

Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas XI ULP 2 SMK N 4 Yogyakarta

Diaz Mayangkara¹, Faat Risnuriawan², Hanik Luluk Anifah³, Richa Nurul Hidayati⁴, Rita Purwani⁵, Padrul Jana^{6*}, dan Marsiyam⁷

^{1,2,3,4,5,6}, Universitas PGRI Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

⁷SMK N 4 Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

**Corresponding author*

Email: diazmayangkara@gmail.com¹, faat050498@gmail.com²,
hanianifa371@gmail.com³, richanurulhidayati@gmail.com⁴, rita.purwani2@gmail.com⁵,
padrul.jana@upy.ac.id^{6*}, marsiyam48@guru.smk.belajar.id⁷

Informasi Artikel

Diterima 30 Januari 2025

Direvisi 02 Mei 2025

Disetujui 07 Juli 2025

Received January 30th, 2025

Revised May 02nd, 2025

Accepted July 07th, 2025

Kata kunci:

Motivasi Belajar, Matematika, *Teams Games Tournament* (TGT), SMK, Penelitian Tindakan Kelas (PTK), *Learning Station*.

Keywords:

Motivation, Mathematics, Teams Games Tournament (TGT), Vocational High School, Classroom Action Research (CAR), Learning Station.

ABSTRAK

Motivasi belajar memiliki peran penting dalam mendukung efektivitas pembelajaran di kelas, terutama untuk meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong keaktifan dalam proses belajar, dan mengoptimalkan pencapaian hasil belajar. Menggunakan model kooperatif tipe Turnamen Pertandingan Tim (TGT), penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa kelas XI ULP 2 SMK N 4 Yogyakarta untuk belajar matematika. Perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi adalah komponen dari dua siklus penelitian tindakan kelas (PTK). Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik lebih termotivasi untuk belajar di setiap siklus. Ini ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata motivasi. Penelitian ini mencapai hasil 78,5% di akhir siklus dan berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan yaitu 75%. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa kelas XI ULP 2 SMK N 4 Yogyakarta lebih termotivasi untuk belajar matematika dengan menggunakan model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT).

ABSTRACT

Learning motivation plays a crucial role in supporting the effectiveness of classroom learning, particularly in increasing student engagement, encouraging active participation in the learning process, and optimizing learning outcomes. This study aimed to improve the low mathematics learning motivation of eleventh-grade students of ULP 2 at SMK N 4 Yogyakarta through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative model. This study employed a Classroom Action Research (CAR) approach, which was conducted in two cycles. Each cycle consisted of planning, action implementation, observation, and reflection stages. Data were collected through learning motivation questionnaires, observation, and documentation, then analyzed descriptively quantitatively. The results of the study showed an increase in students' learning motivation, marked by an increase in the average motivation score in each cycle. This study achieved 78.5% at the end of the cycle and successfully achieved the set target of 75%. In conclusion, the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative model is effective

in increasing the mathematics learning motivation of eleventh-grade students of ULP 2 at SMK N 4 Yogyakarta.

Copyright © 2025 by the authors

This is an open access article distributed under the terms of the CC BY-SA license. (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>)

PENDAHULUAN

Laporan Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2022 yang dirilis oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat ke-69 dari 81 negara dalam aspek literasi matematika (OECD, 2023). Secara peringkat, posisi ini terlihat sedikit lebih baik dibandingkan hasil sebelumnya. Namun, skor yang diperoleh justru menjadi yang terendah sejak tahun 2006. Temuan ini memperkuat kekhawatiran akan kualitas literasi numerasi siswa di Indonesia yang telah lama menjadi perhatian. Keadaan tersebut merupakan gambaran bahwa Indonesia masih berada jauh dibawah standar minimum yang dibutuhkan untuk membentuk warga negara yang mampu berpartisipasi aktif dalam pembangunan serta menghadapi tantangan global yang semakin kompleks, terutama dalam hal kemampuan berpikir logis, analitis, dan pemecahan masalah. Matematika memiliki peran yang sangat penting dalam hal ini karena dengan mempelajari matematika, seorang individu dapat meningkatkan kemampuannya untuk berpikir logis, analitis, dan pemecahan masalah. Selain itu, penguasaan matematika juga memiliki dampak terhadap kesiapan seseorang dalam menghadapi tuntutan dunia kerja. Jika diminta untuk bekerja secara profesional, individu yang kesulitan dalam matematika dasar akan menghadapi permasalahan (Kiili, Devlin, & Multisilta, 2015). Oleh karena itu, berbagai kendala yang muncul dalam pembelajaran matematika perlu diatasi agar generasi bangsa bisa memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, dan pemecahan masalah yang memadai, tidak hanya untuk keberhasilan akademik, tetapi juga untuk berkontribusi secara aktif dan kompeten di tengah masyarakat global yang semakin kompleks dan berbasis data.

