

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DI SMP NEGERI 1 TALANG

Esa Oktaviani.¹⁾ *, Tity Kusrina²⁾, Abdul Kholis Wakhidin³⁾

¹(mahasiswa)Bidang Studi PPKN, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

²(DPL) Bidang Studi PPKN, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

²(GP) Bidang Studi PPKN, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

* Korespondensi Penulis. Esaoktaviani658@gmail.com, Telp: +6289504032265

Abstrak

Motivasi belajar yang baik mendukung peserta didik mendapat hasil belajar maksimal. Namun, masih terdapat permasalahan terkait dengan motivasi belajar peserta didik, terutama pada pelajaran Pendidikan Pancasila. Salah satunya di kelas VIID SMPN 1 Talang, dimana masih terdapat peserta didik yang enggan mendengarkan penjelasan guru, kurang bersemangat, dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik di kelas VIID kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila karena menganggap berisi materi teoritis yang sulit dipahami, belum adanya inovasi pembelajaran, dan mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang berada di jam- jam akhir. Karena itu, diperlukan inovasi untuk menciptakan pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, diantaranya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*. TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang menyajikan komponen pembelajaran dalam bentuk permainan. Penerapan model pembelajaran TGT terdiri dari penyajian kelas, pembagian kelompok, diskusi kelompok, permainan dan pertandingan, serta kesimpulan. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat dikatakan berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIID SMPN 1 Talang Tahun pelajaran 2023-2024. Peserta didik memberikan respon positif, lebih bersemangat, aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata kunci: Model Pembelajaran, *Team Games Tournament*, Motivasi belajar

IMPLEMENTATION OF THE *TEAM GAMES TOURNAMENT* LEARNING MODEL IN INCREASING LEARNING MOTIVATION IN CLASS VIID OF SMP NEGERI 1 TALANG

Abstract

Good learning motivation supports students to get maximum learning results. However, there are still problems related to students' learning motivation, especially in Pancasila Education lessons. One of them is in class VIID SMPN 1 Talang, where there are still students who are reluctant to listen to the teacher's explanation, less enthusiastic, and less active in participating in learning. Based on the results of observations, students in class VIID are less interested in participating in Pancasila Education learning because they think it contains theoretical material that is difficult to understand, there is no learning innovation, and Pancasila Education subjects are in the final hours. Therefore, innovation is needed to create learning that can increase students' learning motivation, including by implementing a *Team Games Tournament* type cooperative learning model. TGT is a cooperative learning model that presents learning components in the form of games. The application of the TGT learning model consists of class presentations, group division, group discussions, games and competitions, and conclusions. The implementation of the *Team Games Tournament* (TGT) type cooperative learning model can be said to have succeeded in increasing students' learning motivation in Pancasila Education subjects in class VIID SMPN 1 Talang for the 2023-2024 academic year. Students give positive responses, are more enthusiastic, active and enthusiastic in participating in Pancasila education learning.

Keywords: Learning Model, *Team Games Tournament*, Learning Motivation

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu upaya dalam rangka menjadikan peserta didik dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya, baik terkait dengan kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, intelegensi, maupun akhlak yang mulia (Sudiana, 2023: 99). Pendidikan diharapkan dapat menciptakan manusia unggul dan mampu beradaptasi dengan baik dalam berbagai bidang kehidupan. Penentu keberhasilan tujuan pendidikan salah satunya ditentukan oleh proses berlangsungnya suatu pembelajaran.

Salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar adalah motivasi belajar. Sebagaimana pendapat Saptono (2016: 190) bahwa motivasi belajar akan menjadikan peserta didik lebih tekun dalam mengikuti pembelajaran dan memperoleh hasil belajar yang tinggi. Hal ini karena motivasi belajar berperan untuk mendorong peserta didik melakukan kegiatan belajar dengan maksimal. Motivasi belajar juga memberikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, dan meningkatkan kegiatan belajar. Artinya dengan motivasi belajar yang baik menjadikan peserta didik memiliki peluang besar untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Namun pada kenyataannya masih terdapat permasalahan terkait dengan motivasi belajar peserta didik. Salah satunya ditunjukkan dari hasil observasi pada awal pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIID semester 2 di SMP Negeri 1 Talang Tahun pelajaran 2023-2024, dimana peserta didik dapat dikatakan masih memiliki motivasi belajar yang belum maksimal dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Tampak dari masih terdapat peserta didik yang kurang bersemangat saat mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila, masih terdapat peserta didik yang bergurau dengan teman, tidak mendengarkan penjelasan guru dan asyik berbincang dengan temannya. Peserta didik juga terlihat kurang aktif dalam menjawab pertanyaan pemantik yang diberikan guru.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang berada di jam- jam terakhir menjadi salah satu penyebab kurangnya motivasi belajar peserta didik di kelas VIID. Berdasarkan wawancara yang dilakukan ketika pelaksanaan observasi, peserta didik juga menganggap pelajaran Pendidikan Pancasila sebagai pelajaran yang membosankan, berisi materi teoritis yang sulit dipahami dan harus dihafalkan. Model dan metode pembelajaran yang kurang bervariasi menjadikan peserta didik kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Jika ini terus dibiarkan maka dapat memberikan berpengaruh kepada prestasi dan hasil belajar peserta didik.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi untuk menciptakan pembelajaran yang dapat menambah motivasi belajar peserta didik, baik dengan pemilihan model pembelajaran, metode, pendekatan, maupun media pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan teknologi dalam menyusun media pembelajaran yang lebih menarik sehingga lebih menambah ketertarikan dan menambah motivasi peserta didik dalam belajar, misalnya menggunakan power point atau canva. Guru juga dapat memilih metode pembelajaran yang kreatif agar peserta didik nyaman dan senang ketika mengikuti pembelajaran, misalnya diskusi kelompok, presentasi. Selain itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi salah satu penentu keberhasilan proses pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan langkah- langkah yang dilaksanakan agar guru dapat berinteraksi dengan peserta didik di kelas ketika pembelajaran sedang berlangsung (Sulistyo, 2016:15). Model pembelajaran yang inovatif menjadikan peserta didik berkesempatan untuk aktif bertanya dan berpendapat, sehingga peserta didik lebih tertarik dan bersemangat ketika mengikuti proses belajar. Salah satu model pembelajaran yang dapat dipilih sebagai solusi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah model pembelajaran kooperatif tipe

Team Games Tournament (TGT). TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang menyajikan komponen pembelajaran dalam bentuk permainan (Hakim dan Syofyan, 2017). TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang relatif mudah untuk diterapkan dan dilaksanakan (Susanti, 2020:545). Pada model pembelajaran ini pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan sehingga menjadikannya lebih menyenangkan sekaligus menantang bagi peserta didik untuk menguasai materi pelajaran.

Penggunaan model pembelajaran TGT dapat menjadikan peserta didik belajar lebih aktif dan dapat meningkatkan motivasi belajarnya (Syukur, 2014:311). Hal ini sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Salah satunya hasil penelitian yang dilakukan oleh Yuliawati (2021) yaitu TGT dapat lebih menambah motivasi belajar sejarah pada peserta didik kelas XI IPA 1 semester I di SMA Negeri 1 Petang. Demikian pula penelitian yang dilakukan oleh Sulistyo (2016) bahwa TGT yang diterapkan dalam pembelajaran PKN lebih meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII A SMP Negeri 2 Bukti Kemuning Lampung Utara.

Dua penelitian tersebut menunjukkan penerapan model pembelajaran TGT berpengaruh positif terhadap motivasi belajar. Karena itu, penulis mencoba mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas VIID SMP Negeri 1 Talang tahun pelajaran 2023-2024 dengan materi "Menghargai Budaya Lokal dan Makanan Tradisional".

2. METODE

Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Pelaksanaan best practice di SMP Negeri 1 Talang Kelas VIID Tahun pelajaran 2023-2024 dengan saat siklus 1 Praktek Pembelajaran Terbimbing.

Target/Subjek Best Practice

Berdasarkan hasil observasi kelas VIID memiliki peserta didik berjumlah 32 anak dengan rincian yaitu 18 perempuan dan 14 laki-laki. Peserta didik di kelas VIID memiliki karakteristik yang beragam baik minat, tingkat capaian belajar, latar belakang, maupun gaya belajar. Peserta didik di kelas VIID memiliki minat dalam bidang sosial, sains, olahraga, bahasa, dan seni. Sebagian besar peserta didik memiliki minat di bidang sosial dan olahraga. Peserta didik di kelas VIID juga memiliki gaya belajar beragam mulai dari kinestetik, audio, visual. Sebagian besar gaya belajar yang dimiliki adalah kinestetik.

