

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI  
IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT DI  
KELAS VIII.3**

Dwi Indah Ayu Rohmah<sup>1</sup>, Alfiandra<sup>2</sup>, Reni<sup>3</sup>  
<sup>1</sup>Pendidikan Profesi Guru, Universitas Sriwijaya  
<sup>2</sup>Pendidikan Profesi Guru, Universitas Sriwijaya  
<sup>3</sup>SMP Negeri 26 Palembang  
<sup>1</sup>dwiindahayurohmah@gmail.com

**ABSTRACT**

*This research aims to increase students' learning motivation through the application of the Team Games Tournament (TGT) learning model in the subject of Pancasila Education in grade VIII.3 of SMP Negeri 26 Palembang. The main problems identified are the low motivation of students to learn, which is reflected in the lack of participation, low enthusiasm for learning, and weak cooperation in groups. This research uses the Classroom Action Research (PTK) method which is carried out in two cycles, with stages of planning, implementation of actions, observation, and reflection. The research subjects amounted to 32 students. Data collection techniques are carried out through observation, questionnaires, and documentation. The results of the study showed a significant increase in learning motivation. In the pre-cycle, only 37.5% of students showed high motivation. After cycle I, it increased to 59.4%, and in cycle II it reached 84.3%. These findings show that the TGT model is effective in increasing students' learning motivation through interactive, collaborative, and competitive learning in a healthy manner. This study recommends the use of the TGT model as an alternative learning strategy that can be further developed with other approaches for more comprehensive outcomes*

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

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII.3 SMP Negeri 26 Palembang. Permasalahan utama yang diidentifikasi adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik, yang tercermin dari kurangnya partisipasi, rendahnya semangat belajar, serta lemahnya kerja sama dalam kelompok. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan

tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 32 peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar secara signifikan. Pada pra-siklus, hanya 37,5% peserta didik yang menunjukkan motivasi tinggi. Setelah siklus I, meningkat menjadi 59,4%, dan pada siklus II mencapai 84,3%. Temuan ini menunjukkan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan kompetitif secara sehat. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan model TGT sebagai alternatif strategi pembelajaran yang dapat dikembangkan lebih lanjut dengan pendekatan lain untuk hasil yang lebih menyeluruh.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, *Team Games Tournament*, PPKn

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan memegang peranan esensial dalam meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat. Mutu pendidikan yang baik berkontribusi besar terhadap pemberdayaan individu dan menjadi fondasi penting bagi pembangunan sosial dan kemasyarakatan (Ihsan Dacholfany et al., 2023). Menurut Saodah, peran pendidik sebagai fasilitator menuntut mereka untuk menciptakan ruang yang mendukung serta memberikan dorongan kepada peserta didik agar mampu mengekspresikan dan mengembangkan kreativitasnya secara optimal (Jhon L., 2024). Motivasi belajar menjadi salah satu unsur penting yang berperan besar dalam menentukan sejauh mana peserta didik dapat berhasil menjalani proses pendidikan. Dalam dunia

pendidikan yang terus berkembang, motivasi tidak hanya menjadi pendorong untuk mencapai prestasi akademik, tetapi juga menjadi fondasi bagi pembentukan karakter dan kemandirian belajar. Tanpa motivasi yang kuat, kemampuan peserta didik cenderung tidak berkembang secara optimal, sehingga pencapaian belajarnya menjadi kurang maksimal. Menurut Sardiman Sardiman menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan kekuatan internal dalam diri individu yang menggerakkan mereka untuk memulai, mempertahankan, dan mengarahkan aktivitas belajarnya hingga tujuan pembelajaran tercapai (Elvira & Nirwana, 2022). Senada dengan itu, Yogi Fernando dan rekan-rekannya (2024) menyatakan bahwa motivasi belajar adalah dorongan yang berasal

dari dalam diri yang kemudian menjadikan peserta didik berperan aktif dalam proses belajar demi mencapai target akademik yang diharapkan.

