
**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA MATA PELAJARAN
BIOLOGI**

Riska Yanti Tendu¹, Mursito Bialangi², Eni Ismusasi³

^{1,2}Universitas Tadulako, ³SMA Negeri 3 Palu

Email: riskayanti2113@gmail.com

Abstrak: Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk generasi penerus yang cerdas dan berkarakter. Motivasi belajar peserta didik merupakan faktor krusial dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran Biologi di kelas XI-2 SMA Negeri 3 Palu. Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral Kemmis dan Taggart, dilaksanakan dalam dua siklus, dan melibatkan 36 peserta didik. Data dikumpulkan melalui angket dengan lima indikator motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar, dari sebagian besar peserta didik berada pada kategori sedang di siklus I, menjadi kategori tinggi dan sangat tinggi pada siklus II. Model TGT terbukti efektif menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan, interaktif, dan kompetitif secara sehat, sehingga meningkatkan partisipasi, antusiasme, dan keaktifan peserta didik.

Kata Kunci: Model Teams Games Tournament (TGT), Motivasi Belajar.

Abstract: Education plays an important role in shaping the next generation to be intelligent and have strong character. Student learning motivation is a crucial factor in determining learning success. This study aims to improve students' learning motivation through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model in Biology for class XI-2 at SMA Negeri 3 Palu. The study employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and Taggart spiral model, conducted in two cycles, involving 36 students. Data were collected using a questionnaire with five indicators of learning motivation. The results showed an improvement in learning motivation, with most students in the moderate category in cycle I shifting to high and very high categories in cycle II. The TGT model proved effective in creating a fun, interactive, and healthy competitive learning environment, enhancing student participation, enthusiasm, and engagement.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT), Learning Motivation.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk masa depan generasi penerus. Saat ini pendidikan menjadi tumpuan bangsa indonesia untuk melahirkan generasi yang cerdas dan

berkarakter kuat. Dalam setiap proses pendidikan, motivasi belajar peserta didik memainkan peran krusial dalam menentukan tingkat pencapaian mereka. Guru sebagai bagian penting dari proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Guru secara langsung dapat menciptakan lingkungan dan situasi yang memungkinkan siswa memahami materi pelajaran selama proses belajar dan menyimpannya dalam ingatan yang dapat diproses dan dikembangkan lebih lanjut. Pelajaran yang berlangsung di sekolah tersebut juga dapat menunjukkan peningkatan kualitas pendidikan, baik dalam proses pembelajaran maupun hasil belajar siswa ((Susilowati, 2016). Sedangkan pembelajaran menurut (Pane & Darwis Dasopang, 2017) merupakan sebuah hubungan yang dibentuk oleh pendidik, dan peserta didik dimana di dalamnya terdapat komponen lain seperti bahan ajar, metode menyampaikan pelajaran, strategi pembelajaran, bahan ajar, dll. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila mencapai semua tujuan pembelajaran dan tujuan pendidikan yang sudah ditetapkan. Motivasi belajar adalah salah satu komponen penting yang harus ada dalam diri peserta didik karena motivasi merupakan dorongan dan semangat bagi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Rendahnya motivasi dan aktivitas siswa dalam belajar peserta didik baik akan berdampak pada aktivitas dan hasil belajar. Hal senada diungkap oleh (Nasution et al., 2023) bahwa motivasi sangat erat dengan kecenderungan peserta didik menyelesaikan pembelajarannya. Hal yang sama juga dikemukakan oleh Aritonatonang, (2018) bahwa motivasi akan berdampak pada kesuksesan sekaligus kegagalan bagi siswa, dimana jika motivasi siswa rendah maka belajar juga rendah, demikian pula jika motivasi tinggi, hasil belajar juga tinggi.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas, ditemukan berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran. Peserta didik terlihat kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang berani mengemukakan pendapat, kurang menunjukkan minat belajar, serta memiliki motivasi belajar yang rendah. Pendekatan pengajaran yang berfokus pada peran guru sebagai satu-satunya sumber pembelajaran, tanpa melibatkan siswa secara aktif, justru memperburuk keadaan. Terkadang, guru hanya fokus menjelaskan tanpa memberi ruang bagi peserta untuk bereksplorasi, sehingga pembelajaran menjadi satu arah dan kurang menarik. Akibatnya, partisipasi peserta dalam proses pembelajaran berkurang, motivasi mereka terus menurun, dan pemahaman terhadap materi menjadi terhambat. Padahal, motivasi belajar memiliki peran penting dalam menjaga antusiasme dan semangat siswa selama proses pembelajaran (Azahra

