
Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Model *Teams Games Tournament* Mata Pelajaran IPAS Kelas V

Titisan Sukma Larasati¹, Tri Widiarto²

Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia
Email: 952022g58@student.uksw.edu¹, trividiarto@staff.uksw.edu²

Info Artikel

Keywords:

Learning Motivation, IPAS, Teams Game Tournament

Abstract

This research aims to increase students' learning motivation in Class V Science and Science subjects at SDN Randuacir 02 Salatiga using the Teams Game Tournament model. The research method used was Classroom Action Research which was carried out over 2 cycles. The results of the research conducted showed an increase in students' learning motivation in the Science and Science subject, with an average percentage based on observations in the pre-cycle of 48.9%, an increase in cycle 1 of 76.3% and cycle 2 of 81.25%. The results of the student learning motivation questionnaire obtained a percentage increase from cycle 1 of 78.3% to cycle 2 of 82.3%. Thus, it can be concluded that the Teams Game Tournament model can increase students' learning motivation in science subjects at SDN Randuacir 02 Salatiga.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN Randuacir 02 Salatiga menggunakan model *Teams Game Tournament*. Metode Penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan selama 2 siklus. Hasil penelitian yang dilakukan terjadi peningkatan motivasi belajar siswa mata Pelajaran IPAS memiliki hasil motivasi belajar siswa dengan rata-rata persentase berdasarkan observasi pada Pra siklus sebesar 48,9% meningkat pada siklus 1 sebesar 76,3% dan siklus 2 sebesar 81,25%. Hasil angket motivasi belajar siswa diperoleh peningkatan persentase dari siklus 1 sebesar 78,3% pada siklus 2 sebesar 82,3%. Demikian dapat disimpulkan bahwa model *Teams Game Tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa mata Pelajaran IPAS di SDN Randuacir 02 Salatiga.

©2024 Universitas Ngudi Waluyo

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Kampus UNW Ungaran, Kab. Semarang Gd. M. It 1 Kode Pos 50512
Tlp (024) 6925406 Fax. (024) 6925406
E-mail: janacitta@gmail.com

e-ISSN: 2615-6598

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha agar dapat meraih sebuah taraf hidup atau kemajuan yang lebih baik. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 pendidikan merupakan sebuah hal yang sadar terencana dan dapat mewujudkan sebuah suasana belajar sesuai dengan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa, dan Negara. Pendidikan merupakan kegiatan yang penting untuk dilakukan oleh semua orang agar dapat mengembangkan potensi dalam dirinya sehingga dapat mengembangkan ketrampilan yang dimiliki. Pendidikan dilakukan agar dapat membentuk karakteristik siswa menjadi lebih baik dan sesuai dengan dasar negara Indonesia.

Belajar adalah proses yang dilakukan untuk merubah perilaku untuk dapat mendapatkan pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan sebuah kesatuan yang tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lain (Ahmad, n.d, 2016). Belajar juga dapat dikatakan sebagai kegiatan memodifikasi sebuah pengalaman yang didapatkan. Proses belajar juga menjadi proses interaksi sesuai dengan lingkungan sekitarnya, dalam belajar memiliki tujuan yang harus mencapai sebuah proses dan pengalaman termasuk proses mengganti, melihat dan memahami terhadap sesuatu. Belajar merupakan kegiatan yang tidak akan pernah habis dan selalu dilakukan dalam kehidupan sehari-hari dengan belajar akan mendapatkan suatu informasi baru yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari, dengan belajar dapat mengembangkan kognitif maupun ketrampilan sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu kegiatan belajar yaitu saat kita belajar disekolah yang dimana kita akan diberikan beberapa mata Pelajaran yang akan menambah pengetahuan dalam bidang akademik. Saat proses pembelajaran berlangsung akan muncul permasalahan didalam kelas salah satunya yaitu kurangnya motivasi belajar siswa.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan dengan guru kelas V di SDN Randuacir 02 Salatiga masih banyak permasalahan yang ditemukan yaitu persentase motivasi belajar berdasarkan hasil observasi motivasi belajar pada proses pembelajaran IPAS ditemukan sebesar 48,9% termasuk kategori rendah. Saat proses pembelajaran permasalahan yang ditemukan diantaranya yaitu beberapa