Menurut Sudirman, motivasi belajar dapat dikelompokkan kedalam dua bentuk, yaitu motivasi yang bersumber dari dalam diri (Intrinsik) dan motivasi yang berasal dari luar diri (Ekstrensik). Motivasi intrinsik bersumber dari dalam diri peserta didik, seperti keingintahuan atau keinginan meraih prestasi. Sebaliknya, motivasi ekstrinsik dipengaruhi oleh faktor eksternal, seperti pemberian penghargaan, dukungan orang tua, maupun suasana belajar yang kondusif. Kedua bentuk motivasi ini saling melengkapi dan, jika dikelola secara efektif, mampu meningkatkan antusiasme peserta didik dalam belajar. Sejalan dengan pandangan tersebut, Sudjana dalam Indah Sari (2018) mengidentifikasi beberapa indikator motivasi belajar, sebagai berikut: (1) ketertarikan dan perhatian peserta didik terhadap proses pembelajaran, (2) antusiasme dalam menyelesaikan tugas, (3) rasa tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan kepada

peserta didik, (4) respons peserta didik terhadap rangsangan dari pendidik, dan (5) perasaan positif saat melaksanakan tanggung jawab yang diberikan.

Diantara pendekatan kegiatan pembelajaran efektif dalam rangka mengoptimalkan motivasi maka dapat dilakukan dengan memberikan aktivitas belajar peserta didik difasilitasi melalui model pembelajaran yang bersifat kooperatif, model pembelajaran tersebut adalah Team Games Tournament (TGT). Model ini dikembangkan oleh Slavin dengan tujuan menghadirkan lingkungan belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik melalui kegiatan permainan akademik dan kompetisi kelompok. Menurut Hesti Nurhayati (2018), TGT merupakan jenis pembelajaran strategi kooperatif yang mengatur peserta didik dalam unit-unit kelompok kecil. dengan anggota yang beragam. Hal ini sejalan dengan pernyataan Rochmana dan Shobirin dalam Hasanah et al. (2020) Menegaskan bahwa TGT merupakan model pembelajaran yang didasarkan pada kerja sama kelompok yang

menstimulasi siswa untuk lebih aktif belajar dengan cara berkompetisi dalam kelompok dalam menjawab pertanyaan secara tepat dan sebanyak mungkin. Selain itu, Kiranawati (2007) menyatakan bahwa model TGT merupakan metode pembelajaran dengan strategi pembelajaran kooperatif yang mudah diaplikasikan dalam kelas. dan disukai siswa karena mengikutsertakan semua peserta dalam aktivitas yang menyenangkan, menciptakan rasa kesetaraan sosial, serta mengandung unsur permainan dan penghargaan.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan peningkatan motivasi Melakukan pembelajaran menggunakan implementasi model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 26 Palembang diantaranya penelitian yang dilakukan (Mufida & Nurtjahyani, 2024). Menurut hasil studi yang telah dilakukan, penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam mata pelajaran Matematika tidak hanya berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar peserta didik, tetapi juga memperbaiki kemampuan

mereka dalam memecahkan masalah. Penelitian oleh Saefullah Zevender dan rekan (2023) juga menemukan bahwa penggunaan model TGT efektif meningkatkan prestasi peserta didik pada hasil belajarnya, Karena peserta didik menjadi lebih bersemangat saat mengikuti proses pembelajaran yang menggabungkan unsur kompetisi dan kerjasama. Selain itu, studi yang dilakukan oleh Mumpuni Putri dan Rustiati Ridwan (2021) menggambarkan bahwa pengimplemtasian model TGT pada pembelajaran IPS di tingkat SMP berhasil meningkatkan partisipasi aktif peserta didik serta hasil belajar mereka. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan seperti TGT dapat menjadi solusi alternatif supaya keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar menjadi lebih optimal. Penggunaan model TGT juga terbukti meningkatkan motivasi belajar peserta didik, berdasarkan hasil yang diperoleh dari angket yang diberikan kepada mereka.