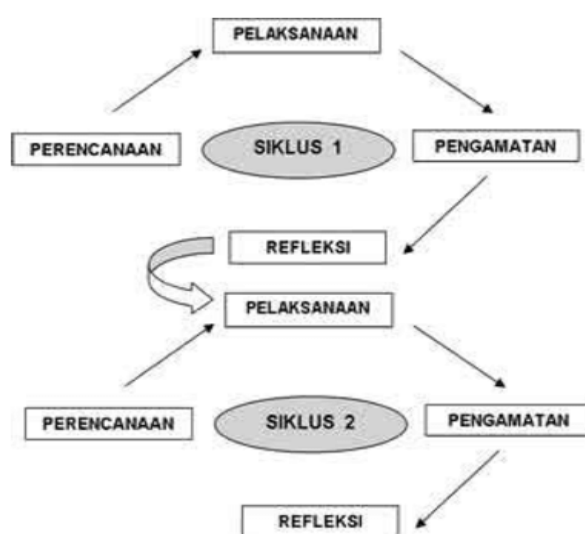
dkk., 2025). Permasalahan tersebut dapat diperparah oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat. Hasil asesmen diagnostik juga menunjukkan bahwa banyak peserta didik kurang menyukai pembelajaran Biologi. Pada kegiatan PPL I, terlihat bahwa semangat belajar siswa rendah, yang kemudian menimbulkan kejenuhan dan kebosanan dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan upaya meningkatkan motivasi belajar sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu alternatif solusi adalah dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Teams Games Tournament merupakan model pembelajaran kooperatif dalam bentuk games atau permainan yang dilakukan secara berkelompok biasanya 4 sampai 6 setiap kelompoknya hal ini membuat ketertarikan siswa akan pelajaran bertambah dikarenakan model pembelajaran TGT yang sifatnya menyenangkan dan membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran Team Games Tournament merupakan suatu model pembelajaran yang membentuk sebuah tim secara heterogen yang dibentuk untuk saling memahami dan menguasai sebuah materi dengan baik (Hermawan & Rahayu 2020; Sulistyono & Mediatati, 2019). Selanjutnya yang dikemukakan (Hidayat, 2019) bahwa pada pembelajaran kooperatif TGT dalam pembelajaran mengimplikasikan keaktifan siswa menjadi suatu kelompok tanpa harus mempertimbangkan perbedaan kompetensi kognitif. Selanjutnya dikemukakan oleh (Pratiwi dkk., 2023), penerapan model TGT efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa, terutama karena suasana pembelajaran yang kompetitif namun interaktif.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas merupakan prosedur penelitian di kelas yang dirancang untuk menanggulangi masalah nyata yang dialami guru berkaitan dengan siswa di kelas itu (Kadek, D. L., & I, Made, S, 2017). Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Palu pada tahun ajaran 2024/2025 semester genap. Waktu penelitian ini dilaksanakan dari bulan April-Mei 2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI-A2 SMA Negeri 3 Palu dengan jumlah peserta didik 36 peserta didik. Objek yang digunakan dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. proses pembelajaran. Prosedur penelitian tindakan kelas ini dirancang untuk dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus I dirancang untuk dilaksanakan dalam 1

kali pertemuan (2x45 menit), sedangkan siklus II dirancang untuk dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan (2x45 menit). Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model spiral seperti yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart. Kemmis dan Taggart dalam penelitian tindakan dapat dipandang sebagai siklus spiral dari penyusunan perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan reflektif (reflecting) yang selanjutnya mungkin akan diikuti dengan siklus spiral berikutnya. Dalam penelitian ini akan dilakukan sekurang-kurangnya dalam 2 siklus (Cinta, A. K., & Raden, R, 2020)



Gambar 1. Desain PTK Kemmis dan Mc Taggart.

