

## Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Caregiver

Aldi Jaya Purnama<sup>1</sup>(✉),  
Rhapsodyan Sekar Tungga<sup>2</sup>,  
Heryanto Susilo<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Universitas Negeri Surabaya

<sup>2</sup>SMK Negeri 7 Surakarta

<sup>1</sup>e-mail:

[aldizjaya@gmail.com](mailto:aldizjaya@gmail.com)

### ABSTRAK

Guna mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik, guru harus merencanakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Suasana belajar yang menyenangkan ternyata dapat mendukung proses pengembangan potensi yang ada pada peserta didik terutama motivasi belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengimplementasian dari model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada kelas XI pekerjaan sosial 3 SMKN 7 Surakarta. Penelitian dilakukan dengan memakai metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan data didapatkan melalui kuisioner serta observasi kelas. Sampel pada penelitian ini adalah peserta didik pada kelas XI pekerjaan sosial 3 SMKN 7 Surakarta. Analisis data dilakukan secara kuantitatif untuk memperoleh data informasi dari hasil dilakukannya rangkaian pre-test, post-test kemudian informasi tersebut disajikan secara kuantitatif deskriptif. Dari hasil penelitian ditemukan bahwa sebelum menggunakan model TGT dalam proses kegiatan pembelajaran peserta didik memiliki motivasi belajar yang sangat rendah namun setelah dilakukan treatment yang tepat dengan menerapkan rancangan pembelajaran yang telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik motivasi belajar peserta didik mulai mengalami peningkatan yang signifikan.

### KATA KUNCI

*model tgt; motivasi belajar; penelitian tindakan kelas*

### ABSTRACT

*In order to create a pleasant learning atmosphere for students, teachers must plan learning in accordance with the characteristics of students. A pleasant learning atmosphere can support the process of developing the potential that exists in students, especially learning motivation. This study aims to determine the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model to increase students' learning motivation in class XI social work 3 SMKN 7 Surakarta. The research was conducted using the Classroom Action Research (PTK) method and data were obtained through questionnaires and classroom observations. The sample in this study were students in class XI social work 3 SMKN 7 Surakarta. Data analysis was carried out quantitatively to obtain information data from the results of a series of pre-test, post-test then the information was presented quantitatively descriptively. From the results of the study, it was found that before using the TGT model in the process of learning activities, students had very low learning motivation, but after proper treatment by implementing a learning design that had been adapted to the characteristics of students, students' learning motivation began to experience a significant increase.*

### KEYWORDS

*tgt model; learning motivation; class action research*



Juwara: Jurnal Wawasan dan Aksara  
Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0  
International License

## PENDAHULUAN

Mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik menjadi salah satu tanggung jawab guru. Untuk mewujudkan hal tersebut, guru dapat merencanakan pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Suasana belajar yang menyenangkan dapat mendukung proses pengembangan potensi yang ada pada peserta didik termasuk motivasi belajar. Yang menjadi peran utama didalam proses belajar mengajar bukan hanya guru namun juga peserta didik. Untuk mengetahui tingkat kualitas pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, perlu mempertimbangkan indikator-indikator kualitas pembelajaran. Morrison, Mokashi & Cotter (2011) dalam risetnya yang dikutip dalam (Hasma Nur Jaya, 2021) telah merumuskan 44 indikator kualitas pembelajaran yang direduksi ke dalam 10 indikator yang salah satunya menitikberatkan pada lingkungan fisik, iklim kelas, serta pembelajaran riil (autentik).

Menurut Sardiman dalam (Hesti Nurhayati, 2018). Pendidikan dan pembelajaran adalah proses yang memiliki tujuan. Dalam pendidikan dan pembelajaran, tujuan dapat diartikan sebagai upaya untuk memberikan kepada peserta didik atau subjek pembelajaran suatu rumusan hasil yang diharapkan setelah suatu pengalaman belajar. Akan tetapi pada kenyataannya masih banyak peserta didik yang motivasi belajarnya sangat rendah. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai macam faktor, salah satunya adalah banyaknya perubahan dan pesatnya perkembangan teknologi. Kurangnya motivasi belajar seorang peserta didik pada saat ini berdampak signifikan terhadap keseluruhan proses pembelajaran.