Tantangan

Tantangan- tantangan yang dihadapi ketika melaksanakan pembelajaran di kelas VIID SMP Negeri 1 Talang, diantaranya masih kurangnya motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peserta didik merasa pelajaran Pendidikan Pancasila kurang menarik, monoton, dan membosankan karena hanya berisi materi berupa teori dan hafalan. Akibatnya peserta didik kurang bersemangat ketika melaksanakan pembelajaran. Mereka lebih memilih untuk mengobrol dengan temannya dibanding mendengarkan penjelasan guru. Bahkan pada saat guru memberikan pertanyaan pemantik, mereka terlihat kurang antusias dalam memberikan tanggapan.

Beberapa faktor penyebab kurangnya motivasi belajar peserta didik diantaranya model dan metode pembelajaran masih berpusat pada guru. Dimana guru kurang melibatkan peserta didik untuk aktif terlibat dalam pembelajaran, akhirnya peserta didik kurang mengerti materi yang disampaikan. Guru juga terlihat kurang menerapkan inovasi dan variasi model pembelajaran, sehingga peserta didik merasa bosan. Selain itu, mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang

berada di jam- jam terakhir dan sarana prasarana di kelas yang kurang mendukung juga berpengaruh pada motivasi belajar peserta didik. Dimana LCD proyektor di kelas VIID masih kurang layak, sirkulasi udara yang kurang baik, dan belum terdapat kipas angin. Kondisi fisik yang sudah lelah, karena di jam- jam terakhir ditambah dengan kelas yang panas menjadikan peserta didik kelas VIID kurang nyaman mengikuti pembelajaran. Akibatnya motivasi belajarpun menurun.

Karena itu, perlu usaha untuk dapat menyelesaikan permasalahan ini. Salah satunya adalah membuat inovasi dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* di kelas VIID. Model pembelajaran TGT dipilih sebagai usaha meningkatkan motivasi belajar, karena peserta didik dapat terlibat aktif dalam pembelajaran yang disajikan dengan bentuk *games* dan *tournament*. Selain itu, sebagian besar gaya belajar peserta didik di kelas VIID adalah kinestetik, sehingga model pembelajaran TGT yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran dipilih.

Model pembelajaran TGT dapat menjadikan peserta didik memunculkan rasa tanggung jawab, kerja sama, dan bersaing secara sehat dalam pembelajaran (Astuti, dkk 2022: 200). Peserta didik juga dapat meningkatkan kepercayaan diri serta diberi kebebasan untuk berinteraksi dan berpendapat. Dalam hal ini peserta didik senang dan tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar, karena dilibatkan dalam proses mengeksplorasi pengetahuan baru tidak hanya duduk dan mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru saja, sehingga lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Prosedur

Peserta didik di kelas VIID SMP Negeri 1 Talang memiliki permasalahan kurangnya motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peserta didik kurang tertarik dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila, karena berisi materi teoritis yang sulit dipahami. Sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, diantaranya dengan menerapkan model pembelajaran TGT. Penerapan model pembelajaran TGT dilaksanakan dengan membagi peserta didik menjadi 4 kelompok secara heterogen. Setiap kelompok diminta untuk menyelesaikan puzzle berupa gambar contoh budaya lokal dan makanan tradisional.

Setelah menyelesaikan puzzle tersebut, peserta didik diminta mendeskripsikan budaya lokal ataupun makanan tradisional tersebut mulai dari menjelaskan namanya, asal daerahnya, bahan yang digunakan, cara membuat, hingga upaya- upaya yang dilakukan untuk melestarikan budaya atau makanan tradisional tersebut. Bagi kelompok yang berhasil menyelesaikan puzzle dengan cepat akan mendapatkan reward berupa nilai tambahan. Setiap kelompok juga diminta mempresentasikan hasil diskusinya. Di akhir pembelajaran, peserta didik mengerjakan asesmen formatif untuk mengetahui pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari. Saat pelaksanaan model pembelajaran, dilakukan observasi terhadap motivasi belajar peserta didik dengan berpedoman pada lembar observasi yang disusun.

