

## Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VII melalui Penerapan Team Games Tournament (TGT) pada Materi Bumi dan Tata Surya dengan Model Pembelajaran Games Based Learning

**Annisa Rahayu Puspa Sari; Muhammad Anwar; Arty Wibowo**

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Prodi IPA Universitas Negeri Makassar; Jurusan Kimia  
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar;

SMPN 5 Makassar

email: [annisarahayu234@gmail.com](mailto:annisarahayu234@gmail.com)

### Abstrak

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar yang tinggi mendorong peserta didik untuk lebih aktif, berpartisipasi, dan berusaha memahami materi pelajaran dengan baik. Namun, pada kenyataannya, banyak peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah terutama pada mata pelajaran IPA. Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) yang diintegrasikan dengan Game-Based Learning dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik pada materi IPA kelas VII di SMP Negeri 5 Makassar. Setelah dilaksanakan siklus I terjadi peningkatan nilai rata-rata yaitu menjadi sebesar 65,62%, akan tetapi motivasi belajar peserta didik masih tetap berada pada kategori sedang. Setelah menyelesaikan pembelajaran sampai dengan siklus II, terjadi peningkatan nilai rata-rata yang cukup besar yaitu menjadi 81,93% dan motivasi belajar peserta didik meningkat dan berada pada kategori tinggi. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model serta metode pembelajaran sangat berpengaruh dengan motivasi belajar peserta didik. Penerapan pendekatan TGT yang diintegrasikan dalam model pembelajaran Game-Based Learning terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA dengan materi Bumi dan Tata Surya. Pembelajaran berjalan dengan interaktif dan menyenangkan sehingga membuat peserta didik lebih aktif dan antusias dalam belajar

**Kata Kunci:** *Game-Based Learning, Motivasi Belajar, Peningkatan, Team Games Tournament.*

### A. PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar yang tinggi mendorong peserta didik untuk lebih aktif, berpartisipasi, dan berusaha memahami materi pelajaran dengan baik. Namun, pada kenyataannya, banyak peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah terutama pada mata pelajaran IPA. Pembelajaran IPA sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang kurang menarik dan sulit dipahami oleh peserta didik. Selain dari karakteristik materinya, sering kali metode pembelajaran yang digunakan oleh guru juga mempengaruhi motivasi belajar peserta didik, seperti metode

pembelajaran yang hanya berfokus pada ceramah dan tugas individu membuat peserta didik cepat merasa bosan karena tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran<sup>[9]</sup>

Kurangnya motivasi belajar menjadi salah satu masalah utama yang menyebabkan rendahnya partisipasi dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Suryani<sup>[12]</sup>, motivasi belajar yang rendah dapat mempengaruhi prestasi akademik dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu upaya untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif peserta didik. TGT menggabungkan elemen kompetisi dan kerjasama dalam kelompok kecil, yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menantang. Menurut Slavin<sup>[9]</sup>, TGT dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan karena metode ini menggabungkan permainan dan pembelajaran yang kompetitif.

Selain TGT, model pembelajaran berbasis permainan (*Game-Based Learning*) juga telah menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Prensky<sup>[7]</sup> menyatakan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar, karena mereka dapat belajar sambil bermain dan menghadapi tantangan yang menarik. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Suherman<sup>[10]</sup>, penggunaan permainan edukatif terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dalam mata pelajaran matematika.

Integrasi antara TGT dan *Game-Based Learning* pada pembelajaran IPA diharapkan dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik. Dengan memadukan unsur kompetisi dan permainan dalam pembelajaran, peserta didik diharapkan lebih termotivasi untuk belajar dan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang diintegrasikan dengan *Game-Based Learning* dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik pada materi IPA kelas VII di SMP Negeri 5 Makassar.