siswa masih kurang serius saat guru menjelaskan materi, saat proses pembelajaran ada beberapa siswa yang tidak antusias saat diberikan tugas oleh guru dan dikelas banyak siswa yang masih suka main-main saat proses pembelajaran. Terutama pada mata pelajaran IPAS banyak siswa yang merasa bosan karena siswa merasa bahwa materi IPAS begitu banyak dan kurang menarik perhatian siswa. Kurangnya motivasi belajar siswa ini didasarkan oleh metode pembelajaran yang dilakukan guru kurang dapat menarik perhatian siswa yang dapat membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Saat proses pembelajaran seorang guru juga dituntut untuk menjadi imajinatif yang dapat merancang metode pembelajaran yang menarik.

Menurut (Agustina et al., 2022) Pendidikan IPAS merupakan mata Pelajaran yang begitu penting untuk kehidupan sehari-hari, karena mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang mengajarkan peserta didik untuk berfikir secara kritis dan memiliki nilai-nilai yang penting di kemudian hari sehingga dapat membentuk pribadi dan karakteristik yang baik untuk siswa. IPAS merupakan pembelajaran yang dapat mengenal dan mengetahui pengetahuan alam dan sosial.

Menurut (Yuliawati, 2020) motivasi merupakan dorongan mental setiap kelompok atau individu untuk melakukan sesuatu. Motivasi muncul dari dalam maupun luar terutama lingkungan. Motivasi belajar dalam proses pembelajaran dapat memberikan semangat belajar, arah, dan kegigihan perilaku (Purwanti & Putra, 2019). Motivasi belajar merupakan satu hal yang penting dalam proses pembelajaran, dengan adanya motivasi belajar akan tercapainya tujuan pembelajaran.

Upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dapat dilakukan penerapan model pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik yang disesuaikan dengan karakter dan kebutuhan siswa agar siswa dapat lebih aktif, kreatif dan menyenangkan saat proses pembelajaran berlangsung. Pemilihan model pembelajaran merupakan komponen yang penting dalam proses pembelajaran sehingga dalam pemilihan model harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik agar dapat tercapainya sebuah tujuan pembelajaran.

Menurut (Suprijono, 2016) model pembelajaran merupakan sistem pembelajaran yang menggunakan sistem pembelajaran berkelompok dan memiliki beberapa Teknik salah satunya yaitu tipe *Teams Game Tournament*. Model *Teams Game Tournament*

adalah tipe pembelajaran kooperatif yang dilakukan secara kelompok dengan jumlah siswa 3-4 orang siswa disesuaikan dengan kemampuan yang berbeda. Penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament* dapat melibatkan seluruh siswa tanpa melihat perbedaan, penggunaan model *Teams Game Tournament* akan membuat pembelajaran berpusat pada siswa, pembelajaran dirancang dengan permainan (Sugiata, 2019).

Model *Teams Game Tournament* merupakan model pembelajaran yang memiliki kemiripan dengan STAD perbedaannya yaitu model *Teams Game Tournament* lebih memiliki dimensi kegembiraan yang didapatkan dari pelaku permainan dan pertandingan. Model *Teams Game Tournament* pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk dapat membuat siswa aktif saat bekerja secara berkelompok (Adiputra & Heryadi, 2021).

Model *Team Game Tournament* adalah model pembelajaran yang dapat diterapkan dengan pembelajaran berpusat pada siswa dalam proses pembelajaran tanpa adanya perbedaan sehingga siswa dapat menjadi pemberi informasi dengan teman dalam pembelajaran dan permainan (Yuwono et al., 2022).

