

## IMPLEMENTASI MODEL KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENGUATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA

Muhammad Hamam  
Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Institut Prima Bangsa, Cirebon,  
Indonesia  
[mohhamamjr052@gmail.com](mailto:mohhamamjr052@gmail.com)

### ABSTRAK

Rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA menjadi tantangan yang berdampak pada capaian akademik. Penelitian ini mengkaji penerapan model kooperatif Teams Games Tournament (TGT) yang memadukan kerja tim, permainan edukatif, dan turnamen untuk mendorong keterlibatan aktif siswa. Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus diterapkan pada 21 siswa kelas VII A MTsN 9 Indramayu. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan kuesioner motivasi belajar. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan: motivasi belajar meningkat dari 59,3% (kategori Sedang) menjadi 77,0% (kategori Tinggi), dengan aspek ekstrinsik menunjukkan kenaikan tertinggi sebesar 19,0%. Prestasi belajar meningkat dari rata-rata 45,0 menjadi 68,4 (kenaikan 52,0%), ketuntasan belajar naik dari 31,8% menjadi 77,3%, dan aktivitas siswa meningkat dari 40,9% menjadi 100%. Penelitian membuktikan bahwa model TGT efektif meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa pada materi rantai makanan.

**Kata kunci:** teams games tournament, pembelajaran kooperatif, motivasi belajar, prestasi belajar, PTK

### ABSTRACT

The low learning motivation of students in science learning poses a challenge that affects academic achievement. This study examines the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model, which integrates teamwork, educational games, and tournaments to foster active student engagement. A Classroom Action Research (CAR) design with two cycles was conducted involving 21 seventh-grade students of MTsN 9 Indramayu. Data were collected through observation, tests, and a learning motivation questionnaire. The results indicate a significant improvement: learning motivation increased from 59.3% (Moderate category) to 77.0% (High category), with the extrinsic aspect showing the highest increase of 19.0%. Learning achievement improved from an average score of 45.0 to 68.4 (an increase of 52.0%), mastery learning rose from 31.8% to 77.3%, and student activity increased from 40.9% to 100%. The study concludes that the TGT model is effective in enhancing students' motivation and learning achievement in the topic of food chains.

**Keywords:** teams games tournament, cooperative learning, learning motivation, learning achievement, classroom action research

### PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang efektif merupakan kunci pencapaian tujuan pendidikan. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Metode konvensional seperti ceramah sering membuat siswa merasa

jenuh, kurang termotivasi, dan pasif dalam mengikuti pembelajaran (Sanjaya, 2016). Kondisi serupa ditemukan di kelas VII A MTsN 9 Indramayu, di mana pembelajaran IPA materi rantai makanan masih mengandalkan ceramah sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan prestasi belajar siswa. Observasi awal menunjukkan sebagian besar siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, cenderung pasif, dan tampak bosan. Kondisi ini berpengaruh pada rendahnya prestasi belajar IPA, khususnya materi rantai makanan. Data awal menunjukkan nilai rata-rata siswa hanya mencapai 45,0 dengan persentase ketuntasan 31,8%, jauh di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 60.

Pembelajaran efektif menuntut keterlibatan siswa secara kognitif, afektif, dan sosial. Pada praktiknya, motivasi belajar yang fluktuatif dan capaian yang belum merata masih menjadi tantangan. Guru memerlukan desain pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar bermakna. Model kooperatif tipe TGT menawarkan mekanisme keterlibatan melalui kerja tim, permainan, dan turnamen sehingga interaksi antarsiswa terdorong, perhatian meningkat, dan umpan balik akademik berlangsung lebih intensif (Slavin, 2015). Metode ini memungkinkan siswa belajar dalam suasana menyenangkan dan kompetitif serta melibatkan seluruh siswa secara aktif untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar.

