

**Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* Pada Materi Sistem Penceraaan Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII.4 di SMP Negeri 26 Makassar**

**Nurul Aini Arip; Nurhayati B; Nursyamsih**

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Prodi IPA Universitas Negeri Makassar; Jurusan Biologi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar; SMPN 26 Makassar  
email: [nainiarip@gmail.com](mailto:nainiarip@gmail.com)

**Abstrak**

Hasil temuan penelitian ini ketika dilakukan pra-siklus diperoleh hasil; 51,7% siswa yang memiliki motivasi belajar rendah atau sebanyak 15 dari 29 siswa. Adapun hasil belajar pada tahap pra-siklus masih tergolong rendah dan masih terdapat siswa yang belum mencapai KKM. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan inovasi, kreativitas, motivasi dan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran team games tournament pada mata pelajaran IPA di kelas VIII.4 SMP Negeri 26 Makassar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas atau Classroom Action Research. Penelitian dilakukan selama 2 siklus dengan menggunakan instrumen penelitian dalam mengumpulkan data berupa angket motivasi belajar, lembar observasi dan soal pretest posttest. Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan motivasi belajar peserta didik yang didasarkan pada hasil temuan dari siklus I yang diperoleh data 17 orang kategori tinggi dan pada siklus II meningkat menjadi 24 orang yang masuk kedalam kategori tinggi. Adapun data hasil belajar yang diperoleh mengalami peningkatan pada siklus I sebanyak 17 orang telah tuntas dan pada siklus II sebanyak 23 siswa telah tuntas.

**Kata Kunci:** *Team Games Tournament (TGT), Motivasi Belajar, Hasil Belajar.*

**A. PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam menjamin kelangsungan pembangunan bangsa. Potensi dalam diri siswa perlu untuk dikembangkan dalam pendidikan agar dapat memahami konsep-konsep pembelajaran sehingga pendidikan dapat berjalan dengan baik. Pendidikan akan selalu mengalami perubahan karena mengikuti perkembangan teknologi dan pengaruh globalisasi seperti di era modern sekarang. Pengaruh yang diberikan terhadap penyelenggaraan pendidikan disekolah yaitu sistem pendidikan dalam hal ini kurikulum, model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran dan sarana prasarana yang mendukung berlangsungnya proses belajar.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan potensi peserta didik agar mereka beriman dan bertaqa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhhlak mulia, menjadi manusia yang sehat dan berilmu, menjadi warga negara yang kompeten, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab. Tujuan mukai

ini hanya bisa tercapai jika kita dapat mengatasi berbagai tantangan dan permasalahan dalam dunia pendidikan.

Pendidikan saat ini memiliki banyak permasalahan salah satunya kurangnya motivasi belajar siswa dan rendahnya hasil belajar mereka. Motivasi merupakan salah satu faktor yang mendorong siswa untuk mau belajar, ada tidaknya motivasi belajar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa dan keberhasilan belajar akan tercapai apabila pada dirinya ada kemauan dan dorongan untuk belajar (Emda, 2017). Motivasi dan belajar merupakan dua hal penting yang saling berkaitan dan memiliki pengaruh yang kuat satu sama lain. Motivasi belajar muncul karena adanya faktor intrinsik, yaitu berupa hasrat dan keinginan untuk berhasil serta dorongan kebutuhan belajar, faktor ekstrinsiknya yaitu lingkungan belajar yang kondusif, nyaman dan menarik (Rohman & Karimah, 2018). Keberhasilan belajar siswa dapat ditentukan oleh motivasi yang dimilikinya sehingga tinggi rendahnya motivasi akan menentukan hasil yang diperoleh (Rahman, 2021). Hasil belajar menurut Wicaksono dan Iswan adalah kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh peserta didik setelah dia menerima pengalaman belajarnya (Wicaksono & Iswan, 2019). Lebih lanjut Wicaksono dan Iswan menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya sikap peserta didik, hasrat dan motivasi. Jika semua faktor tersebut ditingkatkan maka hasil belajar peserta didik cenderung akan meningkat. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa motivasi belajar siswa sangat berperan penting dalam mencapai kompetensi yang telah ditetapkan guru dalam pembelajaran sehingga bisa memperoleh hasil belajar sesuai yang diharapkan.

