

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MEDIA KARTU KATA DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA, DI TINGKAT SEKOLAH DASAR KELAS II KURIKULUM MERDEKA**

Tetuko Imsak Ramadhan, Cerianing Putri Pratiwi  
PPG Prajabatan Universitas PGRI Madiun  
[ppg.tetukoramadhan62@program.belajar.id](mailto:ppg.tetukoramadhan62@program.belajar.id), [cerianing@unipma.ac.id](mailto:cerianing@unipma.ac.id)

**ABSTRACT**

*This research is titled "Implementation of Cooperative Learning Model Type Team Games Tournament (TGT) in Improving Learning Motivation in Mathematics Subjects, Especially Fractions, at the Elementary School Level II of the Free Curriculum." This research is motivated by the low learning motivation of second-grade students of SDN 02 Manisrejo in Mathematics subjects, especially fractions. Therefore, the aim of this research is to increase the learning motivation of second-grade students. The method used in this research is collaborative classroom action research (PTKK) consisting of 2 cycles of learning. Based on the results of the research in cycles 1 and 2, there was an increase in students' learning motivation. Thus, it can be concluded that implementing learning using the cooperative learning model Type Team Games Tournament (TGT) can increase students' learning motivation.*

*Keywords: Team Games Tournament (TGT), Learning Motivation*

**ABSTRAK**

Penelitian ini berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dengan Media Kartu Kata dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, di Tingkat Sekolah Dasar Kelas II Kurikulum Merdeka" Penelitian ini dilatarbelakangi dengan rendahnya motivasi belajar siswa kelas II SDN 02 Manisrejo mata Pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi Menjaga Kesehatan. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar dari siswa kelas II. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif (PTKK) sebanyak 2 siklus pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian di siklus 1 dan siklus 2, terjadi peningkatan motivasi belajar siswa. Sehingga dapat ditarik kesimpulan dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Team Games Tournament (TGT), Motivasi Belajar

**A. Pendahuluan**

Pendidikan memiliki peranan penting dalam menentukan kualitas kehidupan manusia. Menurut

Undang-undang tentang Sistem Pendidikan No. 20 Tahun 2003, mengatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan

terencana untuk mewujudkan sarana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Pristiwanti et al., 2022). Pendidikan adalah menciptakan manusia berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pengetahuan yang luas kedepan untuk mencapai suatu cita-cita yang diharapkan dan mampu beradaptasi secara cepat dan tepat di berbagai lingkungan karena pendidikan itu sendiri memotivasi diri kita untuk lebih baik dalam segala aspek kehidupan (Yunarti, 2017). Pendidikan seiring waktu akan selalu mengalami perubahan. Salah satu contohnya adalah perubahan paradigma pembelajaran yang berorientasi berpusat pada guru (*teacher centered*) beralih menjadi berpusat pada siswa (*student centered*). Dengan berubahnya paradigma tersebut tentu akan sangat berpengaruh dalam kemajuan pendidikan di Indonesia.

Pendidikan yang efektif adalah pendidikan yang dapat dirasakan secara aktif dan konsisten oleh semua elemen terlibat. Ini sesuai dengan pandangan Rahman (2022) yang menyatakan bahwa pendidikan harus menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri

mereka, termasuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan baik bagi diri mereka sendiri maupun masyarakat. Oleh karena itu, seorang guru harus berperan sebagai fasilitator yang mampu mengatur pembelajaran di kelas sehingga dapat melibatkan peserta didik secara aktif. Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh pemilihan pendekatan dan model pembelajaran yang tepat. Selain itu, pembelajaran dianggap berhasil ketika siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Untuk mencapai hal ini, guru tidak hanya cukup dengan menjelaskan materi, tetapi juga harus menciptakan lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan menyenangkan sehingga siswa dapat memahami materi dengan baik.

