

PENERAPAN *TEAMS GAMES TOURNAMEN* MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI SMA NEGERI 7 PALU

Erick Dwi Prawidya^{1)*}, Abd Hakim Laenggeng¹⁾, Muhammad Irfan Hafid¹⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Tadulako, Palu Indonesia

*Korespondensi penulis, e-mail: erickdwiprawidya@gmail.com

Abstrak: Motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 7 Palu, motivasi belajar siswa kelas XI masih tergolong sedang dan perlu ditingkatkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar dan data dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa, di mana pada tahap pra-siklus hanya sebelas siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, sedangkan pada siklus kedua meningkat menjadi tiga belas siswa dengan motivasi tinggi dan tujuh siswa dengan motivasi sangat tinggi. Penerapan model *Teams Games Tournament* berbasis media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar karena dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, kompetitif, dan melibatkan partisipasi aktif siswa.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Teams Games Tournament, Media interaktif

The Implementation of Teams Games Tournaments Using Interactive Learning Media to Increase Motivation Learning for Class XI Students of SMA Negeri 7 Palu

Abstract: Learning motivation is an important factor that affects the success of the learning process. Based on the results of observations at SMA Negeri 7 Palu, the learning motivation of grade XI students is still moderate and needs to be improved. This study aims to find out the extent to which the implementation of *Teams Games Tournament* (TGT) combined with interactive learning media can increase students' learning motivation. This study uses a class action approach (PTK) which is carried out in two cycles with stages of planning, implementation, observation, and reflection. The research instrument in the form of a learning motivation questionnaire and data were analyzed descriptively. The results of the study showed an increase in student learning motivation, where in the pre-cycle stage only eleven students had high learning motivation, while in the second cycle it increased to thirteen students with high motivation and seven students with very high motivation. The application of *the Teams Games Tournament* model based on interactive learning media has proven to be effective in increasing learning motivation because it can create a more fun, competitive learning atmosphere, and involve active student participation.

Keywords: Learning Motivation, Teams Games Tournament, Interactive Media

PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor kunci yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran siswa sebagaimana dikemukakan oleh (Larasati & Widiarto, 2024). Motivasi belajar dapat diartikan sebagai dorongan internal maupun eksternal yang mendorong siswa untuk berpartisipasi

aktif dalam kegiatan belajar guna mencapai tujuan pendidikan, sebagaimana dijelaskan oleh (Sardiman, 2018). Motivasi ini terbagi menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik yang berasal dari dalam diri siswa, seperti rasa ingin tahu dan kepuasan pribadi saat memahami materi, serta motivasi ekstrinsik yang dipengaruhi oleh faktor luar, seperti penghargaan, hadiah, atau pujian dari guru (Deci & Ryan, 2000). Kedua jenis motivasi ini saling melengkapi dan berperan penting dalam meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Namun demikian, di lapangan masih banyak ditemukan rendahnya motivasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran yang dianggap sulit atau kurang menarik, seperti biologi. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan metode pembelajaran yang monoton, kurang interaktif, dan tidak mempertimbangkan perbedaan gaya belajar peserta didik, sebagaimana diungkapkan oleh (Tita et al., 2024). Kondisi serupa juga terjadi di SMA Negeri 7 Palu, di mana hasil observasi menunjukkan bahwa banyak siswa kelas XI-4 mengalami kesulitan dalam memahami materi biologi yang bersifat teoritis dan abstrak. Model pembelajaran konvensional yang dominan ceramah tanpa melibatkan siswa secara aktif dalam aktivitas belajar menyebabkan menurunnya minat dan motivasi belajar mereka (Putra & Bintaro, 2023).

Permasalahan ini semakin diperburuk oleh kurangnya penyesuaian metode mengajar terhadap karakteristik gaya belajar siswa. Mayoritas peserta didik di kelas XI-4 SMA Negeri 7 Palu cenderung memiliki gaya belajar kinestetik, di mana mereka lebih mudah memahami materi melalui aktivitas langsung, gerakan fisik, dan pengalaman praktik (Prastowo, 2018). Metode ceramah yang pasif tidak efektif dalam memenuhi kebutuhan belajar kelompok ini, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