Menurut Rusman (2016), metode TGT memiliki beberapa kelebihan: (1) melibatkan semua siswa tanpa memandang perbedaan status, (2) memberi peluang siswa berinteraksi dan berdiskusi dengan teman sebaya, (3) meningkatkan motivasi, rasa percaya diri, dan sikap sosial siswa, serta (4) menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan. Penelitian terdahulu oleh Purwanti (2018) dan Nugraha (2017) menunjukkan bahwa metode TGT efektif meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Model TGT mengorganisasi siswa ke dalam tim heterogen. Guru menyajikan materi inti secara ringkas, kemudian siswa berlatih melalui permainan akademik yang berujung pada turnamen. Skor individu menyumbang skor tim sehingga kompetisi antartim tetap bertumpu pada kolaborasi intratim. Mekanisme ini diharapkan dapat: (a) memperkuat perhatian dan keuletan belajar, (b) meningkatkan partisipasi aktif, dan (c) mendorong pencapaian melalui penguatan sosial.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di kelas VII A MTsN 9 Indramayu pada mata pelajaran IPA materi rantai makanan. Meskipun banyak penelitian melaporkan manfaat positif TGT, temuan di tingkat sekolah tempat penelitian dilakukan belum didokumentasikan secara sistematis. Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII A MTsN 9 Indramayu pada mata pelajaran IPA materi rantai makanan? (2) Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VII A MTsN 9 Indramayu pada mata pelajaran IPA materi rantai makanan? (3) Bagaimana peningkatan aktivitas siswa selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran IPA materi rantai makanan?

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar siswa kelas VII A MTsN 9 Indramayu melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran IPA materi rantai makanan. Mendeskripsikan peningkatan prestasi belajar siswa kelas VII A MTsN 9 Indramayu melalui penerapan model

pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran IPA materi rantai makanan. Menganalisis peningkatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan model TGT pada materi rantai makanan.

## **METODE**

Tujuan dari proyek Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah untuk meningkatkan proses, kualitas, dan hasil belajar di kelas. Empat tahap model PTK yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi dilakukan dalam dua siklus, sesuai dengan gagasan Kemmis dan McTaggart. Penelitian dilaksanakan di MTSN 9 Indramayu pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 15 April 2025, dan siklus II dilaksanakan pada tanggal 23 April 2025. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa siswi kelas VII A MTSN 9 Indramayu yang berjumlah 21 siswa. Pemilihan subjek didasarkan pada observasi awal yang menunjukkan rendahnya motivasi dan Prestasi Belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

Riset ini dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus nya terdiri dari empat tahap. Tahap perencanaan: menyusun RPP berbasis TGT, menyiapkan bahan ajar, kartu/gim akademik, dan format skor. Tahap pelaksanaan: melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun. Pada siklus I, pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah (observasi awal), sedangkan pada siklus II menggunakan metode TGT dengan tahapan: pembukaan dan pengantar materi, pembentukan tim heterogen, permainan akademik terstruktur, turnamen dan pencatatan skor. tahap pengamatan: Menggunakan lembar observasi untuk memantau tindakan instruktur dan siswa, memantau kolaborasi, disiplin, dan kegiatan, mendokumentasikan hasil tes, serta mencatat kondisi yang memotivasi siswa untuk belajar. Tahap refleksi: identifikasi kendala dan perbaikan pada siklus berikutnya.

Metode pengumpulan data yaitu observasi: digunakan untuk melihat cara siswa belajar, apa yang dilakukan guru dan siswa, serta seberapa termotivasi anak-anak untuk belajar. Lembar observasi yang telah disiapkan digunakan untuk melakukan observasi. Tes: digunakan sebagai alat ukur Prestasi Belajar siswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tes dilakukan pada akhir setiap siklus. Kuesioner: digunakan sebagai alat ukur motivasi pembelajaran siswa sebelum maupun sesudah penerapan model TGT. Kuesioner terdiri dari 30 pertanyaan dengan skala Likert 1-4 yang dibagi menjadi tiga aspek motivasi yaitu motivasi intrinsik (10 item), motivasi ekstrinsik (10 item), dan motivasi situasional (10 item). Analisis data kuesioner menggunakan rumus persentase dengan skor minimal 210 ( $21 \text{ responden} \times 10 \text{ item} \times 1$ ) dan skor maksimal 840 ( $21 \text{ responden} \times 10 \text{ item} \times 4$ ) untuk setiap aspek motivasi. Dokumentasi: digunakan untuk mengumpulkan data berupa foto, video, dan dokumen lain yang mendukung penelitian.

