

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *LEARNING* TIPE TGT  
BERBASIS *GAMES CLASS OF CHAMPIONS* DALAM MENINGKATKAN  
MOTIVASI BELAJAR PPKn di SMP NEGERI 30 PALEMBANG**

Bagus Darmawan<sup>1</sup>, Emil El Faisal<sup>2</sup>, Susilawati<sup>3</sup>

<sup>1</sup>PPG FKIP Universitas Sriwijaya

<sup>2</sup>PPG FKIP Universitas Sriwijaya

<sup>3</sup>SMP Negeri 30 Palembang

<sup>1</sup>darmawanbagus10@gmail.com, <sup>2</sup>emil\_el\_faisal@fkip.unsri.ac.id,

<sup>3</sup>susilawati123@guru.smp.belajar.id

**ABSTRACT**

*This study aims to enhance students' learning motivation through the application of the cooperative learning model Teams Games Tournament (TGT) integrated with the Games Class of Champions approach in class IX.6 of SMP Negeri 30 Palembang. The study employed Classroom Action Research (CAR), conducted over three cycles, each comprising planning, action, observation, and reflection stages. Data were collected using a motivation questionnaire based on six indicators from Uno's theory (2011): desire to succeed, learning drive, future aspirations, appreciation in learning, engaging learning activities, and a conducive learning environment. The findings indicate a significant improvement in students' motivation scores, from 71 in the pre-cycle to 77 in cycle I, rising to 80 in cycle II, and reaching 85 in cycle III. These results demonstrate the effectiveness of the TGT model combined with the Games Class of Champions in creating an interactive, positively competitive, and enjoyable learning atmosphere. Additionally, the model fostered the development of students' social skills such as collaboration, communication, and sportsmanship. Therefore, this learning model is recommended as an innovative alternative to enhance learning motivation at the junior high school level.*

*Keywords: learning motivation, TGT model, Games Class of Champions, cooperative learning*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbasis *Games Class of Champions* di kelas IX.6 SMP Negeri 30 Palembang. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data diperoleh melalui angket motivasi belajar berdasarkan enam indikator dari teori Uno (2011), yaitu: hasrat untuk berhasil, dorongan belajar, harapan masa depan, penghargaan, aktivitas belajar yang menarik, dan lingkungan belajar yang kondusif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan motivasi

belajar peserta didik dari pra-siklus sebesar 71 menjadi 77 pada siklus I, meningkat menjadi 80 pada siklus II, dan mencapai 85 pada siklus III. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas model TGT berbasis *Games Class of Champions* dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, kompetitif secara sehat, dan menyenangkan. Selain itu, model ini juga mampu mengembangkan keterampilan sosial peserta didik seperti kerja sama, komunikasi, dan sportivitas. Dengan demikian, model pembelajaran ini direkomendasikan sebagai alternatif inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar di tingkat SMP.

Kata Kunci: motivasi belajar, model TGT, Games Class of Champions, pembelajaran kooperatif

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan sarana penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam upaya menciptakan proses pembelajaran yang efektif, salah satu faktor utama yang harus diperhatikan adalah motivasi belajar peserta didik. Motivasi memiliki peran krusial dalam menentukan sejauh mana siswa bersedia terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran itu sendiri (Uno, 2011). Tanpa adanya motivasi yang kuat, siswa cenderung pasif, kurang fokus, dan mudah merasa jenuh terhadap materi yang disampaikan di kelas.

Berdasarkan hasil observasi dan pengalaman peneliti di kelas IX.6 SMP Negeri 30 Palembang, ditemukan beberapa permasalahan yang berkaitan dengan rendahnya motivasi

belajar siswa. Siswa tampak mudah merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, khususnya ketika pembelajaran disampaikan secara konvensional dan minim variasi aktivitas. Materi yang bersifat abstrak atau terlalu teoritis sering kali dirasakan kurang menarik, sehingga siswa menunjukkan sikap kurang antusias, hanya mendengarkan secara pasif, dan cenderung berbicara sendiri atau tidak fokus pada pelajaran. Selain itu, kondisi kelas yang kurang kondusif, khususnya jika tidak didukung oleh metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, turut memperburuk suasana belajar.

Masalah-masalah tersebut menunjukkan bahwa diperlukan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Salah satu alternatif solusi yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang memadukan kerja kelompok dan unsur permainan dalam bentuk turnamen yang bersifat kompetitif namun menyenangkan. (Arini & Sukriono, 2025) menjelaskan bahwa TGT efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa, memperkuat interaksi sosial, dan memberikan pengalaman belajar yang positif karena siswa merasa tertantang sekaligus termotivasi oleh suasana permainan.

Untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas model TGT, dalam penelitian ini peneliti memadukannya dengan pendekatan berbasis permainan edukatif yang dikenal sebagai *Games Class of Champions*. Pendekatan ini mengedepankan unsur tantangan, visualisasi menarik, serta sistem penghargaan yang membangun semangat kompetitif siswa secara sehat. Kombinasi ini diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, partisipatif, dan menyenangkan, sehingga dapat

mengatasi kejenuhan siswa dan mendorong peningkatan motivasi belajar secara bertahap.

Penelitian ini dilakukan melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari tiga siklus. Masing-masing siklus melibatkan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Model TGT berbasis *Games Class of Champions* diterapkan sebagai strategi pembelajaran untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di kelas IX.6 SMP Negeri 30 Palembang. Pengukuran motivasi belajar dilakukan dengan menggunakan angket yang mengacu pada enam indikator menurut (Uno, 2011) yaitu: hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan belajar yang menarik, dan lingkungan belajar yang kondusif.

Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam mengatasi permasalahan motivasi belajar siswa melalui model pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan, serta menjadi alternatif yang dapat diadaptasi oleh guru dalam

menciptakan pembelajaran yang lebih efektif di kelas.

## **B. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classrom Action Reseach*). Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 30 Palembang semester II tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini dilaksanakan dibulan Maret 2025. Subjek penelitian ini adalah peserta didik leas IX.6 Semester II SMP Negeri 30 Palembang pada tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah 40 orang peserta didik. Objek penelitian ini adalah motivasi belajar peserta didik kelas IX.6 Semester II di SMP Negeri 30 Palembang dengan model pembelajaran Kooperatif Learning tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Games Class of Champions*. Penelitian tindakan kelas ini dirancang dalam beberapa siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari 4 kali pertemuan yaitu Pra Siklus, Siklus 1, Siklus 2, dan Siklus 3. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan saat selama proses pembelajaran berlangsung dengan alokasi waktu 2 x 40 Menit.

Menurut (Kemmis & Mc Taggart, 1998) siklus tahapan PTK dibagi menjadi 4 yaitu perencanaan (*plan*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), da refleksi (*reflention*). Pengambilan data penelitian ini melalui pengisian angket kepada peserta didik menggunakan teori Uno pada setiap akhir pembelajaran melalui google form. Kemudian tahap pelaksanaan TGT menurut (Rusman, 2014) terdapat 5 langkah yaitu penyajian materi, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok.

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

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IX.6 SMP Negeri 30 Palembang melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dimodifikasi dengan pendekatan *Games Class of Champions*. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus, yang masing-masing meliputi tahapan perencanaan (*plan*), pelaksanaan tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*).

### **Desain Pelaksanaan Model TGT Berbasis Games Class of Champions**

Dalam implementasinya, model TGT dalam penelitian ini dimodifikasi dengan format kompetisi berbasis turnamen bernama *Games Class of Champions*, yang terbukti efektif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat. Adapun tahapan permainan adalah sebagai berikut:

1. Siswa dibagi menjadi dua kelompok besar, masing-masing kelompok terdiri dari campuran siswa dengan kemampuan akademik yang bervariasi (heterogen).
2. Setiap kelompok mengajukan dua orang siswa secara bergiliran untuk bertanding dalam sesi turnamen. Setiap ronde diwakili dua siswa dari masing-masing kelompok.
3. Guru membacakan pertanyaan secara lisan, dan siswa harus segera menekan bel untuk mendapatkan kesempatan menjawab.
4. Jika siswa yang menjawab memberikan jawaban benar, maka kelompoknya akan mendapatkan satu poin.

5. Jika jawabannya salah, kesempatan berpindah ke lawan. Apabila kedua bel tidak ditekan, guru memberi waktu 5 detik untuk menjawab terbuka.
6. Pertandingan dilanjutkan hingga seluruh anggota kelompok mendapatkan giliran bertanding.
7. Di akhir sesi, kelompok dengan akumulasi poin terbanyak dinyatakan sebagai pemenang dan mendapatkan penghargaan simbolik (misalnya stiker bintang, pengumuman juara harian, atau hadiah).

Model ini mengintegrasikan elemen kompetisi, kerjasama, dan strategi, sehingga siswa tidak hanya belajar materi namun juga terlibat secara emosional dan sosial dalam proses pembelajaran.

### **Perkembangan Motivasi Belajar per Siklus**

Penilaian motivasi belajar siswa dilakukan menggunakan angket yang disusun berdasarkan indikator teori (Uno, 2011), mencakup enam aspek utama: hasrat untuk berhasil, dorongan belajar, cita-cita, penghargaan, kegiatan belajar yang menarik, dan lingkungan belajar yang kondusif. Hasil angket digunakan

untuk mengukur dampak perlakuan dari siklus ke siklus.

