PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP ISLAM ASWAJA SYAMSUL FALAH PADA MATA PELAJARAN PPKN

Muh. Tahir¹, Mohamad Mustari², M. Samsul Hadi³, Muh. Zubair⁴

¹PPKn FKIP Universitas Mataram, ²PPKn FKIP Universitas Mataram, ³PPKn FKIP Universitas Mataram, ⁴PPKn FKIP Universitas Mataram

Alamat e-mail : 1muhtahir021074@gmail.com, 2mustari@unram.ac.id
3samsulhadi123@staff.unram.ac.id 4zubairfkip8@gmail.com

ABSTRACT

This reseach aims to apply the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model in an effort to increase the learning motivation of eighth grade students of Aswaja Syamsul Falah Islamic Middle School in the subject of PPKn. The method used is Classroom Action Research, with data collection techniques including observation, questionnaires, and documentation. The research stages include initial observation, planning, implementation of actions, observation during the action, and reflection. The subjects of this study were eighth grade students of Aswaja Syamsul Falah Islamic Middle School. The results of the study in Cycle I, the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model reached 48%, while the increase in student learning motivation reached 56%. Furthermore, in Cycle II, the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model increased to 76%, and student learning motivation reached 76%. Then in Cycle III, the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model succeeded in reaching 96%, and student learning motivation increased to 97%. Thus, it can be concluded that the cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type can increase the learning motivation of class VIII students of Aswaja Syamsul Falah Islamic Middle School in the PPKn subject.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT), Student Learning Motivation, PPKn

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Islam Aswaja Syamsul Falah pada mata pelajaran PPKn. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), dengan teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, dan dokumentasi. Tahapan penelitian meliputi observasi awal, perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi selama tindakan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Islam Aswaja Syamsul Falah. Hasil penelitian pada Siklus I, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mencapai 48%, sementara peningkatan motivasi belajar siswa mencapai

56%. Selanjutnya pada Siklus II, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) meningkat menjadi 76%, dan motivasi belajar siswa mencapai 76%. Kemudian pada Siklus III, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berhasil mencapai 96%, serta motivasi belajar siswa meningkat menjadi 97%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Islam Aswaja Syamsul Falah pada mata pelajaran PPKn.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), Motivasi Belajar Siswa, PPKn

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah aset berharga bagi suatu bangsa yang perlu senantiasa ditingkatkan mutunya, sebab berperan penting dalam pengembangan kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu, setiap warga negara berkewajiban menempuh pendidikan pada berbagai jenjang, mulai dari pendidikan anak usia dini, dasar, menengah, hingga perguruan tinggi (Ismail dkk., 2021)

Di Indonesia, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian ilmu pengetahuan, tetapi juga berperan dalam pembentukan karakter serta penanaman nilai moral pada peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam proses pembentukan karakter tersebut adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) bertujuan untuk membekali siswa dengan pemahaman tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara, nilai-nilai luhur kebangsaan, serta pengetahuan tentang sistem pemerintahan dan hukum. Sebagaimana tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 58 Tahun 2014, pendidikan kewarganegaraan berperan sebagai dasar dalam pembentukan karakter dan integritas siswa sebagai generasi penerus bangsa. Peran tersebut menjadi krusial agar peserta didik tidak sekadar memahami konsep secara teoritis, melainkan juga dapat mengaplikasikannya dalam aktivitas sehari-hari. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran PPKn sangat ditentukan oleh berbagai faktor

yang memengaruhi capaian belajar siswa.

Pada umumnya hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu berasal dari luar siswa (faktor eksternal) meliputi: suasana rumah, orang tua, motivasi dari orang tua. Selain itu, terdapat pula faktor yang berasal dari dalam individu (faktor internal), yang mencakup kondisi kesehatan, tingkat intelegensi, bakat, motivasi, minat, kreativitas, serta aspek lainnya (Dalyono, 2007:55-60).

Motivasi berperan signifikan dalam menentukan pencapaian belajar siswa, karena dapat dikembangkan serta diarahkan guna memperoleh hasil yang diharapkan. Tingkat intensitas aktivitas belajar berpengaruh pada semangat siswa dalam belajar. Kegiatan belajar yang dilakukan secara konsisten akan membentuk sikap positif terhadap objek pembelajaran, sementara motivasi yang kuat mampu menumbuhkan rasa antusias, mengurangi kejenuhan, dan mendorong keseriusan dalam mengikuti proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada 10–12 Februari 2025 di SMP Islam Aswaja Syamsul Falah, Jln. TGH. Al-Hakim

Jerneng, Desa Terong Tawah, Kecamatan Labuapi, Kabupaten Lombok Barat, ditemukan sejumlah hambatan dalam pembelajaran PPKn. Pertama, partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar masih belum maksimal sehingga minat belajar relatif rendah. Kedua, banyak peserta didik yang kurang berkonsentrasi saat guru menyampaikan materi, mudah merasa jenuh, tampak kurang antusias, cenderung pasif, tidak menunjukkan inisiatif, serta kurang bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Ketiga, siswa terlihat kurang memiliki dorongan untuk bersaing dengan teman yang mampu menyelesaikan soal dari guru. Keempat, penerapan metode pembelajaran yang cenderung monoton turut membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi mengikuti pelajaran PPKn.

