

Journal of Lesson Study and Teacher Education (JLSTE)

<http://journal.pwmjateng.com/index.php/jlste/index>

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR KIMIA PESERTA DIDIK KELAS XII-C1 SMA NEGERI 11 SEMARANG

Farah Nabilah¹⁾, Endang Triwahyuni Maharani²⁾, Tuti Hendrawati³⁾
Universitas Muhammadiyah Semarang^{1,2)}, SMA Negeri 11 Semarang³⁾
email: farahnabilah441.fn@gmail.com

Abstract

Based on the results of observations conducted at SMA Negeri 11 Semarang, especially in class XII-C1, it appears that students' learning motivation in chemistry is still low. This is because teachers still apply conventional learning. Teachers often use lecture methods and dominate learning so that students are more often used as learning objects than learning subjects. The right solution to this problem is to apply the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model. This study aims to describe the increase in teacher activity and increase in student learning motivation by applying the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model. The study employed a Classroom Action Research (CAR) design consisting of two cycles, where each cycle included planning, action, observation, and reflection. The subjects in this study were 36 students of class XII-C1 of SMA Negeri 11 Semarang. Data collection used the observation method. Teacher activity increased with an average score of 77.5% in cycle I and 92.5% in cycle II. Student activity or student learning motivation during the learning process with an average score in cycle I of 62% and cycle II of 88.5%. From these results, it can be concluded that the cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type can increase the motivation to learn chemistry of class XII-C1 students of SMA Negeri 11 Semarang.

Keywords: *classroom action research, learning motivation, Team Games Tournament (TGT)*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di era globalisasi sangat penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh karena itu, pendidikan harus selalu berkembang dan mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Pendidikan adalah suatu proses belajar mengajar yang dilakukan oleh seorang guru dengan peserta didik untuk menjadikan generasi yang memiliki pengetahuan yang luas, keterampilan, dan sikap serta perilaku yang baik. Keberhasilan suatu pendidikan ditentukan oleh kualitas mutu dari seorang guru.

Kimia merupakan ilmu tentang susunan, perpindahan atau perubahan bentuk dan energetika zat. Kimia sering dianggap sulit oleh sebagian besar peserta didik karena kimia berkaitan erat hubungannya dengan ide-ide atau konsep-konsep yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran kimia diperlukan suatu model pembelajaran yang sesuai sehingga dapat mengaktifkan peserta didik dan pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien serta menghasilkan pembelajaran yang bermakna.

Penggunaan model pembelajaran yang bervariasi dapat menarik dan menumbuhkan motivasi peserta didik. Keberhasilan pembelajaran kimia tergantung dari keberhasilan dalam memotivasi peserta didik untuk secara intensif mengikuti proses belajar mengajar. Sedangkan proses belajar mengajar tidak akan berhasil tanpa adanya sarana prasarana, kurikulum, media, dan sumber belajar (Cahyani, 2019).

Motivasi belajar yang baik yaitu motivasi yang tumbuh dalam diri peserta didik dan disadari oleh peserta didik. Namun motivasi dari dalam diri, tidak terlepas dari cara yang dapat memberikan dorongan dari luar. Dalam proses pembelajaran, motivasi merupakan salah satu aspek yang sangat penting. Dalam Schunk (2020), Carl Rogers mengemukakan adanya teori *Freedom to Learn* (Teori Merdeka Belajar) pada tahun 1969. Teori ini lahir dari pemikiran teori *humanism* yang berpandangan bahwa proses belajar berpusat pada inisiatif peserta didik untuk belajar (*student learning centered*) yang akan menghasilkan *output* belajar yang dikuasai utuh dan terekam kuat secara mendalam. Oleh karena itu, salah satu prinsip belajar yang diyakini efektif adalah peran guru sebagai fasilitator bukan pengajar. Hal ini sesuai dengan implementasi yang diharapkan pada kurikulum merdeka di Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada hari Kamis tanggal 03 Oktober 2024 di kelas XII-C1 SMA Negeri 11 Semarang, peneliti menemukan masih rendahnya partisipasi peserta didik selama pembelajaran yang dapat dilihat dari kurangnya respon peserta didik di dalam kelas. Hal tersebut karena kegiatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik belum optimal dilakukan, sehingga peserta didik masih cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran yang digunakan guru masih belum maksimal dalam meningkatkan peran aktif peserta didik karena lebih banyak menggunakan metode ceramah. Temuan Winaryati et al. (2020) menunjukkan bahwa inovasi metode pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar karena guru perlu mengelola pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada siswa. Pembelajaran tanpa adanya peran aktif peserta didik membuat motivasi belajar peserta didik kurang terbangun karena peserta didik tidak diberikan ruang yang bebas untuk mengekspresikan pendapat. Keadaan tersebut menimbulkan kebosanan, hal ini sejalan dengan penelitian Adiningsih, Winaryati, & Tri (2024) yang menemukan bahwa dominasi metode ceramah dalam pembelajaran kimia menyebabkan rendahnya motivasi dan partisipasi siswa, sehingga diperlukan model pembelajaran kooperatif yang lebih menarik seperti TGT. sehingga perhatian, minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran menjadi rendah dan menyebabkan ketidakcapaian tujuan pembelajaran. Hal ini lah yang menjadi tantangan berat bagi para guru untuk membuat inovasi kegiatan belajar mengajar serta menyiapkan metode, media untuk memotivasi peserta didik (Yanti & Fernandes, 2021).