Kurangnya motivasi belajar siswa yang berefek ke rendahnya hasil belajar disebabkan karena beberapa faktor seperti metode mengajar guru yang monoton dan tidak menyenangkan dan kemajuan teknologi dan informasi namun tidak dimanfaatkan dengan baik sebagai media pembelajaran (Hendrizal, 2022). Pembelajaran monoton yang berlangsung didalam kelas tentu membuat peserta didik merasa bosan sehingga kegiatan belajar menjadi tidak menyenangkan karena pembelajaran tidak memicu keaktifan peserta didik didalam kelas.

Model pembelajaran yang sesuai diterapkan untuk pada kondisi siswa yang pasif adalah model pembelajaran yang sifatnya aktif, inovatif dan kreatif sehingga dapat memicu peran serta dari siswa dan keaktifannya dalam pembelajaran dan terus menggali pengetahuan yang telah ada dan membuat suasana belajar lebih nyaman dan menyenangkan (Muzaemah, 2018). Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa salah satu model pembelajaran yang efektif untuk diterapkan pada siswa yang kurang aktif didalam pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*). Pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu dari model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur bermain dan reinforcement dan siswa dapat belajar lebih santai sehingga tidak merasa terpaksa untuk mengikuti kegiatan belajar (Nurhidayah, 2022).

Sebelum melakukan tindakan pada kelas VIII.4 di SMP Negeri 26 Makassar, dilakukan observasi ketika proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, siswa tampak kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena kurang bervariasi model pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan kurang memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, sehingga siswa kurang memahami materi dan tidak sedikit siswa yang hanya terdiam tanpa bertanya kepada guru dan teman jika kurang memahami materi.

Penelitian terdahulu menunjukkan hasil yang positif terkait penerapan pembelajaran *team games tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran TGT memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa di SMAN 1 Gowa dimana adanya perubahan terhadap motivasi belajar peserta didik dari temuan siklus I peningkatan sampai 45% dan pada siklus II meningkat lagi sebanyak 14% (Nurhidaya, 2022). Peningkatan motivasi dan hasil belajar juga terjadi pada penelitian Rosihin (2021) dimana pada siklus I motivasi belajar mencapai 72% dan meningkat menjadi 93,55% pada siklus II. Peningkatan motivasi juga dibarengi dengan peningkatan hasil belajar siswa dimana rata-rata hasil belajar siklus I ketuntasan mencapai 55%

dan pada siklus II menjadi 92%. Dari kedua penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengenalan model pembelajaran TGT memberikan dampak positif pada peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan fakta dan permasalahan yang ditemukan disekolah, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* pada siswa kelas VIII.4 SMP Negeri 26 Makassar untuk mengatasi hambatan belajar dalam meningkatkan motivasi dan juga hasil belajar. Melalui model ini, seluruh siswa diharapkan dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan mengembangkan daya saing serta keinginan untuk belajar lebih baik.

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian dilakukan pada siswa kelas VIII.4 semester genap di UPT SPF SMP Negeri 26 Makassar. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2024 saat melaksanakan PPL 2 bagi mahasiswa PPG Prajabatan Gelombang 1 dimana pelaksanaannya dilakukan selama 2 siklus, yang setiap siklusnya terdiri dari 2 sesi pertemuan. Dalam penelitian ini, siswa kelas VIII.4 berjumlah 29 orang yang dijadikan sebagai sampel penelitian. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dan dilaksanakan dengan menggunakan 4 tahapan yang meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan tahapan refleksi.

Kegiatan pra siklus dilaksanakan pada Kamis 2 Mei 2024 dengan melakukan observasi. Kegiatan ini dilakukan untuk mengumpulkan data awal dari penelitian. Siklus I pertemuan pertama berlangsung pada Selasa 7 Mei 2024 dan pertemuan 2 pada Selasa 14 Mei 2024 dengan materi Makanan dan Sistem Pencernaan. Siklus II dilaksanakan pada Kamis 16 Mei dan Selasa 21 Mei 2024 dengan kembali melanjutkan materi Sistem Pencernaan. Peneliti mengumpulkan data dengan melakukan observasi dan penyebarluasan kuisioner serta pemberian pretest dan posttest. Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data aktivitas siswa. Kuisioner/angket digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa serta pretest dan posttest untuk melihat hasil belajar siswa. Kegiatan pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen kuisioner/angket motivasi belajar siswa yang terdiri dari 20 pertanyaan untuk mengukur dampak metode penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Data hasil belajar siswa dikumpulkan melalui tes setiap akhir siklus.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penggunaan multimedia pada pembelajaran memberi dampak positif pada peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa (Rosihin, 2021). Penelitian ini memberikan pengalaman kepada siswa untuk berkolaborasi dengan teman yang lain dalam permainan serta pada tahap diskusi.