Berdasarkan penelitian terdahulu, berdasarkan data, model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) memiliki efektivitas

yang tinggi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan menerapkan model TGT di SMP Negeri 26 Palembang, diharapkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII.3 dapat meningkat selama kegiatan proses belajar di kelas yang dapat menciptakan suasana belajar menjadi lebih interaktif dan menggembirakan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan ini diharapkan membantu peserta didik dalam memproses informasi pembelajaran dengan lebih baik serta efektif dalam meningkatkan keterampilan sikap kolaboratif. Penerapan model TGT diharapkan mendukung perkembangan ke arah yang lebih baik terhadap kualitas belajar peserta didik sekaligus mendukung kemajuan pendidikan di SMP Negeri 26 Palembang.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas. Berdasarkan Kunandar (2011), penelitian tindakan kelas adalah suatu proses reflektif yang dijalankan oleh guru dalam konteks pembelajaran di kelasnya sendiri sebagai langkah peningkatan metode pengajaran,

sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran beserta capaian akademik peserta didik. Fokus dari penelitian ini adalah meningkatkan partisipasi aktif peserta didik melalui penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada kelas VIII di SMP Negeri 26 Palembang.

Dalam tiap siklus kegiatan penelitian ini meliputi dua tahapan tindakan yang berbeda. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan pengamatan dan intervensi secara langsung di dalam lingkungan kelas, sehingga dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar peserta didik. Setiap siklus penelitian dijalankan melalui langkah-langkah yang terstruktur. Pada tahap awal, peneliti melakukan identifikasi terhadap masalah atau aspek yang perlu diperbaiki terkait motivasi belajar peserta didik di kelas VIII.3. Setelah itu, dirancang tindakan pembelajaran yang memasukkan model TGT ke dalam proses belajar mengajar di kelas tersebut.

Setelah pelaksanaan tindakan pertama, peneliti mengamati respons peserta didik, tingkat keterlibatan mereka, serta pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Data hasil pengamatan tersebut dijadikan sebagai dasar untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan awal. Apabila terdapat kekurangan, maka akan dilakukan perbaikan agar penerapan model pembelajaran TGT pada siklus selanjutnya menjadi lebih efektif. Pada siklus kedua, peneliti melanjutkan tindakan dengan menerapkan model TGT yang telah diperbaiki. Observasi dilakukan kembali untuk mengamati pengaruh dan perubahan motivasi belajar peserta didik setelah menerima perlakuan sebanyak dua kali. Semua data yang diperoleh selama dua siklus kemudian dianalisis secara komprehensif guna menilai sejauh mana model pembelajaran TGT berhasil mendorong semangat belajar peserta didik.

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

Pelaksanaan kegiatan Pra siklus secara rinci diejelaskan pada setiap tahap dengan uraian sebagai berikut:

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

Tahapan ini sebelum siklus dimulai, peneliti menyiapkan instrumen

penelitian yang meliputi modul pembelajaran untuk materi Jati Diri Bangsa dan Budaya Nasional serta lembar observasi untuk memantau proses pembelajaran. Selama pembelajaran berlangsung, peneliti didampingi oleh tiga rekan sejawat, yaitu EA, ET, dan ETAS, yang bertugas mengamati pelaksanaan pembelajaran oleh peneliti sekaligus mengawasi tingkat motivasi belajar peserta didik selama proses tersebut berlangsung.

#### **2. Tahap pelaksanaan.**

Pra siklus dilaksanakan pada tanggal 15 April 2025, tepatnya saat berlangsungnya dua jam pelajaran awal, yakni dari pukul 07.00 sampai 08.20 WIB. Materi yang diberikan pada siklus pertama disusun dengan mengacu pada parameter pembelajaran yang tercakup dalam kompetensi dasar yang sudah ditetapkan sebelumnya. Pelaksanaan ini bertujuan untuk memastikan penyesuaian materi dengan hasil pembelajaran yang hendak dicapai..

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

Di tahap ini, aktivitas pengamatan difokuskan pada aktivitas guru sebelum tindakan dilakukan serta selama proses pembelajaran

berlangsung. Selain itu, pengamatan juga mencakup respon dan keterlibatan peserta didik selama kegiatan belajar. Semua data hasil pengawasan aktivitas guru dan peserta didik selama pembelajaran kemudian dirangkum dan ditampilkan pada tabel 1 berikut agar mempermudah analisis.