Pembelajaran dengan model Teams Games Tournament (TGT) menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif dan kolaboratif yang mencakup dan melibatkan aktivitas peserta didik, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan (Eka Rizki Widayanti, 2016). Fokus utama dalam pembelajaran model TGT adalah memungkinkan timbul rasa senang dari dalam setiap peserta didik ketika selama mengikuti proses pembelajaran.

Dengan demikian, peserta didik akan mempunyai ketertarikan dalam mengikuti proses pembelajaran selanjutnya, yang mana diharapkan dapat menaikkan hasil belajar dari setiap peserta didik yang mengikuti kegiatan pembelajaran menjadi optimal. Peserta

didik dikatakan aktif ketika dilakukan pembelajaran menurut Suryosubroto dalam (Almira Rachma Thalita, 2019) bila terdapat ciri-ciri sebagai berikut (1) peserta didik melakukan sesuatu untuk memahami isi, topik atau materi pelajaran; (2) pengetahuan baru dipelajari, dirasakan dan diketemukan oleh peserta didik; (3) menguji dan mencoba sendiri konsep-konsep yang telah dipelajari; (4) peserta didik memaparkan hasil dari pemikirannya.

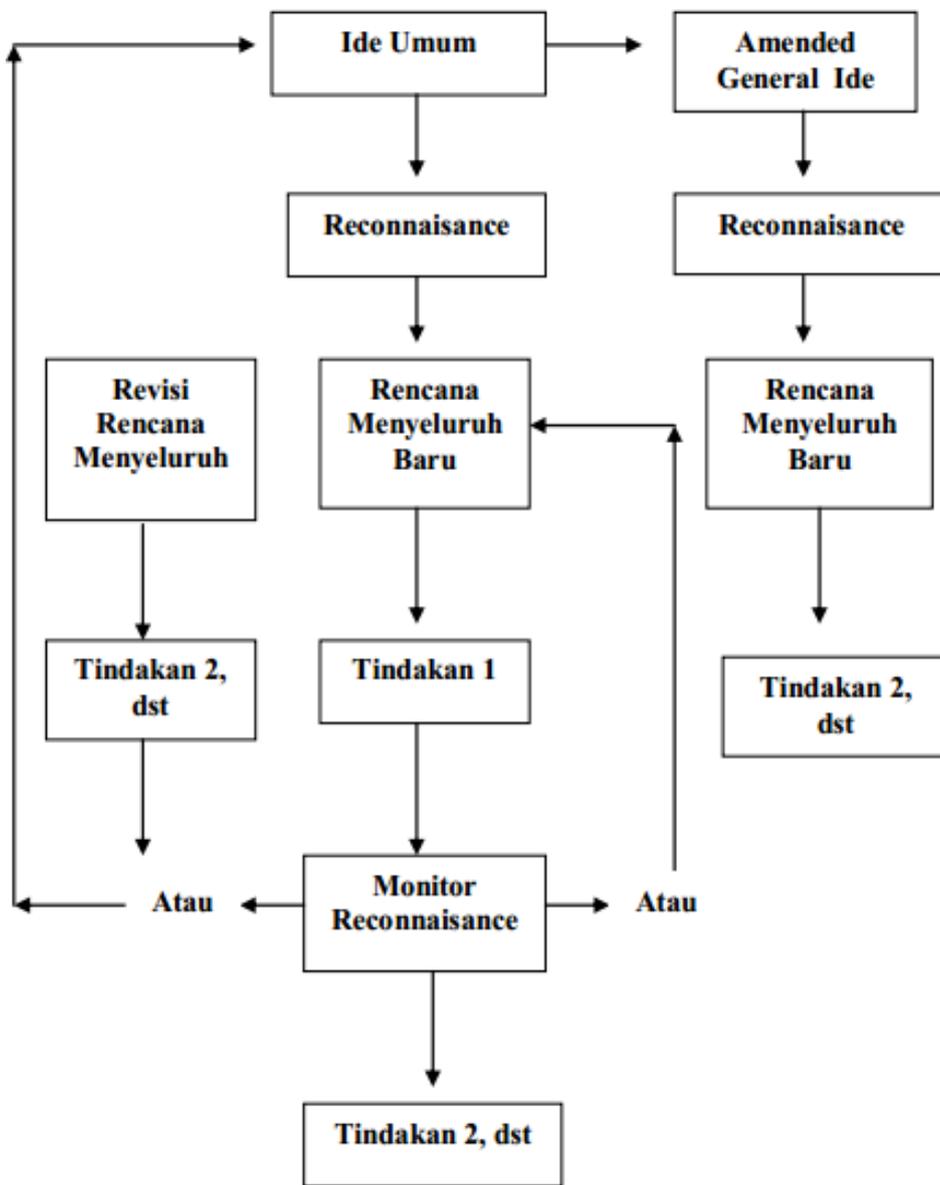
Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di SMKN 7 Surakarta, ditemukan bahwa masih banyak dari beberapa peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang rendah baik pada setiap pembelajaran, mata pelajaran tertentu maupun pada jam pelajaran tertentu. Hal ini dibuktikan dengan seringnya peserta didik ditemukan tertidur di dalam kelas maupun bermain games bersama teman. Dalam proses pembelajaran tradisional hal tersebut seringkali terjadi, guru seakan akan memaksakan peserta didik menerima materi tanpa mempertimbangkan hal lain (Emda, 2017). Melihat kondisi yang seperti itu, dirasa perlu untuk mengubah kebiasaan tersebut, salah satunya dengan menerapkan pembelajaran yang kooperatif dan kolaboratif dengan model TGT.