Selain itu, peneliti juga menyebar angket untuk melihat tinggi rendahnya tingkat motivasi siswa dalam belajar PPKn.

Tabel 1. Data Awal Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Islam Aswaja Syamsul Falah pada Mata Pelajaran PPKn

No	Persentase Motivasi	Kategori	Jumlah Siswa
1	0% - 49%	Sangat Rendah	13
2	50% -59%	Rendah	10
3	60% -69%	Cukup	4
4	70% -79%	Baik	3
5	80% -100%	Sangat Baik	1
Total			31

Berdasarkan data pada tabel di atas, dari total 31 siswa, mayoritas siswa memiliki motivasi yang rendah, dengan 13 siswa (42%) berada dalam kategori "Sangat Rendah" (0% - 49%) dan 10 siswa (32%) berada dalam kategori "Rendah" (50% - 59%). Sebanyak 4 siswa (13%) berada dalam kategori "Cukup" (60% - 69%), sementara 3 siswa (10%) menunjukkan motivasi "Baik" (70% - 79%). Hanya 1 siswa (3%) yang memiliki motivasi "Sangat Baik" (80% - 100%). Temuan tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas siswa menunjukkan motivasi yang masih rendah dalam mengikuti pembelajaran PPKn.

Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, tampak bahwa kompetensi guru dalam mengelola proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting. Umam (2022)

menegaskan bahwa dalam proses tersebut perlu terbangun interaksi dua arah yang efektif antara guru dan siswa. Interaksi tersebut dapat terwujud melalui pelaksanaan pembelajaran yang dirancang secara terencana dan sistematis, sehingga menghasilkan proses pembelajaran yang efektif dengan capaian sesuai tujuan yang telah ditetapkan dalam perencanaan. Oleh karena itu, untuk menciptakan suatu pembelajaran yang efektif yang dapat meningkatkan interaksi dan motivasi belajar siswa, oleh karena itu, diperlukan usaha untuk menemukan metode pembelajaran yang lebih kreatif serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

alah satu alternatif inovatif yang dapat digunakan untuk mengatasi kendala dalam pembelajaran adalah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Strategi ini menggabungkan elemen permainan dengan kerja sama tim guna meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Penerapannya bertujuan untuk menghadirkan proses belajar yang lebih aktif, interaktif, serta menyenangkan.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT)

mengajak siswa bekerja dalam kelompok yang saling berkompetisi melalui berbagai permainan atau kuis terkait materi pelajaran. Melalui cara ini, siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi untuk belajar karena kompetisi berlangsung dalam suasana yang tetap menekankan kerja sama. Hal ini tentu dapat mendorong peningkatan motivasi belajar siswa sekaligus memperdalam pemahaman mereka melalui proses interaksi dan kerja sama.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam berbagai lingkungan pendidikan, seperti tercatat dalam penelitian yang dilakukan oleh Febi (2024) dengan judul " Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Berbantuan Media Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 003/IX Senaung ". Hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada siklus I, tingkat motivasi berada

pada kategori "sedang" dengan persentase 61,8%, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 79% dan masuk dalam kategori "tinggi".

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran PPKn diharapkan mampu memberikan peningkatan yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Jika dibandingkan dengan metode konvensional, model ini menghadirkan pendekatan yang lebih kreatif dan menyenangkan. Dengan menggabungkan elemen permainan serta kerja sama kelompok, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mampu mengurangi kejenuhan sekaligus meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Penerapan TGT juga memberikan nilai penting bagi guru maupun pembuat kebijakan dalam menyusun dan melaksanakan strategi belajar yang lebih efektif. Pemahaman mengenai kelebihan serta tantangan dalam penerapan model ini diharapkan dapat menjadi alternatif solusi untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran PPKn.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Islam Aswaja Syamsul Falah pada Mata Pelajaran PPKn”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan bentuk penelitian yang berangkat dari permasalahan nyata yang terjadi di kelas serta dialami langsung oleh guru, sehingga tidak tepat apabila dianggap hanya bersumber dari persepsi atau imajinasi peneliti (Arikunto, 2006:84). Kegiatan penelitian dilaksanakan di SMP Islam Aswaja Syamsul Falah dengan subjek siswa kelas VIII berjumlah 31 orang, terdiri atas 18 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Adapun objek penelitian difokuskan pada motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Rancangan penelitian mengikuti model Suharsimi Arikunto yang meliputi perencanaan,

pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pengumpulan Data melalui metode observasi, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, angket, serta dokumentasi. Sementara itu, indikator yang tercantum dalam lembar observasi yaitu alur dan tujuan pembelajaran (ATP) yang sesuai dengan variabel tindakan, modul ajar, bahan pembelajaran, media pembelajaran, melakukan apersepsi, dan aktivitas guru. Adapun indikator yang digunakan dalam instrumen angket yaitu perhatian dan minat siswa dalam belajar, semangat yang tampak dalam mengerjakan tugas belajar, tanggung jawab pada tugas, responsivitas terhadap stimulus yang diberikan, kesenangan dan kepuasan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan (Sudjana 2016:61). Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan mengikuti tahapan yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2020).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Siklus Pertama

1. Tahap Perencanaan

Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan persiapan matang guna mendukung keberhasilan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran PPKn kelas VIII SMP Islam Aswaja Syamsul Falah. Persiapan mencakup penyusunan modul ajar sesuai Kurikulum Merdeka yang berfokus pada materi “jati diri bangsa dan budaya nasional,” perancangan media pembelajaran seperti PPT dan permainan edukatif berbasis *Wordwall* untuk mendukung turnamen akademik, serta lembar observasi guru dan siswa.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan Tindakan yaitu tahapan dimana model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di terapkan sesuai dengan apa yang telah dipersiapkan pada tahapan perencanaan. Dalam tahapan ini langsung diikuti dengan tahapan observasi langsung untuk melihat jalannya kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) guna memperoleh data kesesuaian antara

tahapan persiapan dengan tahapan pelaksanaan tindakan.

a) Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 14 Maret 2025 pukul 14:00-15:20 wita

Pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan pertama diawali dengan guru memulai pembelajaran dengan salam, doa bersama yang dipimpin ketua kelas, dan pengecekan kehadiran sebagai bentuk disiplin. Guru memberikan motivasi umum kepada peserta didik, namun belum mengarah pada tujuan pembelajaran yang spesifik. Selain itu, guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran maupun langkah-langkah kegiatan secara rinci, sehingga peserta didik belum memiliki gambaran jelas tentang alur pembelajaran.

Pada tahap inti, guru membagi peserta didik ke dalam kelompok belajar tanpa mempertimbangkan heterogenitas kemampuan, sehingga terjadi ketimpangan peran dalam beberapa kelompok. Materi disampaikan melalui metode ceramah dengan media sederhana, namun tanpa Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai penunjang. Bimbingan terhadap kelompok masih minim, membuat sebagian kelompok pasif.

Sesi permainan (games) digunakan untuk menguji pemahaman, namun pelaksanaannya belum tertib, tidak merata dalam memberi kesempatan berpartisipasi, dan pertanyaannya belum mampu menggali pemahaman mendalam. Umpan balik konstruktif juga belum diberikan secara optima.

Kegiatan pembelajaran diakhiri tanpa memberi kesempatan peserta didik untuk bertanya atau menyimpulkan materi bersama. Guru juga tidak memberikan tugas lanjutan untuk memperdalam materi di luar kelas. Kegiatan penutup dilaksanakan melalui doa singkat yang dipimpin oleh salah satu siswa, kemudian diakhiri dengan salam penutup dari guru.

b) Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 15 Maret 2025 pukul 14:00-15:20 wita

Pertemuan kedua yang sekaligus menjadi waktu observasi dan refleksi diawali dengan salam, doa, dan pemberian motivasi singkat kepada peserta didik untuk mempersiapkan diri mengikuti turnamen.

Guru melaksanakan turnamen antarkelompok dengan menempatkan perwakilan di area kompetisi, namun jalannya turnamen belum optimal

karena kurang tertib dan belum adil. Beberapa peserta didik terlihat dominan, sementara yang lain kurang aktif. Pertanyaan yang diberikan masih kurang menantang dan bervariasi, serta penilaian dilakukan melalui pemberian skor dengan penghargaan bagi kelompok terbaik. Guru belum memberikan umpan balik menyeluruh terhadap jalannya turnamen.

Guru menutup pembelajaran tanpa memberi kesempatan peserta didik bertanya atau menyampaikan pendapat, dan penyimpulan materi dilakukan sepihak tanpa melibatkan mereka. Tidak ada tugas lanjutan sebagai penguatan pemahaman. Kegiatan diakhiri doa yang dipimpin peserta didik dan salam penutup guru. Pertemuan ini menjadi bahan refleksi bahwa sebagian langkah model TGT sudah diterapkan, namun masih banyak indikator yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya.