Pentingnya motivasi dalam konteks pendidikan tidak dapat dipandang remeh. Motivasi merupakan pendorong utama bagi individu untuk mencapai tujuan belajar mereka. Tanpa motivasi yang memadai, proses pembelajaran akan terhambat, dan prestasi akademik dapat terganggu. Penelitian oleh Wigfield dan Cambria (2020) menyoroti bahwa motivasi belajar memiliki dampak yang signifikan pada pencapaian akademik dan perkembangan siswa. Begitu juga, studi oleh Linnenbrink-Garcia dan Patall (2016) menunjukkan bahwa motivasi belajar mempengaruhi

perilaku siswa di kelas dan kemampuan mereka untuk bertahan dalam situasi pembelajaran yang menantang. Lebih lanjut, penelitian oleh Deci dan Ryan (2017) menegaskan bahwa motivasi intrinsik, yaitu motivasi yang berasal dari dalam individu, secara konsisten terkait dengan pencapaian akademik yang lebih tinggi dan keterlibatan belajar yang lebih mendalam. Dengan demikian, memahami dan memperhatikan faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar menjadi krusial dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan di SDN 02 Manisrejo, Kota Madiun bahwasanya motivasi belajar siswa di kelas II masih rendah. Beberapa faktor yang menyebabkan motivasi belajar siswa kelas kelas II rendah adalah: (1) guru tidak melakukan tes diagnostik untuk mengetahui keragaman siswa khususnya pada gaya belajar, sehingga guru belum mengetahui pembelajaran seperti apa yang menyenangkan dan sesuai dengan gaya belajar siswa; (2) daya serap materi siswa pada materi yang dipelajari masih kurang karena guru masih menggunakan pembelajaran dengan metode ceramah sehingga siswa malas memperhatikan dan membaca kembali materi yang dijelaskan oleh guru; (3) tidak adanya rekognisi berupa pemberian reward atau hukuman sehingga siswa kurang terpacu dalam melaksanakan

pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti terdorong untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*). Sedangkan *Gap riset* pada penelitian ini yaitu berdasarkan beberapa hasil penelitian terdahulu. Permasalahan motivasi belajar telah menjadi fokus utama dalam berbagai penelitian terdahulu, dengan temuan yang menggambarkan tantangan yang kompleks dalam meningkatkan keterlibatan siswa di dalam kelas. Penelitian oleh Li dan Lerner (2020) menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar sering kali terkait dengan kurangnya koneksi emosional antara siswa dan materi pembelajaran. Faktor-faktor eksternal seperti lingkungan sosial dan budaya juga telah terbukti memengaruhi motivasi belajar siswa (González et al., 2019). Selain itu, studi oleh Hospel dan Galand (2016) menyoroti bahwa persepsi siswa tentang kemampuan mereka sendiri dapat memengaruhi motivasi belajar, di mana rasa percaya diri yang rendah sering kali menghambat upaya belajar mereka. Oleh karena itu, memahami permasalahan yang muncul dari penelitian terdahulu sangat penting dalam merancang strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

*Team Games Tournament* (TGT) adalah bentuk pembelajaran kooperatif di mana siswa bekerja dalam kelompok untuk mempelajari

materi, diikuti oleh penyelenggaraan turnamen akademik menggunakan kuis dan sistem kemajuan individu. Tujuan dari *Team Games Tournament* adalah untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran dan memberi mereka kesempatan untuk berpartisipasi dalam menentukan arah yang ingin dicapai, dengan harapan bahwa hal ini akan menghasilkan prestasi dan pencapaian pembelajaran yang baik (Slavin dalam Yusron, 2005). Untuk menjadikan siswa termotivasi dan aktif dalam belajar serta proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan, maka salah satu cara yang dilakukan guru agar siswa menjadi termotivasi untuk belajar membaca yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan bantuan media kartu kata yang nantinya dapat diharapkan untuk menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa terutama dalam pelajaran membaca. Diharapkan dengan adanya model dan media ini siswa dapat bergairah dalam belajar. Untuk itu, dalam memilih model dan media yang akan digunakan hendaknya harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, sehingga dalam proses pembelajaran menjadi lebih kondusif.