Pada kegiatan pra siklus, proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional dalam bentuk ceramah. Aktivitas siswa yang nampak masih belum optimal dan hasil belajar juga belum maksimal dimana masih terdapat siswa memperoleh nilai dibawah KKM yang ditentukan yaitu 75 dan nilai rata-rata siswa yang tergolong rendah. Fakta yang ditemukan ini menjadi dasar dilaksanakannya penelitian tindakan kelas. Dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament*.

Terdapat beberapa kegiatan dalam perencanaan siklus I dan siklus II, mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan tahap refleksi. Tahap perencanaan meliputi kegiatan penyusunan modul ajar dan menyiapkan semua alat pembelajaran yang akan dilakukan dan memilih media yang akan digunakan. Pada siklus I, peneliti menggunakan media Kartu Soal dalam mengimplementasikan permainan yang akan dilakukan dan pada siklus II peneliti menggunakan media pembelajaran *Wordwall* yang ditampilkan dikelas dengan berbantuan LCD Proyektor.

Pada tahap selanjutnya, implementasi berlangsung sesuai rencana atau RPP yang dikembangkan yang akan diintegrasikan ke dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Yaitu presentasi kelas, pembelajaran kelompok, permainan pembelajaran, dan penghargaan kelompok. Semuanya dilakukan sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang dibuat, yang terdiri dari kegiatan

pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Selain itu, kegiatan observasi dilakukan untuk mengamati bagaimana proses belajar siswa terjadi. Berdasarkan observasi tersebut, siswa sangat terlibat dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan terlihat lebih menyukai unsur permainan dan pembelajaran yang dipersonalisasi. Setiap kelompok mempunyai rasa tanggung jawab untuk bersaing satu sama lain untuk mencapai nilai tertinggi sehingga pengamatan mengenai tingkat motivasi belajar menjadi lebih mudah dibantu dengan pemberian angket motivasi belajar yang selalu disebar di setiap akhir siklus pembelajaran.

Pada tahapan refleksi yang merupakan tahapan terakhir dari penelitian dilakukan dengan cara meninjau hasil observasi, dapat dilihat bahwa siswa menunjukkan antusias dan sikap aktif dalam proses pembelajaran. Refleksi dilakukan untuk melihat permasalahan yang muncul dan untuk mengetahui bagaimana kualitas pembelajaran dan apa yang perlu diperbaiki dan juga ditingkatkan di pembelajaran kedepannya. Adapun kendala yang muncul selama siklus berlangsung seperti waktu dan keributan akibat permainan yang diberikan kini bisa diatasi karena guru menjalin komunikasi yang baik dengan siswa sejak awal. Hal lain yang membuat siswa lebih termotivasi yaitu adanya perebutan skor sehingga mereka saling bersaing untuk mendapat poin tertinggi.

## 1. Motivasi Belajar

Dari hasil penyebaran angket motivasi pada tahapan pra-siklus diperoleh data siswa yang masuk kategori motivasi rendah sebanyak 15 orang (51,7%) dan kategori sedang 14 orang (38,3%), dan tidak ada data siswa yang masuk kategori tinggi. Untuk tahapan siklus I diperoleh hasil 4 orang siswa belum termotivasi (13,8 %), 8 siswa termotivasi sedang (27,6 %), dan 17 siswa sangat termotivasi (58,6 %) untuk mengikuti proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Sedangkan pada siklus II diperoleh hasil yaitu 5 siswa termotivasi sedang (17,24%), dan 24 siswa (82,76%) yang sangat termotivasi mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament*, maka dapat dikatakan hasil angket motivasi sudah sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian.