3. Tahap Observasi

Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pada tahap pengumpulan data, observer berperan mencatat jalannya kegiatan selama proses pembelajaran

menggunakan lembar observasi yang telah disusun sebelumnya. Berdasarkan temuan penelitian, motivasi belajar siswa masih berada pada kategori rendah dan belum mencapai target yang ditentukan, yaitu 85% dari jumlah keseluruhan 31 peserta didik. Rincian data mengenai tingkat motivasi siswa pada siklus I disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Tingkat Motivasi Belajar Siswa pada Siklus 1

Total skor	1.538
Rata-rata Skor	50
Skor tertinggi	67
Skor terendah	40
Presentase	56%

Pada fase observasi, diketahui bahwa motivasi belajar peserta didik masih belum memenuhi target yang telah ditetapkan ketika diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Kondisi ini tampak dari perolehan nilai pada siklus I yang hanya mencapai 56%. Jika dibandingkan dengan indikator yang telah ditetapkan sebesar 85%, hasil tersebut masih jauh dari target. Oleh karena itu, motivasi belajar peserta didik dinilai belum berada pada level optimal sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus selanjutnya. Perbaikan tersebut akan dirumuskan bersama

guru dan dibahas lebih lanjut pada tahap refleksi.

4. Tahap Refleksi

Observasi Siklus I menunjukkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas VIII SMP Islam Aswaja Syamsul Falah belum optimal, terlihat dari kurangnya motivasi, tujuan pembelajaran yang tidak disampaikan jelas, pembentukan kelompok heterogen yang belum dilakukan, pembimbingan kerja sama yang minim, serta pengaturan permainan dan partisipasi siswa yang belum merata, sehingga motivasi belajar baru mencapai 56% dari target 85%. Untuk perbaikan pada Siklus II, guru akan meningkatkan penerapan TGT dengan menyampaikan motivasi dan tujuan pembelajaran, membentuk kelompok heterogen, membimbing kerja sama, mengatur permainan secara tertib, memastikan pemerataan partisipasi, memberikan pertanyaan dan kesempatan bertanya, menyimpulkan materi bersama, serta memberi tugas penguatan, agar pembelajaran lebih optimal dan motivasi siswa meningkat.

Siklus Kedua

1. Tahap Perencanaan

Perencanaan untuk Siklus II disusun sebagai lanjutan dari refleksi pada Siklus I, yang menunjukkan bahwa penerapan model Teams Games Tournament (TGT) masih belum berjalan secara optimal. Perbaikan difokuskan dalam penyempurnaan modul ajar sesuai sintaks TGT, pembuatan media permainan yang lebih menarik, dan lembar observasi yang mendukung pemantauan. Guru dirancang lebih aktif membimbing secara merata, mengatur waktu dan penataan kelas, serta memberikan penghargaan untuk memotivasi siswa. Di akhir pembelajaran, diberikan tugas penguatan guna memperdalam pemahaman, sehingga diharapkan pelaksanaan Siklus II dapat mengatasi kelemahan sebelumnya dan mencapai target keberhasilan.

2. Tahap Pelaksanaan

a) Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 21 Maret 2025 pukul 14:00-15:20 wita

Pada siklus II pertemuan pertama, pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan yang mencakup pembukaan oleh guru melalui salam, doa yang dipimpin ketua kelas, serta pengecekan

kehadiran peserta didik. Guru memberikan motivasi awal guna membangkitkan semangat belajar, menyampaikan tujuan pembelajaran secara rinci, dan menjelaskan tahapan kegiatan secara sistematis agar peserta didik memahami alur pembelajaran yang akan dilaksanakan. Tahap ini dirancang untuk menciptakan kesiapan mental dan fokus sebelum memasuki materi inti.

Kegiatan inti dilaksanakan dengan mengelompokkan peserta didik ke dalam kelompok belajar heterogen berdasarkan pertimbangan kemampuan akademik, gender, dan karakteristik individu lainnya. Materi "Melestarikan Budaya Bangsa" disampaikan menggunakan berbagai media pembelajaran seperti slide presentasi, gambar budaya Indonesia, dan video pendek yang relevan. Guru juga menyediakan Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai panduan dalam penyelesaian tugas kelompok. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kekurangan, di antaranya bimbingan guru yang belum optimal dalam mengarahkan kerja sama kelompok, pengelolaan permainan yang belum tertib dan adil, kesempatan partisipasi yang belum

merata, serta variasi pertanyaan dalam sesi permainan yang masih terbatas sehingga belum mampu menggali pemahaman mendalam peserta didik.

