

Implementasi Metode TGT (*Team Games Tournament*) Terhadap Motivasi Belajar Kimia Siswa SMA Kelas X

Khodiyatul Ummah¹, Evi Sapinatul Bahriah^{2*}

^{1,2*} Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Tangerang Selatan, Banten

*** Penulis korespondensi: evi@uinjkt.ac.id**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran TGT berbantuan kartu soal efektif terhadap motivasi belajar siswa. Metode yang digunakan metode deskriptif kuantitatif. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Model pembelajaran kooperatif learning dengan menggunakan metode TGT berbantuan kartu soal. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA NPC tahun ajaran 2024/2025 dengan menggunakan teknik sampling purposive. Sampel penelitian adalah kelas X.II yang berjumlah 34 siswa. Instrumen yang digunakan berupa angket motivasi belajar dengan skala Likert 1-4 dan tes pemahaman dalam bentuk kartu soal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa mencapai 79,6 dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran TGT berbantuan kartu soal mampu meningkatkan motivasi belajar kimia siswa.

Kata kunci: *Team Games Tournament*, Motivasi Belajar, Kimia.

1. Pendahuluan

Tujuan Pendidikan Nasional secara terinci tertuang dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 pada Bab II pasal 3 yang berbunyi: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dengan belajar, individu melakukan perubahan secara kualitatif sehingga tingkah laku individu tersebut berkembang menjadi lebih baik (Soemanto, 2006). Perubahan tersebut berupa tingkah laku dari hasil pengalamannya sendiri dan interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010).

Pembelajaran kimia di SMA NPC masih menggunakan metode tradisional, di mana siswa duduk, mendengarkan, mencatat, dan mengerjakan tugas. Proses ini membuat siswa cenderung pasif, kurang kreatif, serta merasa bosan, yang pada akhirnya dapat menurunkan motivasi belajar siswa. Padahal, SMA NPC memiliki fasilitas yang memadai, seperti laboratorium komputer dan area wifi di lingkungan sekolah.

Motivasi belajar yang rendah dapat terlihat dari beberapa indikator seperti kurangnya keaktifan siswa dalam bertanya, rendahnya partisipasi dalam diskusi kelas, dan kurangnya antusiasme dalam mengikuti pembelajaran kimia. Situasi ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya: (1) pembelajaran kimia lebih berfokus pada penyampaian materi melalui metode ceramah, sehingga menciptakan suasana belajar yang monoton, membosankan, dan kurang mendukung interaksi siswa dengan media, teman, maupun guru; (2) padatnya materi yang harus diselesaikan, waktu pembelajaran yang terbatas, serta tekanan untuk sukses dalam ujian nasional, menyebabkan guru menyampaikan materi secara cepat tanpa memperhatikan esensi dan karakteristik pembelajaran kimia.

Salah satu cara untuk mengatasi masalah rendahnya motivasi belajar tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang di dalamnya siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk membantu satu sama lain dalam belajar dan dihargai atas prestasi kolektif mereka (Slavin, 2007).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda (Elizabeth Belavista Seran et al., 2022). Metode TGT merupakan suatu pendekatan kerja sama antar kelompok dengan mengembangkan kerja sama antar personal yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini berupa kartu soal kimia pada materi Hukum Dasar Kimia. Kartu soal merupakan media visual yang terbuat dari kertas manila atau buffalo yang dirancang sedemikian rupa untuk keperluan belajar (Adam et al., 2020). Menurut (Rapiatunnisa, 2022), kartu soal adalah sebuah kartu yang berisi soal-soal yang akan diujikan kepada siswa, dengan penggunaan kartu soal pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan.

Penelitian Park (2012) menunjukkan bahwa permainan instruksional memiliki efek positif pada motivasi belajar siswa. Pembelajaran berbasis permainan dapat membangkitkan motivasi intrinsik siswa dan meningkatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran.