Berdasarkan uraian diatas bahwa penggunaan model *Teams Game Tournament* merupakan pembelajaran yang efektif untuk diterapkan agar siswa merasa pembelajaran yang menyenangkan serta siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran TGT juga dapat mengajarkan siswa untuk berani memberikan pendapat serta melatih komunikasi dan melatih kemampuan siswa untuk aktif dan mencoba hal baru dengan pembelajaran yang dikemas menggunakan permainan. Penggunaan permainan ini merupakan inovasi yang dapat membuat siswa tertarik sehingga akan terciptanya pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa untuk mencoba. Penggunaan model ini juga melatih siswa untuk bekerja sama dengan teman sebaya agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran sehingga akan mendapatkan *reward* yang diberikan oleh guru. Pemberian *reward* dapat menambah semangat siswa dalam proses permainan karena dengan adanya *reward* siswa akan berlomba-lomba untuk memberikan hasil yang maksimal untuk mendapatkan *reward* yang diberikan oleh guru. *Reward* dalam proses pembelajaran merupakan komponen terpenting untuk meningkatkan semangat belajar siswa sehingga akan membuat siswa termotivasi belajar dan akan berdampak pada hasil yang akan dicapai. Penggunaan model TGT juga akan

menumbuhkan jiwa kompetitif siswa untuk dapat menampilkan yang terbaik. *Reward* yang diberikan yaitu dengan mengkategorikan setiap kelompok kedalam 4 kategori Kelompok Super, Hebat, Mantap, dan Baik. Pada 4 kategori semua kelompok akan mendapatkan *reward* sesuai kategori yang didapatkan sesuai urutan kategori yang mendapatkan hasil yang maksimal yaitu kelompok super, dengan adanya kategori akan membuat siswa termotivasi untuk mendapatkan kategori super dengan memperbaiki kesalahan sehingga akan belajar sehingga mendapatkan kategori tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh (Anisa & Damaiyanti, 2023) yang berjudul "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Melalui Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Di SDN Srijaya 02". Hasil dari penelitian yang dilakukan terjadi peningkatan motivasi belajar matematika siswa kelas V SDN Srijaya 02 yang ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata pada siklus I sebesar 75,4 dan meningkat menjadi 79,7 pada siklus II. Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul "Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan *Teams Games Tournament* Mata Pelajaran IPAS Kelas V"

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan kelas. Menurut (Wina, 2016) Penelitian Tindakan Kelas bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas belajar dikelas. Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengkaji permasalahan yang terjadi dikelas untuk memberikan solusi yang tepat sehingga dapat merencanakan proses dan Tindakan yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas (Hapsari et al., 2022). Penelitian Kelas dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif. Penelitian ini dilaksanakan untuk memperbaiki proses pembelajaran dengan meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan model Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament*.

Penelitian dilaksanakan di SDN Randuacir 02 yang beralamatkan Randuacir, Kecamatan Argomulyo, Kota Salatiga, Jawa Tengah tahun ajaran 2023/2024 pada semester ganjil. Waktu penelitian ini dilaksanakan dari bulan Agustus-September 2023.

Populasi yang dilakukan saat penelitian yaitu semua siswa kelas V SDN Randuacir 02 Salatiga dengan jumlah siswa 21 siswa yang terdiri dari 11 perempuan dan 10 laki-laki. Objek dalam penelitian ini adalah penggunaan model

pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan wawancara, lembar observasi, Angket, catatan lapangan dan Dokumentasi. Wawancara dilakukan Bersama dengan guru kelas untuk mengetahui permasalahan dikelas V. Observasi dilakukan saat proses pembelajaran dengan menggunakan instrument penelitian yang bertujuan untuk mengetahui penyebab rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS. Observasi dilakukan saat pra siklus untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dikelas. Observasi memiliki indikator untuk mengukur tingkat motivasi dari siswa. Observasi juga dilakukan pada aktivitas guru saat melakukan siklus untuk mengetahui keberhasilan penggunaan model *Teams Games Tournament* saat pelaksanaan siklus, sehingga guru dapat mengetahui kekurangan saat proses pembelajaran agar pertemuan selanjutnya dapat memperbaiki. Angket dilakukan agar didapatkan data mengenai peningkatan motivasi belajar dengan penggunaan Model *Teams Games Tournament* dengan indikator yang sesuai dengan observasi. Angket diberikan setelah siklus 1 dan siklus 2. Dokumentasi digunakan untuk melihat hasil belajar siswa, nilai tugas harian dan yang berhubungan dengan penelitian yang didapatkan dari guru kelas. Model Penelitian Tindakan Kelas merupakan kegiatan Tindakan yang dilakukan melalui refleksi untuk memecahkan masalah Tindakan yang telah dilakukan (Nurjanah et al., 2022). Model desain Penelitian PTK menggunakan model Kopkins yaitu dengan Langkah-langkah Perencanaan, Pelaksanaan Tindakan, Observasi dan Refleksi (Arikunto, 2016).