**Tabel 1. Hasil Penelitian Pra Siklus**

Indikator Minat Belajar	Jumlah Pernyataan	Total	
		Skor	%
Minat dan perhatian peserta didik	4	366	72,76
Semangat dalam mengerjakan tugas	4	390	68,27
Sikap Tanggung jawab dalam mengerjakan tugas	4	367	68,13
Respons yang diperlihatkan oleh peserta didik terhadap rangsangan yang diterima	4	355	75,11
Rasa senang terhadap tugas yang diberikan	4	399	
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>1.877</b>	<b>349,32</b>
<b>Rata-rata</b>			<b>69,86</b> (Sedang)

Berdasarkan tabel 1 diatas dapat diperoleh informasi bahwa motivasi peserta didik dalam kategori cukup. Oleh karena itu peneliti merancang solusi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT).

#### 4. Tahap Refleksi.

Setelah melakukan refleksi bersama rekan sejawat mengenai hasil observasi dan tingkat keaktifan peserta didik selama pembelajaran, disimpulkan bahwa keterlibatan peserta didik dalam aktivitas belajar masih berada pada kategori yang rendah. Hanya kelompok 4 yang menunjukkan partisipasi aktif selama kegiatan pembelajaran, sementara kelompok lainnya belum memperlihatkan motivasi belajar yang memadai. Dalam kegiatan belajar dan diskusi pada tahap pra siklus, sebagian besar anggota kelompok menunjukkan sikap pasif, khususnya dalam menyelesaikan LKPD. Selain itu, berdasarkan data hasil angket peserta didik, tingkat ketuntasan belum mencapai tingkat yang diharapkan yang ditetapkan, yaitu sebesar 69,86%. Oleh karena itu,

diperlukan pelaksanaan siklus 1 sebagai langkah perbaikan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan pada tahap pra siklus dengan melakukan tindakan dengan menggunakan model Team Games Tournament (TGT).

### **Siklus 1**

Pelaksanaan kegiatan tindakan pada siklus 1 dijelaskan secara rinci dan sistematis melalui setiap tahap berikut ini:

#### 1. Tahap Perencanaan.

Pada siklus 1, tahap perencanaan mencakup persiapan berbagai instrumen yang diperlukan, seperti modul ajar bertema merawat kebhinekaan bangsa melalui literasi digital serta lembar observasi untuk mendokumentasikan proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan observasi, peneliti didampingi oleh tiga rekan sejawat EA, ET, dan ETAS yang bertugas mengawasi jalannya pembelajaran serta memantau tingkat motivasi peserta didik selama kegiatan berlangsung.

#### 2. Tahap Pelaksanaan.

Siklus 1 berlangsung pada tanggal 22 April 2025, saat berlangsungnya dua jam pelajaran awal, dari pukul 07.00 sampai 08.20 WIB. Materi yang

disampaikan berfokus pada topik merawat kebhinekaan bangsa melalui literasi digital dan disesuaikan dengan indikator-indikator pencapaian dalam kompetensi dasar. Proses pembelajaran dilaksanakan melalui implementasi model Team Games Tournament (TGT) guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui aktivitas yang bersifat kolaboratif dan menyenangkan.

#### 3. Tahap Observasi.

Pengamatan dilaksanakan guna mengamati secara mendetail perilaku guru selama proses pembelajaran serta sejauh mana motivasi belajar peserta didik ketika melaksanakan kegiatan belajar. Dalam proses tersebut, model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) diterapkan sebagai strategi sebagai upaya meningkatkan semangat belajar peserta didik melalui perpaduan antara sinergi tim dan unsur pertandingan yang edukatif. Data hasil pengamatan terhadap pelaksanaan tugas guru dan motivasi peserta didik kemudian diolah dan digambarkan dalam Tabel 2 berikut, yang menjadi dasar evaluasi efektivitas penerapan model pembelajaran ini.

**Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Guru**  
**Siklus 1**

Indikator Minat Belajar	Jumlah Pernyataan	Total	
		Skor	%
Minat dan perhatian peserta didik	4	487	72,76
Semangat dalam mengerjakan tugas	4	486	68,27
Sikap Tanggung jawab dalam mengerjakan tugas	4	479	68,13
Respons yang diperlihatkan oleh peserta didik terhadap rangsangan yang diterima	4	501	75,11
Rasa senang terhadap tugas yang diberikan	4	513	
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>2.466</b>	<b>397,23</b>
<b>Rata-rata</b>			<b>79,446 (Tinggi)</b>

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh data bahwa motivasi peserta didik mencapai persentase sebesar 79,44% yang termasuk dalam kategori "Tinggi". Namun demikian nilai rata-rata itu belum memenuhi standar keberhasilan yang ditetapkan peneliti, yaitu minimal 80%.

#### 4. Tahap Refleksi.

Setelah melakukan refleksi bersama tiga teman kelompok

mengenai hasil observasi serta semangat belajar peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung, ditemukan bahwa salah satu faktor yang menyebabkan hasil belajar belum maksimal adalah kurangnya keakraban peserta didik dengan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Ketidaktahuan terhadap prosedur dan mekanismenya membuat sebagian peserta didik belum dapat mengikuti pembelajaran secara maksimal. Selain itu, beberapa kelompok belum menunjukkan kerja sama yang efektif, karena aktivitas belajar hanya didominasi oleh satu atau dua anggota, sementara yang lain pasif. Meskipun terdapat peningkatan pada siklus 1, hasil yang diperoleh belum memenuhi target yang diinginkan, oleh karena itu perlu dilanjutkan ke siklus kedua.

Peneliti merancang beberapa perbaikan, antara lain memberikan penjelasan lebih rinci tentang alur TGT, melakukan simulasi singkat agar peserta didik memahami peran masing-masing, serta meningkatkan peran guru dalam memfasilitasi kerja sama kelompok. Hal ini dilakukan melalui aturan kerja sama yang jelas,

umpan balik cepat, serta apresiasi kepada kelompok atau individu yang dapat menjawab dengan kompak, cepat, dan tepat. Dengan perbaikan ini, harapannya hasil belajar dan motivasi peserta didik mengalami kemajuan pada siklus II.

### **Siklus 2**

Pelaksanaan kegiatan tindakan siklus II secara rinci dijelaskan pada setiap tahap berikut adalah uraian:

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

Pada tahapan ini peneliti mempersiapkan berbagai instrumen yang diperlukan untuk pelaksanaan tindakan, seperti modul ajar dengan materi etika berinternet, serta lembar observasi untuk mencatat jalannya dalam proses belajar, observasi dilakukan dengan bantuan dari tiga rekan sejawat, yaitu EA, ET, dan ETAS, yang bertugas mengamati kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti serta memperhatikan tingkat motivasi peserta didik selama kegiatan berlangsung.

**2. Tahap Pelaksanaan.** Siklus II dilaksanakan pada tanggal 29 April 2025, saat berlangsungnya dua jam pelajaran awal, yaitu pukul 07.00 hingga 08.20 WIB. Materi yang

disampaikan berfokus pada topik etika berinternet dan disesuaikan dengan indikator-indikator pencapaian dalam kompetensi dasar. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan model Team Games Tournament (TGT) guna mengembangkan semangat belajar peserta didik melalui aktivitas yang bersifat kolaboratif dan menyenangkan.

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

Langkah ini dilaksanakan untuk mengamati secara saksama tindakan guru saat mengajar serta tingkat dorongan belajar peserta didik dalam menjalani kegiatan berlangsungnya pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan adalah Team Games Tournament (TGT), yang dirancang untuk mendorong peserta didik agar lebih termotivasi dalam memahami materi melalui kerja tim dan kompetisi edukatif. Data hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dan tingkat motivasi peserta didik disusun dan ditampilkan pada Tabel 3 berikut ini.