Pentingnya motivasi dalam belajar kimia merupakan bahan kajian yang penting bagi guru, agar dapat menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan, efektif dan kreatif. Menurut Anggraeni et al., (2023) model pembelajaran TGT lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Peningkatan mutu dan kualitas pendidikan juga ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia. Keberhasilan pendidikan di sekolah sangat ditentukan oleh keberhasilan pelaksanaan kegiatan pembelajarannya, yakni keterpaduan antara kegiatan guru dengan kegiatan siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran juga merupakan aktivitas paling utama yang berarti bahwa keberhasilan tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif (Zulaikha, 2006). Pembelajaran yang efektif ditandai dengan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa dapat aktif membangun pengetahuan dengan berbagai aktivitas yang mendukung seperti berkomunikasi, berpikir dan bergerak dalam belajar. Pembelajaran kimia di SMA NPC masih menggunakan metode tradisional, di mana siswa duduk, mendengarkan, mencatat, dan mengerjakan tugas. Proses ini membuat siswa cenderung pasif, kurang kreatif, serta merasa bosan, yang pada akhirnya dapat menurunkan motivasi belajar dan berdampak pada rendahnya pencapaian prestasi. Padahal, SMA Nusantara Plus memiliki fasilitas yang memadai, seperti laboratorium komputer dan area wifi di lingkungan sekolah. Namun, motivasi belajar siswa belum optimal. Situasi ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya: (1) pembelajaran kimia lebih berfokus pada penyampaian materi melalui metode ceramah, sehingga menciptakan suasana belajar yang monoton, membosankan, dan kurang mendukung interaksi siswa dengan media, teman, maupun guru; (2) padatnya materi yang harus diselesaikan, waktu pembelajaran yang terbatas, serta tekanan untuk sukses dalam ujian nasional, menyebabkan guru menyampaikan materi secara cepat tanpa memperhatikan esensi dan karakteristik pembelajaran kimia.

Pembelajaran ini dimulai dengan presentasi guru pada awal pembelajaran dan dilanjutkan dengan kerja kelompok dalam mengerjakan lembar kerja. Tahap berikutnya adalah tournaments mingguan yang dapat juga dilakukan setelah materi selesai. Tahap penutup adalah dengan memberikan penghargaan sebagai ciri dari pembelajaran kooperatif (Lee, 2002). Media

pembelajaran mempunyai peranan yang penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan suatu bentuk peralatan, metode, atau teknik yang digunakan menyalurkan pesan.

Jenis TGT yang digunakan berupa kartu soal kimia pada materi Hukum dasar Kimia. Kartu soal ini akan menjadi media yang nantinya saat pembelajaran, siswa akan menemui macam-macam soal. Saat digunakan dalam pembelajaran, siswa akan menemukan berbagai kartu dengan soal yang berbeda-beda. Kartu ini juga dapat divariasikan dengan kartu kalimat atau kartu huruf. Kartu soal merupakan media visual yang terbuat dari kertas manilla atau buffalo yang dirancang sedemikian rupa untuk keperluan belajar Adam et al., (2020). Menurut Rapiatunnisa (2022) kartu soal adalah sebuah kartu yang berisi soal-soal yang akan diujikan kepada siswa, dengan penggunaan kartu soal pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan.

Karena adanya permainan berbantuan kartu soal, maka dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika. Meningkatnya minat belajar siswa akan mempengaruhi pada hasil belajar siswa. Sejalan dengan pendapat Irwanti & Widodo (2020) bahwa siswa yang cenderung mengemukakan segala kemampuannya untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal adalah siswa yang memiliki minat. Hal itu sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Arvi Riwahyudin (2016) bahwa minat belajar berpengaruh langsung positif terhadap hasil belajar, artinya minat belajar yang ada pada diri siswa akan menyebabkan hasil belajar yang baik. Hal ini juga sesuai dengan pendapat (Slavin, 2007) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran TGT menyenangkan dan mempermudah siswa dalam mempelajari materi yang diajarkan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji bagaimana upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada materi Hukum Dasar Kimia.

2. Metode

Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Metode deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang mendeskripsikan atau menjelaskan terkait hal yang diteliti dan dipelajari serta menarik kesimpulan terhadap fenomena yang sedang diamati dengan menggunakan angka (Badaring et al., 2020) Menurut Sugiyono (2018) "Analisis penelitian deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau

menggambarkan data yang terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi".

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA NPC tahun pelajaran 2024/2025. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dengan pertimbangan kelas yang mudah diakses dan memiliki karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian. Sampel penelitian adalah kelas X.II yang berjumlah 34 siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan hasil tes. Angket digunakan untuk pengambilan data minat belajar siswa dan hasil tes di dapatkan melalui nilai permainan pada kartu soal digunakan untuk pengambilan data hasil belajar siswa.