Tahap penutup pembelajaran belum sepenuhnya memenuhi indikator yang diharapkan. Guru tidak menyediakan waktu bagi siswa untuk mengajukan pertanyaan atau menerima tugas lanjutan yang dapat memperdalam pemahaman materi. Kegiatan kemudian diakhiri dengan doa yang dipimpin salah satu peserta didik, diikuti salam penutup dari guru. Kekurangan pada tahap ini menjadi catatan penting untuk perbaikan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya, terutama dalam memberikan ruang interaksi dan tindak lanjut yang lebih terstruktur.

b) Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 22 Maret 2025 pukul 14:00-15:20 wita

Pada pertemuan kedua siklus II, pelaksanaan tindakan menunjukkan adanya perbaikan dibandingkan pertemuan sebelumnya. Kegiatan pembelajaran dibuka dengan pemberian salam, doa, serta pengecekan kehadiran peserta didik. Guru memberikan motivasi untuk membangkitkan antusiasme

belajar, menyampaikan tujuan pembelajaran secara rinci, serta menjelaskan alur kegiatan agar peserta didik siap mengikuti proses pembelajaran. Tahap pendahuluan ini berfungsi untuk membangun kesiapan mental dan fokus peserta didik sebelum masuk ke materi inti.

Pada tahap inti, guru melaksanakan turnamen dengan menempatkan perwakilan dari setiap kelompok pada area kompetisi. Kegiatan berlangsung cukup tertib, namun guru belum memberikan arahan atau tanggapan yang memadai terhadap dinamika jalannya turnamen. Selain itu, guru belum memastikan seluruh peserta didik berpartisipasi aktif dan belum menyajikan variasi pertanyaan yang lebih menantang untuk menggali pemahaman mendalam peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa beberapa indikator keberhasilan pembelajaran belum sepenuhnya tercapai.

Tahap penutup pembelajaran belum sepenuhnya optimal. Peserta didik belum diberikan kesempatan oleh guru untuk mengajukan pertanyaan atau melakukan refleksi terkait materi maupun pengalaman selama kegiatan turnamen, serta tidak memberikan tugas lanjutan yang

berfungsi memperdalam pemahaman. Kegiatan diakhiri dengan doa yang dipandu oleh salah satu siswa, diikuti salam penutup dari guru. Kekurangan pada tahap ini menjadi catatan penting untuk perbaikan, khususnya dalam menyediakan ruang interaksi dan tindak lanjut pembelajaran yang lebih efektif.

3. Tahap Observasi

Pada tahap observasi, observer berperan melakukan pemantauan terhadap jalannya kegiatan pembelajaran di kelas dengan memanfaatkan instrumen pedoman observasi yang telah disiapkan sebelumnya, berdasarkan indikator yang tampak selama proses pembelajaran. Data mengenai motivasi belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Tingkat Motivasi Belajar Siswa pada Siklus II

Total skor	2.102
Rata-rata Skor	68
Skor tertinggi	75
Skor terendah	63
Presentase	76%

Tahap observasi mencatat hasil pengamatan terhadap motivasi belajar siswa selama proses

pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pada siklus II, motivasi belajar siswa mencapai persentase 76%, masih di bawah indikator keberhasilan yang ditetapkan sebelumnya sebesar 85% pada siklus I. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa target motivasi belajar siswa belum tercapai, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Rencana perbaikan ini akan dibahas bersama guru mata pelajaran PPKn dan dijelaskan lebih rinci pada tahap refleksi.

4. Tahap Refleksi

Hasil pengamatan pada pelaksanaan Siklus II menunjukkan adanya peningkatan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dibandingkan dengan Siklus I. dengan sebagian besar langkah pembelajaran terlaksana baik mulai pendahuluan, inti, hingga penutup, termasuk pemberian motivasi intensif, penyampaian tujuan yang jelas, pembentukan kelompok heterogen, pelaksanaan permainan yang interaktif, serta pemberian penghargaan kepada kelompok terbaik. Namun, beberapa indikator

belum optimal, seperti bimbingan kerja sama kelompok, ketertiban dan keadilan jalannya permainan, pemerataan partisipasi siswa, pemberian pertanyaan terkait materi dalam games, kesempatan bertanya, dan pemberian tugas penguatan. Tingkat ketercapaian indikator motivasi belajar siswa mencapai 76% dari target 85%, sehingga diperlukan perbaikan pada siklus III melalui peningkatan peran guru, pengaturan permainan yang lebih baik, pemerataan partisipasi, penyisipan pertanyaan penguatan, serta pemberian tugas pada akhir pembelajaran, agar pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih optimal dan mampu memenuhi seluruh indikator yang ditetapkan.

