

MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPS DENGAN PENERAPAN MODEL TGT (TEAM GAMES TOURNAMENT)

Dwi Rosi Nurmawati¹, Hatma Heris Mahendra², Fajar Nugraha³

¹PGSD Universitas Perjuangan Tasikmalaya

1dwirosi03@gmail.com, 2hatmaheris@unper.ac.id, 3fajarnugraha@unper.ac.id

ABSTRACT

This study aims to improve students' learning motivation in Social Studies, specifically on the topic of the Proclamation of Indonesian Independence, through the implementation of the Team Games Tournament (TGT) learning model. The research employed a Classroom Action Research (CAR) method based on the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles. The subjects of the study were 20 sixth-grade students at SDN 4 Maleber. Data collection techniques included observation and documentation, using instruments such as observation sheets for a teacher activities, student activities, and learning motivation. The results showed a significant increase in students' learning motivation. In Cycle I, the average motivation score was 66.04%, with a classical mastery level of 40%. After improvements were made in Cycle II, the average increased to 85.63% with a classical mastery level of 85%. Therefore, the TGT model is proven to be effective in enhancing students' learning motivation in Social Studies.

Keywords: *Social Studies¹, Learning Motivation², Team Games Tournament (TGT)³,*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dalam pelajaran IPS, khususnya tentang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan dilakukan dalam dua siklus. Penelitian melibatkan 20 peserta didik kelas VI SDN 4 Maleber. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data meliputi lembar observasi aktivitas guru, aktivitas peserta didik, motivasi belajar, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang cukup besar. Pada siklus I, rata-rata motivasi peserta didik sebesar 66,04% dengan ketuntasan 40%. Setelah perbaikan pada siklus II, motivasi belajar naik menjadi 85,63% dengan ketuntasan 85%. Hasil ini menunjukkan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pelajaran IPS.

Kata Kunci: *IPS¹, Motivasi Belajar², Team Games Tournament (TGT)³*

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran penting di sekolah dasar karena berperan dalam membentuk peserta didik menjadi warga negara yang kritis, aktif, dan bertanggung jawab terhadap lingkungannya. IPS tidak hanya mengenalkan konsep sosial, tetapi juga menanamkan nilai-nilai kebangsaan dan kemanusiaan (Susanto, 2016). Akan tetapi, pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, salah satunya adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Sardiman (2018) menjelaskan bahwa motivasi adalah dorongan dari dalam diri peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Tanpa motivasi, peserta didik cenderung pasif, tidak fokus, dan kurang berminat, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar (Khodijah, 2014; Kompri, 2016). Uno (2014) juga menambahkan bahwa motivasi

belajar berfungsi untuk meningkatkan pembelajaran melalui pemanfaatan pengalaman, memperjelas tujuan belajar, dan menumbuhkan ketekunan agar peserta didik berusaha mencapai hasil optimal.

Namun dalam kenyataannya, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas VI A SDN 4 Maleber menunjukkan bahwa hanya 6 dari 20 peserta didik (30%) yang memiliki motivasi tinggi, sementara sisanya (70%) menunjukkan motivasi belajar yang rendah. Motivasi belajar yang rendah disebabkan oleh model pembelajaran langsung, seperti ceramah yang masih dominan, materi IPS yang dianggap membosankan, dan suasana kelas yang kurang kondusif. Hal ini menunjukkan tujuan pembelajaran IPS belum tercapai secara optimal.

Untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar IPS, dibutuhkan model yang lebih interaktif dan menyenangkan. Salah satunya adalah model *Team games Tournament* (TGT), pembelajaran kelompok yang

dikembangkan oleh Slavin (2015), yang menggabungkan kerja sama dan permainan. Model ini mendorong peserta didik agar lebih aktif, bersemangat, dan menikmati proses belajar. Penelitian Cahyani (2018) dan Sahabuddin et al. (2022) membuktikan bahwa TGT efektif meningkatkan motivasi belajar.

