



PENERAPAN TEAMS GAME TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA SUBMATERI STRUKTUR DAN FUNGSI REPRODUKSI MANUSIA

Muhammad Reza¹, Ruqiah Ganda Putri Panjaitan^{2*}, & Ruslah³

¹Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura, Jalan Prof. Dr. H. Hadari Nawawi, Pontianak, Kalimantan Barat 78124, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura, Jalan Prof. Dr. H. Hadari Nawawi, Pontianak, Kalimantan Barat 78124, Indonesia

³SMP Negeri 6 Pontianak, Jalan Karya Baru, Pontianak, Kalimantan Barat 78115, Indonesia

*Email: ruqiah.gpp@fkip.untan.ac.id

Submit: 08-09-2023; Revised: 26-09-2023; Accepted: 07-10-2023; Published: 30-12-2023

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada submateri struktur dan fungsi sistem reproduksi manusia, dengan model pembelajaran *Teams Game Tournament*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kolaboratif yang dilaksanakan di SMP Negeri 6 Pontianak dari bulan Juli sampai Agustus 2023. Penelitian dilakukan dalam dua siklus pembelajaran. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berasal dari siswa kelas IX F, dengan jumlah 28 siswa yang terdiri dari 12 laki-laki dan 16 perempuan. Instrumen yang digunakan, yaitu lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan angket motivasi belajar siswa. Analisis data menggunakan teknik statistik deskriptif. Proses pembelajaran pada siklus 1 dapat terlaksana dengan persentase 86%, dan meningkat pada siklus 2 menjadi 100% dengan kriteria sangat baik. Nilai persentase motivasi belajar siswa pada siklus 1 sebesar 72,73%, dan meningkat pada siklus 2 menjadi 80,20% dengan kriteria tinggi. Siswa dengan motivasi belajar tinggi pada siklus 1 sebesar 55,85%, dan meningkat pada siklus 2 menjadi 83,57%. Dapat disimpulkan, bahwa penerapan model *Teams Game Tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada submateri struktur dan fungsi sistem reproduksi manusia.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, *Teams Game Tournament*, Sistem Reproduksi Manusia.

ABSTRACT: This research aims to increase students' learning motivation on the sub-material of the structure and function of the human reproductive system, using the *Teams Game Tournament* learning model. This research is collaborative action research carried out at SMP Negeri 6 Pontianak from July to August 2023. The research was carried out in two learning cycles. Each cycle consists of four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The research subjects came from class IX F students with a total of 28 students consisting of 12 men and 16 women. The instruments used were learning implementation observation sheets and student learning motivation questionnaires. Data analysis uses descriptive statistical techniques. The learning process in cycle 1 was carried out with a percentage of 86% and increased in cycle 2 to 100% with very good criteria. The percentage value of student learning motivation in cycle 1 was 72.73%, and increased in cycle 2 to 80.20% with high criteria. Students with high learning motivation in cycle 1 were 55.85%, and increased in cycle 2 to 83.57%. It can be concluded that the application of the *Teams Game Tournament* model can increase student learning motivation in the sub-material of the structure and function of the human reproductive system.

Keywords: Learning Motivation, *Teams Game Tournament*, Human Reproductive System.



How to Cite: Reza, M., Panjaitan, R. G. P., & Ruslah. (2023). Penerapan *Teams Game Tournament* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Submateri Struktur dan Fungsi Reproduksi Manusia. *Bioscientist : Jurnal Ilmiah Biologi*, 11(2), 1227-1238. <https://doi.org/10.33394/bioscientist.v11i2.9000>



Bioscientist : Jurnal Ilmiah Biologi is Licensed Under a CC BY-SA [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah interaksi dua arah antara siswa dengan guru serta lingkungan belajarnya (Pearson *et al.*, 2014; Arnita, 2021). Menurut Ginting & Helmi (2021), dan Asmaniyah (2022), pembelajaran merupakan kegiatan diskusi informasi dengan tiga komponen utama, yaitu pemberi informasi (guru), penerima informasi (siswa), dan informasi yang disampaikan berupa mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan cabang ilmu yang fokus kajiannya adalah alam dan proses-proses yang ada di dalamnya (Hikmah *et al.*, 2018; Sutrisna & Sasmita, 2022). IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah (Anjarsari, 2014; Puspitasari, 2015). Salah satu yang menjadi tolak ukur keberhasilan dalam pembelajaran adalah motivasi belajar siswa. Tingginya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran, akan membuat siswa tertarik dengan mata pelajaran yang sedang diajarkan (Sari & Arifin, 2022). Menurut Rachman & Mukminin (2018), siswa juga akan memiliki antusias tinggi ketika belajar, sehingga tujuan pembelajaran akan mudah untuk dicapai. Sebaliknya, jika motivasi belajar siswa rendah, maka antusias siswa ketika belajar juga rendah terhadap materi yang diajarkan, sehingga apa yang disampaikan oleh guru tidak diserap oleh siswa.