## B. METODE PENELITIAN

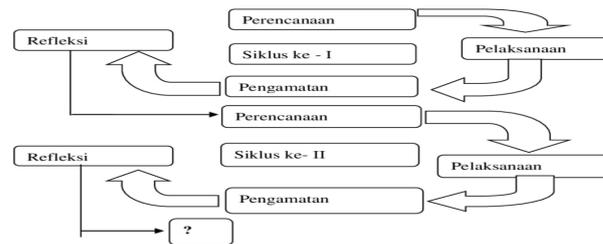
### 1. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas untuk mengetahui bagaimana peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan menerapkan TGT dalam *Game-Based Learning*. Penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SMP Negeri 5 Makassar yang terdiri dari dua siklus mulai dari tanggal 6 sampai 22 Mei 2024. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas VII yang terdiri dari 9 kelas, dan sampel yang diambil adalah kelas VII/A5 dengan jumlah siswa sebanyak 35 orang.

### 2. Prosedur Kerja Penelitian

Setiap siklus dalam penelitian ini meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, dilakukan perancangan modul ajar, bahan ajar, media pembelajaran, serta instrumen asesmen dan observasi. Pada tahap pelaksanaan, dilakukan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah disusun. Pada tahap observasi, dilakukan pengamatan aktivitas belajar siswa dan mencatat tingkat partisipasi dalam lembar observasi motivasi belajar peserta didik. Pada tahap refleksi dilakukan evaluasi hasil observasi dan umpan balik dari peserta didik serta menyusun rencana perbaikan untuk siklus berikutnya.

Gambar 1. Alur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas



### 3. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dikumpulkan dengan menggunakan angket terkait dengan motivasi belajar peserta didik yang berisikan 20 indikator pertanyaan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif untuk mengetahui peningkatan kategori motivasi belajar pada materi Bumi dan Tata Surya. Data diolah dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Total}} \times 100\% \text{ [10]}$$

Hasil Persentase kemudian dimasukkan kedalam tabel berdasarkan dengan nilai rata-rata dan pengkategorian sesuai dengan pedoman berikut

Tabel 1. Pedoman Pengkategorian Motivasi Belajar Peserta Didik<sup>[1]</sup>

Persentase (%)	Kategori
85-100	Sangat Tinggi
70-84	Tinggi
55-69	Sedang
40-54	Rendah
0-39	Sangat Rendah

## C. KAJIAN PUSTAKA

### 1. Motivasi Belajar

Motivasi belajar menurut pandangan masyarakat sering kali disamakan dengan semangat dalam belajar, motivasi ini juga menjadi dasar bagi peserta didik untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan sejalan dengan prestasinya, begitu pula sebaliknya. Motivasi adalah istilah yang paling sering digunakan untuk menjelaskan keberhasilan atau kegagalan, hampir semua pakar setuju bahwa suatu teori tentang motivasi berkenaan dengan faktor-faktor yang mendorong tingkah laku dan memberikan arah kepada tingkah laku tersebut<sup>[2]</sup>. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik hasrat dan keinginan berhasil serta kebutuhan belajar, harapan, serta cita-cita. Faktor lainnya yaitu seperti adanya penghargaan, lingkungan yang kondusif, dan kegiatan yang menyenangkan. Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku<sup>[3]</sup>.

### 2. Game-Based Learning (GBL)

*Game-Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang berbasis pada permainan. Pembelajaran ini menggunakan permainan yang dirancang khusus untuk membantu proses

pembelajaran<sup>[5]</sup>. Dalam pembelajaran ini, peserta didik dituntut untuk belajar tetapi tetap menggunakan pendekatan bermain. Game merupakan salah satu media yang digunakan untuk mengasah keterampilan otak dalam mengatasi permasalahan yang diangkat dalam sebuah permainan yang diambil dari kehidupan nyata atau gabungan dengan sisi khayalan sehingga akan memberikan alur yang menarik untuk pemecahan masalah<sup>[6]</sup>. Metode *Game-Based Learning* memiliki nilai pembelajaran yang tinggi dalam mengasah keterampilan seperti berpikir kritis, komunikasi kelompok, dan pengambilan keputusan secara tepat.