Metode analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menelaah data yang dikumpulkan. Setelah analisis, informasi dari Tes Prestasi, survei motivasi belajar, dan observasi ditampilkan dalam bentuk tabel dan grafik. Berikut adalah ukuran keberhasilan studi ini: Motivasi belajar siswa meningkat dari kategori Rendah menjadi kategori Tinggi. Rata-rata Prestasi Belajar siswa mencapai  $\geq 60$  sesuai dengan KKM. Persentase ketuntasan belajar mencapai  $\geq 75\%$ . Aktivitas siswa mencapai  $\geq 85\%$ .

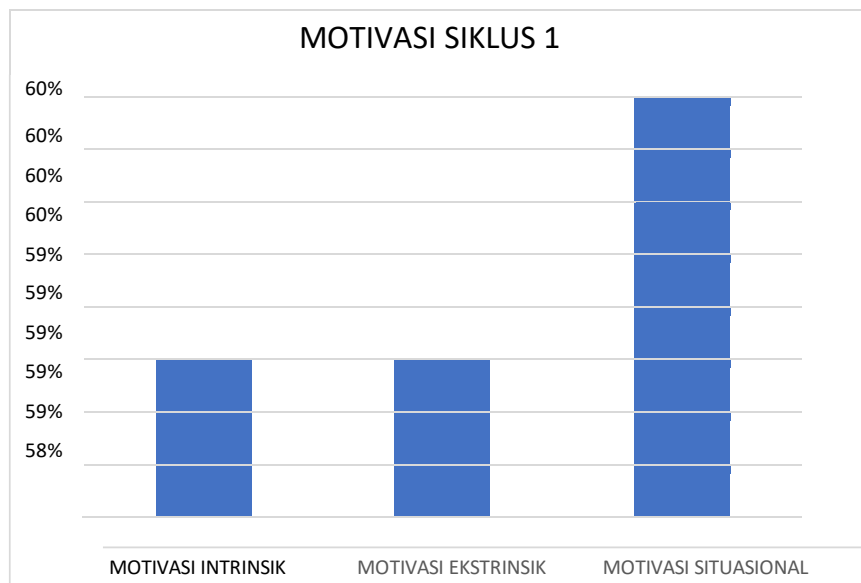
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### Siklus I (Observasi Awal)

Berdasarkan hasil observasi Siklus I, guru masih menggunakan metode ceramah dalam mengajarkan materi rantai makanan. Dari 10 aspek yang diamati, guru hanya melaksanakan 5 aspek (50%), yaitu: menyampaikan tujuan pembelajaran, mendorong partisipasi aktif siswa, memberikan umpan balik terhadap respons siswa, melakukan evaluasi pembelajaran, dan melakukan refleksi di akhir pembelajaran. Sementara 5 aspek lainnya (50%) tidak dilaksanakan, yaitu: melakukan apersepsi, menerapkan variasi strategi mengajar, menggunakan media pembelajaran, memberi kesempatan bertanya kepada siswa, dan memberikan tugas lanjutan. Aktivitas siswa pada Siklus I menunjukkan hanya 15 siswa (68%) memperhatikan penjelasan guru, 5 siswa (22,7%) aktif bertanya, 5 siswa (22,7%) aktif menjawab pertanyaan, dan 5 siswa (22,7%) mengerjakan tugas dengan antusias. Sebanyak 10 siswa (45,5%) terlihat bosan atau tidak fokus, dan 10 siswa (45,5%) berinteraksi dengan teman. Rata-rata aktivitas siswa pada Siklus I hanya mencapai 40,9%, termasuk dalam kategori rendah.