Data yang digunakan pada penelitian Tindakan kelas yaitu dengan analisis kuantitatif dan kualitatif agar dapat mengetahui mengenai tingkat motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi belajar dengan menggunakan Hasil observasi dan angket.

Penelitian yang digunakan dengan pedoman kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Keberhasilan Tindakan

| Presentase Skor Yang diperoleh | Kategori |
|--------------------------------|---------------|
| 85% - 100% | Sangat Tinggi |
| 70% - 84% | Tinggi |
| 55% - 69% | Cukup |
| 40% - 54% | Rendah |

| | |
|----------|---------------|
| 0% - 39% | Sangat Rendah |
|----------|---------------|

Data Observasi dan angket diperoleh dengan menghitung persentase untuk mengetahui perkembangan penggunaan model *Teams Games Tournament* dengan disajikan secara deskriptif yang disesuaikan dengan kriteria keberhasilan Tindakan, Setiap butir soal diberikan skor antara 1-4 dengan kriteri yaitu:

Tabel 2 Pedoman Skor Observasi dan Angket Siswa

| Skor | Keterangan | Ketentuan Penerapan Skor |
|------|-------------|---|
| 1 | Kurang | kurang dari 25% yang dilakukan siswa dalam pembelajaran |
| 2 | Sedang | kurang dari 26%-50% yang dilakukan siswa dalam pembelajaran |
| 3 | Baik | kurang dari 51%-75% yang dilakukan siswa dalam pembelajaran |
| 4 | Sangat Baik | Kurang dari 75% yang dilakukan siswa dalam pembelajaran. |

Kriteria keberhasilan peningkatan motivasi belajar pada mata Pelajaran IPAS dengan menggunakan model *Teams Game Tournament* terjadi apabila persentase peningkatan motivasi belajar mencapai kriteria sangat baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan di kelas V SDN Randuacir 02 Salatiga pada Kegiatan Pra Siklus, Siklus 1, dan Siklus 2 menunjukkan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar siswa dengan penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament*. Proses pembelajaran yang dilakukan peneliti yaitu dengan menggunakan instrument observasi untuk melihat aktivitas guru dan siswa saat proses pembelajaran berlangsung dan instrument angket motivasi belajar siswa yang diberikan kepada siswa setelah pelaksanaan siklus untuk mengukur keberhasilan peningkatan motivasi belajar dengan penggunaan model *Teams Game Tournament*. Penelitian Tindakan Kelas ini diawali dengan permasalahan yang ditemukan saat wawancara bersama guru kelas V SDN Randuacir 02 setelah itu observasi pada pra siklus untuk mengetahui persentase motivasi belajar.

Pra Siklus

Kegiatan Pra siklus dilakukan setelah melakukan wawancara kepada guru kelas untuk mengetahui permasalahan yang ditemukan yaitu

dikelas V SDN Randuacir 02 motivasi belajar siswa yang rendah terbukti saat proses pembelajaran siswa cenderung sulit memperhatikan guru saat proses pembelajaran dan siswa cenderung bosan saat pembelajaran terkhusus pada mata Pelajaran IPAS. Setelah pelaksanaan wawancara peneliti melakukan kegiatan pembelajaran Pra siklus dengan melakukan pengumpulan data melalui observasi untuk melihat aktivitas belajar siswa. Peneliti mengamati kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa untuk mengetahui penyebab rendahnya motivasi belajar siswa. Permasalahan yang ditemukan yaitu siswa yang tidak antusias saat diberikan tugas oleh guru dan dikelas banyak siswa yang masih suka main-main saat proses pembelajaran. Pada saat Pra Siklus peneliti menggunakan model Inquiry Learning namun pemilihan model ini kurang tepat untuk menarik perhatian siswa. Sehingga peneliti menerapkan model pembelajaran yang dapat membuat berpusat pada siswa saat proses pembelajaran, yaitu dengan model pembelajaran *Teams Game Tournament*.