Angket yang digunakan disusun dengan menggunakan skala likert 1-4 yang dimodifikasi dari penelitian Deajeng Nirawan (2024) yang ditunjukkan dalam tabel berikut ini :

Tabel 1. Kisi-kisi instrumen Angket Motivasi Belajar Kimia Siswa

No.	Indikator	No. Item		Σ Item
		+	-	
1.	Hasrat dan Keinginan untuk Berhasil	1,2	3,4	4
2.	Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar	5,6,7	8,9	5
3.	Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar	10,11	12,13	4
4.	Apresiasi dalam Belajar	14,15	16,17	4
5.	Kegiatan yang menarik dalam pembelajaran kimia Model TGT (Team Group Tournament)	18,19,20	21	4
6.	Lingkungan belajar yang kondusif	22,23	24,25	4
Jumlah Soal				25

Angket ini dengan menggunakan sistem penilaian skala likert terdiri dari 4 pilihan jawaban. Angket motivasi belajar memberikan pilihan jawaban sebagai berikut :

Tabel 2. Pedoman Penilaian Angket [21]

Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
Positif	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4

Rumus pada penilaian skala likert berikut :

$$\text{Presentase Skor Hasil Motivasi Siswa} : \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor Maksimal}} 100\%$$

Menurut klasifikasi motivasi belajar dari Riduwan (2007) yang ditampilkan pada tabel dibawah ini, motivasi belajar siswa dibagi menjadi empat katagori berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan.

Tabel 3. Kriteria Hasil Presentase Skor Observasi Motivasi Peserta Didik

Presentase Yang Diperoleh	Keterangan
85% - 100%	Sangat Tinggi
70% - 84%	Tinggi
55% - 69%	Sedang
40% - 54%	Rendah
0% - 39%	Sangat Rendah

Data hasil belajar siswa diperoleh dari nilai tes kartu soal, tes yang diberikan berupa tes tertulis dalam bentuk essay di dalam kartu soal.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) berbantuan Kartu Soal terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi Hukum dasar Kimia. Instrumen yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa pada penelitian ini berupa angket dengan skala likert yang diberikan kepada siswa yang telah mengikuti pembelajaran kimia pada materi Hukum Dasar dengan menggunakan metode TGT.

Adapun data hasil angket motivasi dapat ditunjukkan pada tabel dibawah ini :

Tabel 4. Hasil Motivasi Siswa Secara Keseluruhan

Jumlah Sampel	34
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	35
Nilai Rata-rata	79.6

Berdasarkan pada tabel diatas, diketahui bahwa dari 34 siswa diperoleh nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah 35 dengan nilai rata-rata 79.6 termasuk kategori tinggi menurut (Riduwan, 2007). Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Slavin dalam penelitian Agus Suprijono (2019) juga menyatakan bahwa Cooperative Learning adalah suatu model pembelajaran dimana siswa terdiri dari 3 - 5 orang, dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Pola belajar kelompok dengan cara kerja sama antar siswa, selain dapat mendorong timbulnya gagasan yang lebih bermutu juga dapat meningkatkan kreativitas siswa. Apabila individu-individu ini bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, ketergantungan timbal balik antara mereka akan memotivasi mereka untuk bekerja lebih keras demi keberhasilan mereka secara bersama-sama (Suderadjat & Hari, 2005). L. S. VYGOTSKY et al., (1978) menyebutkan bahwa interaksi sosial yang terjadi dalam kelompok merupakan faktor yang terpenting yang mendorong atau memicu perkembangan kognitif seseorang.

Hasil Penelitian ini diperkuat dengan penelitian Alik Ansyori Alamsyah (2003) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) berpengaruh terhadap proses perkembangan pengetahuan siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Penelitian ini terdiri dari 6 indikator yang dimodifikasi (Deajeng Nirawan, 2024) yang terdiri dari 1). Hasrat dan Keinginan 2). Dorongan dalam Belajar 3). Kebutuhan dalam Belajar 4). Apresiasi dalam Belajar 5). Kegiatan dalam Pembelajaran Kimia Model TGT 6). Lingkungan Belajar yang Kondusif. Berdasarkan indikator motivasi nilai rata-rata perolehan dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 5. Hasil Motivasi Belajar Siswa Setiap Indikator

Indikator	Rata-Rata	Kategori
Hasrat dan Keinginan untuk Berhasil	83.1	Sangat Tinggi
Dorongan dalam Belajar	77.7	Tinggi
Kebutuhan dalam Belajar	80.9	Sangat Tinggi
Apresiasi dalam Belajar	68.6	Sedang
Kegiatan yang menarik dalam Pembelajaran Kimia Model TGT (Team Group Tournament)	73.0	Tinggi
Lingkungan Belajar yang Kondusif	78.9	Tinggi

