

UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI MODEL GAMES TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS VIII E SMP NEGERI 38 SEMARANG

Septya Nurhayati, Arief Nurhidayat, Fajar[✉]

Social Science Education Department, Faculty of Social Science, Universitas Negeri Semarang,
Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Disubmit: Agustus 2025

Direvisi: September 2025

Diterima: Oktober 2025

Keywords:

Learning Motivation;

Learning Model;

Teams Games Tournament;

Abstrak

Motivasi belajar peserta didik menentukan berhasil tidaknya pelaksanaan pembelajaran. Karena belajar merupakan suatu proses yang terjadi dari dalam, maka faktor motivasi mempengaruhinya. Peserta didik di SMP Negeri 38 Semarang kelas VIII E ketika pembelajaran IPS asik bermain sendiri dengan temannya, bermalas-malasan saat pembelajaran IPS, membuat kegaduhan di kelas, mengganggu peserta didik lain yang ingin memperhatikan pembelajaran dengan sungguh-sungguh, mengantuk saat pembelajaran berlangsung bahkan ada yang tertidur saat pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Motivasi belajar IPS menggunakan TGT (*Teams Games Tournament*) pada kelas VIII E SMP Negeri 38 Semarang mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Hal tersebut dibuktikan dengan kategori tinggi awalnya sebesar 19% meningkat menjadi 58%, kategori sedang awalnya sebesar 36% menjadi 29% dan kategori kurang awalnya sebesar 45% menurun menjadi 13%. Pembelajaran dengan model TGT dapat memotivasi, menumbuhkan minat dan semangat peserta didik dalam pembelajaran.

Abstract

*Students' learning motivation determines the success or failure of implementing learning. Because learning is a process that occurs from within, motivation factors influence it. Students at SMP Negeri 38 Semarang class VIII E when learning social studies have fun playing alone with their friends, lazing around while learning social studies, making noise in class, disturbing other students who want to pay serious attention to learning, getting sleepy during learning. who fell asleep while studying. The type of research used in this research is Classroom Action Research (PTK). Motivation to learn social studies using TGT (*Teams Games Tournament*) in class VIII E of SMP Negeri 38 Semarang has increased from cycle I to cycle II. This is evidenced by the high category initially being 19% increasing to 58%, the medium category initially being 36% to 29% and the low category initially being 45% decreasing to 13%. Learning with the TGT model can motivate, foster students' interest and enthusiasm in learning.*

© 2019 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung C1 Lantai 1 FIS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: jurnalsosioliumpis@mail.unnes.ac.id

E-ISSN 2685-4929

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses dimana manusia mengembangkan kemampuannya dan tumbuh untuk hidup selaras dengan lingkungannya. Upaya dalam pendidikan dapat dicapai melalui pembelajaran di lingkungan sekolah dan melalui interaksi peserta didik dengan sumber belajar untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Proses pembelajaran di sekolah melibatkan banyak komponen yang berbeda. Komponen tersebut meliputi guru, peserta didik, sarana dan prasarana, tujuan, isi, dan metode pembelajaran. Salah satu unsur pembelajaran adalah peserta didik diharapkan dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Guru dapat berperan sebagai moderator dan mendampingi peserta didik dalam mengembangkan potensinya. Oleh karena itu, guru tidak hanya menjadi teladan, tetapi juga pengelola pembelajaran dan keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada kualitas dan keterampilan guru (Sanjaya, 2015:198). Selanjutnya berhasil tidaknya pelaksanaan pembelajaran ditentukan oleh motivasi belajar peserta didik. Karena belajar merupakan suatu proses yang terjadi dari dalam, maka faktor motivasi mempengaruhinya. Motivasi mendorong peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi peserta didik dapat mengembangkan kegiatan belajar dan menciptakan proses belajar yang efektif. Peserta didik yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung mempunyai prestasi akademik yang tinggi, dan sebaliknya peserta didik yang mempunyai motivasi belajar yang rendah cenderung mempunyai prestasi akademik yang rendah.