## **B. Metode Penelitian**

Berikut adalah metode yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas, yaitu:

### **1. Jenis Penelitian:**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas kolaboratif (PTKK). Menurut Arikunto (2010), penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan pembelajaran berupa tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Pendekatan ini memungkinkan untuk melakukan perbaikan secara berkelanjutan melalui siklus perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

### **2. Subyek:**

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas II di SDN 02 Manisrejo, Kota Madiun, dengan jumlah 28 anak, terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Subyek penelitian ini adalah siswa-siswa tersebut.

### **3. Teknik Pengumpulan Data**

#### **a. Wawancara:**

Dilakukan kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan beberapa siswa untuk mendapatkan informasi awal mengenai permasalahan belajar pada mata pelajaran tersebut.

- b. Observasi:  
Dilakukan selama pelaksanaan praktek pengalaman lapangan terhadap pembelajaran untuk mengamati aktivitas belajar peserta didik.
- c. Dokumentasi:  
Foto dokumentasi hasil pengaplikasian penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan media kartu kata.

4. Indikator Keberhasilan:

Indikator keberhasilan yang ditetapkan untuk penelitian ini memberikan panduan yang spesifik untuk mengevaluasi dampak dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan media kartu kata terhadap motivasi belajar siswa kelas II di SDN 02 Manisrejo, Kota Madiun. Penelitian ini akan dianggap berhasil jika terjadi peningkatan yang signifikan dalam beberapa aspek kunci. Pertama, diperlukan peningkatan minimal 80% siswa yang menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi, serta penurunan yang signifikan dalam jumlah siswa yang menunjukkan ketidakminatan belajar. Kedua, semangat belajar siswa harus meningkat, dengan minimal 75% siswa

menunjukkan peningkatan semangat belajar dalam materi Bahasa Indonesia dan tidak ada siswa yang menunjukkan penurunan semangat belajar. Ketiga, tanggung jawab siswa terhadap tugas-tugas pembelajaran harus meningkat, dengan minimal 90% siswa menunjukkan peningkatan tanggung jawab dan tidak ada siswa yang menunjukkan penurunan tanggung jawab. Selanjutnya, respon siswa terhadap stimulus guru harus positif, dengan minimal 80% siswa menunjukkan respon positif dan tidak ada respon negatif yang signifikan. Ekspresi kegembiraan dan antusiasme siswa terhadap tugas-tugas pembelajaran juga harus terlihat, dengan minimal 70% siswa menunjukkan kegembiraan dan tidak ada kebosanan yang signifikan. Terakhir, terjadi peningkatan rata-rata nilai hasil belajar siswa setidaknya sebesar 15% dari awal penelitian, dan minimal 80% siswa mencapai atau melebihi nilai ambang batas kelulusan dalam evaluasi akhir. Dengan memperhatikan semua indikator ini, penelitian dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang efektivitas model pembelajaran yang diimplementasikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

5. Teknik Analisis Data:

Teknik analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif. Data hasil belajar peserta didik akan dianalisis untuk mengetahui motivasi belajar siswa dalam materi pecahan dengan unit pengurangan bersusun. Selain itu, aspek-aspek yang diamati seperti minat belajar, semangat belajar, tanggung jawab, reaksi terhadap stimulus guru, dan kegembiraan siswa terhadap tugas akan dianalisis secara deskriptif untuk memahami dampak dari penerapan model pembelajaran *kooperatif tipe Team Games Tournament* dengan media kartu kata.

