

Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Berbantu Media Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 1 Makassar

Ade Nur Safitri Musdikaza Armin; Salma Samputri; Murniah

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Prodi IPA Universitas Negeri Makassar; Jurusan IPA
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar;
SMPN 1 Makassar

email: adenursafitri09@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar IPA menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan media Quizizz pada materi struktur bumi dan perkembangannya kelas VIII di SMP Negeri 1 Makassar. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran di dalam kelas. Langkah-langkah PTK terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi yang dilakukan dalam dua siklus. Subjek penelitian ini yaitu kelas VIII.5 yang berjumlah 37 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan angket/kuisisioner dan lembar observasi. Data yang terkumpul kemudian di analisis. Pada siklus I diperoleh hasil analisis data motivasi belajar peserta didik dengan rata-rata kelas sebesar 79,5 pada kategori Baik dengan persentase 16% pada kategori Sangat Baik, 57% pada kategori Baik dan 27% pada kategori Cukup. Sedangkan pada siklus II diperoleh hasil analisis data motivasi belajar peserta didik dengan rata-rata kelas sebesar 90,4 pada kategori Sangat Baik dengan persentase 65% pada kategori Sangat Baik dan 35% pada kategori Baik sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) berbantu media Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Kata Kunci: *TGT, motivasi belajar, Quizizz, IPA*

A. PENDAHULUAN

Dunia pendidikan selalu menghadirkan sesuatu yang berbeda, dilihat dari kurikulum pendidikan itu sendiri yang setiap pergantian menteri dari pendidikan selalu mengalami perubahan sedangkan pendidikan itu sendiri merupakan usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, hingga masyarakat bangsa dan Negara (Pemerintah Republik Indonesia, UUD no 20 tahun 2003).

Pendidikan menjadi pondasi penting dalam pembentukan generasi bangsa yang berkualitas. Pendidikan akan terus menyesuaikan dengan perkembangan zaman, oleh karena itu, pendidikan

akan terus mengalami perubahan dan perkembangan dari waktu ke waktu (Drayatun dan Rahmawati, 2017). Perkembangan dunia pendidikan saat ini tidak hanya berupa perkembangan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah, tetapi juga kualitas tenaga pendidik sehingga diharapkan proses pembelajaran dapat lebih menarik agar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang tentu akan berpengaruh pada keaktifan serta hasil belajar peserta didik.

Menurut (Hermawan dan Rahayu, 2020) tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar secara sadar dan sengaja timbul keinginan dan kemampuannya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil dan mencapai tujuan yang diinginkan. Tingginya motivasi belajar peserta didik tentu akan membantu pendidik mewujudkan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selain motivasi belajar peserta didik, komponen lain yang menjadi penentu terwujudnya tujuan pembelajaran adalah metode serta media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran wajib untuk jenjang pendidikan sekolah menengah pertama (SMP/MTs sederajat). Menurut Pardede, et al (2022), hakikat IPA adalah (1) IPA merupakan pengetahuan yang mempelajari, menjelaskan, serta menginvestigasi fenomena alam dengan segala aspeknya yang bersifat empiris; (2) IPA sebagai proses atau metode dan produk, dengan menggunakan metode ilmiah yang sarat keterampilan proses, mengamati, mengajukan masalah, mengajukan hipotesis, mengumpulkan dan menganalisis serta mengevaluasi data dan menarik kesimpulan terhadap fenomena alam maka akan diperoleh produk IPA, misalnya fakta atau konsep yang kebenarannya bersifat tentatif; (3) IPA bisa dianggap sebagai aplikasi, dengan penguasaan pengetahuan dan produk, IPA dapat dipergunakan untuk menjelaskan, mengolah dan memanfaatkan, memprediksi fenomena alam serta mengembangkan disiplin ilmu lainnya dan teknologi. Mata pelajaran IPA menjadi salah satu mata pelajaran yang tergolong sulit khususnya yang membutuhkan peran aktif peserta didik selama proses pembelajaran namun pembelajaran IPA memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik, sehingga untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran diperlukan motivasi yang sangat tinggi untuk mencapai tujuan dan hasil belajar yang baik. Kemauan belajar yang tinggi dan dorongan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran akan berdampak pada sikap dan perilaku yang baik dalam mengikuti proses pembelajaran IPA (Pardede et al, 2022).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada bulan Maret 2024, kegiatan pembelajaran yang dilakukan di SMP Negeri 1 Makassar menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing, problem based learning serta metode diskusi, ceramah dan tanya jawab diperoleh hasil bahwa motivasi belajar peserta didik kurang, peserta didik merasa bosan dan kurang berminat mengikuti kegiatan pembelajaran, terutama di jam terakhir pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang memahami materi yang diajarkan, dibuktikan dengan rendahnya nilai kuis yang diberikan pada awal pertemuan disetiap kegiatan pembelajaran.