Motivasi belajar IPS merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan belajar. Jika peserta didik termotivasi untuk mempelajari IPS maka ia akan mampu mencapai tujuan belajarnya secara optimal. Oleh karena itu, untuk mengikuti pembelajaran IPS, peserta didik harus mempunyai motivasi belajar yang tinggi. Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS adalah gabungan disiplin ilmu sosial atau gabungan disiplin ilmu sosial seperti sejarah, sosiologi, geografi, dan ekonomi yang dirumuskan berdasarkan fenomena dan realitas sosial. Namun, proses belajar mengajar di sekolah seperti halnya pembelajaran IPS di sekolah, tidak pernah lepas dari permasalahan. IPS yang mencakup gabungan ilmu-ilmu sosial tentunya banyak memberikan materi berupa hafalan yang dapat dipahami peserta didik. Karena banyaknya konten yang dipelajari peserta didik menjadi bosan, tidak tertarik belajar, tidak aktif, dan kurang termotivasi dalam mempelajari IPS. Berdasarkan hal tersebut, guru harus mampu menciptakan konten pembelajaran yang seru dan menarik bagi peserta didik. Pembelajaran yang menarik bagi peserta didik adalah pembelajaran yang dapat memotivasinya untuk berpartisipasi dalam pembelajaran selama berlangsungnya kegiatan.

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi dengan peserta didik yang dilakukan peneliti pada saat PPL di SMP Negeri 38 Semarang bahwa kelas VIII ketika pembelajaran IPS asik bermain sendiri dengan temannya, bermasalah saat pembelajaran IPS, membuat kegaduhan di kelas, mengganggu peserta didik lain yang ingin memperhatikan pembelajaran dengan sungguh-sungguh, mengantuk saat pembelajaran berlangsung bahkan ada yang tertidur saat pembelajaran. Motivasi belajar IPS yang rendah ini juga dipengaruhi oleh kurangnya guru dalam menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi serta sarana dan prasarana sekolah yang masih belum lengkap pada setiap kelas.

Berdasarkan hal diatas, peneliti tergerak untuk segera menyelesaikan permasalahan tersebut, salah satunya dengan mengubah

paradigma belajar peserta didik untuk terfokus pada peserta didik dan menjadi menyenangkan. Hal ini dilakukan dengan mencari model pembelajaran yang lebih bervariatif dan inovatif yang dapat merangsang semangat serta motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran. Seperti filosofi Ki Hajar Dewantara tentang sistem among bahwa guru supaya menuntun peserta didik untuk berkembang sesuai kodratnya. Berdasarkan permasalahan yang terjadi ini, peserta didik mempunyai kedulatan dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat mewujudkan hal tersebut adalah dengan model games TGT atau *Teams Games Tournamen*.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang bertujuan untuk memecahkan masalah dan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui beberapa siklus agar adanya perbaikan pembelajaran yang lebih baik lagi (Pinton, 2020: 6). Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII E SMP Negeri 38 Semarang sebanyak 31 orang tahun pelajaran 2023/2024. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di SMP Negeri 38 Semarang, Kota Semarang. Data dalam penelitian ini menggunakan sumber data primer, dimana data primer diperoleh secara langsung dari subyek penelitian yaitu peserta didik kelas VIII E SMP Negeri 38 Semarang ketika proses pembelajaran yang menerapkan TGT. Sedangkan data sekunder dalam penelitian ini adalah guru pamong, aktivitas, dan dokumentasi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi kondisi pembelajaran di kelas pada saat pembelajaran IPS, tes untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar pada peserta didik dengan strategi pembelajaran kooperatif. Intrumen penelitian tindakan kelas ini yaitu berupa perangkat penilaian, lembar observasi berupa link yang dilakukan setiap siklus pembelajaran, dan

dokumentasi berisi foto penelitian berlangsung. Pada penelitian ini data diperoleh baik dari hasil observasi, tes, dan dokumentasi diolah dengan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil data observasi yang bersifat kualitatif akan dianalisis secara kualitatif sehingga akan menghasilkan kesimpulan terkait motivasi belajar peserta didik. Selain itu, data yang bersifat kuantitatif akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif seperti menjumlah, menghitung rata-rata, persentase dan menyajikan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Model Games TGT Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII E SMP Negeri 38 Semarang

Siklus I

Kegiatan Perencanaan

Tahap perencanaan peneliti melakukan kegiatan menyusun RPP atau modul ajar yang berbasis PTK berserta instrumen dan rubrik penilaian, menyiapkan sumber dan bahan ajar.

