuan dapat dilihat dari keseharian proses pembelajaran salah satunya melalui tugas yang diberikan sebagai umpan balik yang mengukur hasil belajar peserta didik. oleh sebab itu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik berupa perasaan dengan dorongan yang kuat, kemauan, dan keinginan untuk membuat hasil yang optimal merupakan faktor yang sangat penting dan berkaitan dengan hasil belajar mereka (Yeni, Putri & Setiawati, 2022).

Upaya peningkatan hasil belajar belajar peserta didik harus dilakukan dengan keras dimana peserta didik harus termotivasi dan memiliki minat yang cukup tinggi terhadap pembelajaran yang diajarkan. Ketika peserta didik yang memiliki minat terhadap kegiatan pembelajaran akan berusaha lebih keras dibandingkan peserta didik yang kurang berminat sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar. Menurut Djamarah pendidikan yang paling efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik adalah dengan menggunakan minat-minat yang telah ada, dan membentuk minat-minat baru pada diri peserta didik (Aprijal, Alfian, & Syarifuddin, 2020). Motivasi belajar peserta didik merupakan bagian poin penting yang dapat mendukung proses pembelajaran di kelas (Andika, 2021). Banyak upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik salah satunya melalui penggunaan model pembelajaran yang adaptif dan relevan dengan perkembangan zaman. Seorang guru harus mampu menciptakan suatu model pembelajaran baru yang menarik agar dapat melibatkan peserta didik sehingga pembelajaran tidak cenderung bersifat *teacher centered*. Sebab salah satu kriteria proses pembelajaran dapat dikatakan baik apabila memberikan pembelajaran yang interaktif sehingga memberikan hasil yang optimal (Harahap, & Siregar, 2020). Walaupun tujuan pembelajaran telah dirumuskan dengan baik, materi yang dipilih sudah tepat namun jika model pembelajaran yang digunakan kurang tepat maka tujuan pembelajaran yang diharapkan tidak dapat tercapai dengan baik. sehingga model pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dan sangat menguntungkan dalam proses pembelajaran (Dewa Ayu M.M. dkk, 2017). Salah satu model pembelajaran yang berpusat terhadap peserta didik yakni model pembelajaran kooperatif learning tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Dimana model tersebut mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sebab pendekatan ini melibatkan peserta didik dalam pembelajaran, yang didalamnya terdapat permainan, mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan menciptakan rasa kompetisi antar peserta didik sehingga mereka menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran (Amran, & Yahyahidayanti, 2022).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan dengan

guru pendidikan pancasila di kelas XI-I SMAN 2 Malang, diketahui bahwa motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila masih cukup rendah, hal tersebut ditandai dengan peserta didik yang kurang berminat dan cenderung cukup pasif dalam pembelajaran. Peserta didik kurang aktif bertanya dan menyampaikan pendapat saat proses pembelajaran berlangsung. dimana terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik diantaranya kejelasan tujuan pembelajaran, suasana kelas yang menyenangkan, variasi metode atau model pembelajaran yang menarik, menciptakan rasa kerjasama dan persaingan, serta memberikan refleksi dan umpan balik terhadap hasil belajar peserta didik (Clarysya Cahya Firdaus dkk, 2020). Selaras dengan hal tersebut guru perlu untuk menggunakan model pembelajaran yang berpihak terhadap peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar mereka. Dimana dalam memilih model pembelajaran guru perlu memahami karakteristik peserta didik sehingga hal tersebut dapat memudahkan guru untuk mengelola segala sesuatu yang berkaitan dengan pembelajaran. Dengan hal tersebut guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna. Selain itu dengan memahami karakteristik peserta didik guru dapat mengkondisikan apa yang harus diajarkan, bagaimana mengkondisikan peserta didik dalam belajar sesuai dengan karakteristiknya masing-masing (Aan Whiti Estari, 2020).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Larasati & Widiarto (2024), model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di SDN Randuacir 2 Salatiga secara positif. penelitian yang sama juga dilakukan oleh Wahida Agustina & Suci Fariandani (2024), terkait penerapan Model Cooperative Learning TGT untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SMPN 1 Bangkalan yang memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan uraian tersebut maka tujuan penelitian kami yakni untuk mengetahui pengaruh pengimplementasian Model Cooperative Learning TGT dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila yang bertempat di kelas XI-I SMAN 2 Malang.