Adapun karakteristik peserta didik di jenjang sekolah menengah pertama cenderung ingin bermain. Salah satu model pembelajaran yang menggunakan unsur permainan dalam kegiatan pembelajaran adalah model pembelajaran TGT (Teams Geams Tournament). Model pembelajaran TGT dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik karena dengan model pembelajaran TGT peserta didik lebih cenderung aktif dan lebih terarah, serta peserta didik lebih terdorong berfikir dan bekerja sama sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Yuliawati (2021) bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah peserta didik, penelitian yang dilakukan oleh A'yuningsih (2017) diperoleh hasil penelitian bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran kimia dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, serta penelitian yang dilakukan oleh Sundari et al, (2017) diperoleh hasil penelitian bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan minat, motivasi serta hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran memiliki peranan penting terhadap tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif tentu akan mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi dalam belajar cenderung lebih aktif dalam proses

pembelajaran (Amni et al, 2021). Berdasarkan uraian di atas perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) terhadap motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan media berbasis teknologi seperti Quizizz pada mata pelajaran IPA di kelas VIII.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini tergolong penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengadopsi penelitian tindakan yaitu sebuah penelitian yang berbentuk spiral dari siklus satu yang satu ke siklus yang berikutnya. Menurut Kemmis dan Taggart dalam (Nurhayati et al, 2020) setiap siklus meliputi planning (rencana), action (tindakan), observation (pengamatan) dan reflection (refleksi). Model ini merupakan model penelitian tindakan kelas yang paling umum digunakan di Indonesia.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei, 2024 saat melaksanakan PPL 2 bagi mahasiswa PPG Prajabatan Gelombang 1 dimana pelaksanaannya dilakukan selama dua siklus, yang setiap siklusnya terdiri dari dua sesi pertemuan. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII.5 SMP Negeri 1 Makassar dengan jumlah peserta didik 37 anak, materi struktur bumi dan perkembangannya. Sedangkan objek dari penelitian ini adalah motivasi belajar peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran TGT.

Kegiatan pra siklus dilaksanakan pada Senin, 02 Mei 2024 dengan melakukan observasi untuk mengumpulkan data awal dari penelitian. Siklus I pertemuan pertama berlangsung pada tanggal 07 Mei 2024 dengan materi Struktur Bumi dan Perkembangannya. Siklus II dilaksanakan pada Kamis, 16 Mei dan Selasa 21 Mei 2024 dengan kembali melanjutkan materi Struktur Bumi dan Perkembangannya. Peneliti mengumpulkan data dengan melakukan observasi dan penyebaran kuisioner. Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data aktivitas peserta didik. Kuisioner/angket digunakan untuk mengukur motivasi belajar peserta didik. Kegiatan pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrument kuisioner/angket motivasi belajar peserta didik yang terdiri dari 46 pertanyaan untuk mengukur dampak penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Instrument yang digunakan adalah pedoman angket dengan skala likert menggunakan angket motivasi yang di adaptasi dari (Adnan, 2023) indikator yang diukur adalah (1) perhatian; (2) relevansi; (3) keyakinan; dan (4) kepuasan, acuan kisi-kisi sebagai berikut:

Table 1 Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Sebelum Pembelajaran Model TGT

Indikator	No item	
	Positif	Negative
Perhatian (Attention)	1,3,4,5	2
Keyakinan (Confidence)	6,7,9	8,10
Kepuasan (Satisfaction)	12,15	11,13,14
Relevansi (Relevance)	16,17,18,19	20

Table 2 Angket Motivasi Belajar Metode TGT berbantu Quizizz

No	Indikator	Pernyataan	Jumlah soal
1	Perhatian (Attention)	1,2,3,4,5	5
2	Keyakinan (Confidence)	6,7,8,9,10	5
3	Kepuasan (Satisfaction)	11,12,13,14,15	5
4	Relevansi (Relevance)	16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26	11
Jumlah Butir			26

Teknik yang digunakan untuk menganalisis angket respon motivasi belajar peserta didik yaitu dengan menghitung persentase hasil skala motivasi belajar. Adapun rumusan perhitungan persentase motivasi belajar peserta didik sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan :

NP : Nilai persentase hasil

R : Skor Perolehan

SM : Skor Maksimal

Selanjutnya mengacu pada pengkategorian menurut Purwanto (2013) sebagai berikut:

Table 3 Kriteria Keberhasilan Tindakan

Nilai Interval	Kategori
$N \leq 86$	Sangat Baik
$76 \leq N < 86$	Baik
$60 \leq N < 76$	Cukup
$55 \leq N < 60$	Kurang
$N < 55$	Kurang Sekali

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis data hasil angket motivasi peserta didik menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar dari sebelum pembelajaran, siklus 1 sampai siklus 2 dengan penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) :

Table 4 Distribusi Frekuensi dan Presentase Kategori Motivasi Belajar Peserta Didik

Kategori	Kriteria	Pretest		Siklus 1		Siklus 2	
		Frekuensi	Persen	Frekuensi	Persen	Frekuensi	Persen
Sangat baik	$N \leq 86$			6	16%	24	65 %
Baik	$76 \leq N < 86$			21	57 %	13	35 %
Cukup	$60 \leq N < 76$	7	19 %	10	27 %		
Kurang	$55 \leq N < 60$	1	3 %				
Kurang sekali	$N < 55$	29	78 %				
Jumlah		37	100%	37	100%	37	100%

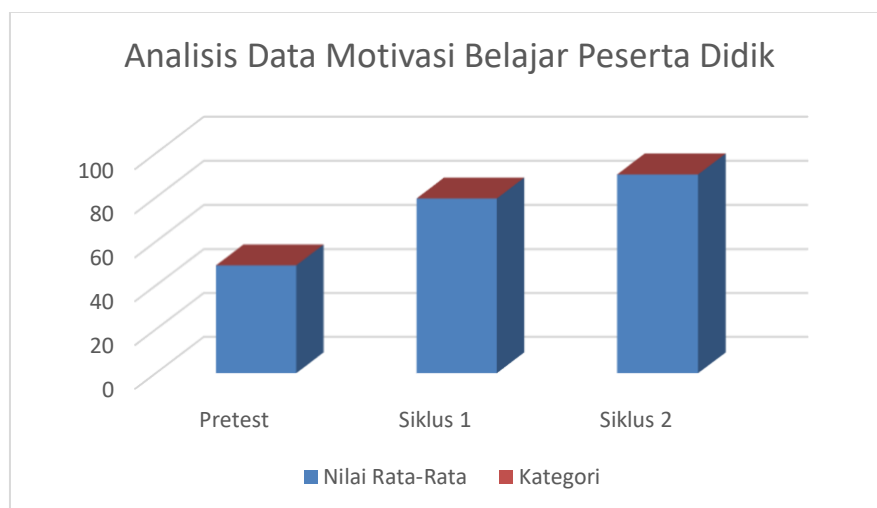
(Sumber: Hasil Analisis Data)

Table 5 Presentase Rata-Rata Motivasi Belajar Siswa

	Pretest	Siklus 1	Siklus 2
Nilai Rata-Rata	49,19	79,5	90,4
Kategori	Kurang Sekali	Baik	Sangat Baik

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Gambar 1 Grafik Rata-rata Motivasi Belajar Peserta Didik



(Sumber: Hasil Analisis Data)

Tabel 4 menggambarkan hasil analisis data angket motivasi belajar peserta didik yang terus mengalami peningkatan motivasi belajar sebelum pembelajaran siklus 1 sampai siklus 2 dengan menerapkan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament). Hasil analisis angket motivasi belajar peserta didik sebelum penerapan model pembelajaran TGT diperoleh data rerata 49,19 dengan rincian persentase untuk kategori cukup 19%, kategori kurang sebanyak 3% dan kategori kurang sekali sebanyak 78%. Pada siklus I terjadi peningkatan rerata sebesar 79,5 dengan rincian persentase untuk kategori sangat baik sebanyak 16%, kategori baik sebanyak 57%, dan kategori cukup sebanyak 27%. Melihat rerata pada siklus I yang belum memenuhi kriteria ketuntasan yaitu lebih dari 85% maka dilanjutkan pada siklus II dan memperoleh hasil rerata 90,4 dengan rincian kategori sangat baik 65% dan kategori baik sebanyak 35%. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni (2019), dimana penelitian yang dilakukan menunjukkan peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah melakukan pembelajaran kooperatif dengan model TGT berbantuan ludo.

2. Pembahasan

a. Siklus I

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus dan setiap siklus memiliki beberapa tahapan. Pelaksanaan siklus I dimulai dari tahap perencanaan, peneliti menyiapkan modul ajar dengan menyesuaikan capaian pembelajaran pada kurikulum merdeka yaitu peserta didik mengelaborasi pemahamannya tentang posisi relative bumi-bulan-matahari dalam sistem tata surya dan memahami struktur lapisan bumi untuk menjelaskan fenomena alam yang terjadi, menyiapkan bahan ajar seperti video pembelajaran dan bahan presentasi (power point), menyiapkan media pembelajaran yang mendukung model pembelajaran TGT serta menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis, lembar kerja peserta didik, lembar observasi dan angket motivasi belajar peserta didik.