Kemampuan belajar matematika sangat dipengaruhi oleh keberhasilan proses pembelajaran. Ketercapaian suatu pembelajaran dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa yang memberikan dampak signifikan dalam pelaksanaan pembelajaran (Lomu & Widodo, 2018; Riswanto & Aryani, 2017). Motivasi belajar adalah daya penggerak internal yang mendorong individu untuk aktif dalam kegiatan belajar, dan hal ini mempengaruhi hasil akademik siswa (Winata & Friantini, 2019). Motivasi belajar yang tinggi membuat siswa menjadi cenderung tidak mudah menyerah dalam menghadapi tantangan belajar dan memiliki inisiatif yang tinggi untuk memperdalam pemahaman materi. Tingkat motivasi yang dimiliki seorang siswa akan sangat menentukan seberapa besar usaha dan ketekunan yang ia curahkan dalam proses pembelajaran.

Motivasi yang tinggi dalam diri siswa juga memiliki peran krusial dalam kelancaran dan keberhasilan proses pembelajaran (Manizar, 2017; Tabroni & Qutbiyah, 2022). Dorongan internal yang kuat akan membuat siswa lebih fokus, tekun, dan bersemangat dalam menyerap materi pelajaran. Kondisi ini menciptakan lingkungan belajar yang positif dan kondusif bagi pencapaian hasil belajar yang optimal. Indikator motivasi belajar siswa ada 5 yaitu perhatian, keuletan, ketekunan, minat, dan keberanian (Maryani & Daulae, 2017). Siswa yang memiliki motivasi belajar yang baik akan memiliki minat belajar yang baik pula. Beberapa indikator minat yang dapat diperhatikan yaitu rasa suka, pernyataan lebih menyukai, adanya ketertarikan, adanya kesadaran belajar tanpa diminta, berpartisipasi aktif dalam belajar, dan memberikan perhatian saat belajar (Hidayat & Maharani, 2023).

Motivasi yang tinggi juga tercermin dalam perilaku siswa yang aktif, gigih, dan selalu mencari pengetahuan baru. Sebaliknya, siswa yang kurang termotivasi cenderung pasif, mudah bosan, dan kurang terlibat dalam kegiatan belajar (Rahman, 2021). Memupuk motivasi belajar siswa menjadi penting karena secara langsung memengaruhi minat, ketekunan, dan partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya akan menentukan keberhasilan akademik mereka.

Permasalahan kurangnya motivasi belajar matematika ditemukan pada siswa di kelas XI ULP 2 SMK N 4 Yogyakarta. Salah satu indikasi yang menunjukkan rendahnya motivasi belajar matematika di kelas tersebut adalah kurangnya keterlibatan aktif dan semangat siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, Siswa cenderung kurang termotivasi untuk memperbaiki diri meskipun mendapat nilai rendah pada pelajaran matematika. Temuan tersebut berdasarkan hasil observasi langsung di kelas, wawancara guru matematika, wawancara siswa, dan wawancara guru bimbingan dan konseling (BK). Salah satu faktor penyebab kurangnya motivasi belajar matematika adalah anggapan bahwa pelajaran matematika merupakan pelajaran yang dianggap sulit dan terlalu teoritis. Materi yang disampaikan dinilai kurang menarik dibandingkan dengan pembelajaran praktik. Para siswa di kelas tersebut juga menganggap bahwa belajar matematika tidak menyenangkan sehingga minat belajar mereka berkurang.