Kondisi motivasi belajar siswa pada Siklus I diukur menggunakan kuesioner 30 item pertanyaan yang dibagi menjadi tiga aspek. Motivasi intrinsik yang mencakup kesungguhan, ketekunan, dan semangat internal siswa mencapai skor 493 dari total maksimal 840, setara dengan 59,0% (kategori Sedang). Motivasi ekstrinsik yang mencerminkan dorongan eksternal seperti keinginan mendapat nilai baik dan pengakuan juga mencapai skor 498 dari total maksimal 840, atau 59,0% (kategori Sedang). Motivasi situasional yang berkaitan dengan respons siswa terhadap metode pembelajaran dan suasana kelas menunjukkan hasil sedikit lebih tinggi dengan skor 505 dari total maksimal 840, setara dengan 60,0% (kategori Sedang). Secara keseluruhan, rata-rata motivasi belajar siswa pada Siklus I mencapai 59,3% yang berada pada kategori Sedang, menunjukkan perlunya perbaikan metode pembelajaran.



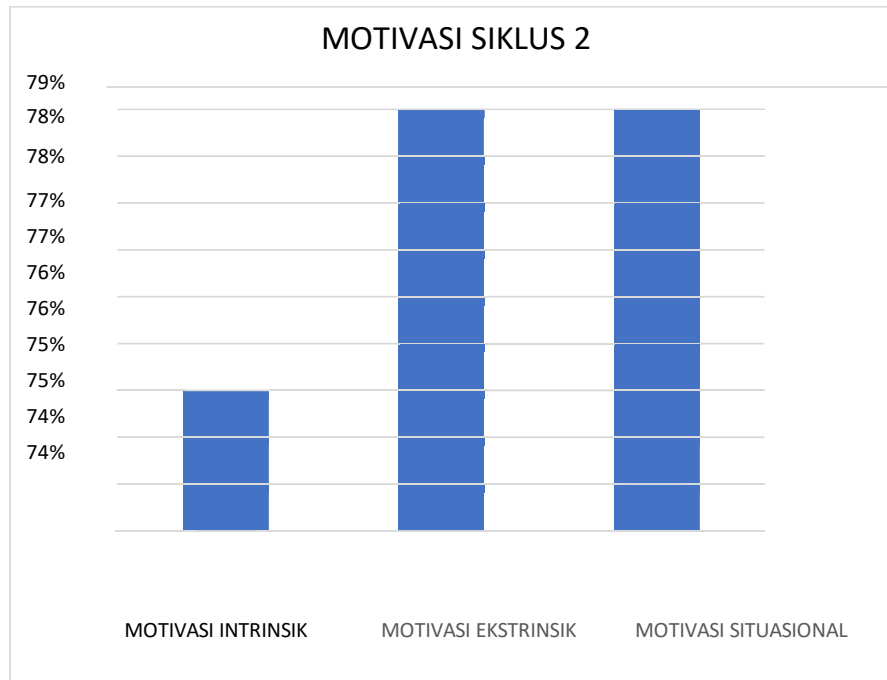
Gambar 1. Motivasi Siklus 1

Prestasi belajar siswa pada Siklus I menunjukkan nilai rata-rata kognitif hanya 45,0 dengan jumlah siswa tuntas 7 siswa (31,8%), nilai rata-rata afektif 50,2 dengan jumlah siswa tuntas 8 siswa (36,4%), dan nilai rata-rata psikomotorik 52,5 dengan jumlah siswa tuntas 9 siswa (40,9%). Keseluruhan nilai ini masih di bawah KKM yang ditetapkan, yaitu 60 untuk aspek kognitif dan 70 untuk aspek afektif dan psikomotorik. Beberapa kekurangan metode pembelajaran pada Siklus I. Penggunaan metode ceramah mengakibatkan siswa cenderung pasif. Tidak ada variasi media pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan cenderung mengobrol. Siswa cenderung takut kepada guru karena sering diberikan pertanyaan mendadak dengan nada tinggi.

### **Siklus II (Penerapan Metode TGT)**

Penerapan metode TGT pada siklus II terdiri dari 6 tahapan yaitu tahap presentasi kelas, pembentukan tim, game, turnamen, rekognisi tim, dan kegiatan penutup. Dari 23 aspek yang diamati, 22 aspek (95,7%) telah terlaksana dengan baik, hanya 1 aspek (4,3%) yang tidak terlaksana yaitu peneliti memberikan tindak lanjut pada kegiatan penutup. Aktivitas siswa selama penerapan metode TGT pada Siklus II menunjukkan peningkatan signifikan. Seluruh siswa (100%) aktif dalam diskusi kelompok, antusias mengikuti permainan, aktif dalam turnamen, saling membantu dalam tim, dan menunjukkan kompetisi positif. Hanya 3 siswa (13%) yang terlihat sesekali kurang fokus. Setelah penerapan metode TGT pada Siklus II, kondisi motivasi belajar siswa menunjukkan peningkatan signifikan di setiap aspek. Motivasi intrinsik meningkat dari 59,0% pada Siklus I menjadi 75,0% pada Siklus II, dengan selisih 16,0 poin persentase.