**Tabel 1. Aspek pada indikator motivasi yang diamati**

No.	Indikator	Aspek
1	Minat belajar siswa	Mendengarkan penjelasan guru
		Memperhatikan dengan sungguh-sungguh
		Mencatat bagian penting yang dijelaskan guru
		Tidak sering meninggalkan kelas
2	Semangat belajar	Bertanya pada guru jika ada materi yang tidak dimengerti
		Bertanya pada guru atau teman jika tidak memahami tugas yang diberikan
		Tidak mudah putus asa dalam mengerjakan tugas
		Tidak bergurau dengan temannya
3	Tanggung jawab	Langsung mengerjakan tugas yang diberikan
		Memberi kontribusi pada kelompok belajarnya
		Tekun mengerjakan tugas
		Mengerjakan tugas tepat waktu
4	Reaksi yang ditunjukkan terhadap stimulus yang diberikan guru	Mendengarkan pertanyaan dari guru
		Memperhatikan pertanyaan dari guru
		Langsung menjawab pertanyaan dari guru
		Keseriusan siswa dalam menjawab pertanyaan dari guru
5	Rasa senang siswa terhadap tugas yang diberikan guru	Tidak berkeluh kesah saat guru memberikan tugas
		Berpartisipasi aktif mengerjakan tugas
		Mengerjakan tugas sesuai dengan aturan yang ditetapkan oleh guru
		Tekun bekerjasama dalam kelompok

Berdasarkan Tabel 1. diatas berikut penjelasan mengenai Teori yang mendukung indikator yang mengukur motivasi siswa. Indikator minat belajar siswa adalah **Teori Motivasi Berprestasi** (McClelland, 1953) yang menyatakan bahwa individu memiliki dorongan untuk

mencapai prestasi dan merasa puas dengan keberhasilannya. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan menunjukkan rasa ingin tahu, semangat, dan fokus dalam proses pembelajaran. Pada indikator semangat belajar Teori yang mendukung indikator ini adalah **Teori Kognitif Sosial** (Bandura, 1977) yang menekankan peran observasi dan peniruan dalam belajar. Siswa yang memiliki semangat belajar tinggi akan termotivasi oleh model peran yang positif dan lingkungan belajar yang kondusif. Teori yang mendukung indikator tanggungjawab adalah **Teori Kontrol Diri** (Zimmerman, 2000) yang menyatakan bahwa individu memiliki kemampuan untuk mengatur dan mengendalikan perilakunya sendiri. Siswa yang memiliki tanggung jawab tinggi akan mampu mengatur waktunya dengan baik, menyelesaikan tugas tepat waktu, dan fokus pada tujuan pembelajaran.

Teori yang mendukung rasa senang siswa terhadap tugas yang diberikan guru adalah **Teori Motivasi Intrinstik** (Deci & Ryan, 2008) yang menyatakan bahwa individu termotivasi untuk melakukan sesuatu karena merasa tertarik dan menikmati prosesnya. Siswa yang memiliki rasa senang terhadap tugas akan lebih termotivasi untuk belajar dan menyelesaikan tugas dengan baik. Teori yang mendukung indikator reaksi yang ditunjukkan terhadap stimulus yang diberikan guru adalah **Teori Stimulasi-Respons** (Skinner,

1938) yang menyatakan bahwa perilaku individu dibentuk oleh konsekuensinya. Siswa yang menunjukkan reaksi positif terhadap stimulus dari guru akan lebih termotivasi untuk belajar dan mencapai hasil yang optimal.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **Hasil**

##### **Siklus 1**

##### **1. Perencanaan**

Setelah mengkaji masalah belajar yang ditemukan dari hasil wawancara bersama guru pamong Bahasa Indonesia, selanjutnya melakukan diskusi bersama guru pamong Bahasa Indonesia untuk menyiapkan langkah-langkah yang akan dilakukan, yaitu: (1) menyusun RPP dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament; (2) membuat media kartu kata pada siswa kelas II dan lembar kerja peserta didik; (3) menyediakan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran; (4) membuat pedoman observasi.

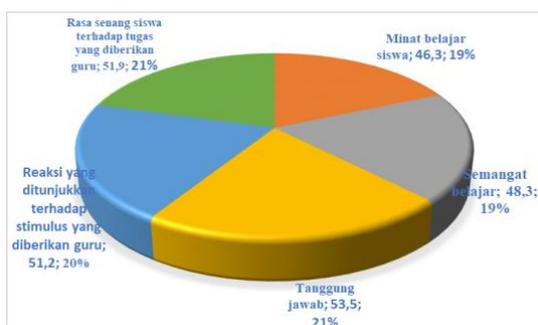
##### **2. Pelaksanaan**

PTKK siklus 1 dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 17 Januari 2024 pada pukul 07.30 – 08.50 WIB. Pada pelaksanaan siklus 1 terdapat 3 tahap kegiatan pembelajaran yaitu pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Pada kegiatan pendahuluan guru melakukan kegiatan berupa : (1) membukan pembelajaran dengan salam, berdoa, presensi kehadiran, kemudian pemberian motivasi; (2)