Berdasarkan indikator pertama tentang hasrat dan keinginan untuk berhasil didapatkan persentase 83,1 yang dikategorikan sangat tinggi menurut Riduwan (2007). Hal ini dikarenakan sebagian sebagian siswa yang tidak bertanya tentang aturan permainan yang belum mereka mengerti. Menurut Hamdu & Agustina (2011) Keberhasilan siswa dalam belajar sangat dipengaruhi oleh motivasi untuk mencapai suatu tujuan. Siswa yang terdorong untuk berhasil akan lebih cenderung untuk belajar dan bertanya, yang akan memungkinkan mereka untuk mendapatkan kesuksesan yang diinginkan (Haster et al., 2019).

Indikator kedua tentang dorongan dalam belajar didapatkan persentase 77,7 yang dikategorikan tinggi. Hal ini dikarenakan adanya dorongan motivasi belajar siswa untuk mencapai suatu keberhasilan. Menurut Rahiem (2021) Faktor yang mempengaruhi keinginan siswa untuk berprestasi secara konsisten dalam belajar adalah adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil. Sehingga siswa akan berusaha keras untuk belajar tanpa tekanan dari luar karena mereka ingin berhasil dari dalam diri mereka sendiri.

Indikator ketiga tentang kebutuhan dalam belajar didapatkan persentase 80.9 yang dikategorikan sangat tinggi. Hal ini terlihat pada saat proses pembelajaran menggunakan permainan kartu soal ada beberapa siswa yang tidak bersemangat mengikuti pembelajaran karena mereka kurang mendapatkan apresiasi manfaat dari permainan kartu soal ini. Sesuai dengan Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat menjauhkan siswa dari rasa bosan ketika siswa mengikuti pembelajaran dengan metode ceramah guru (Djamarah & Zain, 2010).

Indikator keempat tentang apresiasi dalam belajar didapatkan persentase 68.6 yang dikategorikan sedang. Apresiasi dalam pembelajaran merujuk pada sikap dan tindakan menghargai, memahami dan mengapresiasi karya, ide atau budaya. Apresiasi dalam pembelajaran sering kali disepelekan, padahal apresiasi ini adalah bentuk penghargaan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan ungkapan Abraham Maslow yang mengatakan bahwa ada lima tingkatan kebutuhan yang perlu di penuhi oleh setiap manusia pada umumnya, salah satunya adalah kebutuhan untuk di hargai (Self Esteem Needs). Guru harus sadar betul bahwa siswa adalah manusia yang memiliki ego dan rasa ingin di hargai. Akan tetapi di sisi lain guru tidak dapat menutupi kecemasannya akan adanya penurunan nilai dari siswa-siswanya, beberapa guru mengatasi hal tersebut dengan memberikan motivasi dan menasehati agar siswa dapat menyeimbangkan kebutuhan dunia dan juga kebutuhan akhirat. Hal tersebut

memberikan indikasi bahwa pada dasarnya sistem apresiasi berupa ranking tidak serta merta mutlak menjadi acuan utama dalam memotivasi siswa, guru merasa cemas akan adanya penurunan nilai yang terjadi kepada siswanya, maka di berikanlah nasihat untuk melengkapi kekurangan tersebut.

Indikator kelima tentang Kegiatan yang menarik dalam Pembelajaran Kimia Model TGT (Team Group Tournament) didapatkan presentasi 73.0 yang dikategorikan tinggi. Hal ini dikarenakan Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan kartu soal menuntut peserta didik untuk berperan aktif pada proses pembelajaran, karena model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu metode pembelajaran yang mudah diterapkan dan efektif digunakan untuk memotivasi siswa karena melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan (Sari et al., 2012). Pada kelas X.I menggunakan pembelajaran dengan penerapan model TGT berbantuan kartu soal dilakukan secara berkelompok dan melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan kemampuan, jenis kelamin, suku kata atau ras yang berbeda dan juga mengandung unsur permainan. Dengan berkelompok siswa dapat membangun pengetahuannya untuk memecahkan masalah yang diberikan peneliti dan dapat memahami pelajaran dengan mudah. Menurut slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas, belajar dalam kelompok (teams), permainan (games), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition) (Rusman, 2011)