Kegiatan Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan yaitu dengan melaksanakan apa yang sudah dibuat pada tahap perencanaan, dengan langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siklus I sebagai berikut:

Pendahuluan

- Salam dan berdoa
- Apersepsi dan motivasi
- Memberitahukan indikator ketercapaian

Kegiatan Inti

- Guru menyampaikan materi pembelajaran
- Pembagian kelompok peserta didik secara heterogen
- Peserta didik mengelompok sesuai dengan pembagian kelompoknya
- Guru memulai permainan *Team Games Tournament* dengan berlomba menjawab pertanyaan antarkelompok yang sudah guru siapkan pada media yang tertempel di papan tulis
- Masing-masing kelompok berlomba untuk menjawab setiap pertanyaan yang sudah guru sediakan

- Guru memberikan skor untuk kelompok yang menjawab dengan benar dan cepat
- Guru memberikan reward bagi kelompok yang menang dan berhasil memperoleh skor terbanyak

Kegiatan Penutup

- Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang dipelajari
- Guru melakukan refleksi
- Pembelajaran ditutup dengan salam dan doa

Kegiatan Observasi

Pada tahap observasi kegiatan yang dilakukan peneliti adalah dengan mengamati masing-masing dari peserta didik dalam penerapan *Team Games Tournament* saat pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII E pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan perolehan data motivasi belajar peserta didik diperoleh hasil sebagai berikut:

Persentase = Jumlah peserta didik sesuai kriteria : jumlah seluruh peserta didik X 100

Tabel 1. Hasil Analisis Data Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus I

| Kategori | Jumlah Peserta Didik | % |
|----------|----------------------|------|
| Tinggi | 6 | 19% |
| Sedang | 11 | 36% |
| Kurang | 14 | 45% |
| Jumlah | 31 | 100% |

Sumber: Data Primer, 2024

Refleksi

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian tindakan kelas pada siklus I di kelas VIII E mengenai motivasi belajar peserta didik menerapkan *Team Games Tournament* masih rendah dan masih diperlukan siklus kedua. Hal tersebut dibuktikan dengan kategori kurang sebanyak 14 peserta didik dengan persentase 45%, kategori sedang sebanyak 11 peserta didik dengan persentase 36%, dan kategori tinggi sebanyak 6 peserta didik dengan persentase 19%.

Siklus II

Kegiatan Perencanaan

Tahap perencanaan peneliti melakukan kegiatan menyusun RPP atau modul ajar yang berbasis PTK berserta instrumen dan rubrik penilaian, menyiapkan sumber dan bahan ajar.

Kegiatan Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan yaitu dengan melaksanakan apa yang sudah dibuat pada tahap perencanaan, dengan langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siklus II sebagai berikut:

Pendahuluan

- Salam dan berdoa
- Apersepsi dan motivasi
- Memberitahukan indikator ketercapaian

Kegiatan Inti

- Guru menyampaikan materi pembelajaran
- Pembagian kelompok peserta didik secara heterogen
- Peserta didik mengelompok sesuai dengan pembagian kelompoknya
- Guru mengecek jargon dan yel-yel dari masing-masing kelompok sebelum games dimulai
- Guru memulai permainan *Team Games Tournament* dengan berlomba menjawab pertanyaan antarkelompok yang sudah guru siapkan pada media yang tertempel di papan tulis
- Masing-masing kelompok berlomba untuk menjawab setiap pertanyaan yang sudah guru sediakan
- Guru memberikan skor untuk kelompok yang menjawab dengan benar dan cepat
- Guru memberikan reward bagi kelompok yang menang dan berhasil memperoleh skor terbanyak