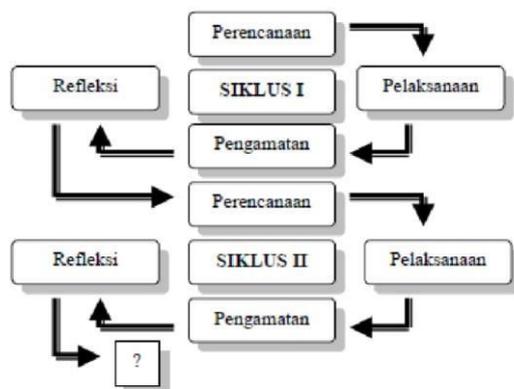
Metode

Penelitian yang berjudul "Pengimplementasian Model Cooperative Learning TGT dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas XI-I SMAN 2 Malang" menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yakni sebuah pendekatan yang berfokus terhadap pemecahan masalah bertujuan untuk meningkatkan praktik pembelajaran melalui siklus berulang yang meliputi refleksi, perencanaan, tindakan dan evaluasi (Agus Unandar dkk, 2023). Dimana penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan motivasi peserta didik yang berdampak terhadap peningkatan kualitas pembelajaran sebagai upaya yang dilakukan oleh guru.

Populasi dari penelitian tersebut meliputi seluruh peserta didik kelas XI – I SMAN 2 Malang yang berjumlah 36 peserta didik. selain itu objek dalam penelitian ini adalah pengimplementasian model pembelajaran Teams Games Tournament sebagai upaya meningkatkan minat atau motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Objek penelitian tersebut yakni guru dan peserta didik dengan melibatkan pendekatan kualitatif dan

kuantitatif agar dapat menggali data secara akurat dan konkret. Pendekatan kualitatif dilakukan untuk mendapat data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan pendekatan kuantitatif dilakukan untuk mengukur perubahan yang terjadi melalui angket atau tes. Penelitian kali ini dilaksanakan di SMAN 2 Malang pada tahun ajaran 2024/2025 semester genap. Rentang waktu penelitian dilakukan mulai bulan Februari hingga April 2025. Teknik pengumpulan data melalui beberapa cara diantaranya wawancara, lembar observasi dan angket. Instrumen wawancara meliputi pedoman wawancara kepada guru dan peserta didik, instrumen lembar observasi dengan indikator keterlibatan peserta didik selama pelaksanaan model pembelajaran yang dilakukan, serta instrumen angket untuk mengukur perubahan motivasi belajar peserta didik menggunakan Skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sejauh mana peserta didik merasa termotivasi dalam belajar dengan menggunakan dua bentuk pertanyaan, yakni bentuk pertanyaan positif yang diberi skor 5, 4, 3, 2, dan 1. Sedangkan untuk pertanyaan negatif diberi skor 1, 2, 3, 4, dan 5 (I. Supriyati dkk, 2022).

Adapun jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan pada penelitian tersebut yakni menggunakan desain Stephen Kemmis dan Mc Taggart dengan 4 tahapan meliputi tahap perencanaan (plan), tahap pelaksanaan (action), tahap pengamatan (observation), dan tahapan refleksi (reflection). Semua tahap yang ada saling berkaitan begitu pula pelaksanaan antar siklus satu dengan siklus berikutnya.



Gambar 1. Desain PTK Kemmis dan Mc. Taggart (Vindy Sunny Novakhta dkk, 2023).

Hasil penelitian yang diolah dan diinterpretasikan melalui berbagai instrumen baik wawancara, observasi dan angket kemudian disimpulkan dengan relevan setelah penerapan tindakan model pembelajaran TGT. Analisis data hasil angket mengenai motivasi belajar peserta didik menggunakan persentase dengan rumus sebagai berikut.

$$Pm = \frac{m}{M} \times 100$$

Keterangan :

Pm = persentase motivasi belajar peserta didik

m = jumlah skor motivasi belajar peserta didik

M = skor maksimal motivasi belajar peserta didik

Tabel 1. Kategori motivasi belajar peserta didik

Kriteria motivasi	Kategori	Predikat
91 % < Ketuntasan \leq 100 %	Sangat tinggi	A
81 % < Ketuntasan \leq 90 %	Tinggi	B
71 % < Ketuntasan \leq 80 %	Cukup	C
41 % < Ketuntasan \leq 70 %	Kurang	D
1 % < Ketuntasan \leq 40 %	Sangat Kurang	E