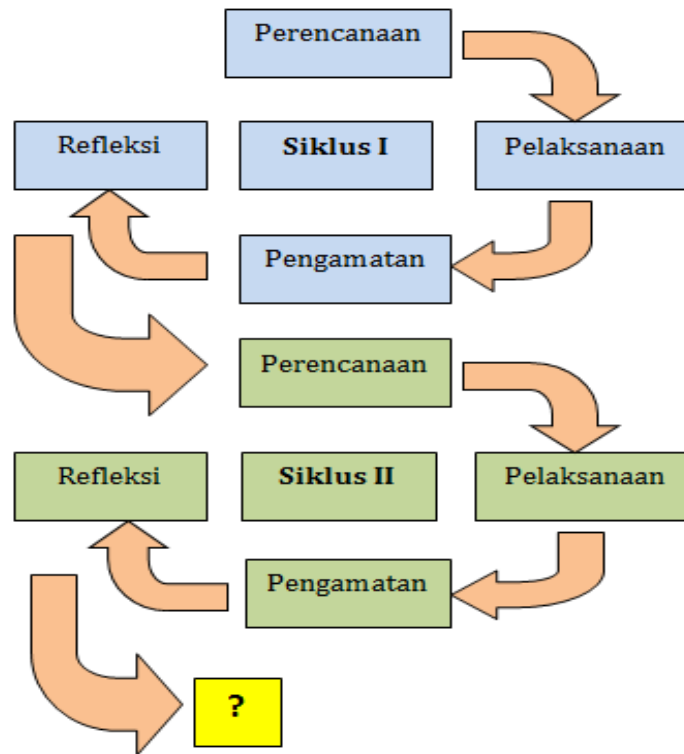
Sebagai solusi, penerapan model Teams Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan media pembelajaran interaktif dapat menjadi alternatif strategis untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Model TGT merupakan bagian dari pendekatan pembelajaran kooperatif yang menggabungkan unsur kompetisi, permainan, dan kerja sama antar siswa dalam suasana yang menyenangkan sebagaimana ditegaskan oleh (Slavin, 2018). Melalui TGT, peserta didik dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk berkompetisi dalam permainan berbasis materi pelajaran, sehingga mendorong keterlibatan aktif dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Bagi siswa dengan gaya belajar kinestetik, model ini sangat relevan karena menuntut aktivitas fisik, interaksi langsung, dan pengalaman belajar yang lebih konkret, sebagaimana dibuktikan dalam penelitian (Mustofiyah et al., 2018).

Dengan mengintegrasikan model TGT dan media pembelajaran interaktif, diharapkan siswa lebih termotivasi mengikuti proses pembelajaran biologi, lebih aktif terlibat dalam kegiatan belajar, serta memperoleh pemahaman materi secara lebih menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik gaya belajar mereka. Penerapan strategi ini juga sejalan dengan upaya meningkatkan kualitas pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik.

METODE

Studi ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SMA Negeri 7 Palu, beralamat di Jl. Baiya Raya, No 29, Baiya, Kec. Tawaeli, Kota Palu, Sulawesi Tengah. Adapun subjek dalam penelitian ini, yaitu siswa kelas XI 4 SMA Negeri 7 Palu dengan total 35 Peserta didik

yang terdiri dari 13 laki-laki dan 12 perempuan. Penelitian dilakukan untuk mengevaluasi penerapan *Teams Games Tournamen* dan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, 2012). Gambaran umum pelaksanaannya ditampilkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Skema Penelitian
 (Arikunto, 2012)

Instrumen penelitian ini berupa angket motivasi belajar. Angket ini berisi 30 butir pernyataan yang sudah divalidasi dan diberikan tiap akhir siklus. Dimensi motivasi belajar yang diukur dalam angket disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Indikator Motivasi Belajar

No	Dimensi Motivasi Belajar	Indikator
1	Ketekunan belajar	1. Tingkat kehadiran siswa 2. Partisipasi aktif dalam pembelajaran 3. Kebiasaan belajar di rumah
2	Keuletan dalam menghadapi tantangan	1. Sikap dalam menghadapi kesulitan 2. Usaha untuk mengatasi kesulitan
3	Minat dan ketajaman dalam belajar	1. Konsistensi mengikuti pelajaran 2. Antusiasme dalam kegiatan pembelajaran
4	Prestasi akademik	1. Keinginan untuk mencapai hasil terbaik 2. Kualitas pencapaian akademik

5 Kemandirian belajar	1. Kemampuan menyelesaikan tugas/PR 2. Pemanfaatan waktu luang di luar jam pelajaran untuk belajar
-----------------------	---

Sumber : Adaptasi dari Peneliti (Uno, 2016)

Data hasil observasi mengenai motivasi belajar dianalisis menggunakan metode deskriptif. Analisis angket motivasi belajar biologi menggunakan sistem penilaian, di mana pernyataan positif diberi skor : 5 = Selalu, 4 = Sering, 3 = Kadang-kadang, 2 = Jarang, dan 1 = Tidak pernah. Sementara itu, pernyataan negatif dinilai dengan skema yang berkebalikan: 5 = Tidak pernah, 4 = Jarang, 3 = Kadang-kadang, 2 = Sering, dan 1 = Selalu. Skor maksimal dari angket yang terdiri atas 30 pernyataan adalah 150 dan skor minimal adalah 30. Berdasarkan rentang motivasi siswa, klasifikasi dibuat menjadi lima kategori, sebagaimana tercantum dalam tabel 2.