Indikator keenam tentang kegiatan lingkungan belajar yang kondusif di dapatkan persentase 78.9 yang dikategorikan tinggi. Hal ini dikarenakan pada saat melakukan permainan siswa tidak memperhatikan kondisi kelas yang nyaman, dan gaduh. Sejalan dengan penelitian Purwanto & Sulistyastuti (2007) bahwa dalam bermain juga terjadi proses belajar. Persamaannya ialah bahwa dalam belajar dan bermain keduanya terjadi perubahan, yang dapat mengubah tingkah laku, sikap dan pengalaman. Akan tetapi, antara keduanya terdapat perbedaan. Menurut arti katanya, bermain merupakan kegiatan yang khusus bagi anak-anak meskipun pada orang dewasa terdapat juga. Sedangkan belajar merupakan kegiatan yang umum, terdapat pada manusia sejak lahir sampai mati.

Untuk melihat pengaruh motivasi terhadap hasil belajar, maka peneliti memberikan tes dalam bentuk kartu. Adapun hasil dari tes tersebut dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 1. Grafik Hasil Tes Pemahaman

Pada setiap situasi terjadi variasi aspek yang diamati, terjadi peningkatan yang signifikan untuk keaktifan proses pembelajaran yang dilakukan siswa. Berdasarkan hasil penelitian seperti tampak pada grafik di atas dapat disebutkan bahwa melalui penerapan metode bermain kartu soal dapat meningkatkan aktivitas belajar dan kemampuan mengerjakan soal berbentuk kartu mata pelajaran Kimia bagi siswa, dalam mengerjakan kartu soal pada mata pelajaran kimia dan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya prestasi belajar kimia siswa dapat meningkat.

Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar kimia siswa sesuai dari penelitian yang dilakukan oleh (Sari Kusumawati, 2012) karena model pembelajaran ini tidak membosankan. Hal ini sejalan dengan penelitian Lusi Peningkatan motivasi ini menunjukkan bahwa pemanfaatan model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan motivasi untuk mempelajari kimia pada materi koloid. Karena mereka terlibat aktif dalam menjawab dan menanggapi pertanyaan yang diajukan siswa yang kurang aktif dan kurang percaya diri di masa lalu menjadi percaya diri. Hal ini dapat dilihat pada angket motivasi belajar bahwa mereka menjadi lebih aktif dalam mengutarakan pendapatnya ketika berdiskusi. Siswa juga lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran karena pembelajaran dihubungkan dengan contoh- contoh dari kehidupan sehari-hari.

Dari hasil penelitian di atas diperoleh kesimpulan bahwa dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan kartu soal berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan kata lain penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Tim Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi

akan mendapat prestasi yang lebih baik dibanding dengan siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah tetapi pada saat berlangsung permainan siswa yang mempunyai motivasi rendah akan termotivasi dari lawan main sehingga punya dorongan kuat untuk menyelesaikan masalah dengan baik sedangkan gaya belajar apapun dapat berusaha mendapatkan prestasi tinggi karena dapat menyerap informasi dengan baik lewat media (untuk gaya belajar visual) dan diskusi (untuk gaya belajar auditori).

4. Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan kartu soal berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi Hukum Dasar Kimia. Berdasarkan analisis data, model pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, seperti yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata motivasi sebesar 79.6 (kategori tinggi). Setiap indikator motivasi menunjukkan hasil yang bervariasi, dengan sebagian besar indikator berada pada kategori tinggi atau sangat tinggi.

Model pembelajaran TGT berbantuan kartu soal memfasilitasi pembelajaran kelompok yang aktif, melibatkan unsur permainan, serta mendorong interaksi sosial yang kondusif. Hal ini tidak hanya meningkatkan motivasi siswa tetapi juga memperkuat kemampuan mereka dalam memahami materi, sebagaimana terlihat dari peningkatan hasil belajar kimia siswa melalui penggunaan media kartu soal.

Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung mendapatkan hasil belajar yang lebih baik, sementara siswa dengan motivasi rendah juga dapat terbantu melalui interaksi dengan teman sekelompoknya. Model ini cocok untuk diterapkan pada materi-materi pembelajaran lain sebagai alternatif dari metode ceramah yang cenderung membosankan.