Instrumen

Instrumen yang digunakan pada model pembelajaran ini adalah lembar observasi sikap, lembar observasi projek, dan tes tertulis. Penilaian pengetahuan dilaksanakan dengan memberikan 5 soal uraian kepada peserta didik di akhir pembelajaran. Penilaian sikap dilaksanakan dengan melakukan observasi ketika pelaksanaan pembelajaran berpedoman pada lembar observasi sikap yang telah disusun. Penilaian keterampilan dilaksanakan dengan melakukan observasi ketika pelaksanaan diskusi kelompok dan presentasi. Terkait dengan peningkatan motivasi belajar salah satunya diketahui dengan pengamatan yang dilakukan pada saat pembelajaran berpedoman pada lembar observasi. Adapun indikator observasinya yaitu

peserta didik menyimak penjelasan guru ketika menyampaikan materi, peserta didik aktif bertanya dan memberikan tanggapan, berani menyampaikan pendapatnya, aktif dalam berdiskusi, mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan maksimal dan tekun.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan Pancasila memiliki karakteristik materi yang bersifat teori, sehingga menjadikan peserta didik mudah merasa jenuh (Nuraeni dan Erlangga, 2023: 261). Model pembelajaran *Team Games Tournament* salah satu upaya mengatasi permasalahan ini, karena bisa mewujudkan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Penggunaan model pembelajaran ini dapat menjadikan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dianggap monoton menjadi lebih menarik bagi peserta didik, sehingga peserta didik dapat lebih memiliki motivasi untuk mengikuti proses belajar yang dilaksanakan. *Team Games Tournament* mendorong peserta didik berinteraksi dengan orang lain (Sugiata, 2018: 79).

Tahap setiap siklus terdiri dari perencanaan dan persiapan, pelaksanaan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan dan persiapan dilakukan penyusunan modul ajar yaitu menyusun tujuan pembelajaran, menentukan model, metode, dan pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, membuat media pembelajaran yang menarik, hingga menyusun instrumen asesmen yang akan digunakan. Pada siklus 1 praktek pembelajaran terbimbing dipilih materi menghargai budaya lokal dan makanan tradisional. Pendekatannya yaitu CRT. Metode pembelajaran yang dipilih adalah ceramah, diskusi kelompok, dan penugasan. Model pembelajaran yang dipilih adalah kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Tahap pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, yaitu penyajian kelas, pembagian kelompok, diskusi kelompok, permainan dan turnamen, serta penghargaan. Tahap pertama yaitu penyajian kelas. Pada tahap ini disajikan gambar contoh budaya lokal dan makanan tradisional dengan aplikasi power point melalui LCD proyektor. Penulis juga memberikan penjelasan awal terkait materi menghargai budaya lokal dan makanan tradisional. Guru meminta peserta didik memberikan tanggapan kepada gambar yang ditayangkan.



Gambar 1. Penyajian Kelas dengan menampilkan contoh budaya lokal dan makanan tradisional

Tahap kedua yaitu pembagian kelompok, peserta didik dibagi menjadi empat kelompok secara heterogen (bervariasi) dimana setiap kelompok memiliki anggota dengan tingkat capaian belajar yang beragam. Pada tahap ketiga peserta didik diminta untuk berdiskusi dan belajar mengenai materi menghargai budaya lokal dan makanan tradisional dengan teman satu kelompoknya. Pada tahap ini peserta didik dapat saling bertanya, bertukar pikiran dan diskusi

jika terdapat materi yang belum atau kurang dipahami dengan baik. Setiap kelompok diberi waktu 15 menit untuk belajar bersama.

Setelah itu pada tahap keempat dilakukan permainan (*game*) dan pertandingan (*tournament*). Setiap kelompok diberi pertanyaan pemantik terkait budaya lokal dan makanan tradisional, misalnya “darimana asal gamelan?”, “sebutkan 3 contoh permainan tradisional!”, “Darimana asal gudeg?”, “Darimana asal gempol pleret?”. Tiap kelompok menjawab soal- soal yang diberikan dengan berebut. Kelompok yang pertama angkat tangan berhak menjawab pertanyaan. Kelompok yang menjawab dengan cepat dan benar mendapatkan kertas puzzle untuk kemudian disusun. Puzzle berupa gambar contoh budaya lokal dan makanan tradisional, diantaranya gamelan, tari pendet, pempek, dan congklak. Setelah puzzle berhasil disusun, setiap kelompok diminta mendeskripsikan gambar budaya atau makanan tradisional tersebut, misalnya menjelaskan asal gamelan, cara memainkannya, fungsinya, dan cara melestarikannya. Setiap kelompok diberi waktu 30 menit untuk menyelesaikan puzzle.