Tabel 2. Rentang Nilai Motivasi Siswa

Kategori	Rentang Skor
Sangat Rendah	30 - 53
Rendah	54 - 77
Sedang	78 - 101
Tinggi	102 - 125
Sangat Tinggi	126 - 150

Sumber : Adaptasi dari Peneliti (Sugiyono, 2014)

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, yang dapat dilihat pada tabel 3, tabel 4 dan tabel 5, diperoleh hasil sebagai berikut

Tabel 3. Pra Siklus Motivasi Belajar Siswa Kelas XI 4

Kriteria Motivasi Belajar	Jumlah Siswa
Sangat Rendah	0
Rendah	0
Sedang	24
Tinggi	11
Sangat Tinggi	0
Total	35

Berdasarkan tabel 3 sebagian besar motivasi belajar siswa berada dalam kategori sedang dengan 24 siswa, sementara 11 siswa menunjukkan motivasi yang tinggi. Tidak ada siswa yang masuk dalam

kategori sangat rendah atau rendah dan sangat tinggi. Hal ini menunjukkan motivasi awal cukup baik namun masih perlu ditingkatkan.

Tabel 4. Siklus 1 (Setelah Penerapan TGT Menggunakan Media Monopoli)

Kriteria Motivasi Belajar	Jumlah Siswa
Sangat Rendah	0
Rendah	0
Sedang	17
Tinggi	18
Sangat Tinggi	0
Total	35

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa jumlah siswa dengan motivasi sedang mengalami penurunan menjadi 17 siswa. Kategori tinggi mengalami peningkatan menjadi dari 18 siswa, dan belum terjadinya peningkatan di kategori sangat tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa ada sebagian yang sudah termotivasi tetapi belum mengalami peningkatan lebih lanjut.

Tabel 5. Siklus 2 (Setelah Penerapan TGT Menggunakan Media Ular Tangga)

Kriteria Motivasi Belajar	Jumlah Siswa
Sangat Rendah	0
Rendah	0
Sedang	5
Tinggi	13
Sangat Tinggi	7
Total	35

Berdasarkan tabel 5, memperlihatkan bahwa jumlah siswa dalam kategori sedang kembali menurun menjadi 5 siswa. Selain itu, jumlah siswa dengan motivasi tinggi menurun dari 18 menjadi 13 siswa, namun terjadi lonjakan dikategori sangat tinggi yaitu 7 siswa. Perubahan ini menunjukkan bahwa semakin banyak siswa mengalami peningkatan motivasi yang signifikan hingga mencapai level sangat tinggi.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media pembelajaran interaktif memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas XI SMA Negeri 7 Palu. Pada tahap pra-siklus, sebagian besar siswa, yaitu sebanyak 24 orang (68,57%), berada dalam kategori motivasi sedang, sementara 11 orang (31,43%) dalam kategori tinggi, dan tidak ada siswa yang mencapai kategori sangat

tinggi. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Larasati dan Widiarto (2024) yang menunjukkan bahwa pada tahap awal sebelum intervensi TGT, motivasi belajar siswa cenderung berada pada tingkat sedang hingga rendah.

Setelah penerapan model TGT dengan media permainan Monopoli edukatif pada siklus I, terdapat peningkatan jumlah siswa dengan motivasi tinggi menjadi 18 orang (51,43%), sedangkan siswa dalam kategori sedang menurun menjadi 17 orang (48,57%). Meskipun belum ada siswa yang mencapai kategori sangat tinggi, hasil ini mengindikasikan bahwa model TGT mulai memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar. Peningkatan ini sesuai dengan penelitian Putra & Bintaro (2023) yang menemukan bahwa penerapan TGT secara konsisten mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara bertahap, bahkan mencapai tingkat ketuntasan di atas 90% setelah dua siklus intervensi.

Selanjutnya, pada siklus II, peneliti memvariasikan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan permainan Ular Tangga edukatif. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan, di mana sebanyak 7 siswa (20%) mencapai kategori motivasi sangat tinggi, 13 siswa (37,14%) dalam kategori tinggi, dan hanya 5 siswa (14,29%) yang masih berada pada kategori sedang. Peningkatan ke kategori sangat tinggi ini menunjukkan bahwa kombinasi model TGT dan media interaktif yang lebih variatif mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif. Hal ini sejalan dengan temuan Tita et al. (2024) yang menyatakan bahwa kombinasi *Problem-Based Learning* (PBL) dan TGT mampu meningkatkan motivasi belajar secara signifikan, khususnya ketika siswa terlibat aktif dalam pembelajaran berbasis permainan.