(Nur Oktafiana, 2024)

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas XI-I SMAN 2 Malang dengan menerapkan model pembelajaran teams games tournament yang dilakukan selama 2 siklus diperoleh data bahwasanya model tersebut mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. hal tersebut selaras dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wahida Agustina dan Suci Fariandani yang dilakukan di SMPN 1 Bangkalan dimana model cooperative learning TGT juga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. oleh sebab itu hasil penelitian ini sangat relevan dengan tujuan penelitian yang dilakukan dalam penelitian tersebut.

Adapun tujuan penelitian ini yakni mengkaji secara mendalam mengenai pengaruh implementasi model pembelajaran Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik di mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas XI-I SMAN 2 Malang. Penggunaan penelitian ini secara lebih spesifik berupaya untuk dapat mendeskripsikan mengenai penerapan model TGT dalam pembelajaran di kelas sebagai upaya menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif, serta dapat mendorong keterlibatan kognitif, emosional, dan sosial peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Melalui pendekatan inilah peneliti berupaya untuk mengidentifikasi aspek-aspek dalam model TGT yang secara signifikan dapat berkontribusi bagi peningkatan motivasi belajar.

Selain itu penggunaan penelitian ini juga bertujuan untuk mengukur sejauh mana pengimplementasian model TGT dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama tim, dan semangat berkompetisi dalam diri peserta didik selaras dengan karakter yang terdapat

dalam Pancasila yang demokratis dan berkeadaban. Harapannya melalui hasil penelitian mampu memberikan kontribusi empiris dalam upaya mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif dan inovatif terlebih bagi mata pelajaran Pendidikan Pancasila serta menjadi acuan praktis bagi pendidik dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di sekolah menengah atas. Untuk itu penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus sebanyak 4 kali pertemuan yang diawali dengan tahap pra siklus.

Pra siklus

Pra siklus merupakan sebuah tahap awal dalam kegiatan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan oleh guru untuk menguji atau melakukan asesmen diagnostik terhadap peserta didik di kelas XI – I. Langkah ini sebagai upaya sebelum memulai siklus dalam penelitian dan sangat berperan penting sebagai sebuah landasan awal dalam memahami kondisi nyata peserta didik di kelas yang menjadi akan dijadikan objek penelitian.

Pada tahap ini peneliti memulai dengan identifikasi masalah, observasi awal, serta pengumpulan data mengenai keadaan aktual pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan kelemahan atau hambatan dalam proses belajar mengajar. Tahap pra siklus dilakukan sebagai sebuah proses diagnosa awal agar peneliti dapat memahami permasalahan sehingga dapat mencari alternatif solusi terbaik. Dengan memahami akar permasalahan melalui data empiris yang diperoleh pada pra-siklus maka tindakan yang dirancang pada siklus berikutnya akan lebih terarah, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan riil peserta didik di lapangan. Dengan demikian dapat dipahami bahwa tahap pra-siklus bukan hanya menjadi langkah awal yang bersifat prosedural melainkan sebuah fase penting sebagai penentu dalam menentukan arah, relevansi, dan keberhasilan keseluruhan proses dalam penelitian tindakan kelas.

Tabel 2. Kisi – kisi dan indikator motivasi belajar

Aspek motivasi belajar	Indikator	Jumlah item
Perasaan senang	Perspektif peserta didik terkait mata pelajaran pendidikan pancasila	1
	Perasaan peserta didik selama mengikuti pembelajaran	2
	Pendapat peserta didik terhadap guru pelajaran pendidikan pancasila	1
Ketertarikan	Respon peserta didik terhadap tugas yang diberikan oleh guru	2
	Rasa ingin tahu peserta didik terhadap mata pelajaran pendidikan pancasila	2

Perhatian	Perhatian peserta didik saat pembelajaran di kelas	4
Keterlibatan peserta didik	Keaktifan mereka selama pembelajaran	4

Dalam penelitian ini tahap pra siklus diberikan dalam bentuk angket melalui google form sebagai sebuah data awal yang dilakukan sebelum model pembelajaran dalam siklus yang dipilih diterapkan. Oleh sebab itu hasil dari tahap pra siklus disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini.