Siklus Ketiga

1. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan siklus III disusun sebagai tindak lanjut dari hasil observasi dan refleksi siklus II dengan fokus pada penyempurnaan perangkat pembelajaran, seperti modul ajar yang lebih rinci, media permainan edukatif yang menarik, dan lembar observasi, guna memaksimalkan penerapan model

pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Perencanaan meliputi alokasi waktu proporsional untuk setiap tahapan sintaks, penyesuaian media agar seluruh peserta didik terlibat aktif, pendampingan guru yang lebih intensif untuk memantau dinamika kelompok, pengaturan kelas yang mendukung interaksi efektif, penyisipan pertanyaan penguatan selama permainan, serta pemberian tugas penguatan di akhir pembelajaran. Refleksi peserta didik juga direncanakan sebagai evaluasi keberhasilan pembelajaran, sehingga dengan perencanaan matang ini diharapkan seluruh indikator tercapai dan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mampu memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar PPKn.

2. Tahap Pelaksanaan

a) Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 11 April 2025 pukul 14:00-15:20 wita

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus III pertemuan pertama menunjukkan perbaikan signifikan dibandingkan siklus sebelumnya. Pada tahap pendahuluan, guru

memulai pembelajaran dengan memberikan salam, memimpin doa, serta melakukan pengecekan kehadiran peserta didik. Motivasi belajar diberikan secara lebih terstruktur dengan menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman sehari-hari siswa. Guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas dan menjelaskan langkah-langkah kegiatan agar peserta didik memahami alur pembelajaran yang akan dijalankan.

Tahap inti dimulai dengan pembentukan kelompok belajar heterogen berdasarkan kemampuan akademik dan karakter peserta didik. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif melalui tanya jawab singkat dan diskusi kelompok, disertai bimbingan guru yang merata pada setiap kelompok supaya semua peserta didik terlibat aktif. Kegiatan permainan (*games*) dilaksanakan lebih tertib dan adil, dengan guru mengatur jalannya permainan sesuai prosedur model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Guru memastikan setiap peserta didik mendapatkan kesempatan berpartisipasi, serta menyisipkan pertanyaan penguatan

untuk memperdalam pemahaman materi sekaligus meningkatkan antusiasme belajar.

Pada tahap penutup, guru membuka kesempatan bagi peserta didik untuk mengajukan pertanyaan dan mengajak mereka menyimpulkan materi secara bersama. Selain itu, guru memberikan tugas penguatan sebagai langkah lanjutan untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Kegiatan kemudian diakhiri dengan doa yang dipimpin salah satu peserta didik, diikuti salam penutup dari guru. Hal ini mencerminkan bahwa proses pembelajaran pada siklus III berlangsung lebih optimal dengan adanya partisipasi aktif peserta didik di setiap tahap.

b) Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 12 April 2025 pukul 14:00-15:20 wita

Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan kedua menunjukkan peningkatan keberhasilan dibandingkan sebelumnya. Kegiatan diawali dengan salam, doa, dan pemberian motivasi oleh guru untuk membangkitkan semangat kompetisi yang sportif di antara peserta didik. Tahap pendahuluan ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar

yang positif sekaligus menumbuhkan kesiapan peserta didik mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran.

Tahap inti dilaksanakan melalui turnamen antar kelompok dengan menempatkan perwakilan kelompok di area kompetisi. Guru mengelola jalannya turnamen dengan tertib dan adil, memastikan setiap anggota kelompok memperoleh kesempatan yang setara untuk berpartisipasi, serta memberikan bimbingan dan umpan balik yang membangun terhadap dinamika kompetisi. Meskipun demikian, guru belum menyajikan pertanyaan yang bervariasi dan menantang sehingga indikator 16 belum tercapai. Setelah turnamen selesai, guru menjumlahkan skor dan memberikan penghargaan kepada kelompok dengan perolehan skor tertinggi sebagai bentuk apresiasi terhadap usaha mereka.

Tahap penutup dilaksanakan dengan melibatkan peserta didik dalam penyimpulan materi dan refleksi pembelajaran. Guru memberikan tugas penguatan sebagai tindak lanjut untuk memperdalam pemahaman materi. Kegiatan diakhiri dengan doa yang dipimpin salah satu peserta didik dan salam penutup dari guru, yang menandai berakhirnya

rangkaiannya pembelajaran pada pertemuan kedua dengan capaian yang lebih baik.