**Tabel 1. Data Peningkatan Motivasi Belajar**

| Kategori | Pra-siklus | %    | Siklus I | %    | Siklus II | %     |
|----------|------------|------|----------|------|-----------|-------|
| Rendah   | 15         | 51,7 | 4        | 13,8 | -         | -     |
| Sedang   | 14         | 38,3 | 8        | 27,6 | 5         | 17,24 |
| Tinggi   | -          | -    | 17       | 58,6 | 24        | 82,76 |
| Jumlah   | 29         | 100  | 29       | 100  | 29        | 100   |

(Sumber: *Hasil Analisi Data*)

Dari tabel diatas dilihat bahwa tingkat motivasi belajar peserta didik tergolong rendah dimana 15 siswa menyatakan rendah dan 14 orang menyatakan sedang dan 0 orang yang menyatakan memiliki motivasi tinggi. Pada siklus tahap pertama setelah dilakukan tindakan yaitu penerapan model *Team Games Tournament* terjadi peningkatan yaitu kategori rendah sebanyak 4 orang, kategori sedang 8 orang dan 17 orang menyatakan menjadi termotivasi tinggi. Terakhir pada siklus II juga terjadi peningkatan dimana tidak terdapat lagi siswa yang memiliki motivasi rendah, 5 orang menyatakan sedang, dan sebanyak 24 siswa menyatakan motivasi tinggi.

## 2. Hasil Belajar

Rata-rata nilai siswa pada tahapan pra-siklus masih tergolong rendah dilihat dari nilai ulangan harian dan sebagain masih belum mencapai KKM. Berdasarkan hasil posttest siklus I dengan nilai KKM 75 diperoleh hasil siswa yang tuntas berjumlah 17 orang. Sedangkan hasil posttest siklus II sejumlah 23 siswa sudah tuntas dan 6 siswa yang belum tuntas. Hal ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada mata pelajaran IPA kelas VIII.4 dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**Tabel 2. Data Peningkatan Hasil Belajar Siswa**

| Nama Peserta Didik | Nilai Pra-Siklus | Nilai  |              |           |              |
|--------------------|------------------|--|--------------|-----------|--------------|
|                    |                  | Siklus I   | Keterangan   | Siklus II | Keterangan   |
| ARPL               | 70               | 80   | Tuntas       | 95        | Tuntas       |
| AAL                | 70               | 80   | Tuntas       | 90        | Tuntas       |
| KCP                | 72               | 75   | Tuntas       | 74        | Belum Tuntas |
| ML                 | 75               | 80   | Tuntas       | 95        | Tuntas       |
| M                  | 72               | 75   | Tuntas       | 85        | Tuntas       |
| NARM               | 70               | 70   | Belum Tuntas | 74        | Belum Tuntas |
| NAA                | 70               | 70   | Belum Tuntas | 74        | Belum Tuntas |
| NA                 | 65               | 80   | Tuntas       | 95        | Tuntas       |
| NR                 | 72               | 70   | Belum Tuntas | 74        | Belum Tuntas |
| RRS                | 65               | 75   | Tuntas       | 85        | Tuntas       |
| SS                 | 70               | 70   | Belum Tuntas | 74        | Belum Tuntas |
| Sr                 | 70               | 80   | Tuntas       | 90        | Tuntas       |
| Sy                 | 75               | 80   | Tuntas       | 90        | Tuntas       |
| TAN                | 65               | 70   | Belum Tuntas | 74        | Belum Tuntas |
| AHDRA              | 70               | 80   | Tuntas       | 95        | Tuntas       |
| AZM                | 70               | 74   | Belum Tuntas | 85        | Tuntas       |
| CS                 | 70               | 80   | Tuntas       | 95        | Tuntas       |
| ISB                | 72               | 74   | Belum Tuntas | 85        | Tuntas       |
| MAR                | 72               | 80   | Tuntas       | 90        | Tuntas       |
| MAHA               | 70               | 74   | Belum Tuntas | 85        | Tuntas       |
| MA                 | 65               | 74   | Belum Tuntas | 85        | Tuntas       |
| MGF                | 65               | 74   | Belum Tuntas | 85        | Tuntas       |
| MRdh               | 70               | 74   | Belum Tuntas | 85        | Tuntas       |
| MRH                | 68               | 75   | Tuntas       | 85        | Tuntas       |
| MF                 | 68               | 80   | Tuntas       | 95        | Tuntas       |
| MFA AR             | 70               | 75   | Tuntas       | 85        | Tuntas       |
| Mfsy               | 70               | 74   | Belum Tuntas | 85        | Tuntas       |
| MRS                | 72               | 80   | Tuntas       | 90        | Tuntas       |
| MR                 | 72               | 80   | Tuntas       | 90        | Tuntas       |
| Jumlah             | Siklus I         | Tuntas 17 siswa (58,6%)<br>Tidak tuntas 12 siswa (41,4%) |              |           |              |
|                    | Siklus II        | Tuntas 23 siswa (79,3%)<br>Tidak tuntas 6 siswa (20,7%)  |              |           |              |