melakukan apersepsi terhadap materi yang akan diajarkan; (3) menyampaikan tujuan dan capaian pembelajaran kepada peserta didik. Pada kegiatan inti diawali dengan penyampaian materi pembelajaran, kemudian selanjutnya peserta didik diarahkan untuk membentuk kelompok dan memulai turnamen. Setelah seluruh rangkaian turnamen selesai dilanjutkan dengan presentasi tiap kelompok untuk mengkomunikasikan jawabannya sehingga guru dapat melakukan penilaian dan diakhiri dengan rekognisi. Setelah kegiatan inti terlaksana maka dilanjutkan dengan kegiatan penutup yang terdiri dari refleksi, membuat kesimpulan, dan diakhiri dengan berdoa serta guru mengucapkan salam penutup.

##### **3. Observasi**

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus 1 dengan menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament dengan media pembelajaran menggunakan kartu kata menunjukkan adanya peningkatan dari kondisi awal sebelum dilakukan siklus dengan dibuktikan melalui hasil observasi berupa angket terhadap motivasi peserta didik yang telah dikerjakan di akhir pembelajaran.



**Gambar 1.**

### Motivasi belajar siswa siklus 1

Berdasarkan data pada Gambar 1 dapat diketahui bahwa indikator motivasi paling tinggi terletak pada tanggung jawab dengan skor 53,5 (kategori cukup) sedangkan indikator paling rendah terletak pada minat belajar siswa dengan skor 46,3 (kategori cukup). Skor rata-rata motivasi belajar siswa secara klasikal tergolong motivasi cukup dengan skor 50,23.

**Tabel 2.**

### Kriteria motivasi belajar siswa siklus 1

Kategori	Skor	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat Tinggi	81 – 100	0	0
Tinggi	61 – 80	0	0
Cukup	41 – 60	27	96,4
Rendah	21 – 40	1	3,6
Sangat	0 – 20	0	0

Berdasarkan data pada tabel 2 diperoleh data bahwa dari 28 siswa, tidak ada siswa (0%) dengan kategori motivasi belajar sangat tinggi, tidak ada siswa (0%) dengan kategori motivasi belajar tinggi, tidak ada siswa (0%) dengan kategori motivasi belajar sangat rendah, namun sebanyak 27 siswa (96,4%) termasuk dalam

kategori motivasi belajar cukup, sedangkan 1 siswa (3,6%) termasuk kategori motivasi belajar rendah

#### 4. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan angket yang telah dilaksanakan, maka peneliti melakukan refleksi untuk membahas data yang diperoleh tersebut. Setelah dilakukan analisa, ada beberapa hal yang harus dibenahi untuk pelaksanaan siklus selanjutnya, diantaranya : (1) peneliti harus lebih memantau kondisi siswa secara keseluruhan, tidak hanya yang ada di depan, namun juga yang ada di belakang kelas; (2) Peneliti lebih memantau pelaksanaan turnamen sehingga lebih terjaga lagi kondusifitas dari pelaksanaan pembelajaran.

#### Siklus 2

##### 1. Perencanaan

Setelah meaksanakan kegiatan refleksi pada siklus 1, maka peneliti melanjutkan untuk menyusun perencanaan pembelajaran sesuai hasil refleksi. Seperti pada perencanaan di siklus 1, beberapa hal yang dilakukan di siklus 2 antara lain : (1) menyusun RPP dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament; (2) membuat media kartu kata dan lembar kerja peserta didik; (3) menyediakan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran; (4) membuat pedoman observasi.