Diantara banyak model pembelajaran yang menyenangkan peneliti tertarik untuk menggunakan dan menerapkan pembelajaran yang kooperatif dengan model TGT. Hal ini sesuai dengan karakteristik dan kondisi kelas yang sudah tidak kondusif untuk melaksanakan proses pembelajaran. Selain itu juga disesuaikan dengan tujuan penelitian yang difokuskan pada meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SMK. Keunggulan dari model pembelajaran kooperatif dengan tipe TGT ini tidak hanya membentuk peserta didik memiliki antusiasme dalam proses pembelajaran namun juga membuat peserta didik yang memiliki kemampuan akademik rendah juga dapat mempunyai fungsi yang penting untuk proses pembelajaran. Selain itu, masalah peserta didik yang sudah mulai bergantung dengan AI (*Artificial Intelligence*) juga dapat teratasi.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), berdasarkan karya John Elliot. Menurut Elliot, model PTK yang dikemukakan oleh Kemmis dan Taggart (Ningrum, 2024) diadaptasi menjadi representasi teori probabilitas yang lebih akurat. Sistem refleksi diri spiral dengan empat tahap yang dikenal dengan model PTK oleh Kemmis dan Taggart. Tahapan PTK Kemmis dan Taggart meliputi

kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.. Model PTK yang digunakan dapat terlihat dalam gambar 1.



**Gambar 1.** Siklus PTK oleh John Elliot

Lokasi penelitian ini dilakukan pada peserta didik SMKN 7 Surakarta pada kelas XI PS-3 sebanyak 29 Peserta didik. Obyek penelitian ini adalah motivasi belajar mata pelajaran konsentrasi keahlian pekerjaan sosial (*Caregiver*) dengan topik pembahasan yaitu membantu dalam pemenuhan kebutuhan gizi pada lansia. Perangkat penilaian dan pengamatan dalam penelitian ini menggunakan kaidah pengumpulan data kuantitatif. Informasi motivasi belajar didapatkan dengan kuisioner dengan 22 poin pertanyaan serta menggunakan kaidah pengamatan. Motivasi belajar yang dimaksud dalam penelitian ini

adalah sebuah stimulus psikis pada masing-masing individu maupun komunitas masyarakat ketika mengerjakan tugas dan memenuhi kewajibannya (Yuliawati, 2021). Informasi yang didapatkan dari penelitian ini diolah menggunakan kajian uraian yang bersifat kuantitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggalan informasi dilaksanakan di Kelas XI Pekerjaan Sosial 3 Semester II SMK Negeri 7 Surakarta pada tahun pelajaran 2023/ 2024. Kegiatan ini diikuti oleh 31 peserta didik. Data penelitian diperoleh dengan dilakukan secara dua siklus pembelajaran, pada masing-masing siklus 1 kali pertemuan. Variabel yang diuji pada penelitian ini merupakan motivasi belajar peserta didik. Sebelum melakukan treatment pada siklus I, peneliti mencoba untuk mengukur informasi minat belajar peserta didik, dan temuan informasi tersebut disajikan pada gambar 2.