Beberapa hal yang bisa dilakukan untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah adalah sebagai berikut: (1) memberi angka, (2) memberikan hadiah, (3) memberikan pujian, (4) gerakan tubuh, (5) memberi ulangan, (6) memberi tugas, (7) mengetahui hasil, dan (8) hukuman (Sundari, 2017). Salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dengan menerapkan permainan akademi, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan menantang bagi siswa untuk menguasai materi pelajaran (Yuliawati, 2021; Yulia, Juwandani, & Mauliddya, 2020). Permainan dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam belajar matematika (Arigiyati, Kusumaningrum, & Kuncoro, 2021). Model pembelajaran yang bersifat *Cooperative Learning* berbasis permainan yang menarik dan menyenangkan bagi siswa dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika (Hamzah, 2021). Salah satu model pembelajaran *Cooperative Learning* berbasis permainan yang dapat meningkatkan motivasi belajar matematika pada siswa adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (Capinding, 2021). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) juga mampu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa jika didukung dengan strategi pembelajaran yang sesuai (Maulida, Isrokatun, Julia, 2024).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), yang dicetuskan oleh David De Wrics dan Keath Edward, merupakan salah satu varian dari pembelajaran kooperatif. Metode ini secara khusus memanfaatkan permainan dan turnamen berbasis kelompok atau kuis sebagai sarana untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Karakteristik unik dari TGT terletak pada kombinasi antara kerja tim dalam belajar dan kompetisi yang sehat antar kelompok melalui permainan. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) menjadi pendekatan yang menarik untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses belajar (Anisa & Damaiyanti, 2023; Hakim & Syofyan, 2017). Pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak hanya mendorong kolaborasi antar siswa dalam mencapai tujuan bersama, tetapi juga menumbuhkan semangat kompetisi positif yang dapat memacu motivasi belajar. Melalui turnamen atau kuis, siswa memiliki kesempatan untuk menunjukkan penguasaan materi

mereka secara individu maupun sebagai tim, sekaligus mendapatkan pengakuan atas usaha dan pencapaian mereka. Interaksi yang intens selama permainan dan diskusi kelompok juga dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan pemecahan masalah siswa, menjadikan pembelajaran lebih dinamis dan menyenangkan.

Pembentukan kelompok beranggotakan 5-6 siswa dengan kemampuan heterogen merupakan ciri khas model kooperatif TGT (*Team Games Tournament*) (Kandriasari & Qisthina, 2017). Langkah-langkah pembelajarannya meliputi pembentukan kelompok, penyampaian informasi, pembuatan aturan, turnamen antar kelompok, dan penentuan pemenang (Wijayanti, 2016). Model TGT memiliki lima komponen utama: presentasi kelas, kelompok, permainan, turnamen, dan rekognisi kelompok (Octariani & Panjaitan, 2020). TGT juga sangat efektif dalam memberikan motivasi ekstrinsik melalui sistem penghargaan bagi tim yang berprestasi. Pengakuan publik atas keberhasilan tim di turnamen bertindak sebagai pemicu positif yang kuat. Siswa merasa bangga menjadi bagian dari tim yang sukses, dan dorongan untuk mendapatkan pengakuan ini membuat mereka berusaha lebih keras. Yang terpenting, penghargaan ini tidak hanya berfokus pada individu, melainkan pada kontribusi kolektif, yang pada akhirnya memperkuat rasa kebersamaan dan keinginan untuk terus berkontribusi dalam kelompok. Singkatnya, TGT menggabungkan kerja tim dalam kelompok belajar dengan kompetisi antar kelompok melalui permainan untuk dapat meningkatkan motivasi siswa.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang berjudul “Upaya meningkatkan Motivasi Belajar Matematika dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pokok Bahasan Lingkaran di Kelas XI B Siswa SMK S Panca Dharma Padangsidimpuan”, disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar di kelas XI B siswa SMK S Panca Dharma Padangsidimpuan pada pembelajaran matematika (Maryani & Daulae, 2017). Namun, penelitian tersebut dilakukan pada siswa program keahlian umum, sehingga belum mengkaji efektivitas model TGT dalam konteks siswa jurusan Usaha Layanan Pariwisata (ULP) yang memiliki karakteristik, kebutuhan belajar, serta pendekatan pembelajaran yang berbeda. Oleh karena itu, peneliti melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Upaya peningkatan motivasi belajar matematika melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas XI ULP 2 SMK N 4 Yogyakarta”.

METODE

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK digunakan untuk menganalisis masalah pembelajaran di kelas dengan melakukan berbagai tindakan yang direncanakan dalam situasi nyata dan menganalisis efek dari tindakan tersebut.