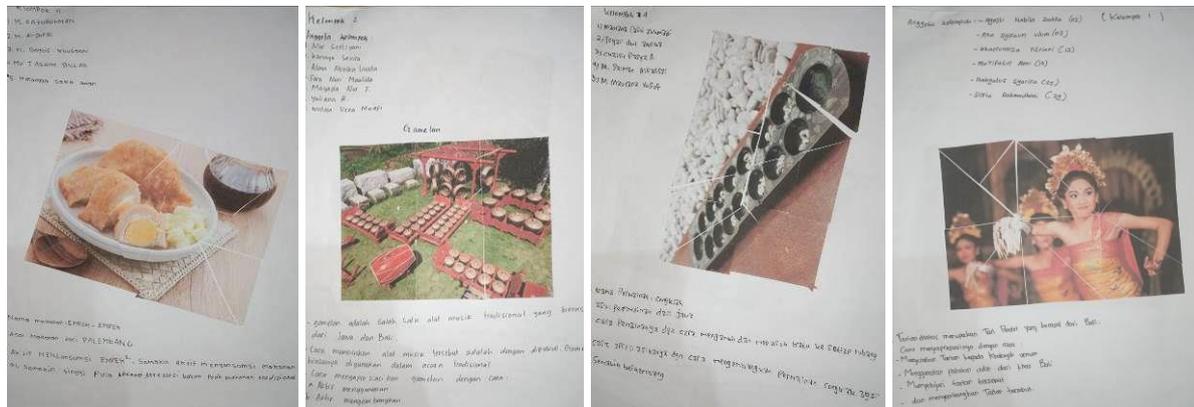
Gambar 2 proses penyusunan puzzle bersama kelompok

Pada tahap selanjutnya yaitu penghargaan, setiap kelompok diminta untuk mengomunikasikan hasil diskusinya. Kelompok lain dapat memberikan saran, masukan, sudut pandang kepada kelompok yang sedang mempresentasikan. Guru memberikan apresiasi dan penghargaan kepada setiap kelompok dan memberikan penguatan terhadap materi menghargai budaya lokal dan makanan tradisional. Kemudian peserta didik diminta untuk mengerjakan asesmen formatif sebagai sarana mengetahui pengetahuan peserta didik terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan. Tahap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT diakhiri dengan penarikan kesimpulan dan refleksi oleh peserta didik dengan bimbingan guru.



Gambar 3 Presentasi Kelompok

Pada saat penerapan TGT, peserta didik di kelas VIID terlihat antusias saat mengikuti pembelajaran. Mereka bersemangat ketika menjawab pertanyaan dan merangkai puzzle gambar budaya yang diberikan. Bahkan setelah berhasil merangkai puzzle, mereka meminta puzzle yang lain. Hal ini memperlihatkan perubahan yang cukup signifikan. Dari awalnya peserta didik kurang tertarik dan enggan mendengarkan penjelasan guru ketika mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila, menjadi lebih semangat dan antusias mengikuti pembelajaran. Pemberian puzzle menjadikan peserta didik memiliki rasa keingintahuan dan tertarik untuk menyelesaikannya, sehingga semakin semangat dan punya motivasi untuk belajar.



Gambar 4 Hasil puzzle yang telah disusun setiap kelompok

Peserta didik juga aktif memberikan pertanyaan- pertanyaan tentang materi yang masih belum ataupun kurang dipahami, aktif dalam diskusi kelompok, dan berusaha mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik. Selain itu, peserta didik lebih percaya pada kemampuan dirinya dalam mengomunikasikan hasil diskusinya di depan kelas. Pada model pembelajaran TGT, pembelajaran berpusat pada peserta didik. Guru disini sebagai fasilitator dan mendampingi, sedangkan peserta didik diberi kebebasan untuk mengeksplorasi pengetahuannya. Hal ini sesuai dengan kurikulum merdeka yang saat ini sedang diterapkan.

Disamping meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila, proses penyusunan puzzle menjadikan peserta didik dapat saling gotong royong, kerja sama dan berinteraksi. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dapat membekali peserta didik dengan keterampilan abad-21 (Umar, 2021:146). Pembagian kelompok secara heterogen dengan beragam tingkat capaian belajar juga memberikan kesempatan peserta didik untuk saling berbagi pengetahuan dengan teman sekelompoknya, sehingga dapat lebih mengerti materi yang sedang dijelaskan dan dipelajari. Guru dan peserta didik juga saling interaksi satu sama lain. Peserta didik dapat memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada guru terkait materi yang belum ataupun kurang dipahami. Guru juga mengapresiasi terhadap hasil diskusi peserta didik dengan memberikan pujian. Penerapan TGT sekaligus sebagai sarana menanamkan nilai- nilai tanggung jawab, kejujuran, percaya diri, dan persaingan sehat pada peserta didik.