Siklus 1

Berdasarkan permasalahan di kelas V SDN Randuacir 02 pada mata Pelajaran IPAS pada pelaksanaan kegiatan Pra siklus peneliti menggunakan model *Inquiry Learning* namun belum menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa, sehingga peneliti melakukan perbaikan dengan penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament*. Peneliti Merancang pembelajaran dengan mengidentifikasi masalah, menganalisis masalah dan merumuskan masalah. Pada siklus 1 peneliti Menyusun kegiatan pembelajaran yang terdiri dari kegiatan awal, inti dan penutup. Perencanaan dilakukan dengan mengidentifikasi, merumuskan permasalahan, Menyusun perbaikan pembelajaran kompetensi, merancang evaluasi dan merancang angket motivasi belajar siswa untuk mengukur peningkatan motivasi belajar siswa mata Pelajaran IPAS.

Siklus I peneliti menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* proses pembelajaran sesuai dengan sintaks. Proses pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Game Tournament* pada fase 1 Class Presentation yaitu penyampaian materi mengenai komponen ekosistem, fase 2 Teams siswa membentuk menjadi beberapa kelompok, Fase 3 game siswa melakukan game berupa pengisian Teka Teki Silang dengan peraturan yang telah disampaikan oleh penelitian, Fase 4 *Tournament* pada tahap ini peserta didik melakukan pertandingan dengan kelompok lain dengn

berlomba-lomba mengisi Teka Teki Silang yang telah disediakan oleh guru. dan Fase 4 Team Recognition yaitu pemberian penghargaan kepada setiap kelompok. Pemberian angket motivasi belajar dilakukan setelah pembelajaran selesai sehingga dapat mengukur peningkatan motivasi belajar siswa . Angket motivasi belajar siswa mendapatkan hasil rata-rata persentase observasi pada proses belajar siswa sebesar 76,3% yang termasuk kedalam kategori Tinggi. Dibandingkan dengan hasil rata-rata persentase Hasil observasi Pra siklus terdapat peningkatan dari 48,9% meningkat menjadi 76,3%. Sedangkan hasil angket motivasi belajar siswa yaitu terdapat 78,3% termasuk kedalam kategori tinggi, sementara kategori yang diharapkan yaitu sangat tinggi.

Pengamatan dilakukan pada saat proses pembelajaran untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa saat pembelajaran, untuk pengamatan aktivitas guru diamati oleh teman sejawat yang memiliki peran pengamat. Saat proses pembelajaran tujuan pengamatan yaitu untuk mengetahui kekurangan saat melakukan proses pembelajaran sehingga dapat dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Pada siklus 1 perbaikan yang dilakukan peneliti yaitu belum membentuk kelompok sesuai dengan kemampuan yang berbeda.

Siklus 2

Perencanaan yang dilakukan pada siklus 2 peneliti merancang pembelajaran dengan melihat refleksi pada saat siklus 1 untuk mengoptimalkan penggunaan model *Teams Game Tournament*. Perencanaan dilaksanakan dengan bantuan teman sejawat dan supervisor untuk membuat pemecahan masalah agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran IPAS.

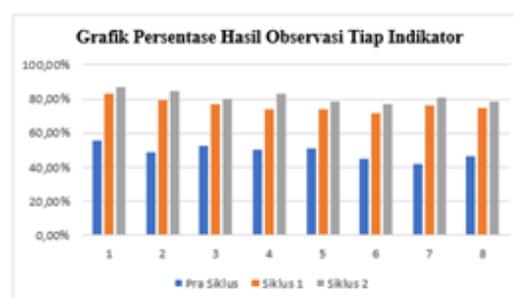
Proses pembelajaran pada siklus 2 dilakukan sesuai sintaks *Teams Game Tournament* dan saat pelaksanaan peneliti melakukan perbaikan dengan membagi kelompok sesuai dengan kemampuan siswa yang berbeda dikelas V tujuan pembagian kelompok sesuai kemampuan agar memberikan kesempatan kepada tiap kelompok saat *tournament*. Setelah pelaksanaan siklus 2 peneliti memberikan angket motivasi belajar siswa mata Pelajaran IPAS dengan memperoleh persentase rata-rata sebesar 82,3% termasuk kedalam kategori sangat tinggi. Hasil observasi motivasi belajar siswa dan angket motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yaitu:

Tabel 3 Hasil Observasi Motivasi Belajar Mata Pelajaran IPAS Pra Siklus.

| No. | Indikator Motivasi Belajar IPAS | Persentase | | |
|-----|---|------------|----------|----------|
| | | Pra siklus | Siklus 1 | Siklus 2 |
| 1. | Ketekunan siswa dalam mengerjakan tugas dari guru. | 55,9% | 83,3% | 86,9% |
| 2. | Keuletan siswa dalam mengerjakan soal yang sulit. | 48,8% | 79,7% | 84,5% |
| 3. | Minat siswa selama proses pembelajaran | 52,3% | 77,3% | 79,7% |
| 4. | senang untuk mengerjakan soal secara mandiri dibandingkan dengan berkelompok. | 50% | 73,8% | 83,3% |
| 5. | Dalam proses pembelajaran siswa tertarik dengan kegiatan pembelajaran yang diadakan guru. | 51,1% | 73,8% | 78,5% |
| 6. | Siswa dapat mempertahankan keyakinannya dalam berpendapat | 45,2% | 71,4% | 77,3% |
| 7. | Siswa tidak mudah terpengaruh dengan pendapat orang lain. | 41,6% | 76,1% | 80,9% |
| 8. | Siswa senang mencari | 46,4% | 75 | 78,5% |

dan memecahkan masalah soal-soal.

Rata-rata Persentase Skor 48,9% 76,3% 81,25%



Gambar 1. Grafik Hasil Observasi Motivasi Belajar

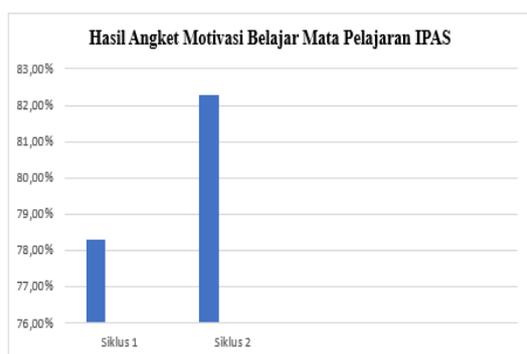
Gambar diatas menunjukkan persentase indikator motivasi belajar yang didapatkan rata-rata persentase untuk Pra Siklus motivasi belajar siswa yaitu 48,9%. Nilai tersebut belum termasuk berhasil karena <70. Proses pembelajaran prasiklus, sehingga perlu adanya Tindakan dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan model *Teams Game Tournament* pada siklus 1 dan 2. Pembelajaran yang dilakukan pada Pra siklus perlu perbaikan untuk mengetahui peningkatan proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran Pra siklus peneliti menggunakan model pembelajaran *Inquiry Learning* saat proses pembelajaran masih kurang efektif karena siswa cenderung pasif dan antusias belajar yang kurang. Sehingga Tindakan yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif *Learning Tipe Teams Game Tournament*.

Pada Siklus 1 dan 2 mengalami peningkatan secara signifikan dari rata-rata persentase 76,3% termasuk kategori Tinggi menjadi 81,2% kategori sangat tinggi. Peningkatan motivasi belajar siswa ini terjadi karena penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament*.

Setelah dilaksanakan pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 dan siklus 2 dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* setelah proses pembelajaran siswa mengisi angket motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran IPAS sesuai dengan indikator observasi. Hasil angket Motivasi belajar siswa mata Pelajaran IPAS kelas V sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS

| No. | Uraian | Persentase | |
|-----|-------------|------------|----------|
| | | Siklus 1 | Siklus 2 |
| 1. | Jumlah | 1646 | 1730 |
| 2. | Rata-Rata % | 78,3% | 82,3% |



Gambar 2. Hasil Angket Motivasi Belajar

Berdasarkan tabel dan gambar diatas adanya peningkatan persentase rata-rata motivasi belajar siswa pada siklus 1 didapatkan rata-rata persentase sebesar 78,3% termasuk kedalam kategori Tinggi dan mengalami peningkatan pada siklus 2 sebesar 82,3% termasuk kedalam kategori Sangat Tinggi. Sehingga dapat disimpulkan berdasarkan hasil observasi dan angket motivasi belajar siswa mengalami peningkatan motivasi belajar dikelas V SDN Randuacir 02 Salatiga. Peningkatan motivasi belajar siswa terjadi karena penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament*.