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas, perlu diperhatikan pentingnya motivasi belajar peserta didik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah dengan menerapkan permainan akademik dalam proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan menantang diri peserta didik untuk menguasai materi. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang mampu memfasilitasi hal tersebut adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif dimana didalamnya terdapat komponen pembelajaran yang di kemas dalam bentuk permainan yang terdiri dari kelompok-kelompok peserta didik yang melakukan turnamen akademik maupun kuis (Hakim & Syofyan, 2017). Langkah-langkah dalam pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) antara lain pembentukan kelompok, pemberian informasi TGT, membuat kesepakatan peraturan, melakukan turnamen dengan kelompok baru, dan penentuan kelompok pemenang (Wijayanti, 2016).

Dengan langkah-langkah dalam pembelajaran tersebut terdapat kelebihan dari Teams Games Tournament (TGT) yang terletak pada proses pembelajaran yang menyenangkan karena menyeimbangkan proses pembelajaran dengan *games* atau turnamen. Menurut Yulia, et al. (2020), kelebihan lain dari pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran kooperatif, peserta didik dituntut untuk aktif dalam belajar melalui kegiatan kerjasama dalam kelompok. Sehingga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling berbagi pengetahuan dengan teman kelompoknya. Selanjutnya, Pada penelitian sebelumnya menunjukkan hasil yang positif terkait dengan penerapan pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar peserta didik salah satunya hasil penelitian dari Ratman, dkk (2019) yang mengatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT pada materi sistem koloid terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 2 Palu. Demikian pula penelitian yang dilakukan oleh Amni, Z., dkk, (2021) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif

tipe TGT berbantuan media destinasi terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI MAN 2 Mataram tahun pelajaran 2019/2020.

Dari dua penelitian terdahulu tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, hal inilah menjadi dasar untuk menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) guna meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik kelas XII-C1 SMA Negeri 11 Semarang guna mengatasi kendala dalam pembelajaran terutamanya dalam minat belajar peserta didik.

2. KAJIAN LITERATUR

A. Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata “motif” yang berarti dorongan atau alasan. Menurut Hill dan McShane motivasi adalah kekuatan atau tenaga didalam diri seseorang yang mempengaruhi arah, intensitas, dan persistensi perilaku pilihan sendiri (Kaswan, 2018). Motivasi belajar merupakan suatu faktor psikis, faktor tersebut merupakan faktor non intelektual. Motivasi belajar berkaitan erat dengan suatu dorongan dari seseorang yang tumbuh dari dalam diri ataupun luar diri seseorang yang dapat mempengaruhi rasa keinginan untuk belajar (Lestari, 2020). Kriswati, Patmisari dan Hidayat (2023) berpendapat bahwa faktor internal dan eksternal bisa menjadi penyebab menurunnya motivasi peserta didik. Kebosanan, minat belajar, kesehatan fisik dan mental merupakan faktor internal peserta didik. Lingkungan rumah, lingkungan rumah, sarana prasarana, dan lain-lain merupakan contoh faktor eksternal yang mempengaruhi peserta didik. Sehingga motivasi belajar peserta didik baik, salah satunya adanya keterlibatan keluarga.

Menurut Hamzah B. Uno (2019), terdapat beberapa indikator motivasi belajar peserta didik sebagai berikut:

- a. Terdapat Hasrat dan keinginan untuk berhasil
- b. Adanya sebuah dorongan serta kebutuhan di dalam proses belajar
- c. Memiliki sebuah harapan dan cita-cita di masa depan
- d. Adanya penghargaan dalam proses belajar mengajar
- e. Kegiatan pembelajaran yang menarik
- f. Lingkungan belajar yang kondusif

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang memiliki motivasi tinggi dapat dilihat dari beberapa ciri-ciri, diantaranya peserta didik tekun menghadapi tugas, peserta didik ulet dalam menghadapi kesulitan dan tantangan dalam belajar, peserta didik menyukai pelajaran yang diberikan, peserta didik memperhatikan apa yang pendidik terangkan saat pembelajaran berlangsung, peserta didik rajin dan tekun dalam belajar, peserta didik tidak cepat bosan dalam menghadapi tugastugas yang diberikan secara rutin, peserta didik mempunyai tingkat keinginan berhasil yang tinggi, peserta didik berani mempertahankan pendapat selagi yakin dan merasa benar akan jawaban yang peserta didik miliki, peserta didik tidak mudah menyerah mengerjakan tugas-tugas yang dianggap rumit, peserta didik percaya diri bertanya tentang materi yang belum dikuasai. Apabila terdapat ciri tersebut dapat dikatakan telah memiliki motivasi belajar yang tinggi

B. Model Pembelajaran

Model pembelajaran berfungsi sebagai panduan dalam perencanaan dan pelaksanaan proses belajar mengajar. Selain itu, model pembelajaran juga berfungsi sebagai strategi untuk mengubah perilaku peserta didik dan mendorong mereka agar lebih termotivasi dalam pembelajaran. Joyce, Weil, dan Calhoun menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan gambaran tentang lingkungan belajar, serta cara guru dalam mengelola dan mengatur proses tersebut (Octavia, 2020). Menurut Khoerunnisa & Aqwal (2020), model pembelajaran adalah pola yang dapat digunakan untuk mengembangkan kurikulum, sumber daya, dan memandu pembelajaran di kelas atau lingkungan pendidikan. Sedangkan menurut Briggs, model pembelajaran adalah serangkaian prosedur berurutan yang dirancang untuk mengatur suatu proses, mulai dari penilaian kebutuhan, pemilihan media, hingga evaluasi (Yulianto, dkk, 2023).