Peningkatan motivasi belajar dalam penelitian ini juga tidak terlepas dari unsur kompetisi sehat yang melekat dalam model TGT. Kompetisi dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan rasa percaya diri, motivasi, serta partisipasi aktif siswa, sebagaimana dijelaskan dalam penelitian Mustofiyah et al. (2018) bahwa model TGT yang dipadukan dengan gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan, baik dalam aspek kognitif maupun afektif⁴. Selain itu, variasi media permainan seperti Monopoli dan Ular Tangga mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran dan membuat materi lebih mudah dipahami, sebagaimana diungkapkan oleh Safi'una & Muhsinin (2019) yang menemukan bahwa permainan Ular Tangga dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan numerasi siswa dengan cara yang menyenangkan.

Dari perspektif teori psikologi pendidikan, peningkatan motivasi yang terjadi dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui teori kebutuhan dasar psikologis oleh Deci & Ryan (2000), yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik siswa akan tumbuh jika kebutuhan akan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan terpenuhi. Model TGT memberikan ruang bagi siswa untuk merasa kompeten melalui permainan yang menantang, merasa terhubung melalui kerja sama tim, serta memiliki otonomi dalam memilih strategi permainan. Selain itu, penelitian Wijaya et al (2025) juga memperkuat temuan ini dengan menyebutkan bahwa unsur gamifikasi dalam TGT berdampak langsung pada peningkatan motivasi belajar siswa, dengan korelasi positif antara keterlibatan dalam permainan dan peningkatan motivasi.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT berbasis media pembelajaran interaktif, khususnya melalui permainan Monopoli dan Ular Tangga edukatif,

terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa secara bertahap. Penerapan media yang bervariasi dan interaktif menjadi kunci dalam menjaga antusiasme siswa sekaligus menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, kompetitif, dan bermakna.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model Teams Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan media pembelajaran interaktif secara efektif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peningkatan terlihat dari pergeseran jumlah siswa ke kategori motivasi belajar tinggi dan sangat tinggi setelah proses pembelajaran berlangsung. Kombinasi model TGT dengan media interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan kompetitif sehingga mendorong keterlibatan siswa secara optimal. Dengan demikian, penerapan TGT berbasis media interaktif dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan motivasi belajar di tingkat SMA.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. 2nd ed. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological inquiry*, 11(4), 227-268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01.
- Mustofiyah, L., Markhamah, M., Fathoni, A., Utama, S., & Hidayati, Y. M. (2025). Implementasi Kahoot dan Teams Games Tournament dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa terhadap Matematika. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(2), 972-981. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.1330>.
- Prastowo, A. (2018). *Sumber belajar dan pusat sumber belajar: Teori dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah*. Kencana. <https://share.google/lz9sJdKc9G44uQ5hL>.
- Putra, G.D.S., Bintaro, T. Y. (2023, July). IMPLEMENTATION OF LEARNING MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TO IMPROVE STUDENTS' MOTIVATION AND ACHIEVEMENT. In *Proceeding Internasional Conference on Child Education* (Vol. 1, No. 1, pp. 450-465). Universitas Muhammadiyah AR Fachruddin.
- Safi'una, S. U., & Muhsinin, M. (2019, April). Pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan berhitung pada anak kelompok B RA Bahrul Ulum. In *PROCEEDING: The Annual International Conference on Islamic Education* (Vol. 4, No. 1, pp. 85-92).
- Sardiman A.M. (2018). *Interaksi Dan Motivasi Belajar-Mengajar*. 1st ed. Depok: Rajawali Pers.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational Psychology: Theory into Practice*. 11th ed. Boston, MA: Pearson, 2018. <https://share.google/kb68IKCaybJa9Hksr>.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Tita, N. J., Setiawati, F. A., Lusiana, N., & Intansari, I. (2024). The Impact of Combined Problem-Based Learning and Teams Games Tournament on Student Motivation and Academic Achievement. *International Journal of Elementary Education*, 8(3). <https://doi.org/10.23887/ijee.v8i3.84927>.
- Larasati, T. S., & Widiarto, T. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Model Teams Games Tournament Mata Pelajaran IPAS Kelas V. *Janacitta*, 7(1), 11-19.. <https://doi.org/10.35473/jnctt.v7i1.2600>.
- Uno, B. Hamzah. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

https://books.google.co.id/books?id=8o5_tQEACAAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false

Wijaya, A. B., Nida, F., Zettira, S. B. Z., Suliswaningsih, S., Afiana, F. N., & Rifai, Z. (2025). Gamification Effect of Team Games Tournament in Game-Based Learning on Student Motivation. *Journal of Applied Data Sciences*, 6(1), 201-212.