PTK ini dilaksanakan di kelas XI ULP 2 SMK N 4 Yogyakarta. Pemilihan kelas ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika. Hal ini tampak dari rendahnya keaktifan siswa dalam bertanya, berdiskusi, maupun mengerjakan latihan soal. Berdasarkan pengalaman mengajar peneliti di kelas ini, diketahui bahwa siswa membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih memotivasi dan aktivitas dalam pembelajaran agar semangat belajarnya meningkat. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas XI ULP 2 SMK N 4 Yogyakarta. Secara keseluruhan, ada 35 siswa, 10 laki-laki dan 25 perempuan.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini mengikuti langkah-langkah yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan

refleksi pada setiap siklus (Annury, 2018; Jaya, 2022; Machali, 2022). Tahap perencanaan dilakukan setelah observasi awal untuk merancang pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Dalam tahap ini, peneliti menentukan pembagian kelompok heterogen, menyusun materi yang sesuai, serta menyiapkan format *games* dan turnamen yang menarik dan relevan dengan tujuan pembelajaran. Pelaksanaan dibagi menjadi dua pertemuan, yaitu sesi *games* dan sesi turnamen. Sedangkan pengamatan dilakukan untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran serta memantau motivasi belajar siswa melalui berbagai teknik pengumpulan data yang kemudian dianalisis pada tahap refleksi.

Teknik pengumpulan data digunakan yaitu observasi, angket, catatan lapangan, dan dokumentasi. Angket dan observasi digunakan untuk mengukur masing-masing indikator motivasi belajar siswa, sedangkan catatan lapangan dan dokumentasi digunakan untuk merekam pelaksanaan penelitian. Metode analisis data dalam penelitian ini adalah dengan cara meninjau semua data yang tersedia dari instrumen yang digunakan. Lembar observasi dan angket dirancang berdasarkan lima indikator motivasi belajar: (1) perhatian, (2) keuletan, (3) ketekunan, (4) minat, dan (5) keberanian. Hasil pengisian lembar observasi dan angket akan dihitung nilai total dari masing-masing indikator. Nilai rata-rata persentase ditetapkan untuk menunjukkan tingkat keberhasilan penelitian, yaitu minimal 75%. Jika nilai rata-rata persentase tersebut melebihi 75%, penelitian dianggap cukup dan berhasil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan selama empat bulan dengan dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Pada siklus pertama, pertemuan pertama diisi dengan diskusi materi dan pembagian kelompok untuk kegiatan permainan. Pertemuan kedua melanjutkan dengan diskusi dan turnamen kelompok sesuai pembagian kelompok pada pertemuan sebelumnya. Siklus kedua memiliki kegiatan yang sama.

Siklus Pertama, pada tahap perencanaan, peneliti menyusun dan menyiapkan instrumen penelitian bekerjasama dengan guru kelas untuk pelaksanaan penelitian. Kolaborasi ini memastikan instrumen yang dikembangkan relevan dengan konteks kelas dan kebutuhan siswa. Keterlibatan guru kelas juga meningkatkan validitas alat ukur yang akan digunakan. Pada tahap pelaksanaan, proses pembelajaran dilakukan oleh peneliti bersama guru kelas secara kolaboratif. Pendekatan kolaboratif ini memungkinkan pertukaran ide dan strategi pengajaran secara langsung. Selain itu, kolaborasi ini memastikan bahwa implementasi rencana pembelajaran berjalan sesuai tujuan, dengan dukungan dan masukan dari kedua belah pihak. Pada tahap pengamatan, pembelajaran diobservasi oleh dua observer yang mengevaluasi keterlaksanaan pembelajaran, baik dari sisi guru maupun siswa. Observasi ini berfungsi sebagai alat yang memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi area-area yang perlu diperbaiki atau dipertahankan. Dengan demikian, informasi objektif yang diperoleh dari observasi ini sangat penting untuk merancang intervensi pada siklus berikutnya, untuk memastikan peningkatan kualitas pembelajaran yang berkelanjutan dan terukur.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus ini, diperoleh kesimpulan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, seperti sebagian besar siswa lebih aktif dan antusias dibandingkan pada saat pembelajaran biasa, siswa bersemangat ketika sesi *tournament*, dan siswa juga berani dalam menyampaikan pendapat mereka meskipun dengan suara yang pelan. Hasil analisis pada pertemuan pertama siklus pertama menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran

oleh guru dengan model TGT mencapai 61,7% dari rencana yang telah dibuat. Siswa dikelompokkan berdasarkan hasil asesmen awal, kemudian berdiskusi dalam kelompok untuk memahami dan memecahkan permasalahan matematika mengenai fungsi komposisi, serta menentukan langkah-langkah dalam menyusun fungsi komposisi.