Menurut Emda (2017), motivasi belajar adalah hasrat yang mendorong siswa untuk melakukan usaha demi mencapai tujuan pembelajaran. Dorongan ini dapat muncul dari luar maupun dalam diri siswa. Menurut Rahman (2021), dan Sari & Arifin (2022), faktor dari luar berasal dari lingkungan sekitar siswa, misalnya kegiatan yang menyenangkan, lingkungan yang kondusif, ataupun pemberian apresiasi. Faktor dari dalam muncul dari keinginan untuk sukses, serta motivasi untuk memenuhi kebutuhan dan keinginannya.

Agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, siswa harus memiliki motivasi belajar yang tinggi terhadap pembelajaran tersebut. Dengan begitu, tujuan pembelajaran akan mudah untuk dicapai (Emda, 2017). Motivasi belajar berbanding lurus dengan kemampuan kognitif siswa. Jika siswa dengan motivasi belajar tinggi, maka akan mempunyai kemampuan kognitif tinggi juga (Adnan *et al.*, 2019). Dari hal ini, motivasi belajar menjadi komponen yang penting ketika siswa belajar di kelas. Tetapi, berdasarkan studi pendahuluan di SMP Negeri 6 Pontianak, tidak semua siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi.



Berdasarkan hasil analisis angket motivasi belajar yang diberikan pada saat pra-penelitian di kelas IX F SMP Negeri 6 Pontianak, diketahui bahwa nilai persentase rata-rata motivasi belajar siswa pada pelajaran IPA submateri struktur dan fungsi sistem reproduksi manusia sebesar 63,80%. Menurut Romanda (2017), dan Ratnasari *et al.* (2020), nilai ini berada dalam kriteria sedang. Selain itu, persentase siswa yang bermotivasi tinggi hanya sebesar 17,85%. Dari permasalahan tersebut, perlu usaha atau cara agar pembelajaran menjadi lebih menarik. Salah satu pendekatan yang mungkin dilakukan adalah dengan mengadopsi model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Oleh karena itu, dalam penelitian ini digunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) untuk memotivasi siswa dalam belajar.

TGT memanfaatkan turnamen akademik dan kuis, serta sistem penilaian kemajuan kelompok, dimana siswa yang mewakili tim bersaing dengan anggota tim lain (Kurniawan, 2019). Menurut Primandari *et al.* (2019), model TGT memiliki lima sintaks, yaitu presentasi kelas, pembentukan tim, permainan, turnamen, dan apresiasi tim. Permainan ini mengharapkan setiap kelompok menggunakan pengetahuan dan keterampilan mereka untuk bersaing satu sama lain dan keluar sebagai pemenang. Kehadiran kompetisi ini akan memotivasi siswa untuk belajar (Putra, 2022). Berdasarkan penelitian Eva (2022), dan Yudhistira (2022), aplikasi model TGT pada submateri struktur dan fungsi manusia dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Beberapa penelitian yang ada menyatakan, bahwa model TGT dapat digunakan sebagai alternatif solusi atas permasalahan yang ditemukan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk meningkatkan motivasi belajar tentang submateri struktur dan fungsi sistem reproduksi manusia dengan menerapkan model TGT.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 6 Pontianak kelas IX F dengan 28 siswa, yang terdiri dari 12 laki-laki dan 16 perempuan yang berpartisipasi dalam penelitian ini. Penelitian dilakukan pada materi sistem reproduksi manusia, submateri struktur dan fungsi sistem reproduksi manusia. Penelitian dilakukan sebagai guru kelas dan didukung oleh dua orang pengamat, yaitu satu orang guru IPA SMP Negeri 6 Pontianak, dan satu teman sejawat. Penelitian dilakukan dengan dua siklus pembelajaran. Setiap siklus pembelajaran memiliki empat langkah yang merujuk Arikunto (2013), meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Data observasi dikumpulkan dengan menggunakan perlengkapan lembar observasi yang berisi tahapan *Teams Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran, yaitu presentasi kelas, pembentukan tim, permainan, turnamen, dan apresiasi tim. Sedangkan survei dilakukan untuk mendata motivasi belajar siswa. Data motivasi siswa dikumpulkan dengan menggunakan angket yang diisi oleh masing-masing siswa. Angket untuk mengukur motivasi belajar berasal dari modifikasi angket oleh Sudibyo *et al.* (2017). Modifikasi dilakukan dengan menyesuaikan pertanyaan penelitian dan materi. Angket terdiri dari 24 pernyataan dan 4 alternatif tanggapan. Penelitian ini mengukur empat aspek motivasi belajar, yaitu: 1) *choice of task* (seleksi atau minat terhadap suatu tugas/kegiatan); 2) *effort*



