

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT DENGAN MEDIA PEMAINAN UNTUK MEMOTIVASI DAN MENINGKATKAN HASIL BELAJAR

Syafi' Habibi Mahendra*, Dhita Ayu Permata Sari, Sapti Puspitarini

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

*Corresponding author: syafihabibi17@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media permainan BIBI *BLOOD ADVENTURE* terhadap motivasi dan peningkatan hasil belajar siswa. Kegiatan ini dilaksanakan di SMP Negeri 38 Surabaya. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian preeksperimental yang termasuk jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Rancangan penelitian menggunakan *One Group Pretest and Posttest Design*. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan metode observasi, angket, dan tes tulis. Observasi berupa data keterlaksanaan pembelajaran, angket berupa data hasil motivasi siswa menggunakan indikator ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction*), dan tes tulis berupa data hasil *pretest* dan *posttest*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII G yang berjumlah 30 siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan keterlaksanaan pembelajaran di kelas pada pertemuan pertama dan kedua yang diamati oleh tiga observer menunjukkan kategori terlaksana dengan baik. Motivasi belajar siswa menggunakan indikator ARCS menunjukkan motivasi belajar siswa tinggi. Hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan kognitif diukur dengan menggunakan perhitungan N-Gain. Hasil belajar siswa menunjukkan 9 siswa mendapat peningkatan hasil belajar dengan kategori tinggi dan 21 siswa mendapat peningkatan hasil belajar dengan kategori sedang. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media permainan BIBI *BLOOD ADVENTURE* dapat memotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), Media Permainan, Motivasi, Hasil Belajar.

Abstract: This study aims to analyze the implementation of *Teams Games Tournament* (TGT) learning using the BIBI *BLOOD ADVENTURE* game media to improve students' motivation and learning outcomes. The activity was conducted at SMP Negeri 38 Surabaya. The research method used is a pre-experimental study, which is a type of quantitative descriptive research. The research design employed the *One Group Pretest and Posttest Design*. Data collection techniques included observation, questionnaires, and written tests. Observations provided data on the implementation of the learning process, questionnaires gathered data on students' motivation based on the ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction*) indicators, and written tests provided data from pretests and posttests. The subjects of this study were 30 students from class VIII G. The results of the study showed that the implementation of learning in the classroom during the first and second meetings, as observed by three observers, was categorized as well-implemented. Student learning motivation using ARCS indicators shows that student learning motivation for each indicated a high level of motivation. Students' cognitive knowledge learning outcomes were measured using N-Gain analysis. The results showed that 9 students experienced a high level of improvement in learning outcomes, and 21 students experienced a moderate level of improvement in learning outcomes. The average N-Gain for all students was 0.63, indicating that the increase in student learning outcomes was in the moderate category. Based on these findings, it can be concluded that the implementation of *Teams Games Tournament* (TGT) learning using the BIBI *BLOOD ADVENTURE* game media can to motivate and improve student learning outcomes..

Keywords: *Teams Games Tournament* (TGT), Game-Based Media, Motivation, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Unsur penting pada proses pembelajaran formal yaitu peserta didik yang belajar, guru yang mengajar, bahan pelajaran, dan hubungan antara guru dengan peserta didik. Pada proses pembelajaran terdapat adanya hubungan interaksi antara pendidik dan peserta didik (Yondriass, 2023). Interaksi yang kurang dari peserta didik dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajarnya (Sabilu, 2023). Peserta didik yang memiliki peran pasif dalam proses pembelajaran juga dapat disebabkan karena kecilnya motivasi belajar. Peserta didik yang kurang aktif dalam proses pembelajaran akan mempengaruhi pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan oleh guru (Anisa & Yuliyanto, 2017).

Model pembelajaran yang digunakan di SMPN 38 Surabaya lebih mengarah ke *teacher centered*, sehingga beberapa peserta didik masih kurang memperhatikan pelajaran yang diberikan oleh gurunya. Berdasarkan hasil ulangan pada materi sistem peredaran darah manusia di kelas VIII G memiliki nilai rata-rata di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai sebesar 59 yang dibandingkan dengan nilai KKM sebesar 75, sebanyak 6 peserta didik dari total 30 peserta didik yang sudah mencapai nilai KKM. Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, seperti faktor internal dan faktor eksternal. Pada segi faktor internal meliputi bakat minat, motivasi siswa, dan kondisi fisik siswa; Sedangkan faktor eksternal meliputi sekolah, guru, sarana dan prasarana (Amaliyah et al., 2021).