Dari berbagai pendapat tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rencana (pola) yang berfungsi sebagai acuan dalam perencanaan pembelajaran, baik untuk aktivitas di dalam maupun di luar kelas. Model pembelajaran melibatkan pendekatan pembelajaran yang akan diterapkan, termasuk penetapan tujuan

pengajaran, tahapan dalam proses belajar, kondisi lingkungan belajar, dan pengelolaan kelas. Selain hal tersebut, model pembelajaran juga melibatkan prosedur berurutan dalam mengatur proses pembelajaran, mulai dari penilaian kebutuhan hingga evaluasi. Wagitan menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif bisa dijadikan pilihan alternatif yang relevan karena berbagai pandangan menunjukkan bahwa pembelajaran aktif, termasuk pembelajaran kooperatif, memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar (Yulia, dkk, 2020). Penggunaan model pembelajaran kooperatif memungkinkan peran guru beralih dari pusat pembelajaran menjadi pengelolaan peserta didik dalam kelompok kecil. Dengan model ini, guru dapat mengajarkan materi yang kompleks dan mencapai tujuan pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial serta hubungan antar individu. Pembelajaran kooperatif memberikan faedah besar dengan memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan mereka secara mendalam, karena mereka berperan aktif dalam proses belajar melalui kolaborasi kelompok.

C. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang menggabungkan kerja kelompok dengan permainan atau turnamen untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* memiliki paradigma yang memungkinkan peserta didik berdiskusi dan berbagi pengetahuan untuk memahami konsep pembelajaran dengan lebih baik (Saputri, dkk, 2024).

Team Games Tournament (TGT) dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan model pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana peserta didik berkompetensi sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara mereka. Metode TGT melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*). Metode TGT memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Alawiyah et al., 2023).

Adapun kelebihan pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Taniredja (2011) adalah sebagai berikut: (1) Dalam pembelajaran TGT peserta didik memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya, (2) Rasa percaya diri yang dimiliki peserta didik menjadi lebih tinggi, (3) Perilaku mengganggu terhadap peserta didik lain menjadi lebih kecil, (4) Motivasi belajar peserta didik bertambah, (5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran, (6) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi baik antar peserta didik maupun antara peserta didik dengan guru, dan (7) Peserta didik dapat mengembangkan seluruh potensi yang ada dalam dirinya, selain itu dengan adanya kerja sama akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan. Kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah: (1) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua peserta didik ikut serta menyumbangkan pendapatnya, (2) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran karena pembelajaran dengan model TGT membutuhkan waktu yang lama, dan (3) Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

Berdasarkan dari hasil penelitian Kamila, et al., (2024), menyatakan bahwa terdapat 5 sintaks dalam model pembelajaran *Cooperatif Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT), antara lain:

- a. Presentasi kelas, guru memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan pusat pembelajaran pada peserta didik. Peserta didik diharapkan mempunyai sikap positif dalam menerima sesuatu yang baru.
- b. Kelompok (Tim), peserta didik membentuk kelompok yang terdiri dari 4-6 peserta didik, berdasarkan jenis kelamin, bakat akademis, ras, agama, dan budaya, berdasarkan hal tersebut guru menerima berbagai keragaman yang ada.
- c. Permainan, kegiatan ini terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dibuat dari materi untuk menguji pengetahuan para peserta didik, pada tahap ini peserta didik terlibat dalam diskusi kelompok mengenai pertanyaan yang diberikan.
- d. Turnamen (Pertandingan), dalam sebuah pelajaran, peserta didik menyajikan paparan materi berdasarkan hasil diskusi mereka. Hasil kemudian dievaluasi melalui penilaian, di

mana jawaban yang benar mendapat point dan jawaban yang salah tidak. Hal ini juga dapat dilakukan dengan berbagai cara berdasarkan pembelajaran.

- e. Penghargaan kelompok, hal ini dicapai dengan memberi hadiah sebagai penghargaan oleh guru.

3. METODE PENELITIAN

Menurut Hanifah (2014), Penelitian Tindakan Kelas didefinisikan sebagai penelitian tentang situasi yang telah terjadi di kelas, dilakukan secara sistematis dan menggunakan protokol tertentu. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan proses kegiatan belajar serta meningkatkan kualitas dalam pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 11 Semarang. Penelitian ini dilaksanakan pada semester I tahun ajaran 2024/2025 di kelas XII-C1 mulai tanggal 18 September 2024 - 19 November 2024.

Subjek yang dikenai tindakan pada penelitian ini adalah peserta didik kelas XII-C1 SMA Negeri 11 Semarang tahun pelajaran 2024/2025. Jumlah peserta didik kelas XII-C1 adalah 36 orang, yang terdiri dari 13 peserta didik laki-laki, dan 23 peserta didik perempuan.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian tindakan kelas menurut Kurt Lewin (1946) dan dilaksanakan sebanyak 2 siklus. PTK Model Kurt Lewin menggambarkan penelitian tindakan sebagai suatu proses spiral yang meliputi perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*act*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflect*).