Kegiatan Penutup

- Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang dipelajari
- Guru melakukan refleksi
- Pembelajaran ditutup dengan salam dan doa

Kegiatan Observasi

Pada tahap observasi kegiatan yang dilakukan peneliti adalah dengan mengamati masing-masing dari peserta didik dalam penerapan *Team Games Tournament* saat

pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII E pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan perolehan data motivasi belajar peserta didik diperoleh hasil sebagai berikut:

Persentase = Jumlah peserta didik sesuai kriteria : jumlah seluruh peserta didik X 100

Tabel 2. Hasil Analisis Data Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus II

| Kategori | Jumlah Peserta Didik | % |
|----------|----------------------|------|
| Tinggi | 18 | 58% |
| Sedang | 9 | 29% |
| Kurang | 4 | 13% |
| Jumlah | 31 | 100% |

Sumber: Data Primer, 2024

Refleksi

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Team Games Tournament* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII E menunjukkan hasil yang memuaskan dibandingkan siklus I. Hal tersebut dibuktikan melalui persentase motivasi belajar peserta didik rendah sebanyak 4 peserta didik dengan persentase 13%, kategori sedang sebanyak 9 peserta didik dengan persentase 29%, dan kategori tinggi sebanyak 18 peserta didik dengan persentase 58%. Berdasarkan hal tersebut diketahui motivasi belajar peserta didik menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I. Peningkatan motivasi belajar peserta didik sudah mengalami peningkatan sesuai yang diharapkan. Sehingga peneliti tidak perlu melanjutkannya pada siklus selanjutnya.

Hasil Penerapan (TGT) *Teams Games Tournament*

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti dilakukan dalam dua siklus. Pada siklus I mengalami kendala pada peserta didik yang masih asing dengan strategi pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* sehingga guru memerlukan waktu yang cukup lama dalam menjelaskan kepada peserta didik berkaitan dengan teknis dalam

proses pembelajaran yang akan dilakukan. Pada siklus II, peneliti melakukan perbaikan pembelajaran yaitu dengan menambahkan yell-yel dan jargon dari masing-masing kelompok agar pembelajaran menjadi semakin menyenangkan. Hal ini terbukti pada siklus II peserta didik terlihat antusias daripada siklus sebelumnya. Selain itu, peserta didik juga sudah memahami teknis pembelajaran menggunakan *Teams Games Tournament* sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Hasil penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS menggunakan *Teams Games Tournament* di kelas VIII E SMP Negeri 38 Semarang menunjukkan hasil yang meningkat dari siklus I dengan siklus II. Adapun tabel perbandingan data siklus I dan siklus II sebagai berikut:

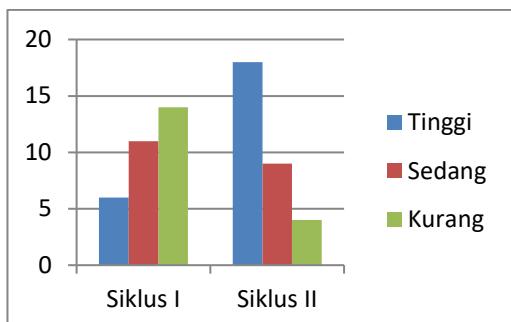
Tabel 3. Perbandingan Hasil Penelitian Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

| Kategori | Siklus I | | Siklus II | |
|----------|----------|-----|-----------|-----|
| | f | % | f | % |
| Tinggi | 6 | 19% | 18 | 58% |
| Sedang | 11 | 36% | 9 | 29% |
| Kurang | 14 | 45% | 4 | 13% |