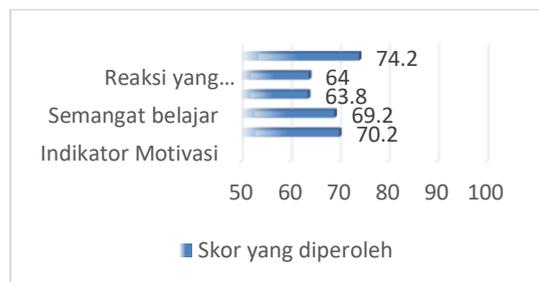
##### 2. Pelaksanaan

PTKK siklus 2 dilaksanakan pada hari Kamis Tanggal 25 Januari 2024 pada pukul 10.30 – 11.50 WIB. Pada pelaksanaan siklus 2 terdapat 3 tahap kegiatan pembelajaran yaitu pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Pada kegiatan pendahuluan guru melakukan kegiatan berupa : (1) membukan pembelajaran dengan salam, berdoa, presensi kehadiran, kemudian pemberian motivasi; (2) melakukan apersepsi terhadap materi yang akan diajarkan; (3) menyampaikan tujuan dan capaian pembelajaran kepada peserta didik. Pada kegiatan inti diawali dengan penyampaian materi pembelajaran, kemudian selanjutnya peserta didik diarahkan untuk membentuk kelompok dan memulai turnamen. Setelah seluruh rangkaian turnamen selesai dilanjutkan dengan presentasi tiap kelompok untuk mengkomunikasikan jawabannya sehingga guru dapat melakukan penilaian dan diakhiri dengan rekognisi. Setelah kegiatan inti terlaksana maka dilanjutkan dengan kegiatan penutup yang terdiri dari refleksi, membuat kesimpulan, dan diakhiri dengan berdoa serta guru mengucapkan salam penutup.

### 3. Observasi

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus 2 dengan menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament menunjukkan adanya peningkatan dari pelaksanaan siklus 1 dengan dibuktikan melalui hasil observasi

berupa angket terhadap motivasi peserta didik yang telah dikerjakan di akhir pembelajaran.



**Gambar 2.**  
**Motivasi belajar siswa siklus 2**

Berdasarkan data pada Gambar 2 dapat diketahui bahwa indikator motivasi paling tinggi terletak pada rasa senang siswa terhadap tugas yang diberikan guru dengan skor 74,2 (kategori tinggi) sedangkan indikator paling rendah terletak pada tanggung jawab dengan skor 63,8 (kategori tinggi). Skor rata-rata motivasi belajar siswa secara klasikal tergolong motivasi tinggi dengan skor 68,33.

**Tabel 3.**  
**Kriteria motivasi belajar siswa siklus 2**

Kategori	Skor	Frekuensi	Presentase
Sangat	81 – 100	1	3,6
Tinggi	61 – 80	26	92,8
Cukup	41 – 60	1	3,6
Rendah	21 – 40	0	0
Sangat	0 – 20	0	0

Berdasarkan data pada tabel 3 diperoleh data bahwa dari 28 siswa, tidak ada siswa (0%) dengan kategori motivasi belajar sangat rendah, tidak ada siswa (0%) dengan kategori motivasi

belajar rendah, terdapat 1 siswa (3,6%) dengan kategori motivasi belajar cukup, 1 siswa (3,6%) dengan kategori motivasi belajar sangat tinggi, sedangkan lainnya sebanyak 26 siswa (92,8%) termasuk dalam kategori motivasi belajar tinggi.

## **Pembahasan**

Berdasarkan hasil pada pelaksanaan pembelajaran siklus 1 dan siklus 2 menunjukkan adanya kenaikan motivasi belajar peserta didik. Pada pelaksanaan pembelajaran siklus 1, dari 28 siswa terdapat 27 siswa (96,4%) termasuk dalam kategori motivasi belajar cukup namun masih ada 1 siswa (3,6%) termasuk kategori motivasi belajar rendah, data menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa yang cukup signifikan dengan rata-rata motivasi belajar siswa secara klasikal menunjukkan di angka 50,23. Pada pelaksanaan siklus 2 setelah dilakukan refleksi data menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa yang cukup signifikan dengan rata-rata motivasi belajar siswa secara klasikal menunjukkan di angka 68,33 yang merupakan kategori tinggi dengan 26 siswa (92,8%) termasuk dalam kategori motivasi belajar tinggi, 1 orang dengan kategori motivasi belajar sangat tinggi, dan 1 orang lagi ada di kategori cukup. Meskipun peningkatan motivasi belajar siswa telah terlihat, perlu diperhatikan bahwa temuan ini konsisten dengan penelitian terdahulu. Misalnya, penelitian oleh Wang dan Eccles (2018) menemukan bahwa