Refleksi

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di kelas VIID SMP Negeri 1 Talang berdampak positif terhadap motivasi belajar pada peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peserta didik di kelas VIID memberikan respon yang baik, sehingga penerapan model pembelajaran ini berjalan dengan baik. Mereka menjadi lebih bersemangat mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila, aktif menjawab pertanyaan pemantik yang

diberikan, dan mau mendengarkan penjelasan materi. Hal ini karena peserta didik merasa senang ketika pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan yang menarik. Mereka dapat bermain dengan menyelesaikan puzzle yang diberikan, sekaligus mengenal contoh budaya lokal dan makanan tradisional. Peserta didik juga dapat saling berdiskusi dan berbagi pengetahuannya mengenai budaya lokal dan makanan tradisional, sehingga mereka yang awalnya tidak mengenal budaya maupun makanan tradisional menjadi lebih tahu dan mengenal. Harapannya mereka dapat melestarikan budaya lokal dan makanan tradisional yang dimiliki Indonesia, terutama yang terdapat di daerahnya.

Namun, masih terdapat beberapa faktor ketidakberhasilan ketika penerapan TGT ini, diantaranya penerapan TGT membutuhkan waktu yang dapat dikatakan cukup lama, sehingga harus dapat mengatur waktu dengan baik. Terdapat beberapa peserta didik yang belum dapat dikondisikan, misalnya ketika diskusi kelompok masih ada peserta didik yang enggan ikut terlibat diskusi dan mengganggu temannya yang sedang berdiskusi, sehingga harus tegas dalam mengkondisikan kelas. Selain itu, saat mengomunikasikan hasil diskusi masih ada peserta didik yang terlihat kurang memiliki rasa percaya diri untuk maju ke depan kelas sehingga harus diberi dorongan agar lebih percaya diri.

4. Simpulan

Motivasi belajar adalah salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Jika motivasi belajar baik, maka tujuan pembelajaran dapat didapatkan dengan maksimal dan memperoleh hasil belajar yang baik. Motivasi belajar salah satunya dapat ditingkatkan dengan memilih dan menerapkan model pembelajaran yang tepat dan inovatif, yang melibatkan peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran sehingga merasa tertarik mengikuti pembelajaran.

Penerapan TGT dapat dikatakan berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik di mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIID SMP Negeri 1 Talang Tahun pelajaran 2023-2024. Peserta didik memberikan respon positif, mengikuti pembelajaran dengan baik, aktif dan percaya diri, serta lebih bersemangat dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila. Meskipun terdapat beberapa hal yang perlu ditingkatkan, diantaranya masih adanya peserta didik yang kurang kondusif dan kurang memiliki rasa percaya diri.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti Nabilla Fuji, Agus Suryana, E. Hamzah Suaidi. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195- 218.
- Hakim, S., A. & Syofyan, H. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap motivasi belajar IPA di kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 249-263. <http://dx.doi.org/10.23887/ijee.v1i4.12966>
- Nuraeni Nani dan Erlangga Hanan Illahiya Hasanudin. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* Berbasis Digital Blooket untuk Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 4(3). 259-273.
- Saptono, Johannes Joko. (2016). Motivasi dan Keberhasilan Belajar Peserta didik. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), 189- 212.
- Sugiata, I Wayan. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar. 2(2). *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 78-87.
- Sulistyo, I. (2016). Peningkatan motivasi belajar dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif TGT pada Pelajaran PKN. *Jurnal Studi Sosial/Journal of Social Studies*, 4(1).
- Susanti, R. E. (2020). Peningkatan Kemampuan Mengingat Kosakata Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Berbasis Karuta Calis. *ANUVA*, 4(4), 543-559.
- Syukur, Imam Abdul, dkk. (2014), Pengaruh model pembelajaran *team games tournament* termodifikasi berbasis outbound terhadap prestasi belajar fisika ditinjau dari motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 20 (3), 310-327.
- Umar, Mohammad. (2021). Implementasi Model Pembelajaran *Team Game Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Edutrained: Jurnal Pendidikan dan Pelatihan*, 5(2), 140- 147.
- Yuliawati, A. A. N. (2021). Penerapan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) untuk meningkatkan motivasi belajar. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 2(2), 356-364.