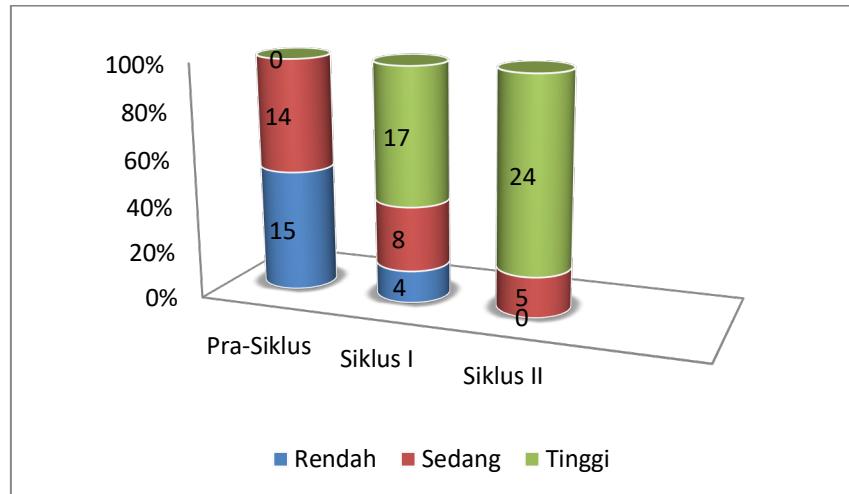
(Sumber: *Hasil Analisis Data*)

Pembelajaran kooperatif berbasis TGT (*Team Games Tournament*) ini merupakan salah satu model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Model pembelajaran ini merupakan model kooperatif yang berarti mendorong siswa untuk bekerjasama dengan siswa lain dalam artian bahwa siswa belajar secara berkelompok dan bergabung dengan *team* yang sudah dibentuk. Tidak hanya melakukan diskusi namun pembelajaran juga dilaksanakan dengan bermain sehingga peserta didik merasa lebih senang dan menikmati proses pembelajaran. Selain bermain, terdapat juga istilah *tournament* yang berarti peserta didik berkompetisi satu sama lain untuk mengerjakan soal yang disediakan untuk memperoleh skor tertinggi dan menjadi pemenang dalam *tournament* tersebut. Mekanisme permainan yang dibuat berhasil menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap peran peserta didik dalam masing-masing *team* yang telah dibentuk.

Proses pelaksanaan penelitian ini dilakukan oleh mahasiswa dari PPL PPG Prajabatan yang berperan sebagai peneliti dan tim kolaboratif yaitu dosen pembimbing, guru pamong dan rekan sejawat. Siklus I dan siklus II merupakan tahapan dimana penelitian melakukan tindakan kelas

dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif berbasis TGT. Penerapan model pembelajaran pada pembelajaran IPA ternyata memberi dampak baik terhadap peningkatan motivasi serta hasil belajar dari peserta didik. Untuk lebih jelas mengenai perbandingan motivasi dan hasil belajar mulai dari Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II dapat dilihat pada grafik dibawah ini:

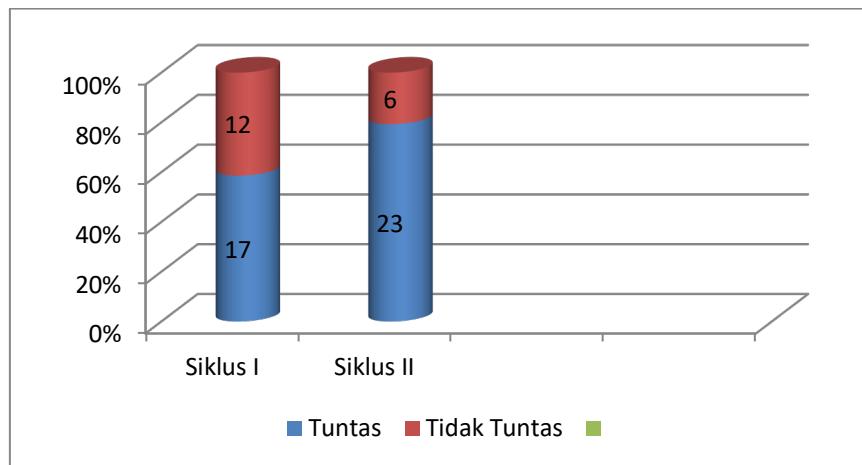
**Gambar 1. Grafik Peningkatan Motivasi Belajar Siswa**