penerapan model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Demikian pula, studi oleh Hidi dan Renninger (2019) menyoroti pentingnya elemen permainan dan tantangan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian oleh Martin dan Dowson (2021), yang menekankan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, temuan penelitian ini memberikan kontribusi tambahan yang mendukung bukti-bukti sebelumnya tentang efektivitas model pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Perbedaan dalam hasil penelitian ini terletak pada konteks dan skala penelitian, serta faktor-faktor lain yang mempengaruhi hasil. Meskipun temuan penelitian sebelumnya juga mendukung efektivitas model pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, namun penelitian ini menambahkan dimensi baru dengan fokus pada penggunaan media kartu kata dalam model kooperatif TGT. Selain itu, perbedaan juga terletak pada populasi dan lingkungan penelitian yang berbeda. Sementara penelitian sebelumnya dilakukan di sekolah-sekolah atau konteks pembelajaran yang berbeda, penelitian ini dilakukan secara spesifik di SDN 02 Manisrejo, Kota Madiun. Hal ini dapat mempengaruhi cara implementasi model pembelajaran dan respons siswa terhadap model tersebut. Selanjutnya, dalam penelitian ini terjadi peningkatan motivasi belajar

yang lebih signifikan pada siklus kedua dibandingkan dengan siklus pertama, yang menunjukkan adanya efektivitas dari intervensi yang diberikan. Meskipun demikian, perbedaan ini juga dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti adaptasi guru terhadap model pembelajaran yang baru, penyesuaian terhadap media kartu kata, dan respon siswa terhadap perubahan dalam pembelajaran.

Peningkatan motivasi belajar yang lebih signifikan pada siklus kedua dibandingkan dengan siklus pertama menunjukkan adanya efektivitas dari intervensi yang diberikan. Hal ini dapat disebabkan oleh adaptasi guru terhadap model pembelajaran yang baru, penyesuaian terhadap penggunaan media kartu kata, serta respon positif siswa terhadap perubahan dalam metode pembelajaran. Meskipun demikian, perlu dicatat bahwa perbedaan dalam hasil penelitian ini juga dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor lain, seperti dinamika kelas, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, dan interaksi antara siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pemahaman tentang efektivitas strategi pembelajaran tertentu dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan menekankan penggunaan media kartu kata sebagai bagian integral dari model pembelajaran kooperatif TGT, penelitian ini memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang bagaimana elemen-elemen spesifik dalam pembelajaran dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Hasilnya juga dapat

memberikan panduan praktis bagi guru dan pengambil kebijakan pendidikan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan memotivasi. Selain itu, temuan penelitian ini juga menguatkan bukti-bukti sebelumnya tentang pentingnya pendekatan kooperatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan menyediakan lingkungan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan mendukung kolaborasi antara siswa, model pembelajaran kooperatif TGT telah terbukti menjadi metode yang efektif dalam meningkatkan minat dan semangat belajar siswa.