Pada pertemuan kedua di siklus pertama, keterlaksanaan pembelajaran oleh guru dan siswa meningkat menjadi 98% sesuai dengan rencana yang telah disusun, meskipun masih terdapat sedikit kendala terkait masalah internal di beberapa kelompok siswa. Secara umum, seluruh siswa mampu mengikuti kegiatan turnamen kelompok dengan aktif dan kondusif.



Gambar 1. Proses pembelajaran dengan model TGT

Siswa berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran matematika, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1. Model TGT yang diterapkan pada pembelajaran membuat siswa antusias dan bersemangat dalam belajar. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif dan nyaman berada di belakang, kini diarahkan untuk bekerja sama dengan kelompok masing-masing. Selain itu, siswa menjadi lebih termotivasi dan belajar berkomunikasi melalui presentasi hasil diskusi kelompok.

Setelah dua pertemuan pembelajaran menggunakan model TGT pada siklus pertama, langkah berikutnya adalah mengukur tingkat motivasi belajar siswa. Siswa diberikan angket motivasi belajar yang harus diisi setelah kegiatan pembelajaran. Angket tersebut berbentuk soal pilihan yang mengacu pada lima indikator untuk menilai tingkat motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil angket motivasi belajar siswa dan observasi selama proses pembelajaran di kelas, diperoleh persentase rata-rata indikator motivasi sebagai berikut. Pertama, terjadi pada indikator (1) mengenai perhatian belajar dalam kelas dengan persentase 62%. Kedua, pada indikator (2) mengenai keuletan dengan persentase 71%. Ketiga, pada indikator ke (3) ketekunan dengan persentase 66%. Keempat, indikator ke (4) mengenai minat belajar matematika dengan persentase 62%. Kelima, indikator ke (5) mengenai keberanian dalam menyampaikan ide atau pendapatnya dengan persentase 70%. Secara keseluruhan rata-rata kelima indikator motivasi belajar matematika sebesar 66%. Rata-rata tersebut masih cukup jauh dari kriteria yang diharapkan, yaitu 75%.

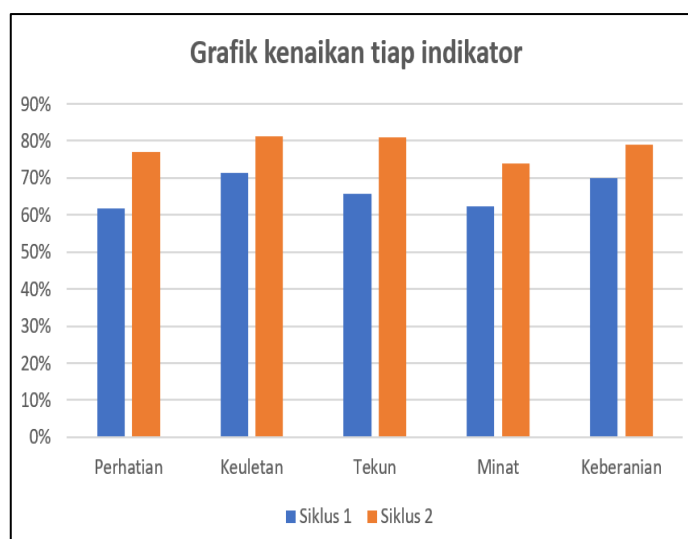
Pada tahap refleksi, peneliti bersama guru kelas sebagai pelaksana pembelajaran mengevaluasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran, menganalisis hasil siklus pertama, memaknai hasil tersebut, dan mengidentifikasi tindak lanjut yang perlu dilakukan. Berdasarkan hasil diskusi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model TGT sudah terlaksana dengan baik. Namun, rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 66% masih belum memenuhi kriteria yang diharapkan. Sehingga terdapat beberapa kendala dan

tantangan yang dihadapi selama pelaksanaan pembelajaran pada siklus I. Adapun beberapa kendalanya yaitu masih ada siswa yang pasif dalam diskusi kelompok karena kurang percaya diri, beberapa siswa cenderung aktif hanya dengan teman dekatnya. Sedangkan tantangan yang dihadapi yaitu peneliti harus membimbing secara intens agar siswa mampu saling membantu dan menghargai pendapat siswa lain dan perlu adanya pendekatan untuk siswa yang kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Selain itu, terdapat tiga indikator, yaitu perhatian, ketekunan, dan minat belajar, yang persentasenya masih di bawah 70%. Oleh karena itu, peneliti dan guru kelas sepakat untuk melanjutkan penelitian ke siklus kedua guna meningkatkan hasil yang belum optimal.