(usaha atau upaya untuk berhasil); 3) *presistence* (ketekunan atau kegigihan dan waktu yang dihabiskan untuk mengerjakan tugas); dan 4) *self-confidence* (kepercayaan diri dalam beraktivitas).

Aspek *choice of tasks* adalah ketika siswa dihadapkan dengan berbagai kegiatan atau tugas-tugas yang dapat dikerjakan, dan siswa memutuskan untuk menentukan sebuah pilihan pada tugas tertentu, maka pilihan siswa pada tugas itu mengindikasikan, bahwa siswa tersebut dalam keadaan termotivasi dengan tugas itu. Aspek *effort* adalah siswa yang mempunyai kecenderungan melakukan upaya untuk berhasil. Upaya secara fisik tampak dari tugas-tugas motorik, sedangkan upaya secara kognitif diperlukan untuk pembelajaran akademik. Aspek *persistence* adalah siswa yang termotivasi untuk belajar lebih tekun, terutama ketika mereka menghadapi masalah. Siswa dengan ketekunan tinggi akan bekerja lebih lama pada suatu tugas yang menantang daripada siswa yang memiliki ketekunan rendah. Aspek *self-confidence* terkait dengan apa yang sedang dipikirkan dan dirasakan oleh siswa selama terlibat dalam suatu kegiatan pembelajaran. Siswa yang merasa dirinya berkompoten akan menikmati saat mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh gurunya. Selain itu, siswa yang percaya bahwa dirinya memiliki suatu kompetensi, siswa tersebut tidak pernah merasa khawatir ketika harus menghadapi tes-tes yang akan datang.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik statistik deskriptif. Skor yang diperoleh dengan mengamati kinerja pembelajaran guru dihitung dari nilai rata-rata dan persentase. Hasil yang diperoleh dibandingkan dengan kriteria yang mengacu pada Setiyadi (2019). Data motivasi belajar siswa dihitung sebagai skor rata-rata dan persentase untuk setiap aspek. Hasil yang diperoleh kemudian dibandingkan dengan kriteria dari Ratnasari *et al.* (2020). Indikator keberhasilan penelitian mengacu pada Setiyadi (2019) dengan mempertimbangkan kinerja pembelajaran dan tingkat motivasi siswa dengan penerapan model TGT. Penelitian ini dianggap berhasil, jika tingkat keterlaksanaan pembelajaran 81% atau lebih tinggi, dan jumlah siswa yang bermotivasi belajar tinggi 80% atau lebih.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keterlaksanaan kinerja guru melakukan pembelajaran menentukan tingkat motivasi yang akan timbul pada diri siswa. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model *Teams Game Tournament* (TGT) dan dilakukan dengan dua siklus. Berikut persentase keterlaksanaan setiap tahap pembelajaran ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Keterlaksanaan Model *Teams Game Tournament*.

| Pertemuan | Tahapan TGT | Ketercapaian | Rata-rata |
|-----------|-------------------|--------------|-----------|
| Siklus 1 | Presentasi Kelas | 80% | 86% |
| | <i>Teams</i> | 100% | |
| | <i>Game</i> | 50% | |
| | <i>Tournament</i> | 100% | |
| | Rekondisi Tim | 100% | |
| Siklus 2 | Presentasi Kelas | 100% | 100% |
| | <i>Teams</i> | 100% | |
| | <i>Game</i> | 100% | |



| Pertemuan | Tahapan TGT | Ketercapaian | Rata-rata |
|-----------|---------------|--------------|-----------|
| | Tournament | 100% | |
| | Rekondisi Tim | 100% | |

Berdasarkan Tabel 1, terjadi peningkatan persentase keterlaksanaan pembelajaran dari siklus 1 ke siklus 2. Hasil di siklus 2 menunjukkan, bahwa seluruh sintaks pembelajaran TGT dapat terlaksana dengan standar sangat baik. Pembelajaran yang dicapai melalui penerapan model TGT juga terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Motivasi Belajar Siswa dengan Teams Game Tournament.