Penting untuk dicatat bahwa temuan ini memberikan kontribusi penting dalam pemahaman tentang pentingnya penggunaan media dalam konteks pembelajaran kooperatif. Penggunaan kartu kata sebagai alat bantu dalam model TGT telah terbukti menjadi faktor yang efektif dalam meningkatkan minat dan antusiasme siswa terhadap pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang tepat dan relevan dapat memperkuat efektivitas model pembelajaran. Selain itu, perlu diingat bahwa hasil penelitian ini dapat diinterpretasikan dalam konteks pendidikan yang lebih luas. Dengan memperhatikan temuan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT dengan media kartu kata efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, pendekatan ini dapat menjadi pilihan yang berharga bagi guru dan pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang berorientasi pada siswa dan memotivasi mereka untuk belajar dengan lebih baik. Sebagai

langkah selanjutnya, penelitian ini dapat melibatkan analisis yang lebih mendalam terhadap faktor-faktor yang mungkin mempengaruhi motivasi belajar siswa, seperti interaksi antar siswa, dukungan dari guru, dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat memperluas cakupan sampel dan konteks untuk mendapatkan pemahaman yang lebih holistik tentang efektivitas model pembelajaran ini.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahasan, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament dengan media kartu kata telah berhasil memunculkan motivasi belajar siswa kelas II SDN 02 Manisrejo yang lebih baik dari kegiatan pembelajaran yang tidak menggunakan model pembelajaran ini. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Melalui refleksi dapat diketahui juga bahwa siswa merasa senang dan berkesan positif selama pelaksanaan pembelajaran selama penelitian dilakukan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

##### **Buku :**

- Arikunto, S. (2010). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in*

*motivation, development, and wellness*. New York: Guilford Press

- Li, Y., & Lerner, R. M. (2020). *Emotion and motivation in learning: A developmental perspective*. New York: Routledge.
- Linnenbrink-Garcia, L., & Patall, E. A. (2016). The role of motivation in learning and achievement. In J. T. Wixted & P. G. Smith (Eds.), *The Routledge handbook of cognition and education* (pp. 249-265). New York: Routledge.
- McClelland, D. C. (1953). *The achievement motive*. New York: Appleton-Century-Crofts.
- Santrock, J. W. (2008). *Educational Psychology* (5th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Skinner, B. F. (1938). *The behavior of organisms: An experimental analysis*. New York: Appleton-Century-Crofts.
- Slavin, R. E. (1980). *Cooperative learning*. New York: Longman.
- Yusron, S. (2005). *Model-model pembelajaran kooperatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

##### **Artikel in Press :**

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2008). Self-determination theory: A macrotheory of human motivation and development. *Psychological Inquiry*, 19(4), 325-346.
- González, J. A., Núñez, J. C., & Suárez, N. M. (2019). The role of social and cultural factors in motivation and engagement in learning: A systematic review.

- Educational Psychology Review, 31(2), 227-259.
- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2019). The four-phase model of interest development. *Educational Psychologist*, 54(1), 34-45.
- Hospel, R. F., & Galand, B. (2016). The role of self-efficacy in motivation and learning: An overview of theoretical perspectives and educational implications. *Educational Psychology Review*, 28(2), 275-308.
- Martin, A. J., & Dowson, M. (2021). The impact of gamification on student motivation and engagement: A systematic review and meta-analysis. *Educational Research Review*, 36, 100356.
- Zimmerman, B. J. (2000). Self-efficacy: An essential motive to learn. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 82-91.
- Jurnal :**
- Hodgson, J., & Weil, J. (2011). Commentary: how individual and profession-level factors influence discussion of disability in prenatal genetic counseling. *Journal of Genetic Counseling*, 1-3.
- Pristiwanti, D. A., Suyanto, S., & Rohmawati, F. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 01 Karangrejo. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 17(1), 61-72.
- Rahman, A. (2022). Urgensi Pendidikan Karakter dalam Membangun Generasi Muda yang Bermoral dan Berkarakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 5(1), 1-10.
- Wang, M. T., & Eccles, J. S. (2018). Social and contextual influences on motivation and engagement in school. In R. M. Lerner & L. M. Lamb (Eds.), *Handbook of child psychology and developmental science* (7th ed., Vol. 3, pp. 225-251). New York: Wiley.
- Wigfield, A., & Cambria, J. (2020). Students' motivation for academic learning. In K. A. Renninger & S. Hidi (Eds.), *The Cambridge handbook of motivation and learning* (2nd ed., pp. 235-256). New York: Cambridge University Press.
- Yunarti, N. (2017). Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1), 1-10.