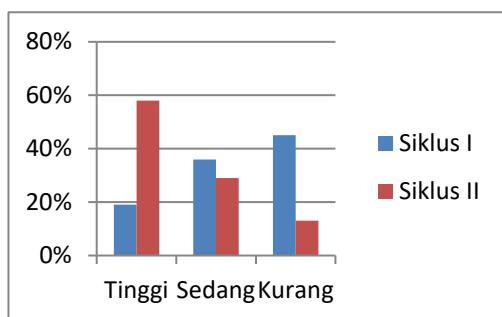
Sumber: Data Primer, 2024

Berdasarkan tabel tersebut, motivasi belajar peserta didik menggunakan *Teams Games Tournament* mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Hal tersebut dibuktikan dengan kategori tinggi awalnya sebesar 19% meningkat menjadi 58%, kategori sedang awalnya sebesar 36% menjadi 29% dan kategori kurang awalnya sebesar 45% menurun menjadi 13%. Sehingga motivasi belajar peserta didik mata pelajaran IPS menggunakan *Teams Games Tournament* di kelas VIII E SMP Negeri 38 Semarang mengalami peningkatan.

Berikut grafik peningkatannya:



Gambar 1. Grafik Perbandingan Hasil Observasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII E SMP Negeri 38 Semarang



Gambar 2. Grafik Perbandingan Hasil Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII E SMP Negeri 38 Semarang (%)

Berdasarkan grafik dan penjelasan tersebut, penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti dengan menggunakan *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VIII E SMP Negeri 38 Semarang.

Dampak *Teams Games Tournament* dalam Menerapkan Pembelajaran

Dilihat dari hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas VIII E SMP Negeri 38 Semarang menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS, sehingga TGT dapat membawa dampak yang baik dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan model TGT dapat memotivasi, menumbuhkan minat dan semangat peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik juga dapat mengasah kemampuan berkompetisi sehingga dapat memberikan pengalaman bagi peserta didik. Peserta didik juga dapat memahami materi dengan baik dengan sikap yang antusias dalam *Teams Games Tournament* ditambah reward yang memacu semangat

peserta didik untuk memberikan yang terbaik kepada kelompoknya sehingga menjadi aktif dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SMP Negeri 38 Semarang berkaitan dengan meningkatkan motivasi belajar IPS menggunakan TGT (*Teams Games Tournament*) pada kelas VIII E dapat ditarik simpulan bahwa peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Hal tersebut dibuktikan dengan kategori tinggi awalnya sebesar 19% meningkat menjadi 58%, kategori sedang awalnya sebesar 36% menjadi 29% dan kategori kurang awalnya sebesar 45% menurun menjadi 13%. Sehingga motivasi belajar peserta didik mata pelajaran IPS menggunakan *Teams Games Tournament* di kelas VIII E SMP Negeri 38 Semarang mengalami peningkatan. Pembelajaran dengan model TGT dapat memotivasi, menumbuhkan minat dan semangat peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik juga dapat mengasah kemampuan berkompetisi sehingga dapat memberikan pengalaman bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2019. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta Timur: Bumi Aksara.
- Hidayatus. 2022. Penerapan TGT untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik kelas XII A pada Mata Pelajaran SKI di MA Ma'arif Balong Ponorogo. *Skripsi*. Ponorogo: IAIN.
- Muzaemah. 2020 "Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP." *Jurnal Profesi Keguruan* 6.1 88-99.
- Panggabean, Suvriadi, et. al. 2021. *.Konsep dan Strategi Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Pinton, et. al. 2020 *Metodologi Penelitian Kuantitatif. Kualitatif dan Penelitian Tindakan Kelas dalam Pendidikan Olahraga*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Ristanti, Triana. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Kompetensi Dasar*

- Persediaan Siswa Kelas XI AK 1 SMK YPE Sawunggalih.* (Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta)
- Salim, et. al. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas. Medan: Perdana Publishing.*
- Sanjaya, W. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran Teori.* Jakarta: Prenada Media Grup.
- Solihah, Ai. 2016. *"Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika." SAP (Susunan Artikel Pendidikan).*
- Sugiono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif & RD.* Bandung: Alfabeta.