| Aspek | Indikator | Siklus 1 (%) | Siklus 2 (%) |
|--|---|--------------|--------------|
| Pilihan atau ketertarikan terhadap tugas/kegiatan (<i>Choice of task</i>). | 1. Tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran IPA. | 74.28 | 78.75 |
| | 2. Memutuskan untuk memilih mengerjakan tugas-tugas yang terkait dengan pembelajaran IPA. | 66.96 | 75.82 |
| | 3. Kesegeraan dalam mengerjakan tugas-tugas IPA. | 72.32 | 79.02 |
| | 4. Menggunakan waktu senggang dengan melakukan kegiatan yang berhubungan dengan IPA. | 66.07 | 78.58 |
| Usaha atau upaya yang dilakukan untuk sukses (<i>Effort</i>). | 5. Mempunyai kecenderungan melakukan upaya untuk berhasil. | 76.78 | 84.38 |
| | 6. Melakukan upaya mental lebih besar selama pembelajaran IPA. | 76.78 | 82.12 |
| | 7. Menggunakan strategi-strategi kognitif dalam pembelajaran IPA. | 70.53 | 77.98 |
| Ketekunan atau kegigihan waktu yang digunakan untuk sebuah tugas (<i>Presistence</i>). | 8. Tidak mudah putus asa dalam belajar IPA ketika menemui suatu permasalahan. | 74.10 | 80.36 |
| | 9. Bekerja lebih lama pada tugas atau kegiatan IPA yang menantang. | 70.23 | 80.95 |
| Rasa percaya diri selama terlibat kegiatan (<i>Self-confidence</i>). | 10. Percaya bahwa dirinya memiliki kemampuan tentang IPA. | 72.32 | 79.02 |
| | 11. Tidak merasa khawatir untuk menghadapi tes IPA yang akan datang. | 70.98 | 82.14 |
| | 12. Menikmati saat mengerjakan tugas-tugas IPA. | 83.03 | 88.39 |
| Rata-rata | | 72.73 | 80.20 |

Tabel 2 menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat pada Siklus 2. Peningkatan motivasi belajar dipengaruhi oleh persentase siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi. Persentase kriteria motivasi belajar siswa disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Kriteria Motivasi Belajar Siswa dengan Model Teams Game Tournament.

| Tingkat Motivasi Belajar Siswa | Siklus 1 (%) | Siklus 2 (%) |
|--------------------------------|--------------|--------------|
| Rendah | 0 | 0 |
| Sedang | 44.15 | 16.43 |
| Tinggi | 55.85 | 83.57 |



Berdasarkan hasil yang diperoleh, tingkat keterlaksanaan pembelajaran di atas 81%, dan persentase siswa yang bermotivasi tinggi di atas 80%, sehingga penelitian tindakan kelas ini cukup dilaksanakan pada Siklus 2.

Siklus 1

Tahap pertama penelitian diawali dengan perencanaan. Perencanaan dilakukan dengan menyiapkan perangkat pembelajaran. Perangkat yang dirancang antara lain, rencana pelaksanaan pembelajaran dengan model *Teams Game Tournament* (TGT), lembar kerja siswa, soal penilaian, lembar observasi pelaksanaan pembelajaran, dan angket motivasi belajar siswa. Setelah semua perangkat siap, dilanjutkan ke tahap pelaksanaan pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 membahas submateri struktur dan fungsi sistem reproduksi pada manusia. Pembelajaran dirancang dengan lomba antar kelompok siswa. Dalam satu kelompok memiliki kemampuan yang heterogen. Setiap kelompok diberi waktu untuk berdiskusi mengkolaborasi pengetahuan dan pemahaman mereka dengan mengisi lembar kerja siswa. Setelah selesai berdiskusi, lomba cerdas cermat antar kelompok dimulai. Menurut Romanda (2017), lomba cerdas cermat dibagi menjadi tiga sesi. Sesi yang pertama, yaitu pertanyaan biasa, sesi kedua merupakan pertanyaan opsional (bisa diambil atau dilempar), dan sesi ketiga adalah pertanyaan rebutan. Setiap kelompok yang berhasil menjawab dengan benar mendapatkan skor. Pemenang lomba ini ditentukan dari total skor yang berhasil kelompok kumpulkan. Kelompok yang menjadi pemenang lomba mendapatkan hadiah sebagai bentuk apresiasi dari guru.