### **Pra Siklus**

Pada tahap pra-siklus, pembelajaran masih menggunakan metode konvensional yang bersifat ceramah dan diskusi terbuka tanpa strategi interaktif yang sistematis. Hal ini menyebabkan siswa terlihat cepat bosan, kurang aktif, dan tidak antusias dalam proses pembelajaran. Hasil angket motivasi belajar menunjukkan rata-rata sebesar 71. Beberapa indikator seperti “Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar” dan “Kegiatan Belajar yang Menarik” mendapatkan skor rendah, yaitu masing-masing 65. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik belum menemukan dorongan internal yang kuat dan belum menikmati proses belajar sebagai kegiatan yang menyenangkan.

### **Siklus I**

Pada siklus I, guru mulai menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan mengadopsi sistem Games Class of Champions. Kelas dibagi menjadi dua kelompok besar, di mana setiap kelompok mengirimkan dua perwakilan siswa dalam setiap sesi pertandingan. Pertandingan dilakukan

secara kompetitif menggunakan bel untuk menjawab pertanyaan secara cepat (rebutan). Sistem skor diterapkan, dan di akhir sesi, kelompok dengan nilai terbanyak diberikan apresiasi.

Rata-rata motivasi belajar meningkat menjadi 77, yang menunjukkan adanya respons positif awal terhadap penerapan model ini. Indikator yang menunjukkan peningkatan paling signifikan antara lain “Hasrat untuk Berhasil” (75) dan “Harapan dan Cita-cita Masa Depan” (80). Ini menandakan bahwa kompetisi yang sehat mampu merangsang semangat siswa untuk berprestasi dan berpikir jauh ke depan.

### **Siklus II**

Pada siklus II, penyesuaian dilakukan terhadap sistem rotasi peserta, instruksi permainan diperjelas, dan suasana kelas lebih dikondisikan. Semua siswa sudah mulai memahami peran dan tata cara pertandingan. Suasana pembelajaran menjadi lebih dinamis dan tertib. Rata-rata motivasi meningkat menjadi 80. Terjadi peningkatan signifikan pada indikator “Penghargaan dalam Belajar” (dari 80 ke 90) dan “Kegiatan Belajar yang Menarik” (70 ke 80).

### Siklus III

Siklus III merupakan penyempurnaan dari siklus sebelumnya. Guru menambahkan elemen penghargaan simbolik dan memperbaiki manajemen waktu turnamen. Setiap siswa terlibat penuh karena seluruh anggota wajib mengikuti satu ronde pertandingan. Selain memperebutkan poin, siswa juga merasa tertantang untuk tampil lebih percaya diri di depan teman-temannya sehingga indikator “Harapan dan Cita-cita Masa Depan” kembali naik menjadi 80. Rata-rata keseluruhan motivasi belajar meningkat menjadi 85. Indikator paling tinggi terdapat pada “Penghargaan dalam Belajar” (95) dan “Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar” (90). Ini menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif yang kompetitif dan menyenangkan dapat mengaktifkan motivasi intrinsik siswa.

Peningkatan yang cukup signifikan. Pada pra-siklus, rata-rata motivasi belajar peserta didik adalah 71. Setelah diterapkan model pembelajaran TGT berbasis Games Class of Champions pada siklus I, rata-rata meningkat menjadi 77, yang berarti terjadi peningkatan sebesar 6 poin. Kemudian, pada siklus II, rata-

rata meningkat lagi menjadi 80, menunjukkan adanya peningkatan sebesar 3 poin dari siklus sebelumnya. Terakhir, pada siklus III, rata-rata mencapai 85, atau mengalami peningkatan 5 poin dari siklus II.

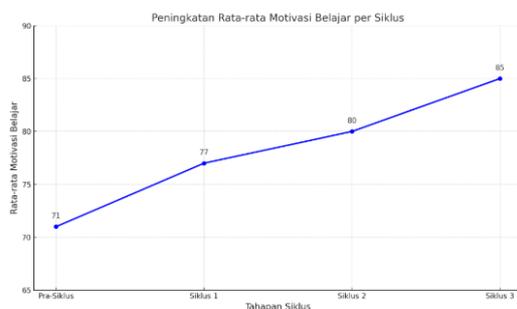
**Tabel 1. Tabel perkembangan rata-rata motivasi belajar siswa berdasarkan hasil angket setiap siklus**

<b>No</b>	<b>Indikator</b>	<b>Pr a</b>	<b>Sikl us 1</b>	<b>Sikl us 2</b>	<b>Sikl us 3</b>
1	Hasrat dan Keinginan untuk Berhasil	65	75	80	80
2	Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar	65	75	80	90
3	Harapan dan Cita-cita Masa Depan	75	80	70	80
4	Penghargaan dalam Belajar	80	80	90	95
5	Kegiatan Belajar yang Menarik	65	70	80	80
6	Lingkungan Belajar yang Kondusif	75	80	80	85
<b>Rata-rata</b>		<b>71</b>	<b>77</b>	<b>80</b>	<b>85</b>
<b>Peningkatan dari Siklus Sebelumnya</b>		<b>-</b>	<b>+6</b>	<b>+3</b>	<b>+5</b>

Peningkatan motivasi belajar dari siklus ke siklus menunjukkan bahwa model TGT berbasis games

efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, kompetitif secara sehat, dan menyenangkan. Pemberian penghargaan serta suasana permainan yang diatur secara sistematis mampu menjawab permasalahan awal siswa yang mudah bosan dan kurang termotivasi.