Tabel 3. Data motivasi belajar mata pelajaran pendidikan pancasila pada tahap pra siklus

INDIKATOR	PRESENTASE MINAT	RATA – RATA
Perasaan Senang	59,7 %	62,3 %
Ketertarikan	58 %	
Perhatian	66,5 %	
Keterlibatan Peserta Didik	64,8 %	

Berdasarkan data dari tahap pra siklus diketahui bahwa kondisi awal peserta didik sebelum penerapan model pembelajaran TGT masih kurang berminat dan termotivasi dengan ebagian besar mencapai 62,5% sebab metode yang l oleh guru dalam kelas masih terkadang menggunakan metode konvensional. Dari informasi inilah dapat menjadi rujukan bagi peneliti dalam merancang pembelajaran yang lebih kreatif dan relevan dengan peserta didik.

Siklus I

Pada pembelajaran siklus I yang dilakukan guru dalam pembelajaran yakni dengan menggunakan metode observasi langsung di sekolah dan memberikan google form sebagai sarana untuk mendapat pengetahuan atau pemahaman lebih lanjut mengenai model pembelajaran yang telah dilakukan. Siklus I dilaksanakan pada materi mengenai ancaman, tantangan, hambatan dan gangguan terhadap NKRI. Dimana data yang diperoleh pada siklus tersebut sudah mengalami peningkatan terhadap motivasi belajar peserta didik bila dibandingkan dengan tahap pra siklus sebelumnya.

Indikator penilaian pada tahap ini meliputi perasaan senang yang meningkat dari 59,7% menjadi 61,3%. Indikator ketertarikan yang semula 58% menjadi 70,4%. Indikator perhatian dari yang awalnya 66,5% menjadi 71,6% dan terakhir indikator mengenai keterlibatan peserta didik dari yang awalnya 64,8% menjadi 67%. Dari hasil inilah jelas menunjukkan bahwa metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar cukup relevan dengan minat dan motivasi peserta didik. kendati demikian masih banyak evaluasi yang perlu diperbaiki dan tingkatkan oleh guru dimana pada akhir siklus I masih terdapat peserta didik yang kurang fokus ketika

proses pembelajaran sehingga rencana tindak lanjut yang dipilih oleh guru sebagai alternatif solusi yakni lebih menegaskan kepada peserta didik untuk lebih berkolaborasi dan bergotong royong antar sesama rekan kelompok untuk menciptakan pembelajaran yang lebih baik dan efektif. Adapun hasil presentase peningkatan motivasi belajar peserta didik dapat dilihat melalui tabel dibawah ini.

Tabel 4. Data motivasi belajar mata pelajaran pendidikan pancasila pada tahap pra siklus

INDIKATOR	PRESENTASE MINAT	RATA – RATA
Perasaan Senang	61,3 %	67,6 %
Ketertarikan	70,4 %	
Perhatian	71,6 %	
Keterlibatan Peserta Didik	67 %	

Siklus II

Berdasar hasil refleksi dan evaluasi yang dilakukan pada siklus I guru selalu berusaha untuk meningkatkan rasa kerja sama dan gotong royong diantara peserta didik dalam kelompok dengan senantiasa memotivasi dan mengingatkan mereka. Guru selalu melakukan monitoring untuk memantau perkembangan peserta didik dalam pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan lebih baik lagi dari sebelumnya. Adapun pada tahap siklus II yakni dilakukan pada materi terkait peran serta warga negara dalam menjaga ideologi pancasila dan NKRI dengan tetap menerapkan model pembelajaran team Games Tournament (TGT) dimana pada tahap tersebut motivasi belajar peserta didik lebih meningkat dibandingkan dengan tahapan pada siklus sebelumnya. Untuk itu hasil motivasi belajar peserta didik dari tahap pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Aspek	Presentase Minat				Mean
	Perasaan Senang	Ketertarikan	Perhatian	Keterlibatan Peserta Didik	
Pra Siklus	59,7 %	58 %	66,5 %	64,8 %	62,3 %
Siklus I	61,3 %	70,4 %	71,6 %	67 %	67,6 %
Siklus II	72,2 %	72,8 %	73,5 %	70,2 %	72,3 %

Dari tabel diatas jelas bahwasanya penerapan model pembelajaran team games tournament dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dari setiap indikator yang ada. Dimana dalam indikator pertama yakni perasaan senang diperoleh presentase pada pra siklus yang awalnya 59,7 % menjadi 61,3 % pada siklus I yang kemudian mengalami perkembangan pada siklus II menjadi 72,2 %.