Daftar Pustaka

Adam, F., Budhiarti, Y., & Bahri, S. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Kartu Soal Dengan Pendekatan Konstruktivistik Pada Mahasiswa Pgsd Stkip Melawi. *Jurnal Pembelajaran Prospektif*, 5(1). <https://doi.org/10.26418/jpp.v5i1.40512>

- Agus Suprijono. (2019). *Cooperative learning teori & aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Alik Ansyori Alamsyah. (2003). *Rekayasa jalan raya*. UMM Press.
- Anggraeni, Sunandar, & Setyawati. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament(TGT) Berbantuan Kartu Soal terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *AKSIOMA : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 14(2), 147–158. <https://doi.org/10.26877/aks.v14i2.15073>
- Arvi Riwahyudin. (2016). *PENGARUH SIKAP SISWA DAN MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR DI KABUPATEN LAMANDAU* Arvi. 1–23.
- Badaring, D. R., Sari, S. P. M., Nurhabiba, S., Wulan, W., & Lembang, S. A. R. (2020). Uji Ekstrak Daun Maja (*Aegle marmelos* L.) terhadap Pertumbuhan Bakteri *Escherichia coli* dan *Staphylococcus aureus*. *Indonesian Journal of Fundamental Sciences*, 6(1), 16. <https://doi.org/10.26858/ijfs.v6i1.13941>
- Deajeng Nirawan. (2024). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) BERBANTUAN WORDWALL TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI LARUTAN PENYANGGA Skripsi. *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Elizabeth Belavista Seran, Ladyawati2, E., & Susilohadi. (2022). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Smp. *Jurnal Penalaran Dan Riset Matematika*, 1(2), 47–54. <https://doi.org/10.62388/prisma.v1i2.208>
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pesta Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 25–33.
- Haster, E., Rohiat, S., & Sumpono, S. (2019). Studi Komparasi Motivasi Belajar Kimia Siswa Kelas X Program Peminatan dan Lintas Minat di MAN 2 Kota Bengkulu. *Alotrop*, 3(1), 57–64. <https://doi.org/10.33369/atp.v3i1.9039>
- Irwanti, F., & Widodo. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran STAD (Student Teams Achievement Division) terhadap Hasil Belajar Matematika. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(3), 345–355. <https://doi.org/10.30738/union.v8i3.7969>

- L. S. VYGOTSKY, Cole, M., Jolm-Steiner, V., Scribner, S., & Souberman, E. (1978). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Lee, H. L. (2002). *Aligning Supply Chain Strategies with Product Uncertainties*. California Management Review.
- Park. (2012). Pembelajaran Kimia Dengan Metode Teams Games Tournaments (TGT) Menggunakan Media Animasi dan Kartu Ditinjau Dari Kemampuan Memori dan Gaya Belajar Siswa. *Jurnal Inkuiri*, 1(3), 177–182.
- Purwanto, E. A., & Sulistyastuti, D. R. (2007). *Metode penelitian kuantitatif: untuk administrasi publik dan masalah-masalah sosial*. Penerbit Gava Media.
<https://books.google.co.id/books?id=EsAqMwEACAAJ>
- Rahiem, M. D. H. (2021). Remaining motivated despite the limitations: University students' learning propensity during the COVID-19 pandemic. *Children and Youth Services Review*, 120(October). <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105802>
- Rapiatunnisa, R. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(01), 17–26.
<https://doi.org/10.46963/mash.v5i01.423>
- Riduwan. (2007). *Pengantar Statistik (Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis)*. Alfabeta : Bandung.
- Rusman. (2011). *Model-model pembelajaran: mengembangkan profesionalisme guru*. Rajawali Pers : PT Raja Grafindo Persada.
- Sari, H., Kurniati, & Fitriani. (2012). Relationship between Motivation and Student ' s Activity on Educational Game. *Journal of Grid and Distributed Computing*, 5(1), 101–114.
- Sari Kusumawati. (2012). *Perkembangan, Kusumawati Musik, Seni Modern, Campursari Sejarah, Jurusan Unnes, F I S Ilmu, Fakultas*. 2012.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. (2007). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Soemanto. (2006). *Psikologi Pendidikan Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Suderadjat, & Hari. (2005). *Manajemen Peningkatan Mutu berbasis Sekolah*. Bandung : CV Cipta Cekas Grafika.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta : Bandung.

Zulaikha. (2006). Pengaruh Interaksi Gender, kompleksitas Tugas dan Pengalaman Auditor Terhadap Audit Judgment. *Simposium Nasional Akuntansi 9*, 23–26.