3. Tahap Observasi

Pelaksanaan observasi pada siklus III dilakukan dengan mempertimbangkan hasil refleksi yang diperoleh pada siklus II. Data terkait motivasi belajar siswa pada disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Tingkat Motivasi Belajar Siswa pada Siklus III

Total skor	2.939
Rata-rata Skor	95
Skor tertinggi	100
Skor terendah	92
Presentase	97%

Berdasarkan data pada tabel di atas, terlihat bahwa motivasi belajar siswa menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Peningkatan ini tercermin dari persentase motivasi belajar yang telah mencapai standar ketercapaian yang ditetapkan, yaitu sebesar 85%. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

4. Tahap Refleksi

Refleksi Siklus III menunjukkan bahwa hampir seluruh langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terlaksana optimal, mulai dari pendahuluan yang kondusif dengan salam, doa, motivasi, penyampaian tujuan, dan penjelasan kegiatan, hingga tahap inti dengan pembentukan kelompok heterogen yang efektif, kerja sama aktif peserta didik, bimbingan merata, permainan yang tertib dan adil, serta penyisipan pertanyaan penguatan. Pada penutup, guru memberi kesempatan bertanya, menyimpulkan materi bersama, dan memberikan tugas penguatan sebelum menutup dengan doa dan salam. Keterlaksanaan tahapan mencapai 96% sesuai indikator, dengan motivasi belajar siswa meningkat signifikan hingga 97%, melampaui target 85%, yang tercermin dari antusiasme, partisipasi aktif, dan keberanian bertanya. Hasil ini membuktikan bahwa perbaikan pada siklus III berhasil mengatasi kendala sebelumnya dan TGT efektif meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Islam Aswaja Syamsul Falah.

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di kelas VIII SMP Islam Aswaja Syamsul Falah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Data motivasi belajar siswa dikumpulkan menggunakan angket sebagai instrumen untuk menilai tingkat motivasi setelah penerapan model pembelajaran tersebut.

Hasil observasi menunjukkan bahwa keterampilan guru dalam menerapkan model TGT pada siklus I mencapai persentase 48%, kemudian meningkat menjadi 76% pada siklus II, meskipun masih di bawah indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 85%. Oleh karena itu, pada siklus III dilakukan perbaikan, sehingga keterampilan guru berhasil mencapai persentase 96%.

**Tabel 5. Perbandingan Skor
Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII
SMP Islam Aswaja Syamsul Falah
pada Siklus I, Siklus II, dan
Siklus III**

	Siklus I	Siklus II	Siklus III

Jumlah	1.538	2.102	2.939
Skor			
Rata-rata	50	60	95
Skor			
Persentase	56%	76%	97%
Skor			

ata pada Tabel 5 menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan pada setiap siklus. Pada Siklus I, skor motivasi belajar mencapai 1.538 dengan rata-rata 50 dan persentase capaian 56%, masih di bawah indikator keberhasilan minimal 85%. Rendahnya capaian ini disebabkan oleh proses adaptasi siswa terhadap mekanisme model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) serta pelaksanaannya yang belum optimal.

Memasuki Siklus II, skor meningkat menjadi 2.102 dengan rata-rata 60 dan persentase capaian 76%. Peningkatan ini didukung oleh perbaikan strategi seperti manajemen waktu yang lebih baik, bimbingan intensif, dan pemberian reward. Meskipun terjadi kemajuan, target keberhasilan belum tercapai.

Pada Siklus III, skor melonjak menjadi 2.939 dengan rata-rata 95 dan persentase capaian 97%,

melampaui indikator yang telah ditetapkan. Peserta didik terlihat lebih aktif, antusias, dan terlibat penuh saat pembelajaran dilakukan, dengan kerja sama kelompok yang semakin solid. Secara keseluruhan, hasil ini membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), jika disertai refleksi dan perbaikan berkelanjutan, efektif meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Islam Aswaja Syamsul Falah pada mata pelajaran PPKn, sehingga layak menjadi alternatif strategi pembelajaran.

E. Kesimpulan

Motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan di setiap siklus. Berdasarkan hasil angket, pada siklus I diperoleh total skor 1.538 dengan rata-rata 50 dan persentase 56%, masih di bawah standar keberhasilan sebesar 85%. Pada siklus II, total skor meningkat menjadi 2.102 dengan rata-rata 68 dan persentase 76%, meskipun target belum tercapai. Sedangkan pada siklus III, jumlah skor dari 31 siswa mencapai 3.939 dengan rata-rata 95 dan persentase 97%, sehingga telah melampaui standar