Siklus Kedua, seluruh tahapan pada siklus kedua dilaksanakan dengan cara yang serupa dengan siklus pertama, namun ada beberapa modifikasi. Pada tahap perencanaan, perubahan yang dilakukan untuk pertemuan pertama adalah mengubah permainan yang sebelumnya berbasis kelompok menjadi individu. Strategi pembelajaran yang diterapkan adalah *learning station*. Strategi *learning station* memungkinkan guru menjadi fasilitator atau pemandu bukan pusat utama sehingga guru dapat berkeliling antar stasiun dan bekerja dengan siswa secara mandiri maupun kelompok untuk memberikan pertanyaan, dorongan, dukungan, dan motivasi (Rogayan, 2019). Setiap stasiun diberikan soal kuis dengan berbagai tingkat kesulitan dan poin. Siswa dapat memilih soal yang sesuai dengan tingkat pemahaman yang telah dicapai. Pertemuan kedua, ditambahkan aturan pelaksanaan turnamen yang lebih jelas dan beberapa alat yang digunakan juga diganti, seperti menggunakan papan tulis mini untuk menjawab soal dalam turnamen.

Pada tahap pelaksanaan kegiatan pembelajaran, hal-hal yang belum terlaksana atau permasalahan yang muncul pada siklus pertama menjadi perhatian khusus. Permasalahan tersebut meliputi kesulitan dalam pengelompokan siswa, karena ada beberapa siswa yang kesulitan bekerja dalam kelompok, serta aturan permainan dan turnamen yang masih belum berjalan sesuai rencana. Pada tahap pengamatan, untuk memastikan bahwa kegiatan pembelajaran dilakukan lebih baik oleh guru dan siswa dibandingkan dengan siklus pertama, peneliti juga melakukan observasi pembelajaran.

Hasil observasi pada siklus II diperoleh bahwa adanya peningkatan secara signifikan pada aktivitas siswa. Siswa terlihat antusias saat mereka memilih soal sesuai kemampuannya, siswa juga telah menunjukkan rasa percaya diri dalam menjawab pertanyaan, siswa tidak mudah menyerah dalam mengerjakan soal-soal yang ada di stasiun, serta beberapa siswa yang pasif menunjukkan peningkatan menjadi siswa yang aktif. Sedangkan berdasarkan hasil angket motivasi belajar siswa dan observasi pada siklus II, empat indikator sudah melampaui kriteria yang diharapkan, namun satu indikator (minat) masih di bawah 75%. Hal tersebut dapat dilihat pada Gambar 2 berikut ini.