**Gambar 2.** Respon peserta didik sebelum diterapkan TGT

Dari diagram berikut, peneliti melihat bahwa minat belajar peserta didik sangat rendah. Kondisi ini ditunjukkan bahwa sebanyak 77,42% atau sebanyak 24 peserta didik dari 31 informan menjawab tidak setuju. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang telah terlaksana sebelumnya tidak menyenangkan. Peneliti melihat antusiasme peserta didik untuk berpartisipasi ketika proses belajar mengajar tersebut sangat kurang.

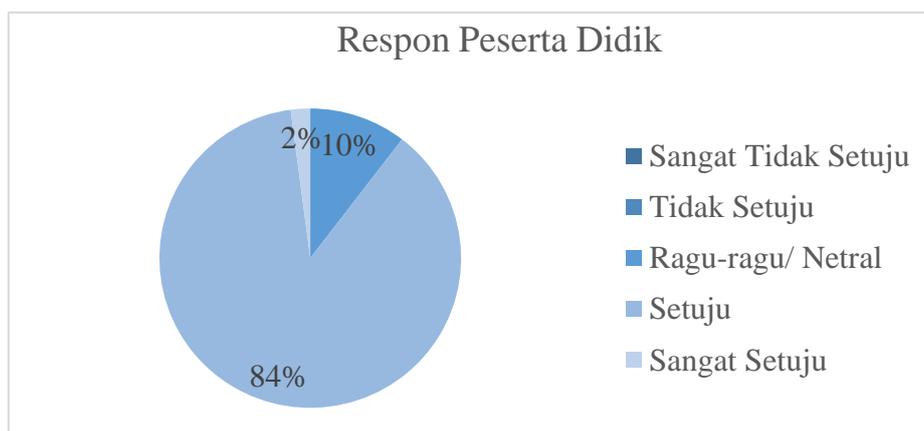
Kondisi ini didukung melalui data yang diperoleh bahwa hanya sekitar 6,45% informan yang menanggapi sangat setuju hanya sejumlah 2 peserta didik dari 31 informan yang menyukai pembelajaran tersebut. Selain itu, sebanyak 16,13% informan atau

sebanyak 5 peserta didik dari 31 informan menjawab ragu-ragu. Artinya proses pembelajaran yang telah terlaksana tidak memicu peserta didik untuk merasa aman dan nyaman selama proses pembelajaran terjadi. Berdasarkan data tersebut, peneliti menerapkan pembelajaran kooperatif dengan model TGT untuk mengatasi permasalahan tersebut. Peneliti merancang indikator peningkatan motivasi belajar yang diselaraskan sesuai konteks serta karakteristik peserta didik, dengan rincian seperti berikut:

**Tabel 1** Indikator Motivasi Belajar

No.	Indikator Peningkatan Motivasi Belajar Yang Digunakan
1.	Kesiapan belajar peserta didik (Fokus)
2.	Partisipasi aktif dengan banyak interaksi dua arah (Guru dan peserta didik)
3.	Antusiasme sewaktu proses pembelajaran berlangsung (Inisiatif dalam bertanya)
4.	Merasa senang dan nyaman sewaktu proses pembelajaran
5.	Peserta didik mempunyai kemauan untuk mempelajari materi diluar proses pembelajaran

Setelah proses pembelajaran sebelumnya yang tidak menerapkan pembelajaran kooperatif dengan model TGT maka pada siklus selanjutnya Siklus I peneliti merancang pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran kooperatif dengan model TGT. Dari hasil pengolahan informasi sebelumnya, peneliti menemukan bahwa peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang dikemas dengan model games yang disesuaikan dengan materi ajar serta tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Diperoleh data sebagai berikut:



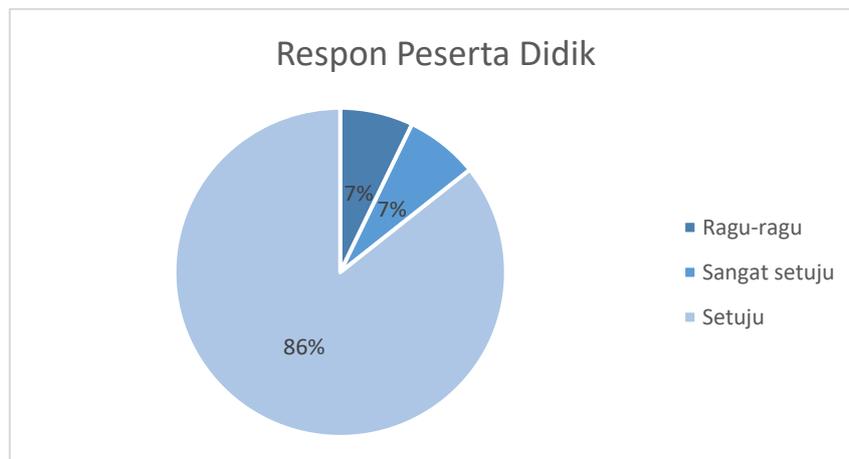
**Gambar 3** Data Siklus I Penerapan TGT

Pada siklus I, peneliti melakukan pembagian angket atau quisioner kepada peserta didik dengan tujuan memahami adanya perkembangan motivasi belajar yang dirasakan oleh peserta didik. Dari kuisioner telah dibagikan kepada 31 informan diperoleh data sebanyak 10% atau 3 peserta didik dari 31 informan yang berpartisipasi menjawab dengan

jawaban Ragu-ragu. Sedangkan sebanyak 84% atau 26 peserta didik dari 31 informan yang berpartisipasi menyatakan bahwa mereka setuju. Dan 6% atau 2 peserta didik dari 31 informan memberikan jawaban bahwa mereka sangat setuju dengan pembelajaran menggunakan model TGT.

Implementasi proses belajar mengajar pada siklus I terlaksana tanpa kendala berarti. Pembelajaran pada siklus I dilaksanakan dengan penggunaan permainan estafet sebagai penilaian kinerja serta hasil belajar. Permainan estafet yang dilakukan menggunakan sticky note sebagai media, serta dilaksanakan secara berkelompok. Namun, peneliti melihat bahwa ada sebagian peserta didik kurang bisa bekerjasama dengan kelompoknya maka terlihat pasif selama proses pembelajaran berlangsung.

Dilain sisi, peserta didik juga masih ragu-ragu dalam menyimpulkan apa yang telah dipelajarinya. Uraian tersebut mengindikasikan bahwa pada siklus I, kriteria peningkatan motivasi belajar peserta didik belum terpenuhi dan membutuhkan perbaikan-perbaikan pada siklus selanjutnya. Setelah melakukan perbaikan peneliti menerapkan pembelajaran kooperatif dengan model TGT pada siklus selanjutnya dan diperoleh data sebagai berikut:



**Gambar 4.** Data Siklus II Penerapan TGT

Perbaikan yang dilakukan peneliti dalam siklus II ini, peneliti mengubah games yang dilakukan pada siklus sebelumnya menjadi permainan Teka Teki Silang (TTS). Hal ini dilakukan berdasarkan materi pembelajaran yang diperoleh peserta didik pada siklus sebelumnya dirasa masih kurang. Permainan TTS yang dilakukan di dalam kelas dilaksanakan secara berkelompok yang beranggotakan kelompok yang berlainan dari kelompok pada siklus sebelumnya. Pada siklus ini peserta didik diperbolehkan memilih anggota kelompoknya sendiri sehingga diharapkan dapat meningkatkan kriteria peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan diagram tersebut, didapatkan data pada siklus II setelah mengimplementasikan pembelajaran kooperatif dengan model TGT terdapat sebanyak 86% atau 27 peserta didik dari 31 informan yang berpartisipasi memberikan jawaban setuju, sebanyak 7% atau 2 peserta didik dari 31 informan menjawab sangat setuju, serta 7% atau sebanyak 2 peserta didik dari 31 informan menjawab ragu-ragu.

Pada siklus II, terjadi peningkatan sebagian besar respon peserta didik terhadap penerapan model TGT terhadap motivasi belajar peserta didik dari data siklus I yang memperoleh 84% menjadi 86% dengan kategori setuju, serta 6% menjadi 7% dengan kategori sangat setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa kriteria ketuntasan minimal yang digunakan oleh peneliti sudah berhasil. Maka penelitian ini dikatakan tercapai dan proses belajar mengajar tidak diteruskan kembali.