(Sumber: *Hasil Analisis Data*)

Dari grafik diatas dapat dilihat bahwa perubahan tingkat motivasi belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Membandingkan pra-siklus, Siklus I dan Siklus II mengalami peningkatan yang berlangsung secara konsisten. Pada tahapan pra-siklus atau sebelum dilakukannya tindakan, tidak ada peserta didik yang masuk ke kategori memiliki motivasi tinggi, sedangkan kategori sedang 14 siswa dan kategori rendah sebanyak 15 siswa. Kemudian untuk tahap siklus I data yang masuk dalam kategori tinggi sebanyak 17 orang, kategori sedang 8 siswa dan kategori rendah sebanyak 4 siswa. Pada tahapan siklus 2 peningkatan terus terjadi dimana data siswa dengan motivasi kategori tinggi sebanyak 25 orang, kategori sedang 5 siswa dan tidak ada data kategori rendah. Maka dapat dikatakan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan.

**Gambar 2. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa**



(Sumber: *Hasil Analisis Data*)

Berdasarkan grafik diatas diperoleh data bahwa pada tahapan siklus I dan siklus II terus mengalami peningkatan nilai hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam proses pembelajaran. Pada tahapan siklus I berdasarkan hasil posttest diperoleh data siswa yang tuntas sebanyak 17 orang dan 12 orang belum tuntas. Sedangkan pada tahap siklus II data yang didapatkan adalah 23 siswa tuntas dan 6 siswa belum tuntas. Maka dapat dikatakan penerapan model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil diatas, diketahui bahwa siswa kelas VIII.4 sangat menyukai pembelajaran TGT karena terdapat unsur bermain didalam proses pembelajarannya dan dipadukan dengan konsep turnamen sehingga mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

#### **D. KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Hal ini dilihat dari data yang diperoleh dimana hampir seluruh peserta didik menyatakan sudah termotivasi dalam kategori tinggi setelah tindakan kelas dilakukan yaitu menerapkan model pembelajaran tipe TGT dalam pembelajaran. Selain itu siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan memiliki rasa tanggung jawab dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Pada siklus terakhir motivasi belajar siswa meningkat yang sebelumnya sebanyak 17 siswa termasuk kategori tinggi menjadi 23 siswa. Selain motivasi belajar, hasil belajar juga mengalami peningkatan yang signifikan dimana pada siklus pertama 17 dari 29 siswa telah tuntas atau 58,6% dan pada siklus II meningkat menjadi 23 dari 29 siswa telah tuntas dalam penugasan atau 79,3%. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII.4 di SMP Negeri 26 Makassar.

Berdasarkan temuan penelitian ini terdapat beberapa saran yang dapat diberikan. Bagi guru, hasil penelitian ini memungkinkan mereka untuk menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* ketika muncul permasalahan pembelajaran yang sama dikelasnya. Bagi sekolah, keberhasilan penelitian ini akan memberikan ruang bagi guru untuk melakukan penelitian dan mendukung mereka dalam melakukan penelitian untuk mendorong kreativitas mereka dalam memecahkan masalah dalam proses pembelajaran. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut menjadi penelitian untuk membantu guru memecahkan masalah pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Emda. A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*. Vol. 5, no. 2, 93-196.
- [2] Hendrizal. (2022) Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Roset Pendidikan Dasar dan Karakter*. Vol. 2, no. 1.
- [3] Muzaemah. (2018). Penerapan Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Wiyata Dharma : Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*. Vol. 6, no. 1. 34-42.
- [4] Nurhidayah., Bahri., Sulmi. (2022). Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMAN Negeri 1 Gowa. *Journal Lageografia*. Vol. 20, no. 2.
- [5] Rohman. A.A. & Karimah.S. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Kelas XI. *Jurnal At-Taqaddum*. Vol. 10, no. 1.
- [6] Rosihin. (2021). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Pada Mata Pelajaran PAI. *PAEDAGOGIA*. Vol. 16, no. 1.
- [7] Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan

Nasional.

- [8] Wicaksono. D & Iswan. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *HOLISTIKA : JURNAL ILMIAH PGSD*. Vol. III, no. 2. 111-126.