Model *Team Games Tournament* (TGT) memiliki sejumlah keunggulan, diantaranya mampu mengakomodasi seluruh peserta didik tanpa membedakan kemampuan, melatih tanggung jawab, mendorong semangat berkompetisi sehat, serta menumbuhkan kerja sama antar peserta didik. Model ini dinilai sesuai untuk jenjang sekolah dasar, karena peserta didik masih berada pada tahap perkembangan yang memerlukan pembelajaran konkret dan menyukai aktivitas belajar yang menyenangkan (Muttaqien, 2014; Sardiman, 2018). Dengan demikian, penerapan model TGT dipandang relevan sebagai solusi terhadap rendahnya motivasi belajar dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam

penelitian ini adalah bagaimana perencanaan, pelaksanaan, dan peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan model TGT pada mata pelajaran IPS di SDN 4 Maleber.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, dan peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan model TGT pada mata pelajaran IPS di SDN 4 Maleber.

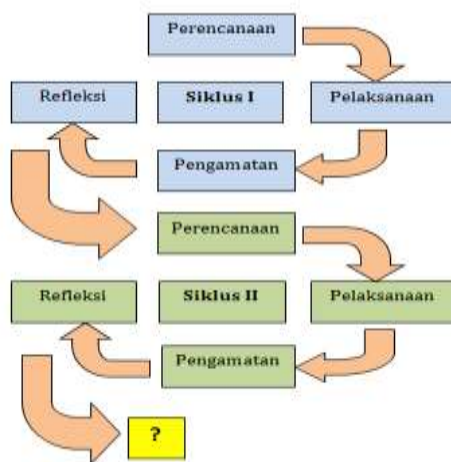
Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah mengenai motivasi belajar dan strategi pembelajaran kooperatif. Sementara itu, secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pendidik dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang tepat guna menciptakan proses pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan efektif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Febriani et al. (2023) menjelaskan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan

cara bagi guru untuk mengevaluasi dan memperbaiki praktik pembelajaran melalui siklus berulang dan terencana.

Model yang digunakan adalah model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus meliputi empat tahap: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) tindakan, dan (4) refleksi. Siklus kedua dilaksanakan berdasarkan hasil evaluasi dan perbaikan dari siklus pertama.



Gambar 1 Siklus PTK Model Kemmis dan McTaggart

Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei di semester genap tahun ajaran 2024/2025. Tempatnya di SDN 4 Maleber yang beralamat di Jl. Siliwangi III No. 210, Maleber, Kecamatan Ciamis, Jawa Barat.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VI A SDN 4 Maleber, berjumlah 20 peserta didik yang terdiri atas 10 laki-laki dan 10 perempuan. Peneliti terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran sebagai fasilitator, serta bekerja sama dengan guru kelas yang berperan sebagai observer untuk melakukan pengamatan dan dokumentasi selama tindakan berlangsung.

Penelitian ini menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian motivasi belajar peserta didik menggunakan skala penilaian tertentu, sedangkan data kualitatif dikumpulkan melalui observasi terhadap pelaksanaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di kelas.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi dengan instrumen sebagai berikut:

1. Lembar Observasi Aktivitas Guru
Digunakan untuk menilai keterlaksanaan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan sintaks model TGT

selama proses belajar berlangsung.

2. Lembar Observasi Peserta Didik

Bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik terlibat secara aktif, baik secara individu maupun kelompok, dalam kegiatan pembelajaran.

3. Lembar Observasi Motivasi Belajar Peserta Didik

Intrumen ini disusun berdasarkan enam indikator motivasi menurut teori Uno (2014) menggunakan skala Likert 1-4 untuk menilai tingkat motivasi peserta didik.