Data penelitian yang dapat dikumpulkan berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa data hasil pengamatan aktivitas guru dan peserta didik dalam pembelajaran. Data kuantitatif yaitu berupa data skor motivasi belajar kimia peserta didik dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Sementara itu, instrument penelitian yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi dan aktivitas peserta didik yang menunjukkan motivasi belajar peserta didik. Instrumen menggunakan skala Likert 1–4 dan diamati oleh dua observer independen. Nilai kemudian dikonversi ke persentase untuk memudahkan analisis.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dianalisis secara deskriptif kuantitatif yang meliputi data aktivitas guru, data aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Keterlaksanaan aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) memperoleh nilai keterlaksanaan $\geq 80\%$, (2) Keterlaksanaan aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) memperoleh nilai keterlaksanaan $\geq 80\%$, dan (3) Skor rata-rata motivasi belajar peserta didik masuk kategori tinggi berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala 4 (Djamarah dan Zain, 2010:107).

4. HASIL PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan pada peserta didik kelas XII-C1 SMA Negeri 11 Semarang semester 1 tahun ajaran 2024/2025. Kegiatan ini diikuti oleh 36 peserta didik. pelaksanaan penelitian dalam dua siklus, siklus I dan siklus II dilaksanakan masing-masing dalam tiga kali pertemuan. Adapun variabel yang diukur adalah Motivasi Belajar peserta didik. sebelum dilakukan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, peneliti terlebih dahulu mengamati kondisi atau keadaan awal peserta didik selama pembelajaran di kelas.

Berdasarkan angket yang diisi oleh peserta didik di kelas XII-C1, menunjukkan presentase gaya belajar peserta didik yaitu 39% visual, 28% auditori, dan 33% kinestetik. Peserta didik yang memiliki gaya belajar visual menyukai apabila materi yang diajarkan disajikan dengan ilustrasi dan gambar yang berwarna. Peserta didik yang memiliki gaya belajar auditori menyukai apabila materi yang diajarkan, disampaikan secara lisan ataupun melalui audio penjelasan. Peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik menyukai apabila materi yang diajarkan, dilakukan dengan praktik yang bisa membuat mereka melakukan gerakan-gerakan tubuh dan tidak berlama-lama untuk duduk. Hasil observasi tentang gaya belajar peserta didik dapat memberikan pertimbangan untuk guru untuk merancang bagaimana pembelajaran akan dilakukan supaya efektif dan dapat mewadahi seluruh gaya belajar peserta didik. Guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan mendukung untuk membantu peserta didik mencapai potensi mereka dengan maksimal.

Berdasarkan angket yang diisi oleh peserta didik di kelas XII-C1, sebagian besar peserta didik belum antusias dalam belajar kimia dan merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung. Hal ini kemudian didukung dengan masih banyak peserta didik yang memainkan handphone, mengobrol dengan teman, dan tertunduk di meja ketika pembelajaran berlangsung. Hasil observasi menunjukkan masih rendahnya tingkat motivasi belajar peserta didik dalam belajar kimia. Pemahaman tentang motivasi belajar kimia peserta didik sangat penting untuk dipahami oleh guru sehingga guru dapat menentukan metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan dan mempertahankan semangat serta motivasi peserta didik dalam belajar kimia. Sehingga pada penelitian ini, peneliti berfokus pada permasalahan rendahnya motivasi belajar peserta didik.

Hasil pengamatan aktivitas guru selama pembelajaran kimia dengan materi bilangan oksidasi, yaitu guru banyak menggunakan pendekatan pembelajaran yang berpusat kepada guru (*teacher centered learning*) dengan metode ceramah. Pembelajaran dilakukan dengan guru membahas materi yang ditayangkan melalui papan tulis lalu dilanjutkan dengan latihan soal. Ketika latihan soal, guru akan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab ke depan. Hal ini terlihat dari observasi, ketika diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan, banyak peserta didik yang tidak mengajukan diri karena belum selesai mengerjakan soal namun juga tidak bertanya apabila diberi kesempatan bertanya. Namun, ada beberapa peserta didik yang berinisiatif maju untuk menjawab pertanyaan di papan tulis ketika diberi kesempatan. Peserta didik cenderung terlihat bosan dan tidak bersemangat ketika guru menjelaskan materi karena kurang variatifnya model serta metode pembelajaran yang digunakan.

Pada siklus I, tahap pertama yaitu **tahap perencanaan**. Pada tahap ini peneliti mulai menganalisis program semester 1 kelas XII di SMA Negeri Semarang. Peneliti menelaah materi ajar yang akan diberikan selama pembelajaran. Kemudian, peneliti melanjutkan untuk menyusun modul ajar materi konsep redoks dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Pemilihan modul ajar disesuaikan dengan kondisi serta latar belakang peserta didik sehingga diharapkan mampu untuk menjadi solusi bagi permasalahan yang ada, yaitu terkait rendahnya motivasi belajar peserta didik. Selanjutnya, peneliti juga menyiapkan bahan ajar, media pembelajaran, serta LKPD yang akan digunakan untuk mendukung pembelajaran. Media pembelajaran juga disesuaikan dengan latar belakang peserta didik. Pada tahap ini, peneliti juga menyusun pedoman pengamatan (observasi) yang akan digunakan oleh observer untuk mengamati aktivitas guru dan peserta didik selama pelaksanaan pembelajaran.