**Tabel 4. Hasil Penelitian Siklus 2**

<b>Indikator Minat Belajar</b>	<b>Jumlah Pernyataan</b>	<b>Total</b>	
		<b>Skor</b>	<b>%</b>
Minat dan perhatian peserta didik	4	513	85,78

Semangat dalam mengerjakan tugas	4	504	82,89
Sikap Tanggung jawab dalam mengerjakan tugas	4	497	81,74
Respons yang diperlihatkan oleh peserta didik terhadap rangsangan yang diterima	4	526	82,18
Rasa senang terhadap tugas yang diberikan	4	530	82,81
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>2.570</b>	<b>415</b>
<b>Rata-rata</b>			<b>83,03 (Tinggi)</b>

Berdasarkan tabel 3, di dapatkan data presentasi motivasi peserta didik pada siklus 2 sebesar 83,03% yang termasuk dalam kategori “Tinggi”. Dan menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dari siklus sebelumnya.

#### 4. Tahap Refleksi.

Hasil refleksi bersama tiga teman kelompok terhadap observasi serta dorongan belajar peserta didik selama kegiatan pembelajaran mengindikasikan bahwa guru sudah menjalankan proses pembelajaran secara efektif dan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Selain itu, tanda-tanda motivasi belajar peserta didik mulai tampak

during learning, both during class discussion and group activities. Meanwhile, based on data obtained from the motivation level survey of participants, 83.03% have exceeded the success criteria set. Therefore, no further cycle implementation is needed.

**Gambar 1. Implementasi Model Pembelajaran TGT**



#### D. Kesimpulan

Berdasarkan kajian dan pembahasan yang telah dijabarkan sebelumnya, berdasarkan hasil, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam mata pelajaran PPKn efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini tercermin dari data yang diperoleh selama tahapan pra siklus hingga siklus kedua. Pada pra siklus, tingkat motivasi belajar tercatat sebesar 69,86%, kemudian

meningkat menjadi 79,44% pada siklus pertama, dan terus mengalami kenaikan hingga mencapai 83,03% di siklus kedua. Data tersebut memperlihatkan bahwa model TGT berhasil memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Elvira, N. Z., & Nirwana, H. (2022). Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2).  
<https://doi.org/10.56480/eductu.m.v1i2.767>
- Hasanah, U., Wijayanti, R., Metty Liesdiani, dan, Pendidikan Matematika, P., & PGRI Bangkalan, S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 3(2).  
<http://jurnal.umk.ac.id/index.php/anargya>
- Hesti Nurhayati, B. R. E. M. (n.d.). Hesti Nurhayati, Babang Robandi, Effy Mulyasari. <https://doi.org/10.36312/jisip.v6i1.3139/http>
- Ihsan Dacholfany, M., Abdul Azis, A., Zulhayana, S., Ahmad, R., Bay, W., Mokodenseho, S., Metro, M., Khozinatul Ulum Blora, I., & Budidaya Binjai, S. (2023). Peningkatan Kualitas Pendidikan Masyarakat Melalui Program Pelatihan dan Bimbingan Studi. *Easta Journal of Innovative Community Services*, 1(03), 129–141.  
<https://doi.org/10.58812/ejincs.v1.i03>
- Indah Sari. (2018). MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA PROGRAM STUDI MANAJEMEN DALAM PENGUASAAN KETERAMPILAN BERBICARA (SPEAKING) BAHASA INGGRIS. *Jurnal Manajemen Tools*, Vol. 9.
- Mufida, H. A., & Nurtjahyani, S. D. (2024). DINAMIKA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DALAM MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT): STUDI KASUS PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI DI SEKOLAH DASAR.
- Mumpuni Putri, N., & Rustiati Ridwan, I. (2021). Implementasi Model Kooperatif Tipe TGT dalam Pembelajaran IPS Tema Keberagaman Suku Bangsa di Indonesia di SDN Cijengkol 01 *Article Info* (Vol. 1, Issue 1).

<https://ejournal.upi.edu/index.php/didaktika>

Saefullah Zevender, P., Rohmawati, L., Nur Afifah, V., & Ekonomi, P. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. 8(Tahun), 116–125.

Tambusai, J. P., Jhon, L., & Alfiandra, A. (2023). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Pembelajaran PPkn di SMP Negeri 33 Palembang.

Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan, 2(3), 61–68.  
<https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>