Dalam proses pembelajaran juga dilakukan tahap ketiga, yaitu observasi. *Observer* mengamati pembelajaran yang dilakukan guru dan mendapati hasil sebagai berikut: 1) ada siswa yang kurang aktif saat lomba; 2) perhatian guru terhadap siswa tidak merata; 3) guru tidak memberikan kesempatan siswa untuk bertanya terkait pemahaman materi; dan 4) pengelolaan waktu belajar masih perlu ditingkatkan, karena pada akhir pembelajaran siswa terkesan tergesa-gesa mengerjakan asesmen formatif. Menurut Sudarsana (2018), pembelajaran kooperatif memerlukan waktu belajar lebih panjang, sehingga perlu manajemen waktu yang baik.

Hasil observasi didiskusikan untuk tahap keempat, yaitu refleksi. Hasil refleksi pada siklus 1 sebagai berikut: 1) guru harus lebih peka terhadap siswa yang *idle* dan memberikan penguatan untuk tetap semangat belajar; 2) guru harus bisa adil ketika memberikan perhatian kepada siswa; 3) guru harus memberikan kesempatan siswa untuk bertanya agar dapat mengetahui sampai sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi; dan 4) perlu diperbaiki dalam pengelolaan waktu agar pembelajaran berjalan efektif. Menurut Dudung (2018), guru yang kurang berkompeten akan cenderung membuat peserta didik tidak berpikir aktif dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan peserta didik tidak termotivasi untuk belajar.

Kinerja guru untuk keterlaksanaan sintaks pembelajaran pada siklus 1 dapat terlaksana dengan persentase 86% yang tergolong kriteria sangat baik, dan telah mencapai indikator keberhasilan. Peningkatan juga terjadi pada motivasi belajar siswa menjadi 72,73% dengan kriteria tinggi. Namun, persentase siswa



motivasi tinggi baru mencapai 55,85%. Hal tersebut disebabkan ada tahapan TGT yang belum terlaksana dengan maksimal, terutama pada tahap presentasi kelas dan *game*. Oleh karena itu, akan dilakukan perbaikan di siklus 2.

Siklus 2

Sama dengan siklus 1, pembelajaran di siklus 2 ini dimulai dengan menyiapkan perangkat pembelajaran. Penyusunan perangkat memperhatikan perbaikan berdasarkan hasil refleksi pada siklus 1. Setelah dilakukan perbaikan dan perangkat siap digunakan, dilanjutkan tahap pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran pada siklus 2 membahas submateri spermatogenesis, oogenesis, siklus menstruasi, fertilisasi, dan kehamilan. Pembelajaran dilakukan dengan lomba antar kelompok siswa. Anggota kelompok siswa masih sama dengan kelompok pada siklus 1. Perlombaan pada siklus kedua adalah lomba memilih soal yang tertempel di papan tulis. Tiap soal memiliki tingkat kesulitan yang beragam. Semakin sulit, maka semakin besar skor yang diperoleh, jika berhasil menjawab soal dengan benar. Menurut Yatno (2019), pemberian soal dengan beragam tingkat kesulitan dan cara penyelesaiannya, akan merangsang kreativitas siswa dan pembelajaran yang tidak monoton.

Ketika pembelajaran dilaksanakan, *observer* melakukan pengamatan terhadap keterlaksanaan pembelajaran. Hasil pengamatan pembelajaran siklus 2 sebagai berikut: 1) guru membagi tugas untuk tiap anggota tim agar semua siswa terlibat dan berkontribusi untuk tim; 2) guru lebih aktif menguasai dan mengkondisikan kelas; 3) guru sudah menyampaikan kepada siswa agar jangan malu untuk bertanya, jika ada materi yang belum dipahami; dan 4) pengelolaan waktu sudah lebih baik, sehingga pelaksanaan pembelajaran berjalan efektif. Sejalan dengan Elisa (2013), yang menyatakan guru memiliki peran besar untuk menentukan keberhasilan pembelajaran. Sikap guru harus menunjukkan keuletan dan semangat dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil pengamatan *observer* didiskusikan sebagai proses refleksi. Hasil refleksi pada siklus 2 sebagai berikut: 1) siswa sudah mengetahui peran mereka masing-masing dalam kelompok, sehingga semua anggota kelompok berkontribusi aktif; 2) siswa yang kurang fokus dan bergurau sudah teramati oleh guru dan diberikan teguran; 3) siswa tidak lagi malu-malu untuk bertanya kepada guru jika ada hal yang belum dimengerti; dan 4) kegiatan pembelajaran yang dirancang telah dieksekusi dengan baik. Dari hasil refleksi ini, peran guru sudah terlihat dan meningkat dari siklus sebelumnya. Menurut Elisa (2013), dan Wardani *et al.* (2014), ketercapaian tujuan pembelajaran ditentukan oleh pemahaman, perasaan, dan kesiapan guru untuk mengajar.