Permasalahan di kelas VIII G terhadap hasil belajar dan motivasi belajar perlu ditangani dengan suatu model pembelajaran yang dapat diterima oleh peserta didik. Permasalahan rendahnya hasil belajar merupakan masalah umum yang dihadapi oleh beberapa peserta didik di sekolah lainnya terutama pada jenjang sekolah menengah (Westine et al., 2020). Berdasarkan penelitian Meilani dan Aiman (2020) menyatakan bahwa motivasi belajar memiliki korelasi dengan hasil belajar peserta didik, semakin tinggi motivasi belajar peserta didik maka semakin tinggi pula hasil belajar yang didapatkannya. Pada pembelajaran IPA terdapat model pembelajaran yang sesuai bagi peserta didik agar berperan aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran IPA yaitu model pembelajaran kooperatif.

Menurut Erickson dan Bern (2001) model pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan beberapa peserta didik sebagai anggota kelompok kecil yang masing-masingnya memiliki tingkat kemampuan berbeda, setiap anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas kelompoknya (Kertati et al., 2023). Suatu pembelajaran dapat dikatakan sebagai model pembelajaran kooperatif apabila pembelajaran tersebut memiliki struktur peserta didik yang berkelompok dan mengajak setiap anggota kelompok bekerjasama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan secara bersama-sama. Menurut Slavin (2009) model kooperatif terbagi menjadi beberapa macam tipe, yaitu tipe *Teams Games Tournament* (TGT), *JIGSAW*, *Group Investigation* (GI), dan *Student Teams Achievement Divisions* (STAD). Model pembelajaran kooperatif yang digunakan oleh peneliti yaitu pembelajaran kooperatif tipe TGT

Pembelajaran TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar. Guru menyajikan materi pelajaran, setelah pembelajaran selesai, diadakan turnamen, di mana peserta didik dalam masing-masing kelompoknya memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya (Slavin, 2009). Serta sebagai bentuk inovasi yang dapat digunakan dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT yakni dengan menggunakan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Menurut Hamalik dalam (Arsyad, 2019) menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, bahkan berpengaruh terhadap psikologis peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menjadi salah satu alternatif untuk mewujudkan proses pembelajaran yang interaktif. Salah satu media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran IPA yang bertujuan agar peserta didik dapat memahami suatu materi yang diajarkan dan membuat peserta didik tidak merasa jenuh adalah jenis permainan (Ertanti, 2020).

Media yang digunakan pada penelitian ini yaitu permainan papan dengan judul “Bibi Blood Adventure” Board Games, permainan tersebut hasil dari memodifikasi dari permainan monopoli dengan jalur permainan/track dan cara peraturan bermain yang berbeda. Permainan tersebut memiliki jalur/track yang menyerupai peredaran darah manusia dan cara permainannya dengan menerapkan materi sistem peredaran darah manusia pada jenjang SMP. Berdasarkan pendapat dari Rohani (2020) menyatakan bahwa penggunaan media permainan dapat merangsang peserta didik berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena media permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat memberikan umpan balik sehingga pembelajaran lebih interaktif dan efektif.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian preeksperimental termasuk jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Rancangan penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu menggunakan Desain One Group Pretest and Posttest, penelitian ini tidak memiliki kelompok pembanding (kontrol) tetapi dengan melakukan observasi pertama (Pretest) yang memungkinkan untuk menguji perubahan-perubahan yang terjadi setelah adanya perlakuan (*Treatment*) berupa penerapan pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media permainan “BIBI Blood Adventure” dan dilakukannya test akhir (Posttest) (Notoatmodjo, 2010).

Subjek yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu siswa kelas VIII-G SMPN 38 Surabaya yang berjumlah 30 Siswa. Teknik Subjek penelitian ini rata-rata berusia 13-14 tahun. Teknik penentuan subjek penelitian menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan alasan tertentu. Pemilihan sampel pada kelas VIII-G dikarenakan rata-rata nilai di kelas tersebut lebih rendah dari kelas VIII lainnya. Instrumen pada penelitian ini terdiri dari, Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran, Lembar Tes Uji Pre-Test dan Post-Test, dan Lembar Angket Motivasi Belajar. Teknis analisis data terdiri dari keterlaksanaan pembelajaran, hasil belajar, dan motivasi.