Situasi ini tidak akan terlaksana tanpa adanya upaya dari guru untuk mengembangkan pembelajaran yang didasarkan pada kondisi yang dialami selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik diberikan kesempatan untuk berkolaborasi bersama teman dengan menggunakan permainan berkelompok sebagai media dengan tidak melupakan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Permainan yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik ternyata dapat menambah motivasi belajar peserta didik khususnya untuk meningkatkan penangkapan topik materi belajar dengan rincian data sebagai berikut:

**Tabel 2.** Rata-Rata Motivasi Belajar Peserta Didik

Siklus	Rata-Rata Motivasi Belajar
Pra Siklus	77,42%
Siklus 1	84%
Siklus 2	90,3%

Hasil penelitian ini juga selaras dengan hasil penelitian terdahulu oleh (Lidiya Putri Handayani, 2022) diperoleh hasil bahwa motivasi belajar peserta didik menunjukkan peningkatan setelah dilaksanakan pembelajaran kooperatif dengan model TGT. Kondisi ini selaras dengan terdapat meningkatnya motivasi belajar pada tiap siklus pada pembelajaran sosiologi. Sebagian yang memperoleh kenaikan optimal adalah peserta didik yang mengikuti seluruh proses kegiatan pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan gaya belajarnya. Penelitian ini memperoleh peningkatan 50% pada siklus I menjadi 90,38% pada siklus II.

Kondisi ini dapat terlihat pada keaktifan peserta didik ketika mengkomunikasikan argumen didalam kelas atau peserta didik yang berinteraksi dan menanggapi argumen tentang topik yang dipelajari, peserta didik yang aktif ini juga terpengaruh oleh nilai tambahan yang akan diberikan guru jika aktif selama proses belajar berlangsung. Perbedaan rata-rata peningkatan dari siklus I ke Siklus II sebesar 26,51%. Rata-rata pada siklus I dari 58,40% menjadi 73,89% pada siklus II.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan tujuan penelitian ini dilakukan yakni penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, mendapat kesimpulan bahwa implementasi pembelajaran kooperatif dengan model Team Games Tournament (TGT) dapat menaikkan motivasi belajar mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Pekerjaan Sosial (Caregiver) Kelas XI Pekerjaan Sosial 3 semester 2 SMK Negeri 7 Surakarta tahun ajaran 2023/ 2024. Hal tersebut ditunjukkan dengan data yang didapatkan dari siklus I proses belajar mengajar yang telah dilakukan yaitu sebesar 84% atau sebanyak 24 dari 31 informan dan 6% atau 2 dari 31 informan memberikan jawaban bahwa mereka sangat setuju dengan pembelajaran menggunakan model TGT. Sedangkan pada siklus II pembelajaran yaitu sebesar 86% meningkat sebanyak 2% atau 26 dari 31 informan yang berpartisipasi memberikan jawaban setuju, sebanyak 7% atau 2 dari 31 peserta didik menjawab sangat setuju. Hasil penelitian berikut sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa model pembelajaran TGT pun memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam penelitian sebelumnya (Zulfa Setiawan, 2021) mampu meningkatkan kreatifitas dan minat belajar peserta didik sehingga berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan guru bisa menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) bilamana terdapat permasalahan pembelajaran yang sama dikelas terkait dengan kurangnya motivasi belajar peserta didik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Almira Rachma Thalita, A. D. (2019). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 148.

- Eka Rizki Widayanti, S. (2016). Pengaruh penerapan metode Teams Games Tournament berbantuan permainan dadu terhadap hasil belajar IPA. Program Studi PGSD-FKIP, Universitas Kristen Satya Wacana, 183.
- Hesti Nurhayati, B. R. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2.
- Emda, A. (2017). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Jurnal*, 5(2), 93–106.
- Hasma Nur Jaya, N. I. (2021). Manajemen pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar menyenangkan di masa new normal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1566–1576.
- Lidiya Putri Handayani, N. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran sosiologi kelas XI IPS 1 SMAN 1 Lubuk Basung. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*, 6(2), 368.
- Yuliawati, A. A. (2021). Penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan motivasi belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(4), 358.
- Zulfa Setiawan, H. A. (2021). Penerapan TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(2), 131–137.
- Ningrum. (2024, Mei 9). Kajian pustaka PTK. Retrieved from Eprints UNY: <https://eprints.uny.ac.id/63275/4/BAB%20II.pdf>
- Tambunan, L. O. (2021). Implementasi pembelajaran cooperative learning dan locus of control dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 1053.