Tahap kedua untuk siklus I yaitu **tahap pelaksanaan**. Tahap pelaksanaan siklus I dilaksanakan selama 3 kali pertemuan. Pertemuan I dilaksanakan pada hari Rabu, 9 Oktober 2024. Pada tahap ini, dilaksanakan sintaks pertama model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu penyajian materi. Peneliti yang berlaku sebagai guru menyajikan materi reaksi redoks. Kemudian pertemuan II dilaksanakan pada hari Kamis, 10 Oktober 2024. Pada pertemuan II, dilaksanakan sintaks TGT yaitu bekerja dalam kelompok dan permainan. Guru membagikan LKPD sebagai panduan untuk peserta didik dalam berkelompok. Satu kelompok beranggotakan 6 peserta didik yang tersebar secara heterogen. Setelah menyelesaikan LKPD secara berkelompok, kemudian guru memandu peserta didik untuk ikut melaksanakan permainan. Guru melakukan permainan melalui media quiziz. Peserta didik secara individu mengikuti quiziz yang sudah disiapkan oleh guru. Kegiatan berkelompok dan permainan ini menjadi sarana peserta didik untuk lebih memahami materi dengan berdiskusi bersama teman satu kelompoknya. Pertemuan III siklus I dilaksanakan pada hari Rabu, 16 Oktober 2024. Pada pertemuan ini dilaksanakan sintaks pertandingan (*tournament*) yang dilakukan melalui perlombaan secara berkelompok.

Setelah pertandingan berakhir, guru memberikan penghargaan kepada pemenang dan memberikan penguatan terhadap pembelajaran yang telah berlangsung. Kemudian, peserta didik diminta untuk melakukan refleksi pembelajaran melalui padlet dan juga googler form. Lembar refleksi ini kemudian akan digunakan oleh guru atau peneliti sebagai acuan untuk mengevaluasi pembelajaran, selain lembar observasi yang sudah diisi oleh observer. Sedangkan pada siklus II, tahap pelaksanaan dilaksanakan 3 pertemuan, yaitu pertemuan I pada hari Rabu, 23 Oktober 2024. Kemudian pertemuan II dilaksanakan pada hari Kamis, 24 Oktober 2024 dan pertemuan III siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, 30 Oktober 2024.

Tahap pelaksanaan di setiap pertemuan pada siklus II diberikan perlakuan yang sama dengan tahap pelaksanaan pada siklus I.

Tahap pelaksanaan dan **tahap pengamatan** dilakukan secara bersamaan dalam satu waktu saat guru melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk perbaikan atau peningkatan motivasi belajar peserta didik. Saat itu juga dilakukan kegiatan pengamatan tindakan (observasi) yang dilakukan oleh pengamat (observer) yaitu Tia Rachmatika Wahyuning dan Nur Fauziah selaku teman sejawat sebagai observer 1 dan observer 2. Observer mengamati aktivitas guru dan peserta didik selama pembelajaran berlangsung sesuai dengan pedoman observasi yang sudah disiapkan oleh guru atau peneliti.

Pada proses pembelajaran siklus I, guru belum mencapai target penyampaian proses pembelajaran yang telah ditentukan oleh peneliti yaitu 80%. Aktivitas guru hanya mencapai 77,5% dengan rerata 3,5, meskipun hasil ini telah dikatakan baik atau penyampaian pembelajaran yang dilakukan oleh guru sudah dikategorikan baik. Kekurangan guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siklus I adalah guru kurang menguasai kelas karena masih belum memahami secara keseluruhan karakter peserta didik. Kemudian, aktivitas guru dalam membimbing peserta didik saat mengerjakan kelompok juga masih belum maksimal sehingga masih banyak peserta didik yang kebingungan terhadap materi dan maksud dari soal yang dikerjakan dalam LKPD. Selain itu, guru masih kurang rinci dalam menjelaskan aturan pertandingan sehingga masih banyak peserta didik yang kebingungan.

Aktivitas peserta didik pada siklus I menunjukkan hasil presentase sebesar 62% dengan rerata 2,5. Meskipun sudah dikategorikan tinggi, namun hasil tersebut belum menunjukkan ketuntasan karena belum mencapai target yaitu 80%. Dengan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa motivasi belajar peserta didik kelas XII-C1 pada siklus I masih kurang dan belum maksimal selama pembelajaran berlangsung. Hal ini karena partisipasi peserta didik selama pembelajaran masih kurang karena peserta didik masih asing dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Kekurangan peserta didik pada saat pembelajaran siklus I disebabkan karena pada saat pembelajaran berlangsung masih terdapat beberapa peserta didik yang tidak memperhatikan dan mengobrol dengan temannya serta kurang konsentrasi dalam mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran. Selain itu, peserta didik masih kurang antusias mengikuti pertandingan karena masih merasa bingung dan tidak terbiasan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, sehingga masih banyak peserta didik yang bertanya kepada guru. Sebagai peserta didik juga masih belum memiliki keberanian untuk bertanya dan tetap terlihat kebingungan serta tidak mengerti apa yang harus dilakukan ketika melaksanakan pertandingan.

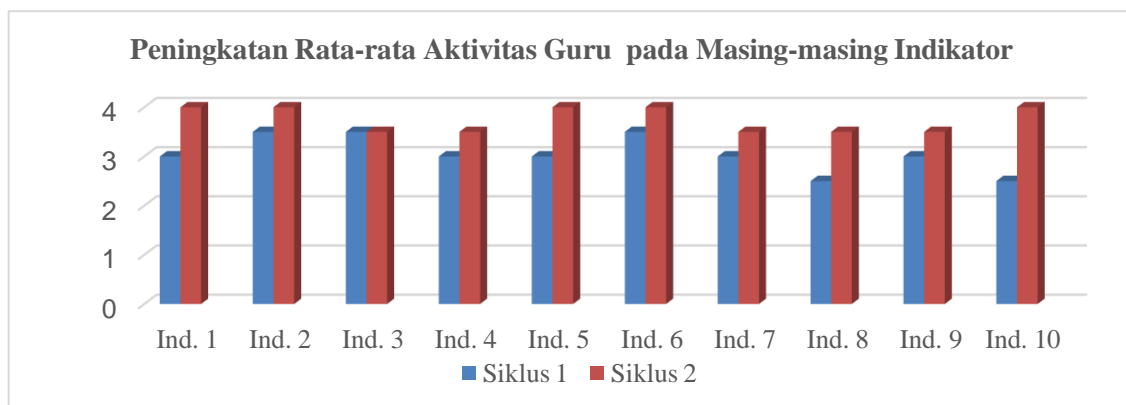
Setelah tahap pelaksanaan dan pengamatan, kemudian akan dilanjutkan dengan tahap yang terakhir yaitu **tahap refleksi**. Pada tahap ini, peneliti akan menganalisis hasil observasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran. Kekurangan yang ada dijadikan sebagai acuan untuk merencanakan siklus selanjutnya.