Keterlaksanaan pembelajaran dilakukan persentase. Analisis hasil belajar siswa menggunakan nilai dari *pretest* dan *posttest* dengan melakukan perhitungan N-Gain, serta dilanjutkan dengan menggunakan uji normalitas dan uji-t berpasangan. Uji t berpasangan mempunyai 2 kemungkinan yaitu H_0 dan H_1 . H_0 yaitu tidak ada perbedaan sebelum ataupun sesudah diberikan perlakuan. H_1 yaitu ada perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Adapun H_0 diterima dan H_1 ditolak ketika nilai signifikansi lebih dari 0,05; sebaliknya bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima ketika nilai signifikansi kurang dari 0,05 (Trihendradi, 2009).

Analisis data angket motivasi siswa dilakukan dengan nilai skor dikelompokkan berdasarkan indikator ARCS, lalu diubah menjadi persentase. Setelah hasil motivasi pada lembar angket motivasi siswa diketahui akan dianalisis dan dikategorikan berdasarkan ketentuan sebagaimana pada Tabel 1.

Tabel 1. Kategori Motivasi Siswa

No	Interval	Keterangan
1.	$85\% \leq p \leq 100\%$	Sangat tinggi
2.	$70\% \leq p < 85\%$	Tinggi
3.	$55\% \leq p < 70\%$	Sedang
4.	$40\% \leq p < 55\%$	Rendah
5.	$0\% \leq p < 40\%$	Sangat Rendah

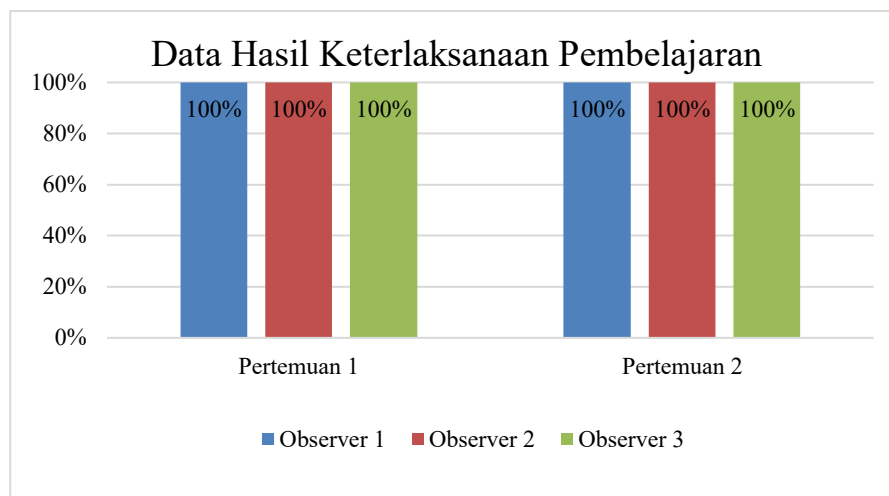
(Riduwan, 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Keterlaksanaan Pembelajaran

Data keterlaksanaan pembelajaran diperoleh dari lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran yang diisi oleh 3 guru IPA. Data hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran

menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pertemuan pertama dan kedua dapat dilihat melalui Gambar 1.



Gambar 1. Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran

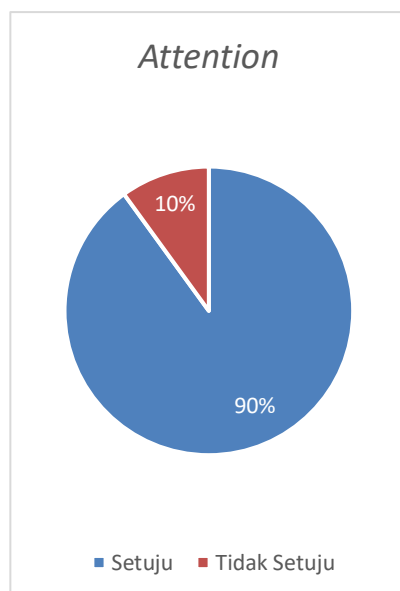
Sehingga bisa dikatakan pembelajaran TGT pada pertemuan pertama dan kedua terlaksana dengan sempurna dengan presentase 100%, sesuai berdasarkan langkah-langkah dalam kegiatan pembelajaran, waktu yang diperlukan cukup, dan siswa mengikuti pembelajaran dengan baik.

2. Motivasi Belajar Siswa

Motivasi siswa didapatkan dari lembar angket yang telah diisi oleh siswa. Angket motivasi belajar memiliki 4 indikator di dalamnya, yaitu: *Attention* (Perhatian), *Relevance* (Berkaitan), *Confidence* (Percaya Diri), dan *Satisfaction* (Kepuasan).

a. *Attention*

Hasil angket motivasi belajar pada indikator *Attention* dapat dilihat melalui pada Gambar 2.