Peningkatan ini menunjukkan siswa semakin bersungguh-sungguh, tekun, dan memiliki dorongan internal kuat untuk mempelajari materi rantai makanan setelah mengalami pembelajaran dengan metode TGT. Aspek motivasi ekstrinsik menunjukkan peningkatan tertinggi di antara ketiga aspek, yaitu dari 59,0% menjadi 78,0%, atau mengalami peningkatan sebesar 19,0 poin persentase. Hal ini menunjukkan bahwa sistem penghargaan, kompetisi antarkelompok, dan pengakuan dalam metode TGT berhasil meningkatkan dorongan eksternal siswa untuk berprestasi dan memperoleh hasil terbaik bagi timnya. Motivasi situasional juga mengalami peningkatan substansial dari 60,0% menjadi 78,0% dengan selisih 18,0 poin persentase. Peningkatan ini mencerminkan respons positif siswa terhadap metode pembelajaran TGT yang lebih interaktif, menyenangkan, dan melibatkan unsur permainan.



Gambar 2. Motivasi Siklus 2

Secara keseluruhan, teknik TGT berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa, terlihat dari peningkatan rata-rata sebesar 17,7 poin persentase dari siklus I menjadi 77,0% pada siklus II, yang termasuk dalam kategori Tinggi. Pencapaian ini membuktikan efektivitas metode TGT dalam menciptakan lingkungan belajar yang memotivasi dan mendorong partisipasi aktif seluruh siswa. Setelah penerapan metode TGT pada Siklus II, pencapaian belajar siswa menunjukkan peningkatan signifikan. Nilai rata-rata kognitif meningkat menjadi 68,4 dengan 17 siswa mencapai ketuntasan (77,3%), nilai rata-rata afektif meningkat menjadi 74,2 dengan 19 siswa mencapai ketuntasan (86,4%), dan nilai rata-rata psikomotorik meningkat menjadi 76,8 dengan 20 siswa mencapai ketuntasan (90,9%). Secara keseluruhan, nilai-nilai tersebut telah mencapai dan bahkan melampaui KKM yang telah ditentukan.

Beberapa keberhasilan penerapan metode TGT pada siklus II antara lain: siswa aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dengan partisipasi mencapai 100% selama penerapan metode TGT. Siswa menunjukkan semangat kompetisi yang tinggi, terutama ketika skornya tertinggal dari kelompok lain. Media pembelajaran berbasis visual (video) berhasil menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman terhadap materi rantai makanan. Kerja sama tim terjalin dengan baik, semua siswa saling membantu dalam tim (100% siswa aktif dalam diskusi kelompok). Sistem penghargaan dan pengumuman skor secara transparan berhasil meningkatkan motivasi ekstrinsik siswa dengan skor rata-rata mencapai 2,83 (kategori Tinggi). Kendala yang dihadapi dalam penerapan metode TGT pada siklus II adalah ketika pembagian kelompok ada beberapa siswa yang kesulitan untuk memilih kelompok. Beberapa siswa masih terlalu dominan dalam kelompok, perlu diperhatikan keterlibatan semua anggota. Waktu yang dibutuhkan untuk turnamen cukup panjang, perlu manajemen waktu yang lebih efisien. Kegaduhan sesekali terjadi saat

permainan karena tingginya antusiasme siswa. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan siklus II, dapat dilihat perbandingan sebagai berikut:

Tabel 1. Perbandingan Siklus 1 dan 2

Aspek	Siklus 1	Siklus 2	Peningkatan
Motivasi Intrinsik	59% (sedang)	75% (Tinggi)	16%
Motivasi Ekstrinsik	59% (sedang)	78%(Tinggi)	19%
Motivasi Situasional	60% (Sedang)	78%(Tinggi)	18%
Rata-rata motivasi	59% (sedang)	77%(Tinggi)	17,7%
Rata-rata Prestasi Belajar	45	68,4	23%
Persentase Ketuntasan	31,8%	77,3%	45,5%
Aktivitas Siswa	40,9%	100%	59,1%

### Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan penerapan metode TGT berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa secara menyeluruh pada semua aspek motivasi. Rata-rata motivasi meningkat dari 59,3% (kategori Sedang) pada Siklus I menjadi 77,0% (kategori Tinggi) pada Siklus II dengan selisih 17,7 poin persentase, menunjukkan efektivitas metode TGT dalam menciptakan lingkungan belajar yang memotivasi. Aspek motivasi ekstrinsik menunjukkan peningkatan tertinggi sebesar 19,0 poin persentase (dari 59,0% menjadi 78,0%). Hal ini mengindikasikan bahwa elemen kompetisi, sistem penghargaan, dan pengakuan dalam metode TGT sangat efektif meningkatkan dorongan eksternal siswa untuk berprestasi. Peningkatan ini terjadi karena beberapa faktor: pertama, sistem poin dalam turnamen memberikan target konkret yang memotivasi siswa untuk belajar lebih giat. Kedua, pengumuman skor tim secara terbuka menciptakan pengakuan sosial yang memperkuat semangat berkompetisi. Ketiga, penghargaan kepada tim pemenang memberikan apresiasi nyata atas usaha siswa sehingga mereka merasa dihargai dan termotivasi untuk terus berprestasi.

Motivasi situasional mengalami kenaikan signifikan sebesar 18,0 poin persentase (dari 60,0% menjadi 78,0%). Kenaikan ini menunjukkan metode TGT berhasil menciptakan lingkungan belajar yang menarik, dinamis, dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih bersemangat dan terlibat dalam proses pembelajaran ketika permainan dan kompetisi diintegrasikan dalam aktivitas kelas. Suasana pembelajaran yang berbeda dari metode ceramah konvensional membuat siswa merasa lebih nyaman dan antusias untuk berpartisipasi. Sementara itu, motivasi intrinsik meningkat sebesar 16,0 poin persentase (dari 59,0% menjadi 75,0%). Meskipun peningkatannya relatif lebih kecil dibandingkan dua aspek lainnya, hal ini tetap menunjukkan metode TGT mampu menumbuhkan dorongan internal siswa untuk belajar. Siswa menjadi lebih bersungguh-sungguh, tekun, dan memiliki keinginan kuat untuk memahami materi pembelajaran karena mereka merasakan kepuasan tersendiri ketika berhasil menjawab pertanyaan dalam permainan dan berkontribusi pada kesuksesan tim.

Peningkatan motivasi belajar ini sejalan dengan penelitian Widyastuti (2017) yang menunjukkan bahwa metode TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena adanya unsur permainan dan kompetisi yang membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Metode TGT mampu mengubah paradigma pembelajaran dari yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa sehingga siswa merasa lebih terlibat dan memiliki tanggung jawab terhadap proses belajarnya. Penerapan metode TGT juga berhasil meningkatkan Prestasi Belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi rantai makanan. Nilai rata-rata kognitif meningkat dari 45,0 pada Siklus I menjadi 68,4 pada Siklus II (peningkatan 52,0%). Persentase ketuntasan pembelajaran meningkat dari 31,8% pada Siklus I menjadi 77,3% pada Siklus II. Kenaikan ini menunjukkan metode TGT berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi rantai makanan.

Faktor-faktor yang berkontribusi terhadap peningkatan prestasi belajar. Tahapan Presentasi Kelas: peneliti menyampaikan materi secara garis besar menggunakan media video tentang rantai makanan yang menarik sehingga siswa lebih mudah memahami konsep dasar materi. Tahapan pembentukan tim: pembagian siswa ke dalam kelompok heterogen memungkinkan terjadinya tutor sebaya, di mana siswa yang lebih memahami materi membantu siswa yang mengalami kesulitan. interaksi ini memperkuat pemahaman siswa secara kolektif. Tahapan game dan turnamen: siswa berkompetisi dengan anggota kelompok lain yang memiliki kemampuan akademik setara, memberikan kesempatan yang adil bagi setiap siswa untuk berkontribusi pada skor tim mereka.