Kinerja guru untuk keterakasaan sintaks pembelajaran pada siklus 2 mengalami peningkatan menjadi 100% yang tergolong kriteria sangat baik, dan telah mencapai indikator keberhasilan. Peningkatan juga terjadi pada motivasi belajar siswa menjadi 80,20% dengan kriteria tinggi. Selain itu, siswa yang memiliki tingkat motivasi tinggi juga meningkat menjadi 83,57%. Penelitian tindakan kelas ini dirasa cukup dilakukan sampai siklus 2, karena persentase keterlaksanaan pembelajaran telah melebihi 81%, dan persentase siswa yang memiliki tingkat motivasi tinggi lebih dari 80%.



Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Hasil penelitian pada Tabel 2 membuktikan, bahwa penerapan model *Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Eva (2022), dan Yudhistira (2022), yang menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Arif & Samidjo (2018), meningkatnya motivasi belajar siswa terjadi karena dalam TGT siswa mengalami hasrat ingin memenangkan perlombaan. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Hikmah *et al.* (2018), yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran dengan model TGT, siswa akan berusaha lebih giat untuk menguatkan daya ingat mereka, dan menggunakan penalaran untuk menjawab pertanyaan pada saat turnamen.

Pada penelitian ini, terdapat empat aspek yang diukur untuk mengetahui motivasi belajar siswa. Empat aspek tersebut meliputi *choice of task*, *effort*, *persistence*, dan *self-confidence*. Aspek pertama, *choice of task* (pemilihan tugas/kegiatan atau minat), meningkat pada siklus 2 dengan standar tinggi. Menurut Sudibyo *et al.* (2017), siswa dikatakan tertarik pada kegiatan belajar bila menyelesaikan tugas dengan cepat dan penuh semangat. Peningkatan pada dimensi ini menunjukkan, bahwa siswa lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan dalam model TGT, sama seperti pada kegiatan kompetitif. Menurut Yuliawati (2021), ketika belajar dengan TGT, siswa akan lebih terangsang untuk memenangkan perlombaan dengan cara mengkolaborasikan pengetahuan dan pemahaman mereka.

Aspek kedua, yaitu *effort* (usaha atau upaya yang dilakukan untuk sukses). Aspek ini mengalami peningkatan pada siklus 2 dengan kriteria tinggi. Menurut Sudibyo *et al.* (2017), upaya siswa untuk sukses dapat ditunjukkan dengan upaya mengerjakan tugas-tugas dengan sungguh-sungguh, melakukan pengulangan informasi dari pembelajaran, dan berusaha membekali diri dengan pengetahuan awal sebelum belajar. Siswa yang berupaya untuk sukses menunjukkan, bahwa berpartisipasi dalam pembelajaran meningkatkan motivasi mereka, yang konsisten dengan peningkatan motivasi yang diamati dalam penelitian. Hal ini dikuatkan oleh Basri (2018), yang menyatakan bahwa tingginya motivasi berbanding lurus dengan keinginannya untuk sukses, sehingga siswa bekerja lebih keras untuk mencapai kesuksesan tersebut.

Aspek ketiga, yaitu *persistence* (ketekunan atau kesabaran dan waktu yang dihabiskan untuk suatu tugas). Dimensi ini meningkat pada siklus 2 ketika standarnya tinggi. Menurut Sudibyo *et al.* (2017), aspek ketekunan berkaitan dengan waktu yang dibutuhkan siswa untuk menyelesaikan suatu tugas tertentu. Peningkatan motivasi yang terlihat dari hasil penelitian menunjukkan, bahwa siswa mampu belajar lebih giat, kecil kemungkinannya untuk menyerah, dan mampu bekerja lebih lama untuk menyelesaikan tugas. Keberhasilan pembelajaran tidak dapat dicapai dalam waktu singkat, sehingga aspek kesinambungan menjadi penting. Hal serupa juga dijelaskan oleh Tarmadiyah (2017) yang mengatakan, ketekunan memberikan dampak positif terhadap motivasi siswa dan menjadikan mereka memiliki motivasi yang baik. Sesuai dengan hasil penelitian, dengan menerapkan TGT dalam pembelajaran dapat



meningkatkan ketekunan dan rasa tidak mudah berputus asa, serta dapat bekerja lebih lama untuk menyelesaikan tugas IPA yang menantang.