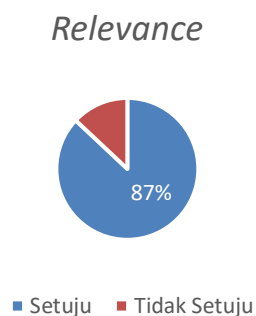


Gambar 2. Presentase Hasil Angket Indikator *Attention*

Persentase dari hasil angket motivasi pada indikator *Attention* 10% pernyataan diisi dengan tidak setuju dan 90% pernyataan diisi dengan setuju. Bahwa 90% pernyataan diisi dengan setuju menunjukkan motivasi belajar pada indikator *Attention* sangat tinggi.

b. Relevance

Hasil angket motivasi belajar pada indikator *Relevance* dapat dilihat melalui Gambar 3.

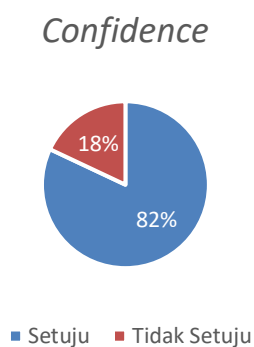


Gambar 3. Presentase Hasil Angket Indikator *Relevance*

Persentase dari hasil angket motivasi pada indikator *Relevance* 13% pernyataan diisi dengan tidak setuju dan 87% pernyataan diisi dengan setuju. Bahwa 87% pernyataan diisi dengan setuju menunjukkan motivasi belajar pada indikator *Relevance* sangat tinggi.

c. Confidence

Hasil angket motivasi belajar pada indikator *Confidence* dapat dilihat melalui Gambar 4.

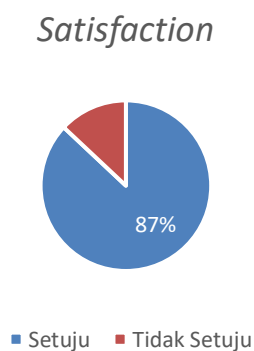


Gambar 4. Presentase Hasil Angket Indikator *Confidence*

Persentase dari hasil angket motivasi pada indikator *Confidence* 18% pernyataan diisi dengan tidak setuju dan 82% pernyataan diisi dengan setuju. Bahwa 82% pernyataan diisi dengan setuju menunjukkan motivasi belajar pada indikator *Confidence* tinggi.

d. Satisfaction

Hasil angket motivasi belajar pada indikator *Satisfaction* dapat dilihat melalui Gambar 5.



Gambar 5. Presentase Hasil Angket Indikator *Satisfaction*

Persentase dari hasil angket motivasi pada indikator *Satisfaction* 13% pernyataan diisi dengan tidak setuju dan 87% pernyataan diisi dengan setuju. Bahwa 87% pernyataan diisi dengan setuju menunjukkan motivasi belajar pada indikator *Satisfaction* sangat tinggi.

3. Hasil Belajar Siswa

a. *N-Gain*

Peningkatan hasil belajar pada aspek pengetahuan kognitif siswa dapat ditentukan dengan melakukan perhitungan *N-Gain* dari data hasil nilai Pretest dan Posttest. Berikut Skor Gain dari hasil belajar pada aspek pengetahuan kognitif 30 siswa di kelas VIII-G yang dapat dilihat di Tabel 5 :

Tabel 5 Data Hasil *N-Gain* Siswa Kelas VIII-G

Subjek	Kriteria <i>N-Gain</i>	Kategori	Jumlah Siswa	(%)
Kelas VIII-G	$g < 0,3$	Rendah	0	0
	$0,7 > g \geq 0,3$	Sedang	21	70
	$g \geq 0,7$	Tinggi	9	30

Berdasarkan data menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar pada aspek pengetahuan kognitif siswa, 7 dari 30 siswa memiliki peningkatan hasil belajar dengan kategori tinggi dan 21 dari 30 siswa memiliki peningkatan hasil belajar dengan kategori sedang. Rata-rata hasil *N-Gain* pada kelas VIII G yaitu 0,63 dengan kategori sedang. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan pada nilai Pretest dan nilai Posttest.

b. Uji Normalitas

Uji Normalitas berfungsi untuk menguji hasil data yang diperoleh apakah data tersebut terdistribusi normal atau tidak. Uji Normalitas ini dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov dengan bantuan Software SPSS. Berikut hasil uji normalitas disajikan dalam Tabel 6 berikut:

Tabel 6 Data Hasil Uji Normalitas *Kolmogorov Smirnov*

<i>Test of Normality</i>			
	<i>Kolmogorov Smirnov</i>		
	<i>N</i>	<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
<i>Unstandardized Residual</i>	30	.536	.936