Upaya-upaya untuk mengatasi kendala-kendala yang terjadi pada siklus I, maka guru atau peneliti menindaklanjuti ke siklus II dengan sub materi yang berbeda yaitu penyetaraan reaksi redoks namun tetap menggunakan model pembelajaran yang sama yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Cara-cara mengajar guru lebih memperhatikan tahapan-tahapan pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan dengan penjelasan yang lebih jelas. Selain itu, guru akan lebih jelas dalam menyampaikan pembelajaran dan lebih maksimal dalam membimbing peserta didik selama pembelajaran khususnya selama kegiatan berkelompok. Sehingga tidak ada lagi peserta didik yang merasa bingung dan bertanya karena penjelasan yang kurang jelas. Guru juga akan memotivasi peserta didik lebih maksimal sehingga peserta didik mau bertanya ketika menemui ketidakjelasan selama pembelajaran.

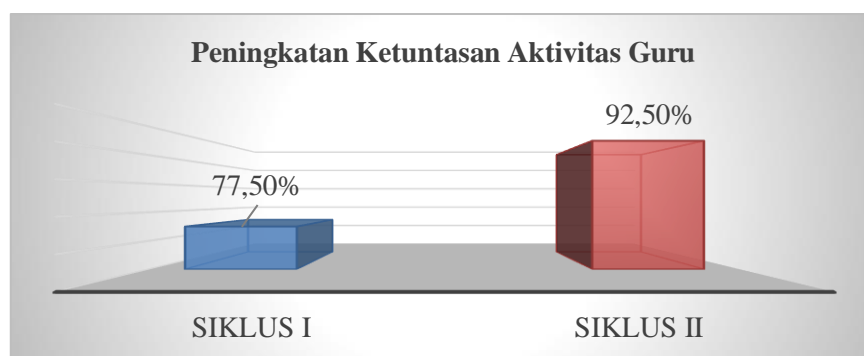
Berdasarkan hasil perbaikan dari siklus I, maka pada siklus II diperoleh hasil bahwa aktivitas guru sudah mencapai target penyampaian proses pembelajaran yang telah ditentukan oleh peneliti yaitu 80%. Aktivitas guru telah mencapai 92,5% dengan rerata 3,7 dan dikategorikan sangat baik. Aktivitas guru pada siklus II telah menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I.

Tabel 1. Data Peningkatan Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

| No. | Indikator yang Diamati | Siklus I | Siklus II |
|----------------|---|----------|-----------|
| 1. | Membuka pelajaran | 3 | 4 |
| 2. | Memperhatikan respon dan pertanyaan peserta didik | 3,5 | 4 |
| 3. | Penggunaan model pembelajaran | 3,5 | 3,5 |
| 4. | Penggunaan media/alat mengajar | 3 | 3,5 |
| 5. | Membimbing diskusi kelompok | 3 | 4 |
| 6. | Membimbing jalannya <i>games</i> dan <i>tournament</i> | 3,5 | 4 |
| 7. | Guru menggunakan bahasa lisan yang benar dan lancar | 3 | 3,5 |
| 8. | Guru memantau kemajuan belajar peserta didik | 2,5 | 3,5 |
| 9. | Guru memberikan kesimpulan pembelajaran | 3 | 3,5 |
| 10. | Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya | 2,5 | 4 |
| Jumlah | | 31 | 37 |
| Rata-rata | | 3,1 | 3,7 |
| Presentase (%) | | 77,5 | 92,5 |