Pada tahap kedua pelaksanaan siklus I yaitu tahap tindakan. Peneliti pada tahap ini mulai melaksanakan penelitian tindakan kelas sesuai dengan tahap perencanaan. Pada siklus I peneliti menggunakan media kartu soal dan teka teki silang dalam mengimplementasikan permainan yang akan dilakukan. Sebelum melakukan penelitian di dalam kelas peneliti terlebih dahulu membuat kelompok diskusi sebanyak enam kelompok yang terdiri dari enam sampai delapan peserta didik dengan kemampuan heterogen untuk masing-masing kelompok. Materi yang diajarkan pada pertemuan pertama dalam siklus 1 adalah materi struktur bumi. Sedangkan materi yang diajarkan pada pertemuan kedua adalah materi lempeng tektonik. Proses pembelajaran di kelas berjalan sesuai dengan modul ajar yang menggunakan model pembelajaran TGT. Model pembelajaran TGT memiliki enam fase, yaitu menyampaikan tujuan dan motivasi peserta didik, menyajikan informasi, mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok belajar, membimbing kelompok bekerja dan belajar, evaluasi, dan penghargaan kelompok (A'yuningsih et al, 2017). Tahapan-tahapan tersebut tetap mengacu pada pendekatan saintifik (5M). Yang menjadi ciri dari tipe TGT adalah adanya permainan. Permainan dilakukan setelah penyampaian materi pembelajaran.

Pada tahap ketiga peneliti melakukan observasi yang dibantu oleh rekan peneliti. Kegiatan observasi dilakukan dengan lembar observasi untuk menentukan keberhasilan peneliti dan peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan model TGT.

Kemudian pada tahap keempat yaitu refleksi. Pada tahap ini peneliti meninjau hasil observasi untuk mengetahui antusias dan sikap aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu refleksi dilakukan untuk melihat permasalahan yang muncul dan untuk mengetahui bagaimana kualitas pembelajaran, apa ada yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan pada proses pembelajaran selanjutnya. Sehingga pada tahap ini peneliti dapat menyimpulkan berhasil tidaknya pembelajaran IPA dengan menerapkan model TGT. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data posttest angket motivasi belajar peserta didik berada pada kategori baik yang artinya mengalami peningkatan dari sebelum penerapan model pembelajaran TGT yang dibuktikan dengan hasil analisis data pretest peserta didik, sehingga peneliti menyimpulkan pelaksanaan siklus I mampu meningkatkan motivasi dan ketertarikan peserta didik untuk belajar IPA walaupun pelaksanaan siklus I mengalami kendala seperti peserta didik yang kebingungan dengan pelaksanaan permainan sehingga menyita banyak waktu, namun setelah mendengarkan penjelasan berulang dari guru peserta didik mulai memahami alur permainan. Setelah melakukan refleksi peneliti memperoleh data bahwa masih ada beberapa peserta didik yang merasa kurang tertantang dengan kartu soal dan teka teki silang yang ditempel didepan kelas sehingga dari data tersebut peneliti melakukan siklus 2 dengan menerapkan model pembelajaran TGT berbantu media pembelajaran berbasis teknologi.

b. Siklus II

Pelaksanaan penelitian pada siklus II memiliki tahapan yang sama pada siklus I yaitu terdiri dari empat tahapan yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Namun pada pelaksanaan siklus II peneliti menggunakan media pembelajaran yang berbeda pada siklus I berupa penggunaan media berbasis teknologi yang diharapkan dapat meningkatkan antusias peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat sebagai sarana pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Menurut Ramadha dan Zuhaida (2021) dalam proses belajar mengajar media pembelajaran memiliki arti yang cukup penting karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan oleh pendidik dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahasa yang akan disampaikan oleh pendidik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Salah satu media yang dapat dikolaborasikan dengan model pembelajaran TGT yaitu media Quizizz.

Quizizz merupakan platform berbasis kuis yang dikombinasikan dalam bentuk permainan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam bentuk latihan interaktif atau evaluasi akhir pembelajaran (Yustina dan Khosiyono, 2023). Penerapan media pembelajaran Quizizz membuat peserta didik bersaing untuk mendapatkan nilai tertinggi sehingga membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran, tidak mudah bosan dan konsep pembelajaran mudah untuk dipelajari.

Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ngarviyanto, (2023) penggunaan model pembelajaran TGT dengan berbantu aplikasi Quizizz dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi.

Tahap selanjutnya dilakukan pelaksanaan pembelajaran, observasi dan refleksi. Pada tahap refleksi peneliti menganalisis perolehan data hasil observasi dan angket motivasi belajar peserta didik pada siklus II. Hasil analisis data tersebut menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I dengan perolehan rerata 90,4 dan termasuk kedalam kategori Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbantu media Quizizz efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA.

Suatu perubahan dalam proses pembelajaran perlu dilakukan agar motivasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan. Motivasi belajar sangatlah penting, karena motivasi menjadi syarat mutlak untuk belajar. Motivasi yang kuat dalam diri peserta didik akan meningkatkan minat, kemauan, dan semangat yang tinggi dalam belajar (Anggraeni, 2019). Menurut Hermawan dan Rahayu (2020) terdapat beberapa indikator motivasi belajar, yaitu (1) adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) adanya harapan atau cita-cita pada masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam situasi belajar; serta (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif. Cara terbaik yang dapat dilakukan pendidik untuk menarik dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan mengenalkan permainan edukasi yang menyenangkan, seperti Quizizz. Hasil belajar akan lebih optimal apabila peserta didik memiliki motivasi belajar. Tiga fungsi motivasi yaitu (1) mendorong manusia untuk berbuat, artinya motivasi sebagai penggerak dari setiap kegiatan yang akan dilakukan manusia; (2) menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai serta (3) menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut (Hermawan dan Rahayu, 2020).

D. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan analisis data yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantu media Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA materi struktur bumi dan perkembangannya. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket motivasi belajar peserta didik yang terus mengalami peningkatan pada siklus I meningkat menjadi 79,5 pada kategori Baik dan pada siklus II lebih meningkat lagi menjadi 90,4 pada kategori Sangat Baik. Selain itu penerapan model TGT membuat peserta didik lebih aktif selama proses pembelajaran dan memiliki rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terdapat beberapa saran yang dapat diberikan. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam merancang proses pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik. Bagi sekolah keberhasilan penelitian ini dapat memberikan ruang bagi guru untuk mengasah kemampuan serta kreativitasnya dalam merancang pembelajaran yang menarik dan berbasis teknologi sehingga dapat memecahkan masalah dalam proses pembelajaran. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut untuk menyelesaikan masalah-masalah yang muncul dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A'yuningsih. D. Q., Suardana. I. N., and Suwenten. I. M. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*. Vol. 1, no. 2, 37-47.
- [2] Amni. Z., Ningrat. H. K., and Raehanah. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif

- Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Destinasi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Materi Larutan Penyanga. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. Vol. 15, no. 2, 2840-2848.
- [3] Anggraeni. N. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Ludo Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa (Studi Eksperimen di Kelas VII SMP Negeri 1 Lemahabang Cirebon). *Journal of Mathematical Science and Mathematics Education*. Vol. 01, no. 01, 165-178.
- [4] Drayatun. S., and Rahmawati. A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Aktivitas dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIID SMP Negeri 1 Kokop. *Jurnal Pena Sains*. Vol. 4, no. 1, 74-79.
- [5] Hermawan. A., and Rahayu. T. S. (2020). Penerapan Pendekatan Saintifik dan Model Teams Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol. 4, no. 2, 467-475.
- [6] Ngarviyanto. A. S. (2023). Penerapan Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi.
- [7] Nurhayati. H., Robandi. B., and Mulyasari. E. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 3, no. 1, 1-12.
- [8] Pardede. H., Turnip. A. T., Manalu. A., Nagur. M. D., and Nababan. T. (2022). Analisis Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA SMP Methodist-9 Medan di Era New Normal. *Jurnal Pendidikan*. Vol. X, Issue. 3, 436-444.
- [9] Purwanto. (2013). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- [10] Pemerintah Republik Indonesia. (2013). "Undang-Undang Republik Indonesia", No. 20 Tahun 2003 2 Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta), 1.
- [11] Ramadha. I. E., and Zuhaida. A. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Media Flash Card. *Journal of Classroom Action Research*. Vol. 3, no. 2, 46-52.
- [12] Sundari. T., Purwanto. A., and Risdianto. E. (2017). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) dengan Media Ular Tangga Fisika Terhadap Minat, Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMPN 10 Kota Bengkulu. *Jurnal Pembelajaran Fisika*. Vol. 1, no. 1, 106-113.
- [13] Yuliawati. A. A. N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*. Vol. 2, no. 2, 356-364.
- [14] Yustina. A., and Khosiyono. B. H. C. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*. Vol. 4, no. 2, 593-598.