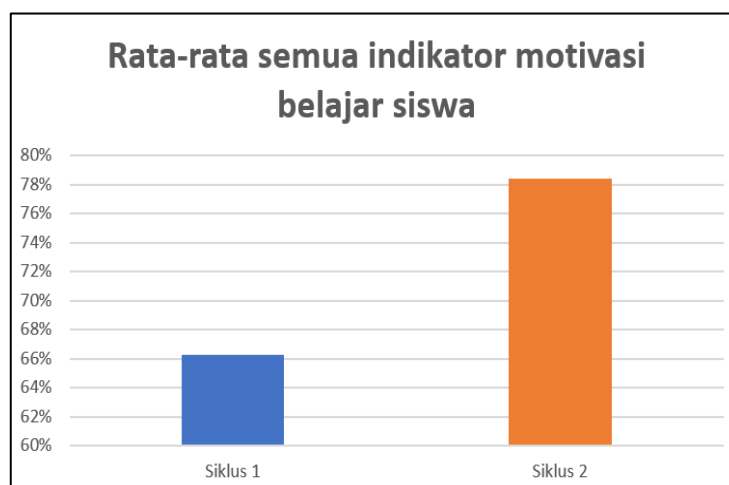


Gambar 2. Grafik kenaikan tiap indikator

Pada Gambar 2, terlihat bahwa indikator (1) meningkat sebesar 15%, indikator (2) meningkat 10%, indikator (3) meningkat 15%, indikator (4) meningkat 12%, meskipun masih di bawah harapan, yaitu 75%, karena kecenderungan minat siswa jurusan pariwisata lebih condong ke bidang sosial dan praktis, sedangkan indikator (5) meningkat sebesar 9%. Secara keseluruhan, rata-rata kenaikan tiap indikator dari siklus I ke siklus II adalah 12,2%. Peningkatan ini dipengaruhi oleh perbaikan dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan lebih banyak aktivitas fisik, disesuaikan dengan hasil refleksi pada siklus I. Jika dilihat dari rata-rata persentase indikator motivasi belajar siklus I dan siklus II juga mengalami peningkatan, hal ini dikonfirmasi pada Tabel dan Gambar 3 berikut ini.

Tabel 3. Persentase Motivasi Belajar Siswa

Siklus	Persentase hasil angket	Persentase hasil observasi	Persentase rata-rata
I	63%	69%	66%
II	72%	85%	78,5%



Gambar 3. Rata-rata semua indikator motivasi belajar siswa

Hasil pada siklus kedua, terjadi peningkatan yang signifikan dalam rata-rata motivasi belajar siswa, menjadi 78% atau mengalami peningkatan sebesar 12% dibandingkan siklus I. Namun, terdapat beberapa kendala dan tantangan yang dihadapi pada siklus II. *Tournament* berjalan dengan baik, tetapi ada beberapa siswa yang belum mendapatkan kesempatan karena waktu yang terbatas menjadi salah satu kendala. Salah satu yang menjadi tantangan yaitu guru harus mencari strategi agar matematika tetap terasa relevan serta menyenangkan untuk siswa yang kurang minat pada pembelajaran matematika. Kegiatan pembelajaran pada siklus kedua berhasil dilaksanakan sepenuhnya sesuai dengan rencana penggunaan model TGT.

Pada tahap refleksi di siklus dua, dilakukan evaluasi terhadap keterlaksanaan proses pembelajaran, pencapaian tiap indikator motivasi belajar, dan rata-rata keseluruhannya. Hasilnya menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran telah meningkat secara signifikan, dan rata-rata indikator motivasi belajar telah melampaui standar minimal yang diharapkan. Oleh karena itu, penelitian ini dapat dianggap selesai. Ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam mendorong siswa untuk belajar.

Penelitian ini juga menambah bukti empiris bahwa model pembelajaran kooperatif TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sebagaimana ditemukan dalam penelitian-penelitian sebelumnya (Asih, 2017; Armin, 2021; Hamzah, 2021; Handayani, 2022; Jaya, 2022). Model pembelajaran ini memiliki tahapan-tahapan yang dapat mendukung semua indikator motivasi belajar siswa. Namun, menurut penelitian yang dilakukan oleh (Sandra, Theresia, & Nurbaiti, 2022) menunjukkan bahwa dalam penerapan model pembelajaran TGT, beberapa siswa dengan kemampuan akademik tinggi kesulitan dalam menjelaskan materi kepada teman-temannya. Sehingga peran guru sebagai pendamping sangat penting, agar siswa yang berkemampuan tinggi dapat menyampaikan penjelasan dengan baik kepada teman-temannya, sehingga pemahaman materi dapat tersebar merata di antara seluruh siswa.

SIMPULAN

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dilaksanakan dalam dua siklus, dengan hasil pada siklus kedua telah melampaui kriteria minimum yang diharapkan dari segi keterlaksanaan pembelajaran dan indikator motivasi belajar. Setiap siklus melalui tahapan yang lengkap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada siklus pertama, peningkatan motivasi belajar sudah mulai terlihat namun hasilnya masih rendah untuk beberapa indikator (indikator 1, 3, dan 4). Pada siklus kedua, rata-rata nilai motivasi belajar telah meningkat menjadi 78%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) secara efektif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas XI ULP 2 SMKN 4 Yogyakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, R. N., & Damaiyanti, I. I. (2023). Upaya meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas V melalui model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) di SD N Srijaya 02. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 92–97. <https://doi.org/10.51878/elementary.v3i2.2352>