Menurut (Slavin, 2015) penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament* merupakan model yang menggunakan turnamen akademik, menggunakan kuis, dan sistem skor kemajuan individu sehingga siswa berlomba-lomba untuk mewakili tim mereka dengan tim lain yang memiliki kinerja tim yang setara tanpa adanya perbedaan. Sedangkan menurut (Isjoni, 2016) *Teams Game Tournament* merupakan salah satu model Kooperatif yang menempatkan siswa menjadi berkelompok yang beranggotakan 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku yang berbeda.

Berdasarkan uraian diatas bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament* adalah model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk siswa karena saat proses pembelajaran berlangsung siswa akan terlibat aktif dan memudahkan siswa memahami materi dalam proses pembelajaran. Pada proses

pembelajaran siswa memiliki peran sebagai pemberi informasi kepada teman sebaya sehingga pembelajaran dikemas dengan permainan. Penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament* dapat menarik perhatian dan melibatkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Setelah penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* dikelas V siswa merasa senang dalam proses pembelajaran yang dikemas dengan permainan Teka Teki Silang yang dilakukan secara berkelompok, dalam kelompok ini siswa akan bekerja sama untuk menjawab pertanyaan singkat dan dapat mengisi semua pertanyaan dengan tepat sesuai dengan kotak yang telah diberikan pada Teka Teki Silang. Dalam kelompok semua siswa aktif untuk menjawab pertanyaan dengan melakukan diskusi untuk mencari jawaban yang tepat, dalam permainan ini juga menumbuhkan jiwa yang kompetitif antar kelompok untuk mendapatkan nilai tertinggi untuk mendapatkan reward yang diberikan oleh guru. Reward yang diberikan setiap kelompok akan disesuaikan dengan hasil yang telah dicapai oleh siswa. Pemberian reward ini juga efektif digunakan untuk menambah semangat belajar siswa. Penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, penelitian yang dilakukan terdapat peningkatan motivasi belajar didalam proses pembelajaran IPAS di Kelas 5 di SDN Randuacir 02 Salatiga.

Penelitian yang pernah dilakukan oleh (Handayani & Nurlizawati, 2022) yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Lubuk Basung" terdapat peningkatan motivasi belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* yang didapatkan hasil observasi motivasi belajar siklus 1 terdapat rata-rata persentase sebesar 58,40% dan Siklus 2 sebesar 73,89% dari rata-rata persentase disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Qotimah (2023) yang berjudul "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan TGT Dalam Pembelajaran PPKn Kelas VIII di SMPN 2 Plantungan Kabupaten Kendal" Pada kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional mengalami peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 7,86 %, sedangkan kelas eksperimen dengan model pembelajaran *teams*

games tournament mengalami peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 27,70 %. Dari kedua kelas penggunaan model pembelajaran teams games tournament dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Peningkatan motivasi belajar siswa menggunakan model *Teams Game Tournament* dengan permainan Teka Teki Silang dapat memberikan suasana belajar yang menarik. Permainan Teka Teki Silang ini membuat semua siswa berpartisipasi aktif untuk mencoba untuk mencapai prestasi dan memahami pengetahuan pada mata Pelajaran IPAS. Sejalan dengan Roestiyah dalam (Hayat & Widayati, 2023) menyatakan bahwa siswa diberikan pengalaman dalam mempelajari materi akan berdampak pada hasil belajar siswa karena siswa akan terlibat aktif, dan menumbuhkan inisiatif dan rasa tanggung jawab. Saat proses pembelajaran berlangsung siswa akan berkerja secara kelompok, merencanakan strategi, berbagi pengetahuan dan berdiskusi saat menjawab pertanyaan.