Enam indikator motivasi belajar tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Indikator Motivasi Belajar

No.	Indikator Motivasi Belajar
1.	Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
3.	Adanya harapan dan cita-cita masa depan
4.	Adanya penghargaan dalam belajar
5.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
6.	Situasi belajar yang kondusif

Data hasil observasi dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif untuk mengetahui

persentase motivasi belajar peserta didik. Skor diperoleh dari total nilai masing-masing indikator, kemudian dihitung persentasenya dengan rumus:

$$\text{Persentase} = (\text{Jumlah skor yang diperoleh} / \text{Skor maksimal}) \times 100\%$$

(Palupi, 2020:1230)

Tabel 2 Kriteria Motivasi Belajar Peserta Didik

Persentase	Kriteria
75% - 100%	Baik
0% - 74%	Kurang

(Uno, 2015)

Seorang peserta didik dinyatakan tuntas secara individu apabila memperoleh skor minimal 18 dari total skor maksimum 24. Adapun ketuntasan klasikal dikatakan tercapai apabila minimal 80% dari seluruh peserta didik kelas VI A SDN 4 Maleber menunjukkan tingkat motivasi belajar dalam kategori 'Baik'. Dengan demikian, ketuntasan klasikal terpenuhi apabila sekurang-kurangnya 16 dari 20 peserta didik berhasil mencapai standar motivasi belajar yang telah ditentukan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian diawali dengan (1) peneliti menyusun perangkat pembelajaran (RPP) dengan menerapkan model TGT, (2) menyusun lembar observasi aktivitas guru, aktivitas peserta didik, dan motivasi belajar peserta didik, (3) menyiapkan materi pembelajaran tentang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, dan membuat LKPD (4) peneliti menyiapkan alat dan media pembelajaran berbasis audio-visual seperti video tentang 'perumusan naskah proklamasi kemerdekaan Indonesia'.

Pada tahap pelaksanaan, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun berdasarkan sintaks model *Team Games Tournament* (TGT). selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti berperan sebagai fasilitator sekaligus observer. Dalam perannya sebagai observer, peneliti memfokuskan pengamatan terhadap aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran serta tingkat motivasi belajar yang ditunjukkan melalui keaktifan, antusiasme, dan keterlibatan peserta didik dalam setiap tahapan kegiatan.

Setelah tahap pertama dilakukan, tingkat keberhasilan motivasi belajar melalui penerapan model TGT dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 2 Diagram Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus I

Berdasarkan gambar 2. Terlihat bahwa dari 20 peserta didik, sebanyak 8 peserta didik (40%) memiliki motivasi belajar yang baik (skor ≥ 18), sedangkan 12 peserta didik (60%) masih kurang (skor ≤ 18). Rata-rata motivasi belajar peserta didik adalah 66,04%. yang berarti secara umum masih rendah dan belum mencapai target keberhasilan yaitu 80%. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan pada siklus kedua.

Walaupun sudah menunjukkan kemajuan, peneliti menemukan

beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki untuk pelaksanaan di siklus berikutnya, antara lain:

- 1) Proses pembelajaran belum berjalan dengan baik, karena waktu pelaksanaan berada pada jam menjelang pulang sekolah, sehingga fokus belajar peserta didik menjadi terganggu. Banyak peserta didik terlihat kurang konsentrasi dan tidak sepenuhnya terlibat dalam pembelajaran
- 2) Peserta didik kesulitan mengingat materi yang sudah dipelajari, ini menunjukkan bahwa cara belajar yang digunakan belum benar-benar membantu peserta didik memahami dan mengingat pelajaran dengan baik.
- 3) Guru masih belum maksimal dalam mengkondisikan kelas, yang menyebabkan kegiatan belajar tidak berjalan optimal, dan interaksi belajar menjadi kurang terarah.

Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti merencanakan

beberapa perbaikan yang akan diterapkan pada Siklus II, yaitu:

- 1) Menyesuaikan waktu pelaksanaan pembelajaran agar tidak dilakukan pada jam menjelang pulang sekolah. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi dan fokus belajar peserta didik, sehingga peserta didik lebih aktif dan ikut serta dalam kegiatan belajar.
- 2) Meningkatkan pendekatan pembelajaran dengan metode yang lebih variatif dan interaktif. Selain dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan menayangkan sebuah video pembelajaran yang relevan, peneliti juga menambahkan unsur kreativitas dalam penyampaian materi. Salah satu inovasi yang dilakukan adalah menyusun sebuah lagu bertema "Proklamasi" dengan menggunakan nada lagu "Paman Datang". Lagu ini dirancang untuk membantu peserta didik mengingat poin-poin penting dalam materi Proklamasi dengan cara yang

menyenangkan dan mudah diingat.

- 3) Meningkatkan keterampilan guru dalam mengondisikan kelas. Sebagai langkah konkret, sebelum pembelajaran dimulai, peneliti membuat kesepakatan bersama dengan peserta didik mengenai tata tertib dan aturan selama proses pembelajaran berlangsung. Kesepakatan ini disusun secara partisipatif agar peserta didik merasa memiliki tanggung jawab dan lebih termotivasi untuk mematuhi aturan kelas, sehingga suasana belajar menjadi lebih tertib dan kondusif.

Setelah diberi tindakan, hasil motivasi belajar dengan model TGT

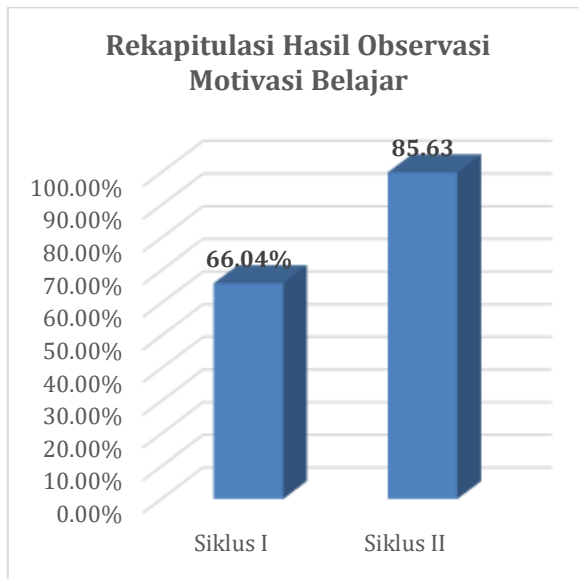
bisa dilihat pada diagram berikut:



Gambar 3 Diagram Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus II

Berdasarkan gambar 3. Menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sebanyak 17 peserta didik (85%) memiliki motivasi belajar dalam kategori baik ($\text{skor} \geq 18$), dan hanya 3 peserta didik (15%) yang masih kurang. Rata-rata motivasi belajar pada Siklus II meningkat menjadi 85,63%.

Persentase hasil penggunaan model TGT menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik meningkat. Berikut adalah ringkasan hasil pengamatan peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada siklus I dan siklus II.



Gambar 4 Diagram Rekapitulasi Hasil Observasi Motivasi Belajar

Motivasi belajar peserta didik meningkat karena beberapa hal. Dari hasil pengamatan di kelas, peserta didik lebih semangat belajar saat pembelajaran dilakukan pada waktu yang tepat dan menggunakan cara yang menyenangkan. Lagu tentang 'Proklamasi' yang digunakan dalam pembelajaran membantu mereka lebih mudah mengingat materi. Mereka juga terlihat lebih aktif dan antusias saat mengikuti kegiatan TGT. Ini menunjukkan bahwa cara belajar yang kreatif bisa membuat peserta didik lebih semangat.

Peneliti juga melihat bahwa kondisi fisik dan perasaan peserta didik berpengaruh pada semangat belajar mereka. Saat peserta didik merasa

segar dan tidak terburu-buru, mereka lebih fokus mengikuti pelajaran. Selain itu, adanya aturan kelas yang disepakati bersama membuat mereka lebih disiplin dan bertanggung jawab.