Hasil uji normalitas menggunakan *Unstandardized Residual* dari data *Pretest* dan *Posttest* menunjukkan bahwa *Sig. (2-tailed)* $0,936 > 0,05$, maka data dari *Pretest* dan *Posttest* berdistribusi normal.

c. Uji t Berpasangan

Uji t berpasangan dilakukan dengan menggunakan Software SPSS, berikut hasil uji t berpasangan yang dapat dilihat pada Tabel 7. Hasil dari paired sample t-test bahwa nilai *Sig.* $0,000 < 0,005$ dan *t* hitung (12.910) $>$ *t* tabel (1.699), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat adanya perbedaan yang signifikan nilai Pretest (Sebelum diberikan treatment) dan Posttest (Sesudah diberikan treatment).

Tabel 7 Uji t Berpasangan

Pair 1	Mean	Std. Deviation	t Tabel	t Hitung	df	Sig. (2-tailed)
Pretest - Posteset	38.833	16.476	1.699	12.910	29	.000

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak, yang dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem peredaran darah manusia, serta menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa tinggi. Motivasi belajar pada siswa memiliki tujuan untuk memberikan kemauan siswa agar belajar, sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang ingin dicapainya. Sesuai dengan penelitian yang menyatakan bahwa motivasi belajar juga akan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik (Rubiana, 2020). Motivasi belajar siswa yang tinggi dapat menghasilkan prestasi dan hasil belajar yang memuaskan (Ramadhani & Sulisworo, 2022). Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Semakin tinggi motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa maka semakin tinggi hasil belajar yang dicapainya. Didukung oleh temuan yang menyatakan bahwa penerapan pembelajaran TGT dengan menggunakan media permainan edukatif pada materi sistem peredaran darah manusia dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Sianipar, 2021).

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data bahwa keterlaksanaan pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media permainan menunjukkan hasil bahwa pembelajaran terlaksana dengan sempurna ditunjukkan oleh persentase 100% pada setiap pertemuan. Pada hasil motivasi belajar siswa menggunakan aspek ARCS mendapatkan hasil yang baik dari setiap pernyataan dengan persentase A (*Attention*) sebesar 90% dengan kategori sangat tinggi, R (*Relevance*) sebesar 87% kategori sangat tinggi, C (*Confidence*) sebesar 82% kategori tinggi, dan S (*Satisfaction*) sebesar 87% kategori sangat tinggi. Pada peningkatan hasil belajar pengetahuan menunjukkan hasil perhitungan N-Gain dengan kategori tinggi 30% berjumlah 9 siswa dan kategori sedang 70% berjumlah 21 siswa. Rata-rata N-Gain seluruh siswa 0,63 dengan peningkatan hasil belajar berkategori sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliyah, M., Suardana, I. N., & Selamat, K. (2021). Analisis kesulitan belajar dan faktor-faktor penyebab kesulitan belajar IPA siswa SMP Negeri 4 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 4(1), 90–101.
- Anisa, F., & Yuliyanto, E. (2017). Analisis faktor yang mempengaruhi pembelajaran kimia di sma teuku umar semarang. *Prosiding Seminar Nasional & Internasional*.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran Edisi Revisi Cetakan ke 21*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Ertanti, D. W. (2020). Model Bowling Monster Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 72–88.
- Kertati, I., Zamista, A. A., Rahman, A. A., Yendri, O., Pratama, A., Rusmayadi, G., Nurhayati, K., Zebua, R. S. Y., Artawan, P., & Arwizet, K. (2023). *Model & metode pembelajaran inovatif era digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Meilani, D., & Aiman, U. (2020). Implementasi pembelajaran abad 21 terhadap hasil belajar IPA peserta didik dengan pengendalian motivasi belajar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(1), 19–24.
- Riduwan, M. B. A. (2022). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*.
- Rohani, R. (2020). *Media pembelajaran*.

- Sabilu, M. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING PADA MATERI VIRUS DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS X MIA 2 SMAN 1 BUNGU SELATAN. *AMPIBI: Jurnal Alumni Pendidikan Biologi*, 8(2), 140–145.
- Sianipar, B. (2021). PENGGUNAAN LKS DAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH MANUSIA KELAS VIII/4 SMP NEGERI 2 GIRSANG SIPANGAN BOLON. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, 5(1), 58–75.
- Slavin, R. E. (2009). *Cooperative learning teori, riset dan praktik*.
- Yondrias, S. (2023). Dampak Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline pada Pembelajaran Instalasi Tenaga Listrik. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(2), 377–385.