Aspek keempat, yaitu *self-confidence* (rasa percaya diri selama terlibat kegiatan). Aspek ini meningkat menjadi 83,18%. Menurut Sudibyo *et al.* (2017), aspek ini mengacu pada pikiran dan perasaan siswa ketika mengikuti proses pembelajaran. Peningkatan dimensi percaya diri dan percaya diri berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang diperoleh. Hal ini sejalan dengan pendapat Fathurrohman (2017), dan Arif & Samidjo (2018), yang menyatakan bahwa proses pencarian jawaban atas pertanyaan yang diajukan menggunakan TGT dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa. Ketika siswa merasa percaya diri, mereka merasa kompeten dan menikmati menyelesaikan tugas. Siswa tidak perlu cemas ketika menghadapi ujian yang diberikan oleh guru.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan, pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Game Tournament* (TGT) mengalami peningkatan dari 86% pada siklus 1, menjadi 100% pada siklus 2 dengan kriteria sangat baik. Motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan dari 72,73% pada siklus 1, menjadi 80,20% pada siklus 2. Selain itu, siswa dengan motivasi belajar tinggi juga meningkat, dari 55,85% pada siklus 1, menjadi 83,57% pada siklus 2, sehingga dapat disimpulkan, bahwa penerapan model *Teams Game Tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IX F di SMP Negeri 6 Pontianak pada submateri struktur dan fungsi sistem reproduksi manusia.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, guru dapat menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) apabila terdapat permasalahan pembelajaran yang sama di kelas, terkait dengan lemahnya motivasi belajar siswa. Dengan adanya keberhasilan dalam penelitian ini juga, pihak sekolah diharapkan agar memberikan ruang bagi guru-guru untuk melaksanakan penelitian, serta memberikan pendampingan dalam melaksanakan penelitian untuk menunjang kreatifitas para guru dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran. Untuk peneliti lain, diharapkan hasil penelitian ini dapat dikembangkan ke dalam penelitian yang dapat membantu para guru, guna menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 6 Pontianak yang telah memberikan izin penelitian, serta kepada *observer* yang telah membantu observasi keterlaksanaan pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

Adnan., Muharram., & Jihadi, A. (2019). Pengembangan *E-Book* Biologi Berbasis Konstruktivistik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA Kelas



- XI. *Indonesian Journal of Educational Studies*, 22(2), 112-119.
<https://doi.org/10.26858/ijes.v22i2.11773>
- Anjarsari, P. (2014). Literasi Sains dalam Kurikulum dan Pembelajaran IPA SMP. In *Prosiding Semnas Pensa VI "Peran Literasi Sains"* (pp. 602-607). Surabaya, Indonesia: Universitas Negeri Surabaya.
- Arif, L., & Samidjo, S. (2018). Hubungan Antara Sikap Belajar dan Motivasi Belajar Kejuruan dengan Hasil Belajar Gambar Teknik. *Jurnal Taman Vokasi*, 6(1), 92-97. <https://doi.org/10.30738/jtv.v6i1.2865>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arnita. (2021). Penggunaan Media *Power Point* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI pada Pembelajaran Tematik. *Al-Aulia : Jurnal Pendidikan dan Ilmu-ilmu Keislaman*, 7(1), 16-26.
- Asmaniyah. (2022). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Materi Sistem Reproduksi Manusia melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Picture and Picture* pada Siswa Kelas XI IPA MAN Bangkalan. *Jurnal Pendidikan Lampu*, 8(2), 36-44. <https://doi.org/10.34557/jpl.v8i2.198>
- Basri. (2018). Hubungan Antara Kecerdasan Emosional dengan Motivasi Belajar pada Mahasiswa. *Sosial Humaniora Sigli*, 1(2), 89-94. <https://doi.org/10.47647/jsh.v1i2.127>
- Dudung, A. (2018). Kompetensi Profesional Guru. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan)*, 5(1), 9-19. <https://doi.org/10.21009/JKKP.051.02>
- Elisa, S. (2013). Sikap Guru terhadap Pendidikan Inklusi Ditinjau dari Faktor Pembentuk Sikap. *Skripsi*. Universitas Airlangga.
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172-182.
- Eva, O. (2022). Penerapan Metode *Team Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Pembelajaran Ludo pada Pembelajaran Tematik terhadap Minat Belajar Kelas III SD/MI. *Skripsi*. UIN Raden Intan Lampung.
- Fathurrohman, M. T. (2017). Pengaruh Perhatian Orang Tua terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(10), 975-982.
- Ginting, M. N. B., & Helmi, B. (2021). Peran Model Pembelajaran *Example Nonexample* Masa Pandemi Covid-19 terhadap Peningkatan Hasil Belajar Bola Voli Siswa Kelas VIII SMPN 2 Medan Tahun Ajaran 2020/2021. *Jumper : Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 1(2), 88-94. <https://doi.org/10.55081/jumper.v1i2.493>
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Hamid, R. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 5(1), 1-10. <https://doi.org/10.36706/fpbio.v5i1.7049>
- Kurniawan, B. (2019). Pengaruh Model TGT Berbantu Media *Pinball* terhadap Hasil Belajar Siswa. *International Journal of Elementary Education*, 3(1), 23-28. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i1.17280>