**Grafik 1: Peningkatan rata-rata motivasi belajar siswa**



Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Yulawati, 2021) yang menemukan bahwa model TGT dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa. Ia menjelaskan bahwa aspek kompetisi dan kerja kelompok dalam TGT mampu membangkitkan minat belajar siswa karena adanya unsur keterlibatan langsung dan penghargaan. Penelitian lain oleh (Handayani, 2022) juga menunjukkan peningkatan motivasi belajar pada mata pelajaran matematika secara

signifikan. Kemudian oleh (Husnawiyah dkk, 2025) juga menjelaskan bahwa penggunaan model kooperatif learning tipe TGT memberikan semangat, memunculkan wawasan baru, dan membuat siswa merasa senang sehingga mempengaruhi keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Ini menguatkan temuan dalam penelitian ini bahwa elemen *Games Class of Champions* memberikan variasi pembelajaran yang sangat dibutuhkan oleh peserta didik SMP yang sedang dalam fase perkembangan sosial dan emosional yang dinamis.

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis *games* tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mengembangkan kemampuan sosial siswa, seperti kerja sama tim, komunikasi, dan sportivitas. Guru juga menjadi lebih terarah dalam memberikan penguatan yang positif terhadap pencapaian siswa, baik secara individual maupun kelompok.

## **E. Kesimpulan**

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Games Class of Champions* terbukti efektif

dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IX.6 SMP Negeri 30 Palembang. Hal ini terlihat dari peningkatan skor rata-rata motivasi belajar dari pra-siklus sebesar 71 menjadi 77 pada siklus I, 80 pada siklus II, dan mencapai 85 pada siklus III. Peningkatan motivasi terjadi secara merata pada seluruh indikator, terutama pada aspek “Penghargaan dalam Belajar” dan “Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar”.

Model ini berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, kompetitif secara sehat, dan partisipatif. Selain meningkatkan motivasi intrinsik siswa, model ini juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial seperti kerja sama, sportivitas, dan komunikasi. Dengan demikian, model TGT berbasis *Games Class of Champions* dapat menjadi alternatif strategis yang dapat diadaptasi oleh guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna di kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku :

Arif, S., & Oktafiana, S. (2023). Penelitian tindakan kelas.

Uno, H. B. (2011). Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan. Jakarta: Bumi aksara.

### Jurnal :

Arini, A. D., & Sukriono, D. (2025). Peningkatan Motivasi dan Pemahaman PPKN Siswa SMP melalui Implementasi Model PBL Berbasis TGT. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(2), 248-259.

Handayani, S. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV MI The Noor Bendunganjati Pacet Mojokerto. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 2(2), 100-107.

Husnawiyah, H., Zainuddin, Z., & Purwantoro, F. (2025). Pengaruh Cooperative Learning (Time Game Turnamen) dengan Berbantuan Media Spinning Wheel dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(2), 1096-1108.

Rif'ah, N. I., Ceffiriana, P., Hariyono, R., & Hidayati, F. (2024). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBASIS GAME CLASS OF CHAMPIONS DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK KELAS VI SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 582-594.

Simbolon, W. A., Ahmad, M., Fadilla, U., & Kristanti, A. T. (2025). MENUMBUHKAN MINAT

BELAJAR MATEMATIKA SISWA  
DENGAN MODEL  
PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE TEAM GAMES  
TOURNAMENT (TGT). Jurnal PKM  
Indonesia (JPI), 1(1), 22-31.

Qotimah, C., & Haryati, T. (2023).  
Peningkatan Motivasi Belajar  
Siswa Melalui Penerapan TGT  
Dalam Pembelajaran Pendidikan  
Pancasila dan Kewarganegaraan  
Kelas VIII di Sekolah Menengah  
Pertama Negeri 2 Plantungan  
Kabupaten Kendal. Jurnal Spirit  
Edukasia, 3(01), 1-7.

Yuliawati, A. A. N. (2021). Penerapan  
model pembelajaran TGT (Teams  
Games Tournament) untuk  
meningkatkan motivasi belajar.  
Indonesian Journal of Educational  
Development (IJED), 2(2), 356-  
364.