Gambar 1. Diagram Peningkatan Aktivitas Guru



Gambar 2. Diagram Peningkatan Ketuntasan Aktivitas Guru

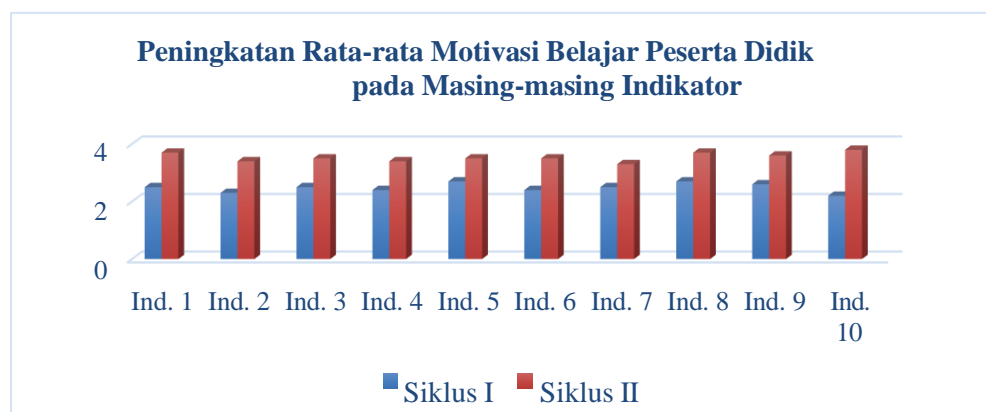
Ketuntasan aktivitas guru pada siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran berjalan dengan baik dan sangat memuaskan. Semua indikator aktivitas guru pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus I. Guru sudah membuka dan menyiapkan peserta didik untuk belajar dengan baik, sehingga peserta didik sudah dalam keadaan siap untuk menerima pembelajaran. Guru sudah menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas dan dapat memotivasi peserta didik, sehingga peserta didik lebih antusias selama pembelajaran. Guru sudah lebih baik dalam menyampaikan materi maupun mengelola kelas atau mengorganisasikan peserta didik selama pembelajaran dan selama kegiatan berkelompok. Guru sudah maksimal dalam membimbing peserta didik saat berdiskusi, melaksanakan permainan dan pertandingan, sehingga tidak ada lagi peserta didik yang merasa kebingungan selama pembelajaran pada siklus II. Yang

terakhir, guru sudah mampu memberikan evaluasi pembelajaran yang lebih konstruktif dan mampu memberikan penguatan terhadap pembelajaran yang berlangsung.

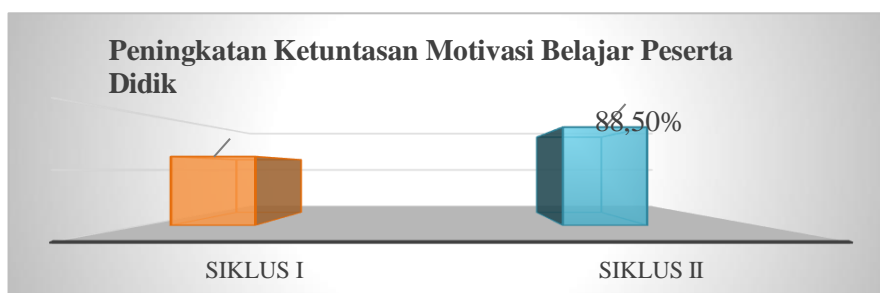
Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus II, ditemukan bahwa aktivitas peserta didik menunjukkan hasil presentase sebesar 88,5% dengan rerata 3,5, Peningkatan dari 62% menjadi 88,5% menunjukkan pergeseran kategori motivasi dari 'sedang' menjadi 'tinggi', yang menunjukkan keberhasilan penggunaan TGT. Berdasarkan tabel kelas interval yang telah disusun, dapat diketahui bahwa motivasi belajar peserta didik pada kategori tinggi dan sudah memenuhi ketuntasan. Aktivitas keaktifan atau motivasi belajar peserta didik pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus I.

Tabel 2. Data Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

| No. | Indikator yang Diamati | Siklus I | Siklus II |
|----------------|---|----------|-----------|
| 1. | Memperhatikan apa yang disampaikan guru | 2,5 | 3,7 |
| 2. | Bertanya dan menyampaikan pendapat saat kegiatan belajar atau diskusi | 2,3 | 3,4 |
| 3. | Bekerja sama dengan teman satu kelompok | 2,5 | 3,5 |
| 4. | Bertukar pendapat antar teman dalam kelompok | 2,4 | 3,4 |
| 5. | Memiliki kepedulian terhadap kesulitan sesama anggota kelompok | 2,7 | 3,5 |
| 6. | Menghargai pendapat kelompok lain | 2,4 | 3,5 |
| 7. | Mengerjakan kuis dengan kemampuan sendiri | 2,5 | 3,3 |
| 8. | Menunjukkan sikap <i>supportif</i> dalam kelompok | 2,7 | 3,7 |
| 9. | Menunjukkan sikap <i>supportif</i> dalam pertandingan | 2,6 | 3,6 |
| 10. | Ketepatan menyimpulkan materi pembelajaran | 2,2 | 3,8 |
| Jumlah | | 24,8 | 35,4 |
| Rata-rata | | 2,48 | 3,5 |
| Presentase (%) | | 62 | 88,5 |



Gambar 3. Diagram Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik



Gambar 4. Diagram Peningkatan Ketuntasan Motivasi Belajar Peserta Didik

Data siklus II menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik sudah sangat tinggi. Semua indikator motivasi belajar peserta didik pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus I. Peserta didik sudah antusias dalam mengikuti pembelajaran kimia dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Peserta didik sudah berani bertanya dan menyampaikan

pendapat pada saat kegiatan belajar atau diskusi. Peserta didik sudah tidak lagi mengalami kebingungan ketika melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Hal tersebut, dikuatkan dengan suasana kelas yang menjadi lebih hidup karena partisipasi peserta didik selama pembelajaran meningkat. Sebagian peserta didik, khususnya yang pada kondisi awal memiliki motivasi belajar rendah sudah terlihat lebih antusias ketika mengikuti pembelajaran. Peserta didik yang sebelumnya bermain hp dan mengobrol dengan temannya selama pembelajaran sudah terlihat lebih memperhatikan pembelajaran dan aktif ketika kegiatan diskusi juga pertandingan. Suasana kelas yang sebelumnya hanya didominasi oleh sebagian anak yang memang aktif, setelah pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif TGT menjadi lebih aktif dan hampir seluruh peserta didik ikut berpartisipasi selama pembelajaran. Selain data observasi oleh observer dan catatan anekdot guru, meningkatnya motivasi peserta didik juga didukung oleh lembar refleksi yang telah diisi oleh peserta didik selama pembelajaran. Dari lembar refleksi tersebut, diketahui bahwa ternyata peserta didik merasa lebih enjoy mengikuti pembelajaran kimia melalui metode permainan. Peserta didik merasa lebih mudah memahami materi dan memiliki motivasi untuk dapat memenangkan pertandingan yang diadakan. Dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, peserta didik memiliki rasa tanggung jawab yang besar untuk memahami materi secara individu karena pemahaman ini akan mereka perlukan dalam menyelesaikan permainan dan pertandingan.