- Pearson, N., Braithwaite, R. E., Biddle, S. J. H., van Sluijs, E. M. F., & Atkin, A. J. (2014). Associations Between Sedentary Behaviour and Physical Activity in Children and Adolescents: Meta-Analysis. *Obesity Reviews*, 15(8), 666-675. <https://doi.org/10.1111/obr.12188>
- Primandari, P. A., Sulasmono, B. S., & Setyaningtyas, E. W. (2019). Perbedaan Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT dan STAD dengan Multimedia Interaktif Ceria terhadap Sikap Sosial dan Hasil Belajar Kognitif pada Pembelajaran Tematik Kelas 5 SD. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 83-91. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.82>
- Puspitasari, L. (2015). Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) dalam Peningkatan Pembelajaran IPA di Kelas V. *Kalam Cendekia*, 4(2), 120-125.
- Putra, D. A. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Bimbingan TIK di Kelas VIII UPT SMP Negeri 2 Painan. *Skripsi*. Universitas Negeri Padang.
- Rachman, R., & Mukminin, A. (2018). Penerapan Metode *Certainty Factor* pada Sistem Pakar Penentuan Minat dan Bakat Siswa SD. *Khazanah Informatika : Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 4(2), 90-97. <https://doi.org/10.23917/khif.v4i2.6828>
- Rahman, A. (2021). Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(2), 171-180. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i02.95>
- Ratnasari, D., Amelia, E., & Suhartono, A. (2020). Motivasi dalam Model Pembelajaran Berbasis Masalah pada Konsep Ekosistem. *Didaktika Biologi : Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 4(1), 27-34. <https://doi.org/10.32502/dikbio.v4i1.2303>
- Romanda, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Kelas V di MI Al-Fajar Pringsewu. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Sari, R. D. K., & Arifin, M. B. U. B. (2022). Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MI Miftahul Ulum Kraton pada Tema 6. *MODELING : Jurnal Program Studi PGMI*, 9(1), 208-220. <https://doi.org/10.36835/modeling.v9i1.1206>
- Setiyadi, M. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa. *Justek : Jurnal Sains dan Teknologi*, 2(1), 22-28. <https://doi.org/10.31764/justek.v2i1.3710>
- Sudarsana, I. K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif terhadap Peningkatan Mutu Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 4(1), 20-31. <https://doi.org/10.25078/jpm.v4i1.395>
- Sudiby, E., Jatmiko, B., & Widodo, W. (2017). Pengembangan Instrumen Motivasi Belajar Fisika: Angket. *JPPIPA (Jurnal Penelitian Pendidikan IPA)*, 1(1), 13-21. <https://doi.org/10.26740/jppipa.v1n1.p13-21>
- Sutrisna, N., & Sasmita, P. R. (2022). Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VIII



-
- SMP. *SPEJ (Science and Physic Education Journal)*, 5(2), 34-39.
<https://doi.org/10.31539/spej.v5i2.3849>
- Tarmadiyah, N. D. (2017). Minat Kedisiplinan dan Ketekunan Belajar terhadap Motivasi Berprestasi dan Dampaknya pada Hasil Belajar Matematika SMP. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 12(1), 26-37.
<https://doi.org/10.23917/jmp.v12i1.2972>
- Wardani, K., Pitoewas, B., & Nurmalisa, Y. (2014). Pengaruh Sikap dan Perilaku Guru pada Saat Mengajar di Kelas. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 2(5), 1-15.
- Yatno, T. (2019). Keterkaitan Tradisi Ulambana dengan Penguatan Karakter Bangsa. *Vijjacariya : Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Buddhis*, 6(1), 21-34.
- Yudhistira, M. (2022). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* pada Konsep Sistem Reproduksi Siswa Kelas XI IPA 4 SMA Negeri 2 Gowa. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- 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>