Hal ini sesuai dengan pendapat Mahendra (2023) yang mengatakan bahwa keberhasilan model TGT dipengaruhi oleh kesiapan peserta didik, kesesuaian materi, dan seberapa sering model ini digunakan. Sardiman (2011) juga menjelaskan bahwa motivasi belajar berasal dari dalam diri peserta didik, seperti rasa suka dan paham bahwa materi itu penting. Dimiyati dan Mudjiono (2011) menambahkan bahwa kondisi tubuh dan pikiran peserta didik memengaruhi semangat belajar, dan tanda-tanda fisik biasanya lebih mudah dilihat.

Nugraha (2025) menyebutkan bahwa penggunaan TGT yang dibantu media menarik bisa meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Suasana belajar yang penuh semangat dan cara mengajar yang bervariasi membuat peserta didik lebih tertarik. Guru yang tegas dan disiplin juga bisa menciptakan kelas yang tertib dan nyaman.

Secara keseluruhan, model TGT memberi dampak positif bagi motivasi belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan teori Slavin (2015), yang mengatakan bahwa belajar dalam kelompok bisa menciptakan suasana yang menyenangkan, meningkatkan keaktifan peserta didik, dan membantu mereka lebih memahami materi.

E. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VI SDN 4 Maleber dalam pelajaran IPS, khususnya tentang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Dari dua siklus yang dilakukan, terlihat peningkatan motivasi belajar yang cukup besar. Pada Siklus I, rata-rata motivasi belajar sebesar 66,04% dan hanya 8 dari 20 peserta didik (40%) yang mencapai target. Setelah dilakukan perbaikan di Siklus II, motivasi belajar naik menjadi 85,63% dan hanya 17 dari 20 peserta didik (85%) berhasil mencapai target, bahkan melebihi batas keberhasilan yang sudah ditentukan.

Hasil ini memperkuat teori yang menyebutkan bahwa belajar bersama sambil bermain, seperti dalam model TGT, bisa membuat suasana belajar jadi lebih menyenangkan, meningkatkan keterlibatan peserta didik, dan menumbuhkan semangat belajar yang lebih tinggi. Dengan demikian, model TGT terbukti efektif sebagai pendekatan alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya
Diharapkan peneliti selanjutnya dapat lebih mendalami dan mengembangkan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi atau pertimbangan dalam melakukan penelitian lanjutan, khususnya yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui model TGT.

2. Bagi pendidik dan calon pendidik
Guru dan calon guru disarankan untuk menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Model ini berpotensi menumbuhkan semangat belajar peserta didik serta menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan tidak membosankan.
3. Bagi peserta didik
Peserta didik diharapkan untuk senantiasa menjaga semangat belajar, meningkatkan pemahaman terhadap materi, dan tidak cepat merasa puas dengan hasil yang diperoleh, agar dapat terus berkembang secara akademik.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyani, N. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar Ips Melalui Model Tgt (Teams Games Tournament) Pada Siswa Kelas Iv. *Basic Education*, 8(5), 465–476.
<https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/14939/14491>
- Nugraha, F. (2025). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Cibungkul
- Febriani, E. S., Arobiah, D., Apriyani, A., Ramdhani, E., & Millah, A. S. (2023). Analisis data dalam penelitian tindakan kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140-153.
<https://riset-iaid.net/index.php/jpm/article/view/1447>
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104–111.
<https://doi.org/10.24176/anargya.v3i2.5334>
- Gustika, C.D., Nugraha, F., & Mahendra, H.H. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran TGT terhadap Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik di Sekolah Dasar
- Khodijah, Nyanyu. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Kompri. (2015). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Sahabuddin, et al. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Kerjasama Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten

Gowa The Influence of the Use of Team Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Models on the Cooperation of Elementar. *Pinisi Journal of Education*, 2(5), 290–305.

Sardiman, AM. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali Pers.

Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning : Teori, Riset dan Praktik*. Nusa Media. Sugiyono.

Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group