- Annury, M. N. (2018). Peningkatan kompetensi profesional guru melalui penelitian tindakan kelas. *Dimas: Jurnal Pemikiran Agama untuk Pemberdayaan*, 18(2), 177–194. <https://doi.org/10.21580/dms.2018.182.3258>
- Arigiyati, T. A., Kusumaningrum, B., & Kuncoro, K. S. (2021). Menumbuhkan motivasi belajar matematika pada anak. *SEMNAS HASIL ABDIMAS LP3M UST 2021*, 1(1), 183–188.
- Capinding, A. T. (2021). Effect of teams-games tournament (TGT) strategy on mathematics achievement and class motivation of grade 8 students. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)*, 11(3), 56–68.
- Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar IPA di kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 249–263.
- Hamzah, Y. K. (2021). Upaya meningkatkan motivasi dan prestasi belajar pada pembelajaran matematika melalui model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada siswa SMA Negeri 2 Gorontalo. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(3), 1171–1178.
- Hidayat, Y. W., & Maharani, A. (2023). Analisis kondisi psikologis siswa dalam pembelajaran matematika melalui asesmen diagnostik. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 7(2), 169–179.
- Jaya, M. P. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di SMKN 1 Praya Tengah. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 9(1), 198–202. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i1.4558>
- Kandriasari, A. (2017). Pengaruh cooperative learning dengan tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 10–14.
- Kiili, K., Devlin, K., & Multisilta, J. (2015). Is game-based math learning finally coming of age. *International Journal of Serious Games*, 2(4), 1–4.
- Lomu, L., & Widodo, S. A. (2018). Pengaruh motivasi belajar dan disiplin belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, 745–751.
- Machali, I. (2022). Bagaimana melakukan penelitian tindakan kelas bagi guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327.
- Manizar, E. (2017). Peran guru sebagai motivator dalam belajar. *Tadrib*, 1(2), 204–222.
- Maryani, Y., & Daulae, T. H. (2017). Upaya meningkatkan motivasi belajar matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada pokok bahasan lingkaran di kelas XI B siswa SMK S Panca Dharma Padangsidempuan. *Logaritma*, 5(2), 129–140. <https://doi.org/10.24952/logaritma.v5i02.1545>
- Maulida, S. A., Isrokatun, I., & Julia, J. (2024). Pengaruh pembelajaran kooperatif TGT dengan metode GASING terhadap pemahaman konsep matematis perkalian dua angka di SD. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 8(1), 101–113.
- Octariani, D., & Panjaitan, A. C. (2020). Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar matematika siswa. *ASIMETRIS*, 1(2), 43–49.
- OECD. (2023). *PISA 2022 results (Volume I and II) - Country notes: Indonesia*.

- Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 289–302.
- Riswanto, A., & Aryani, S. (2017). Learning motivation and student achievement: Description analysis and relationships both. *The International Journal of Counseling and Education*, 2(1), 42–47.
- Rogayan Jr, D. V. (2019). Biology learning station strategy (BLISS): Its effects on science achievement and attitude towards biology. *International Journal on Social and Education Sciences*, 1(2), 78–89.
- Sundari, F. (2017). Peran guru sebagai pembelajar dalam memotivasi peserta didik usia SD. *Prosiding Diskusi Panel Pendidikan “Menjadi Guru Pembelajar” Keluarga Alumni Universitas Indraprasta PGRI*, 60–76.
- Tabroni, I., & Qutbiyah, S. M. (2022). Strategi pembelajaran PAI dalam meningkatkan motivasi belajar di masa pandemi Covid-19 di SMP Plus Al-Hidayah Purwakarta. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 1(3), 353–360. <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v1i3.868>
- Wijayanti, A. (2016). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai upaya meningkatkan pemahaman konsep fisika dasar mahasiswa pendidikan IPA. *Pijar MIPA*, 11(1), 15–21. <http://dx.doi.org/10.29303/jpm.v11i1.3>
- Winata, R., & Friantini, R. N. (2019). Pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VIII SMP N 1 Kuala Behe. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 7(2), 85–92. <https://doi.org/10.25273/jipm.v7i2.3663>
- Yulia, A., Juwandani, E., & Mauliddya, D. (2020). Model pembelajaran cooperative learning. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin 3 (SNIPMD)* 3), 223–227. <https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/view/31/36>
- 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. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/ijed/article/view/1183>