keberhasilan. Dari segi kategori nilai, motivasi belajar siswa berada pada kategori “rendah” di siklus I, meningkat menjadi “baik” di siklus II, dan akhirnya mencapai kategori “sangat baik” pada siklus III.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, S., & Mujiyati, M. (2017). *Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa di Indonesia: Kajian Meta-Analisis*
- Arfiah, A., Mulyani, S., & Saputro, S. (2016). *Pengaruh Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dilengkapi Dengan Kompendium Al-Qur'an Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Siswa (Pokok Bahasan Konsep Mol Kelas X Matematika Dan Ilmu Alam (Mia) Man 2 Madiun Semester Genap Tahun Pelajaran 2014/2015)*. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 5(1), 96-104
- Budiyanto, A, K. 2016. *SINTAKS 45 Metode Pembelajaran Dalam Student Centered*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Dalyono, M. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fauziah, Nur Endah Hikmah, and Indri Anugraheni. "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4.4 (2020): 850-860.
- Hariyanto. (2020). *Buku Ajar Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn)* (Bagdawansyah Alqadri (ed.); Cetakan 1). Sanabil.
- Heryadi, Dedi. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: Pustaka Billah.
- Huda, M. (2015). *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Iskandar Dadang dan Narsim. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasinya Untuk Kenaikan Pangkat dan Golongan Guru & Pedoman Penulisan PTK Bagi Mahasiswa*. Cilacap: Ihya Media.
- Ismail, M., et al. "Efektivitas Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Mahasiswa Prodi PPKN FKIP Unram." *Jisip (jurnal ilmu sosial dan pendidikan)* 5.4 (2021).
- Kurniawansyah, E., Fauzan, A. Mustari, M. (2023). Peran C PPKn dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMA Muhammadiyah Sumbawa 8(2), 1175-1179.
- Magdalena, I., Haq, A, S., & Ramdhan, F. 2020. "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang." *Jurnal Pendidikan Dan Sains* 2(3):418–30.
- Malistuti, E., Syahza, A., & Suarman, S. (2022). Faktor Penentu Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri Kecamatan Tambang *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(2), 446. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i2.8664>
- Murakibuddin, M. (2021). *Meningkatkan Motivasi Hasil*

- Belajar Pai Dengan Metode Blended Learning Sma Negeri 1 Sungai Loban. *Prosiding Pendidikan Profesi* 7(1),2077-2088.
- Mustari, Muhamad, and M. Taufiq Rahman. (2012). *Pengantar metode penelitian*. Yogyakarta: LaksBang Pressindo.
- Nurjumiati, Lalu, S., Sawaludin, & Edy, H. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Pembelajaran Ppkn Dan Dampaknya Terhadap Hasil Belajar Siswa*. 97(16), 1570.
- Raharjo, Alfianto Mugi, And Hadi Susarno. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran PKN SMK Negeri 1 Driyorejo Gresik."
- Respati, A. D. (2013). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan prestasi belajar akuntansi. *Jurnal Penelitian UNS*. 1 (2), hlm. 1-10
- Rosyida, Saufani, M. Ismail, and Sukardi Sukardi. "Pengaruh model pembelajaran circuit learning (cl) berbantuan media kartu soal terhadap hasil belajar pkn." *Jurnal pendidikan sosial keberagaman* 5.2 (2018).
- Shoimin, A. (2017). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Ar-Ruzz Media.
- Shoimin, Aris, 2014. Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Slavin, R. E. *Cooperative Learning: Teori, Riset, Dan Praktik*. Bandung, Indonesia: Nusa Media, 2010.
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning*. London: Allymand Bacon.
- Sudirman, M., & Amin, A. (2022). *Motivasi Belajar Menurut Al Qur'an: Analisis Surat Ar-Rad Ayat 11*. Annizom,
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabet.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Bandung
- Suharyanto,A.(2013).Peranan Pendidikan Kewarganegaraan dalam membina sikap toleransi anta rsiswa.*Jurnal Ilmu Pemerintahan dan Sosial Politik*, 2(1) ,192-203.
- Sulistyo, Ignatius. "Peningkatan motivasi belajar dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif TGT pada Pelajaran PKN." *Jurnal Studi Sosial/Journal of Social Studies* 4.1 (2016).
- Suryadin, A. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas dan Supervisi Akademik*. Bandung: Rajawali Pers.
- Suryani, Tuti. "Upaya meningkatkan hasil belajar PPKn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament (TGT) siswa." *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan* 20.1 (2022): 68-81.
- Suryani, Tuti. "Upaya meningkatkan hasil belajar ppkn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament (TGT) siswa." *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan* 20.1 (2022): 68-81.
- Tria, Febi. Penerapan Model Pembelajaran Teams Games

- Tournament (Tgt) Dengan Berbantuan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 003/IX Senaung. Diss. Universitas Jambi, 2024.
- Umam, Fahrurrizal, Bagdawansyah Alqadri, and Muhammad Ismail. "Pelaksanaan pembelajaran daring di prodi PPKn FKIP Universitas Mataram." *Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman* 9.1 (2022): 49-56.
- Yelvia, S. (2019). Analisis Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 6 Pekanbaru. *Rabit: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 1(1), 2019.
- Yuliawati, Anak Agung Ngurah. "Penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan motivasi belajar." *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)* 2.2 (2021): 356-364.