Kolaborasi yang tercipta saat proses pembelajaran akan dapat menumbuhkan rasa kebersamaan, semangat tim, dan memberikan dukungan antar siswa, dalam pembelajaran akan terciptanya suasana interaktif dan menambah koneksi mengenai informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada sehingga dapat menambah pengetahuan (Hayat & Widayati, 2023). Dengan berkolaborasi akan mendorong siswa dalam berpikir secara kritis dari pertanyaan-pertanyaan yang tersaji pada Teka Teki Silang yang membutuhkan pemikiran secara logis dan analitis. Proses pembelajaran ini akan membuat siswa dapat mengembangkan kemampuan berfikir kritis, logika dan penalaran. Permainan Teka Teki silang juga menambah menciptakan suasana yang menyenangkan karena pembelajaran berpusat pada siswa sehingga akan berdampak pada peningkatan motivasi belajar siswa.

SIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah model *Teams Game Tournament* yang diterapkan di SDN Randuacir 02 Salatiga sebagai penelitian Tindakan kelas untuk meningkatkan motivasi belajar siswa memperoleh hasil data penelitian, adanya peningkatan motivasi belajar dengan melihat data hasil observasi motivasi belajar siswa pada pra siklus sebesar 48,9% kategori rendah, Siklus 1 sebesar 76,3% kategori Tinggi dan siklus 2 sebesar 81,25% kategori sangat tinggi. Sedangkan hasil data angket motivasi belajar siswa mata Pelajaran IPAS memiliki

persentase rata-rata pada siklus 1 sebesar 78,3% kategori tinggi dan siklus 2 sebesar 82,3% kategori sangat tinggi. Dari data hasil observasi dan angket motivasi belajar siswa penggunaan model *Teams Game Tournament* terjadinya peningkatan motivasi belajar siswa dikelas V SDN Randuacir 02 Salatiga pada mata Pelajaran IPAS efektif dan berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>
- Ahmad, S. (n.d.). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.
- Anisa, R. N., & Damaiyanti, I. I. (2023). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Melalui Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) DI SDN SRIJAYA 02*. 3(2), 1–7.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Handayani, L. P., & Nurlizawati, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Lubuk Basung. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 1(3), 363–368. <https://doi.org/10.24036/nara.v1i3.57>
- Hapsari, Y. H., Hadiyanti, A. H. D., & Zaini, E. (2022). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Menggunakan Model Discovery Learning Kelas IV SD Negeri Wirosaban. *JANACITTA: Journal of Primary and Children's Education*.
- Hayat, M. S., & Widayati, N. (2023). *Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Cerdas Cermat pada Mata Pelajaran Biologi*. 1580–1589.
- Isjoni. (2016). *Cooperatif Learning*. Alfabeta.

- Nurjanah, S., Arifin, F., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Syarif, U., & Jakarta, H. (2022). *Siti Nurjanah | Fatkhul Arifin | Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Turnament (Tgt) dan Pengaruhnya Terhadap Pembelajaran Matematika Di Mi/Sd*. 2(1), 193–204.
- Purwanti, K. Y., & Putra, L. V. (2019). Keefektifan CIRC Melalui Video Animasi Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Dengan Motivasi Sebagai Variabel Moderating. *JANACITTA : Journal of Primary and Children's Education*, 2(2), 39–45. <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/janacitta/article/view/293%0Ahttp://jurnal.unw.ac.id/index.php/janacitta/article/download/293/301>
- Qotimah, C. (2023). *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan TGT Dalam Pembelajaran PPKn Kelas VIII di SMPN 2 Plantungan Kabupaten Kendal*. 03(01), 1–7.
- Slavin, R. . (2015). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Nusa Media.
- Sugiata, I. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78. <https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618>
- Suprijono, A. (2016). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar.
- Wina, S. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Kencana.
- Yulawati, A. A. N. (2020). Penerapan model pembelajaran TGT (teams games tournament) untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(2), 322–334. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>
- Yuwono, A. T., Rahmawati, F. P., & Istiprijanti, T. N. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Materi Siklus Air Menggunakan Model Team Game Tournament Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JANACITTA : Journal of Primary and Children's Education*.