Indikator ini dapat terlihat dengan memperhatikan ekspresi dan antusias peserta didik serta respon mereka selama proses pembelajaran serta melalui beberapa pertanyaan yang diberikan melalui google form. Kemudian pada indikator motivasi belajar selanjutnya yakni ketertarikan peserta didik pada mapel pendidikan pancasila dengan menggunakan model pendekatan yang sama diketahui bahwa pada tahap pra siklus memperoleh presentase 58 % menjadi 70,4 % pada tahap siklus I dan meningkat menjadi 72,8 % pada siklus II. Indikator ini terlihat dari keaktifan dan antusiasme peserta didik saat diberikan tugas dengan metode TGT serta respon mereka untuk terlibat dalam tugas tersebut. Adapun indikator motivasi belajar yang ketiga yakni perhatian juga mengalami peningkatan dari 66,5% pada tahap pra siklus meningkat menjadi 71,6 % pada siklus I dan semakin meningkat menjadi 73,5 % pada siklus II. Beberapa indikator ini dapat terlihat secara langsung dari bagaimana peserta didik memperhatikan penjelasan dari guru dan mengikuti intruksi saat proses pembelajaran. Selanjutnya indikator motivasi belajar yang terakhir yakni keterlibatan peserta didik dimana pada tahap pra siklus yang hanya 64,8% pada tahap pra siklus meningkat menjadi 67 % pada tahap siklus I dan semakin meningkat menjadi 70,2% pada tahap siklus II. Hal tersebut terlihat dari bagaimana peserta didik berlomba-lomba untuk mendapatkan pertanyaan dan bagaimana cara mempresentasikan hasil kerja mereka serta upaya untuk memberikan pertanyaan terhadap kelompok yang melakukan presentasi.

Berdasarkan keempat indikator yang meliputi perasaan senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran terlihat dari hasil analisis dan penyebaran angket bahwasanya motivasi belajar mereka mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan rata-rata motivasi belajar peserta didik secara keseluruhan mulai tahap pra siklus yakni 62,3% menjadi 67,6% pada siklus I dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 72,3%. Beberapa peningkatan pada siklus tersebut terjadi setelah dilakukan beberapa analisis, refleksi dan evaluasi dalam mata pelajaran pendidikan pancasila. Dari pelaksanaan beberapa tahapan siklus yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengimplementasian metode pembelajaran cooperative learning dengan model team games tournament dalam mapel pendidikan pancasila di kelas XI I SMAN 2 Malang pada tahun pada tahun ajaran 2024 – 2025 telah berhasil untuk meingkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah berlangsung selama dua siklus di kelas XI-I SMAN 2 Malang diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Data tersebut diperoleh dari beberapa

indikator motivasi belajar yang telah diukur diantaranya aspek perasaan senang, ketertarikan, perhatian, keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada tahap pra-siklus sebelum diterapkan model TGT motivasi belajar peserta didik tergolong rendah ditandai dengan dominasi metode pembelajaran yang masih cukup konvensional dan minimnya partisipasi aktif di kelas. sehingga melalui penerapan model TGT pada siklus I terjadi peningkatan motivasi peserta didik walau masih terdapat beberapa kekurangan. Sehingga perbaikan strategi pada siklus II seperti peningkatan monitoring guru dan lebih menekankan terhadap kolaborasi antar sesama rekan kelompok berhasil untuk mengoptimalkan motivasi belajar peserta didik mencapai kategori lebih tinggi. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan perolehan rata-rata hasil angket motivasi belajar peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran berbasis kooperatif dan kompetisi sehat seperti TGT yang efektif dalam meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik. Dengan demikian pernyataan ini semakin memperkuat bahwa TGT layak dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kondusif, dan transformatif.