*Game-Based Learning* adalah model pembelajaran yang dirancang untuk menggabungkan antara materi pembelajaran dengan permainan sehingga peserta didik dapat saling terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Penerapan *Game-Based Learning* dalam kegiatan pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan metode *Game-Based Learning* dapat mempengaruhi motivasi dan membuat peserta didik merasa senang, bersemangat, tertantang, dan menjalin kerja sama antar teman sehingga akan lebih memudahkan peserta didik dalam penyerapan materi yang disampaikan<sup>[4]</sup>.

### 3. *Teams Games Tournament (TGT)*

*Teams Games Tournament (TGT)* merupakan pendekatan kooperatif untuk membantu peserta didik mereview dan menguasai materi pelajaran. Pembelajaran model ini dilakukan dengan membentuk kelompok belajar secara random dan heterogen, yang kemudian peserta didik akan mempelajari materi bersama anggota kelompoknya. Setelah itu barulah peserta didik akan diuji kemampuannya melalui game akademik sebagai media pembelajaran. TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda<sup>[8]</sup>.

## D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan mengintegrasikan pendekatan kooperatif *Teams Games Tournament* dalam model pembelajaran *Game-Based Learning* pada mata pelajaran IPA dengan materi Bumi dan Tata Surya, di UPT SPF SMP Negeri 5 Makassar pada kelas VII/A5. Data penelitian ini diperoleh melalui pengisian angket motivasi belajar peserta didik dan dilakukan analisis hasil angket. Dalam pelaksanaannya dilakukan 2 siklus pembelajaran, yang masing-masing siklus terdiri dari 2 pembelajaran. Pemberian angket dilakukan pada saat sebelum siklus 1 dimulai (Pretest) dan setelah siklus 1 dan siklus 2 dilaksanakan (Postest).

Data perolehan skor, persentase, serta pengkategorian motivasi belajar peserta didik kelas VII/A5 pada kegiatan Pretest dirangkum menjadi satu dalam tabel 2

**Tabel 2. Data Pretest Motivasi Belajar Kelas VII/A5**

Jumlah Peserta Didik	Kategori	Persentase
0	Sangat Tinggi	0,00%
8	Tinggi	22,86%
16	Sedang	45,71%
6	Rendah	17,14%
5	Sangat Rendah	14,29%
<b>Rata-Rata</b>	<b>Sedang</b>	<b>60,00%</b>

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan data pada tabel 2, diperoleh hasil bahwa motivasi belajar peserta didik pada saat pretest atau sebelum diberikan perlakuan berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 60.00%. Sebelum diberikan perlakuan, pembelajaran dikelas berjalan dengan kondisi peserta didik yang pasif dan kebanyakan tidak tertarik dengan pembelajaran.

Tabel 3. Data Post Test Siklus I Motivasi Belajar Kelas VII/A5

Jumlah Peserta Didik	Kategori	Persentase
1	Sangat Tinggi	2,86%
21	Tinggi	60,00%
3	Sedang	8,57%
10	Rendah	28,57%
0	Sangat Rendah	0,00%
<b>Rata-Rata</b>	<b>Sedang</b>	<b>65,62%</b>

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan data pada tabel 3, diperoleh hasil bahwa motivasi belajar peserta didik pada saat Post Test siklus 1 terjadi peningkatan persentase yaitu menjadi sebesar 65,62% tetapi masih berada pada kategori sedang. Pada siklus I, pembelajaran berlangsung dengan lancar meskipun beberapa peserta didik masih terlihat pasif. Dengan diberikan TGT dalam pembelajaran, partisipasi peserta didik mulai mengalami peningkatan.