Berdasarkan peningkatan hasil skor rerata serta presentase di atas, diperoleh bahwa penelitian ini sesuai dengan kajian teori yang telah dibahas, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, seperti pendapat yang disampaikan oleh Taniredja (2011) yang mengemukakan bahwa kelebihan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT antara lain peserta didik memiliki kebebasan berpendapat, rasa percaya diri menjadi lebih tinggi, perilaku mengganggu terhadap peserta didik lain lebih kecil, dan motivasi belajar peserta didik meningkat. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Ratman et al. (2019) dan Amni et al. (2021), yang menunjukkan bahwa TGT secara konsisten meningkatkan motivasi belajar kimia melalui unsur permainan dan kompetisi akademik

5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan terhadap hasil penelitian tindakan kelas tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar kimia peserta didik kelas XII-C1 SMA Negeri 11 Semarang, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) Aktivitas guru selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan khususnya dalam mengajar mata pelajaran kimia. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan persentase ketuntasan aktivitas guru pada siklus I dan siklus II. Terbukti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas guru dan (2) Motivasi belajar peserta didik pada saat pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) telah mengalami peningkatan dalam siklus I sampai dengan siklus II. Aktivitas peserta didik yang paling menonjol adalah peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas, itu terlihat dengan semangat dan antusias peserta didik dalam mengikuti turnamen akademik. Dengan meningkatkan aktivitas peserta didik selama pembelajaran, maka terbukti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar kimia peserta didik.

6. REFERENSI

- Adiningsih, S., Winaryati, E., & Maharani, T. (2024). Analisis pengaruh metode ceramah terhadap motivasi dan partisipasi belajar kimia peserta didik. *Journal of Lesson Study and Teacher Education (JLSTE)*, 3(1), 45–54. <http://dx.doi.org/10.51402/jlste.v3i1.xxx>
- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69–82. <https://doi.org/10.53802/fitrah.v4i1.188>
- Amni, Z., Ningrat, H. K., & Raehanah. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe

- Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 15(02), 2840-2848.
- Cahyani, N. (2019) Peningkatan Motivasi Belajar Ips Melalui Model TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 05(08), 465-476.
- Djamarah, Syaiful, B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hakim, S., A. & Syofyan, H. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap motivasi belajar IPA di kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 249-263. <http://dx.doi.org/10.23887/ijee.v1i4.12966>
- Hanifah, N. (2014). *Memahami penelitian tindakan kelas: teori dan aplikasinya*. UPI Press.
- Kamila, N., Hanim, W., & Hasanah, U. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Sikap Toleransi Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1514–1553
- Kaswan. (2018). *Psikologi Indutri & Organisasi*. Depok: PT. Raja Gravindo Persada. Hal. 155.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Kriswati, M., Patmisari, P., & Hidayat, S. (2023). Pengaruh Motivasi Belajar dan Parent Involvement terhadap Sikap Mandiri Siswa Sebagai Profil Pelajar Pancasila. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1271-1280. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.4854>
- Lestari, E. T. (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi sekolah Siswa Dasar*. Yogyakarta: CV Budi Utama. Hal. 5.
- Lewin, K. (1946). Action research and minority problems. *Journal of social issues*, 2(4), 34-46.
- Octavia, Shilphy A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish. Ratman, Nuryati, S., & Nurida. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Koloid Di Kelas Xi Man 2 Palu. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*, 31-37.
- Saputri, B. & Syamsuyurnita. (2024). Analisis Penerapan Pembelajaran Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(02) 1310-1319.
- Schunk, D. H. (2020). *Learning Theories An Educational Perspective*.
- Uno, H. B. (2019). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Wijayanti, A. (2016). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai upaya meningkatkan pemahaman konsep fisika dasar mahasiswa pendidikan IPA. *Pijar MIPA*, XI(1), 15-21. <http://dx.doi.org/10.29303/jpm.v11i1.3>
- Winaryati, E., Hidayah, F., Purnomo, E., Ifadah, M., Hermanto, B., & Ristanti, D. (2020). The role of teacher–lecturer collaboration in learning method development. In *Proceedings of the 2nd International Conference on Education (ICE 2019)*, 27–28 September 2019, Universitas Muhammadiyah Purworejo, Indonesia.
- Yanti, A. A. & Fernandes, R. (2021). Adaptasi guru terhadap pembelajaran pada masa pandemi COVID-19 (studi kasus Guru MAN 2 Kota Padang Panjang). *Jurnal Perspektif: Jurnal Kajian Sosiologi dan Pendidikan*, 4(3), 459-471.
- Yulia, A., Juwandani, E., & Maulidyya, D. (2020). Model pembelajaran kooperatif learning. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin 3 (SNIPMD 3)*, 223-227. <https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/view/31/36>
- Yulianto, Aan., dkk. (2023). *Model-Model Pembelajaran untuk Sekolah Dasar*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.