Daftar Pustaka

- Agustina, Wahida & Suci Fariandani. Penerapan model cooperative learning TGT untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di smkn 1 bangkalan. *Eduproxima : jurnal ilmiah pendidikan IPA*. 6 (4).
<http://jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id/index.php/eduproxima>
- Amran, M., & Yahyahidayanti, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Peserta didik Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah (Dikdasmen)*, 2(2), 1-8.
<https://doi.org/10.26858/dikdasmen.v2i2.2290>
- Andika, M. R. (2021). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Allhtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*,1(1), 54 – 66.
<https://doi.org/10.47498/ihtrafiah.v1i01.598>
- Aprijal, Alfian, & Syarifuddin. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sungai Salak Kecamatan Tempuling. *Jurnal mitra PGMI*, 6(1), 76 – 91. Diperoleh melalui <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v6i1.125>
- A.Z, Mulyana. (2010). *Rahasia menjadi guru hebat : memotivasi diri menjadi guru luar biasa* (hlm.103-104). Jakarta : PT. Grasindo.
- A.Z, Mulyana. (2010). *Rahasia menjadi guru hebat : memotivasi diri menjadi guru luar biasa* (hlm.152). Jakarta : PT. Grasindo.
- Estari, Aan Whiti. (2020). *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 3(3), 1439 – 1444. Diperoleh dari <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Firdaus, Clarysya Cahya dkk. (2020). *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1), 43 – 52. Diperoleh dari <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/download/774/532>
- Harahap, L. K., & Siregar, A. D. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash cs6 untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada materi kesetimbangan kimia. *JPPS (Jurnal Penelitian*

- Pendidikan Sains), 10(1), 1910-1924. <https://doi.org/10.26740/jpps.v10n1.p1910-1924>
- Larasati, T. S., & Widiarto, T. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Model Teams Games Tournament Mata Pelajaran IPAS Kelas V. *JANACITTA*, 7(1), 11-19. <https://doi.org/10.35473/jnct.v7i1.2600>
- Mahayuni, dewa ayu made dkk. (2017). *Jurnal teknologi pembelajaran indonesia*, 7(2), 29 – 37. Diperoleh dari https://ejournalpasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_tp/article/download/1913/1517
- Mahmudah, Masruroh. (2016). *Jurnal cakrawala*, XI(1), 116 – 129. Diperoleh dari <https://media.neliti.com/media/publications/58359-ID-urgensi-diantaradualisme-metode-pembela.pdf>
- Muslimin, M. (2024). Analisis Persepsi <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4161> Guru terhadap Game Edukasi Kahoot dan WordWall pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Maccayya*, 2(1), 52-62. <https://doi.org/10.26858/maccayya.v2i1.2339>
- Novakhta, Vindy Sunny dkk. (2023). *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(02), 1070 – 1079. Diperoleh dari <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/download/788/656/>
- Oktafiana, Nur. (2024). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 342 – 349. Diperoleh dari <https://jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/almadrasah/article/download/3159/1388>
- Rani, D. E. (2022). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6068–6077. <https://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3146>
- R.S, Risdo, & Dorlan Naibaho. (2023). *Jurnal pendidikan sosial dan humaniora*, 2(4), 12706 – 12715. Diperoleh dari <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>.
- S, Eko Budi, & Nani M. (2019). *Jurnal pedagogi dan pembelajaran*, 2(2), 233 – 240. Diperoleh dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/17913>
- Supriyati, I. Dkk. (2022). *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 67 – 77. Diperoleh dari https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_pendas/article/download/1021/717/
- Surahman, Edy & Mukminan. (2017). Peran Guru IPS Sebagai Pendidik dan Pengajar dalam Meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP. *Harmoni Sosial : Jurnal Pendidikan IPS*. Vol. 4, No. 1. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1170640&val=7201&title=Peran%20guru%20IPS%20sebagai%20pendidik%20dan%20pengajar%20dalam%20meningkatkan%20sikap%20sosial%20dan%20tanggung%20jawab%20sosial%20siswa%20SMP>
- Unandar, Agus dkk. (2023). *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 154 – 164. Diperoleh dari <https://www.riset-iaid.net/index.php/jpm/article/download/1448/822/>
- Wildan. (2017). *Jurnal tatsqif: jurnal pemikiran dan penelitian pendidikan*, 15(2), 131-153. Diperoleh melalui <http://journal.uinmataram.ac.id/index.php/tatsqif>.
- Yeni, D. F., Putri, S. L., & Setiawati, M. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Smp N 1 X Koto Diatas. *PROMOSI: Jurnal*

Program Studi Pendidikan Ekonomi, 10(2).

<http://dx.doi.org/10.24127/pro.v10i2.6720>

Yuliawati, A. A. N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan motivasi belajar. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 2(2), 356-364.

<https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>