Alat/instrumen yang digunakan dalam menganalisis motivasi belajar peserta didik yaitu dengan angket. Angket merupakan suatu metode pengumpulan data yang terdiri dari sejumlah pertanyaan yang diajukan pada responden. Dalam penelitian ini menggunakan lima kriteria untuk mengevaluasi motivasi belajar, yakni: (1) Ketekunan dalam belajar, (2) Ulet dalam menghadapi kesulitan, (3) Minat dan fokus belajar, (4) Berprestasi dalam belajar, dan (5) Mandiri dalam belajar. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menghitung skor pada setiap respon peserta didik, selanjutnya menganalisis respon peserta didik secara indikator dan keseluruhan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siklus 1, diperoleh hasil sebagai

berikut:

Tabel 1. Siklus 1 Motivasi Belajar Peserta didik XI-2

Kriteria Motivasi Belajar	Jumlah Siswa
Sangat Rendah	0
Rendah	0
Sedang	15
Tinggi	12
Sangat Tinggi	9
Jumlah Total	36

Berdasarkan hasil yang didapatkan pada siklus 1 terhadap peserta didik di kelas XI-2 dengan jumlah 36 menunjukkan motivasi yang cukup tinggi. Tetapi, terlihat masih banyak jumlah peserta didik yang memiliki motivasi yang sedang pada mata pelajaran biologi.

Tabel 2. Siklus 2 Motivasi Belajar Peserta Didik XI-2

Kriteria Motivasi Belajar	Jumlah Siswa
Sangat Rendah	0
Rendah	0
Sedang	6
Tinggi	10
Sangat Tinggi	20
Jumlah Total	36

Pada siklus yang dilakukan untuk perbaikan siklus sebelumnya didapatkan hasil adanya peningkatan terhadap motivasi belajar peserta didik terlihat pada bagian sangat tinggi terdapat 20 dan tinggi 10 peserta didik. Sedangkan, pada sedang terdapat 6 peserta didik.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus pertama, motivasi belajar peserta didik di kelas XI-2 menunjukkan adanya kecenderungan yang cukup positif. Sebagian besar peserta didik sudah memperlihatkan motivasi belajar yang baik, meskipun masih terdapat sejumlah siswa

yang berada pada kategori motivasi sedang. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik mulai memiliki semangat dalam mengikuti pembelajaran Biologi, namun belum sepenuhnya merata pada seluruh siswa. Peserta didik yang menunjukkan motivasi tinggi cenderung lebih aktif dalam memperhatikan penjelasan guru, berani mengemukakan pendapat, serta mau terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu, peserta didik yang berada pada kategori motivasi sedang masih terlihat pasif, kurang percaya diri untuk menjawab pertanyaan, dan membutuhkan dorongan lebih dalam mengerjakan tugas. Kondisi ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran yang digunakan sudah mulai memberi pengaruh positif terhadap motivasi belajar, tetapi masih memerlukan perbaikan agar dapat meningkatkan partisipasi seluruh peserta didik. Secara umum, hasil pada siklus pertama menggambarkan bahwa pembelajaran sudah berada pada arah yang baik. Namun, diperlukan strategi yang lebih optimal untuk memaksimalkan keterlibatan peserta didik yang motivasinya masih tergolong sedang, sehingga motivasi belajar Biologi dapat meningkat secara menyeluruh.

Hasil penelitian pada siklus kedua menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Jika pada siklus pertama masih banyak siswa yang berada pada kategori motivasi sedang, pada siklus kedua sebagian besar peserta didik telah bergeser ke kategori motivasi tinggi dan sangat tinggi. Hal ini memperlihatkan bahwa perbaikan pembelajaran yang dilakukan pada siklus kedua mampu memberikan dampak positif terhadap semangat belajar siswa. Peserta didik yang semula kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan maupun mengemukakan pendapat mulai menunjukkan keberanian dan partisipasi yang lebih aktif. Mereka juga terlihat lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan lebih cepat dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Suasana belajar di kelas menjadi lebih hidup, dengan adanya interaksi yang baik antar peserta didik maupun dengan guru. Meskipun demikian, masih terdapat sejumlah siswa yang berada pada kategori motivasi sedang. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar belum merata sepenuhnya pada seluruh peserta didik. Namun demikian, secara keseluruhan hasil siklus kedua sudah jauh lebih baik dibandingkan dengan siklus sebelumnya, dan menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang digunakan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar Biologi.

Hasil penelitian ini selaras dengan temuan yang dikemukakan oleh (Pramesiti dkk., 2024), yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran TGT efektif dalam mendorong siswa untuk lebih termotivasi dalam mempelajari matematika. Selama proses pembelajaran, seluruh

siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi serta menikmati metode pembelajaran berbasis permainan, sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan tidak kaku. Selain itu, penelitian ini juga mendukung hasil studi yang dilakukan oleh (Anisa & Damaiyanti, 2023), yang menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Dengan adanya unsur permainan dalam bentuk turnamen, siswa menjadi lebih aktif, terlibat, serta terdorong untuk memahami materi dengan lebih baik.