Tahapan rekognisi tim: pemberian penghargaan kepada tim pemenang memberikan pengakuan atas usaha dan kerja keras siswa sehingga mereka merasa dihargai dan lebih termotivasi untuk terus belajar. Peningkatan prestasi belajar ini sejalan dengan penelitian Hidayat (2019) yang menunjukkan bahwa metode TGT dapat meningkatkan prestasi belajar siswa karena metode ini memungkinkan siswa belajar dalam suasana yang menyenangkan dan kompetitif. Peningkatan aktivitas siswa juga patut dicatat, meningkat dari 40,9% pada Siklus I menjadi 100% pada Siklus II. Pada Siklus I, sebagian besar siswa bersikap pasif, kurang tertarik, dan tidak memperhatikan pembelajaran. Sebaliknya, pada Siklus II setiap siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok, antusias mengikuti permainan, terlibat dalam turnamen, saling membantu dalam tim, dan menunjukkan daya saing yang sehat. Model TGT secara efektif membangun lingkungan belajar yang interaktif dan kolaboratif di mana siswa dapat belajar melalui diskusi dan kerja sama, baik dari teman sebaya maupun guru. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivis yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan orang lain dan lingkungan sekitar (Trianto, 2014)

Meskipun secara keseluruhan penerapan metode TGT berhasil meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa, terdapat beberapa kendala yang dihadapi, terutama pada tahap pembentukan tim. Beberapa siswa mengalami kesulitan saat memilih kelompok, yang dapat disebabkan oleh faktor sosial atau keengganan bergabung dengan siswa tertentu. Untuk mengatasi kendala ini, guru dapat menggunakan strategi pembentukan kelompok yang lebih terstruktur, misalnya dengan membagi kelompok berdasarkan kemampuan akademik, jenis kelamin, atau kriteria relevan lainnya. Selain itu, guru perlu memotivasi siswa untuk bekerja sama dengan semua teman, tidak hanya dengan teman yang disukai.

## SIMPULAN

Penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran IPA materi rantai makanan berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII A MTsN 9 Indramayu secara signifikan. Motivasi intrinsik meningkat dari 59,0% menjadi 75,0% (peningkatan 16,0%), motivasi ekstrinsik dari 59,0% menjadi 78,0% (peningkatan 19,0%), dan motivasi situasional dari 60,0% menjadi 78,0% (peningkatan 18,0%). Rata-rata keseluruhan motivasi meningkat dari 59,3% (kategori Sedang) pada Siklus I menjadi 77,0% (kategori Tinggi) pada Siklus II. Prestasi belajar siswa meningkat secara signifikan sebesar 23,4 poin atau 52,0%, dari rata-rata nilai 45,0 pada Siklus I menjadi 68,4 pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 31,8% pada Siklus I menjadi 77,3% pada Siklus II. Aktivitas siswa meningkat secara dramatis dari 40,9% pada Siklus I menjadi 100% pada Siklus II, menunjukkan bahwa metode TGT berhasil melibatkan seluruh siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Terdapat korelasi positif antara peningkatan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa, menunjukkan kemampuan metode TGT untuk meningkatkan kedua aspek secara bersamaan. Aspek motivasi ekstrinsik menunjukkan respons peningkatan tertinggi, menyoroti pentingnya sistem penghargaan dan kompetisi dalam pembelajaran. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan praktik pembelajaran IPA di tingkat SMP/MTs, khususnya dalam pemanfaatan metode kooperatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Model TGT terbukti efektif sebagai alternatif metode konvensional yang dapat diterapkan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, menyenangkan, dan berpusat pada siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat, M. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 8(2), 201-210.
- Nugraha, D. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 45-58.
- Purwanti, S. (2018). Pengaruh Metode Teams Games Tournament Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Sains*, 6(2), 88-95.
- Rusman. (2016). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Trianto. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widyastuti, R. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 12-24.