Tabel 3. Data Post Test Siklus I Motivasi Belajar Kelas VII/A5

Jumlah Peserta Didik	Kategori	Persentase
11	Sangat Tinggi	31,43%
24	Tinggi	68,57%
0	Sedang	0,00%
0	Rendah	0,00%
0	Sangat Rendah	0,00%
<b>Rata-Rata</b>	<b>Tinggi</b>	<b>81,93%</b>

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan data pada tabel 4, diperoleh hasil bahwa motivasi belajar peserta didik pada saat Post Test siklus 2 terjadi peningkatan persentase yang sangat besar yaitu menjadi 81,93% dan motivasi belajar peserta didik masuk dalam kategori tinggi. Pada siklus 2, pembelajaran berlangsung dengan lancar dan hampir seluruh peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran.

Tabel 5. Rekapitulasi Data Motivasi Belajar Kelas VII/A5

Jenis Tes	Pretest	Post Test	
		Siklus I	Siklus II
<b>Nilai Rata-Rata</b>	60,00%	65,62%	81,93%
<b>Kategori</b>	Sedang	Sedang	Tinggi

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan tabel 2, diketahui bahwa hasil rata-rata dari motivasi belajar peserta didik kelas VII/A5 pada saat pretest adalah 60,00% dan motivasi belajar peserta didik berada pada kategori sedang. Setelah dilaksanakan siklus I terjadi peningkatan nilai rata-rata yaitu menjadi sebesar 65,62%, akan tetapi motivasi belajar peserta didik masih tetap berada pada kategori sedang. Setelah menyelesaikan pembelajaran sampai dengan siklus II, terjadi peningkatan nilai rata-rata yang cukup besar yaitu menjadi 81,93% dan motivasi belajar peserta didik meningkat dan berada pada kategori tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan motivasi belajar peserta didik terjadi selama pelaksanaan PTK dengan mengintegrasikan pendekatan kooperatif *Teams Games Tournament* dalam

model pembelajaran *Game-Based Learning* pada mata pelajaran IPA dengan materi Bumi dan Tata Surya.

### E. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model serta metode pembelajaran sangat berpengaruh dengan motivasi belajar peserta didik. Penerapan pendekatan TGT yang diintegrasikan dalam model pembelajaran *Game-Based Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA dengan materi Bumi dan Tata Surya. Pembelajaran berjalan dengan interaktif dan menyenangkan sehingga membuat peserta didik lebih aktif dan antusias dalam belajar.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hamalik, Oemar. 2003. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Pt. Bumi Aksara.
- [2] Idham Kholid, "Motivasi dalam Pembelajaran Bahasa Asing", *Jurnal Tadris*, vol. 10, no. 1, 2017.
- [3] Nurul Hidayah & Fikki Hermansyah "Hubungan antara Motivasi Belajar dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung Tahun 2016/2017". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, vol. 3, no. 2, 2016.
- [4] Nur Ainun., et all, "Pengaruh Kualitas Pengajaran Guru dan Kebiasaan Belajar Peserta didik Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi pada Peserta didik di SMA Negeri 6 Surakarta Tahun Ajaran 2017/2018". *Jurnal Pendidikan Bisnis dan Ekonomi*, vol. 4, no. 2, 2018.
- [5] Maulidina, Mochammad Arbayu, Susilaningsih Susilaningsih, and Zainul Abidin. "Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar", *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, vol. 4, no. 2: 113-118, 2018.
- [6] Martono, Kurniawan Teguh. "Perancangan Game Edukasi "Fish Identity" Dengan Menggunakan JavaTM", *Jurnal Sistem Komputer*, vol.1, no.1: 49-53, 2011.
- [7] Prensky, M, Fun, Play and Games: What Makes Games Engaging, *Digital Game-Based Learning*, 2011.
- [8] Rusman. 2011. Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Rajawali Pers.
- [9] Slavin, R. E, "Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice", *Boston: Allyn & Bacon*, 2010.
- [10] Suherman, A., et al, Pengaruh Penggunaan Permainan Edukatif terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa, *Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 11, no.2: 205-212, 2017.
- [11] Supadi. 2015. *Penilaian Autentik Pembelajaran. Efektif, Kognitif, dan Psikomotorik (Konsep dan Aplikasi)*. Jakarta: rajawali Pers.
- [12] Suryani, A., et al, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan*, vol.25, no.3: 123-130, 2011