Model pembelajaran TGT menggabungkan unsur kerja sama tim, permainan edukatif, dan kompetisi yang sehat, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan bermakna (Mauludy & Widiyanto, 2024), terlihat adanya perbedaan yang cukup signifikan antara siklus pertama dan siklus kedua. Pada siklus pertama, motivasi belajar peserta didik masih didominasi oleh kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian siswa belum sepenuhnya terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Mereka masih ragu untuk bertanya, kurang berani menjawab pertanyaan, serta membutuhkan waktu lebih lama dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Namun setelah dilakukan perbaikan pada siklus kedua, terlihat adanya peningkatan motivasi yang cukup jelas. Sebagian besar peserta didik yang sebelumnya berada pada kategori sedang mulai bergeser ke kategori tinggi dan bahkan sangat tinggi. Pada tahap ini, siswa menunjukkan perubahan perilaku belajar yang lebih positif. Mereka tampak lebih bersemangat mengikuti pembelajaran, lebih antusias dalam kegiatan diskusi, serta lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat maupun menjawab pertanyaan. Perubahan tersebut juga mencerminkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif secara sehat, serta mendorong kerja sama antarsiswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa siklus kedua berhasil memperbaiki kekurangan pada siklus pertama, sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas XI-2 SMA Negeri 3 Palu menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Biologi. Hasil siklus I memperlihatkan sebagian besar peserta didik berada pada kategori motivasi sedang hingga tinggi, meskipun masih terdapat sejumlah siswa yang pasif dan kurang percaya diri dalam

pembelajaran. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan, di mana sebagian besar peserta didik bergeser ke kategori motivasi tinggi dan sangat tinggi.

Penerapan model pembelajaran TGT terbukti dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, kompetitif secara sehat, serta mendorong kerja sama antarsiswa. Peserta didik menjadi lebih antusias, aktif, percaya diri, serta berani mengemukakan pendapat. Dengan demikian, model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan motivasi belajar Biologi dan dapat dijadikan alternatif solusi dalam upaya memperbaiki kualitas proses pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Susilowati, E. (2016). "Penggunaan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Materi Struktur Tumbuhan Untuk Peningkatan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa Kelas VIII-F Smp Negeri 32 Semarang. " Jurnal Scientia Indonesia (Vol. 1, Issue 1). www.scientiajournal.com
- Aritonatonang, keke t. (2018). Minat dan Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Penabur, 3(10), 11–21.
- Nasution, H. H., Dewi, S. F., Ananda, A., & Khairani, K. (2023). Pengaruh Motivasi Belajar dan Lingkungan Keluarga terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa. Jurnal Basicedu, 7(1), 295–302. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4385>
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). The action research planner: Doing critical participatory action research. In The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research. <https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2>
- Hidayat, I. (2019) "50 Strategi Pembelajaran Populer". Diva Press
- Lesmana, D. K., & Suarjana, M. I. "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran TGT." Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, Vol. 1. No. 2 (2017): 51.
- Kusumadewi, A. C., & Rosnawati, R. "Optimalisasi Guided Discovery Learning Untuk Meningkatkan Self-Confidence Siswa Dalam Pembelajaran Matematika." Jurnal Kependidikan, Vol. 4. No. 2 (2020) 284.
- Mauludy, N. B., & Widiyanto, J. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Berbantu Media Puzzle Flanel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 09(04).

- Anisa, R. N., & Damaiyanti, I. I. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Melalui Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) di SDN Srijaya 02. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 92–97. <https://doi.org/10.51878/elementary.v3i2.2352>
- Pramesti, T., Saputra, H. J., & Rini, A. S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika. *MALIH PEDDAS: Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar*, 14(1), 138–147.
- Azahra, A., Aisyah, D. R., Fitriah, M. F., & Anasta, N. D. C. (2025). Analisis Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 7(2), 10093–10106. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i2.8006>
- Pratiwi, M. P., Masfuah, S., & Ermawati, D. (2023). Penerapan Model TGT dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1750. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2724>
- Hermawan, A., & Rahayu, T. S. (2020). Penerapan Pendekatan Saintifik dan Model Team Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 467–475.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>