

Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Materi Pancaindra Kelas 3 SDN Pakis V Surabaya

Dyah Kusumaningtyas^{1,*}, Fatkul Anam²⁾, Enok Fitriyah³⁾

^{1,2)} Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Jl. Dukuh Kupang XXV No.54 Surabaya

³⁾ SDN Pakis V Surabaya, Jl. Pakis Sidokumpul No. 55 Surabaya

^{*} Email corresponding author: dyah.kusumaningtyas23@gmail.com

Received: 26/10/2024 Accepted: 19/11/2024 Published: 27/12/2024

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa pada materi pancaindra, hal ini berdasarkan pada hasil observasi saat pembelajaran berlangsung, siswa terlihat kurang antusias dan tertarik untuk belajar, serta guru yang masih menerapkan pembelajaran dengan model konvensional yang berisi ceramah kemudian penugasan, sehingga siswa kurang memiliki motivasi untuk belajar. Karena adanya permasalahan tersebut penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi pancaindra kelas 3 di SDN Pakis V Surabaya melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas 3A yang berjumlah 26 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan memberikan angket motivasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi pancaindra. Motivasi belajar mengalami peningkatan yaitu pada siklus 1 diperoleh skor rata-rata sebesar 67,5 dengan kategori cukup dan pada siklus 2 diperoleh skor rata-rata sebesar 81,4 dengan kategori baik.

Kata kunci: Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT; Motivasi Belajar; Pancaindra

Abstract

This research is motivated by the low motivation of students to learn the material of the senses, it is based on the results of observations when learning takes place, students look less enthusiastic and interested in learning, as well as teachers who still apply learning with conventional models that contain lectures and assignments, so that students lack the motivation to learn. Because of these problems, this study aims to improve students' learning motivation on sensory materials Grade 3 at Sdn Pakis V Surabaya through cooperative learning model type Teams Game Tournament (TGT). This study is a class action research with research subjects are students in Class 3A totaling 26 students. Data collection techniques performed by providing a questionnaire motivation. The results showed that the cooperative learning model type Teams Game Tournament (TGT) can increase student learning motivation on sensory material. Learning motivation has increased, namely in Cycle 1 obtained an average score of 67.5 with sufficient categories and in Cycle 2 obtained an average score of 81.4 with good categories.

Keywords: Cooperative learning Model type TGT; learning motivation; senses

PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari dalam diri dan dari luar diri seorang siswa untuk melakukan aktivitas belajar. Motivasi ini berperan penting dalam mengubah tingkah laku siswa dan meningkatkan keberhasilan dalam proses belajar (Uno, 2011). Motivasi yang tinggi dalam diri siswa akan mendorong mereka untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar, yang pada gilirannya akan berdampak positif pada hasil belajarnya. Sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai maksimal. Motivasi belajar ini memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pendidikan dan keberhasilan akademik siswa. Motivasi belajar berfungsi sebagai pendorong utama bagi siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Siswa yang termotivasi cenderung lebih giat dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi tantangan akademik. Motivasi belajar sebagai salah satu kunci untuk mencapai tujuan pendidikan, karena tanpa motivasi yang kuat, siswa cenderung tidak akan berusaha maksimal dalam belajar (Rahman, 2021).

Namun, pembelajaran IPAS khususnya materi pancaindra di kelas 3 SDN Pakis V Surabaya masih menghadapi beberapa tantangan yang signifikan. Salah satu masalah utama adalah rendahnya motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS. Motivasi belajar yang rendah ini dapat menyebabkan kurangnya minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar mereka juga kurang maksimal. Hal tersebut berdasarkan pada hasil pengamatan di kelas 3, bahwa terdapat beberapa siswa yang menunjukkan kurangnya motivasi dalam mengikuti pelajaran IPAS. Hal ini disebabkan oleh model dan media pembelajaran yang kurang menarik dan interaktif, yang sering kali membuat siswa merasa bosan dan tidak terlibat aktif dalam proses belajar. Sehingga cenderung tidak berusaha maksimal dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu, kurangnya interaksi guru dan siswa dan kurangnya penggunaan media pembelajaran, juga mempengaruhi rendahnya motivasi belajar IPAS. Faktor-faktor lain seperti kurangnya perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran, dan kurang jelasnya penjelasan guru juga berpengaruh pada rendahnya motivasi belajar siswa.

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. IPAS adalah bidang studi yang mempelajari alam dan sekitarnya sehubungan dengan semua fenomena (Wijaya, 2021). Pembelajaran IPAS bertujuan membekali siswa untuk meningkatkan pemahaman terhadap ilmu pengetahuan dan inovasi, serta melibatkan siswa dengan kemampuan berpikir yang masuk akal, mendasar, dan kreatif. Selain itu, siswa diharapkan dapat memahami fenomena lingkungan dengan mengintegrasikan pengetahuan sosial dan lingkungannya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Sudjana, 2020). bahwa hasil pembelajaran IPA adalah semua keterampilan yang dimiliki siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran yang ketat dan sistematis. Sebagai hasil dari pembelajaran IPA, kemampuan psikis, mental, dan motorik siswa meningkat. Materi pancaindra merupakan salah satu materi IPAS di kelas 3 SD. Cakupan materi pancaindra ini masih konsep dasar yang berfungsi untuk mengenalkan siswa tentang indra manusia dan fungsinya dalam kehidupan sehari-hari.

Model pembelajaran kooperatif, terutama tipe TGT (*Teams Game Tournament*), menawarkan pendekatan yang berbeda dengan metode konvensional. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT mengedepankan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil, di mana mereka saling membantu dan berkompetisi secara sehat untuk mencapai tujuan belajar bersama (Rafika, 2021). Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, diharapkan siswa tidak hanya memahami konsep pancaindra dengan lebih baik, tetapi juga merasa lebih termotivasi untuk belajar melalui interaksi dan permainan yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan elemen permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif (Kusuma et al., 2023).

Berdasarkan uraian diatas maka peningkatan motivasi belajar siswa merupakan isu penting dalam dunia pendidikan terutama di tingkat dasar. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dapat meningkatkan motivasi belajar IPAS pada materi Pancaindra, seperti penelitian dari Muharram (2022) mengemukakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi belajar IPA di SDN 216 Talengung. Walanty & Agusdianita (2024) juga melaporkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa selama pembelajaran IPAS dari siklus 1 ke siklus 2.

Motivasi berasal dari istilah motif, yang mengacu pada keadaan pikiran individu yang mendorong mereka untuk terlibat dalam aktivitas tertentu yang bermanfaat dan tidak berhasil dalam mencapai tujuan yang diinginkan (Winarni et al., 2016). Motivasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), diartikan sebagai dorongan yang timbul pada diri seseorang, baik secara sadar maupun tidak sadar, untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Menurut Hamzah B. Uno (2011), motivasi merupakan prinsip dasar yang mengidentifikasi kemampuan individu untuk berprestasi dan kemauan untuk berprestasi, serta faktor-faktor yang mendukung kinerja tersebut untuk mencapai hasil yang diinginkan. Sehingga, Motivasi belajar adalah dorongan yang muncul dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar dengan tujuan tertentu. Selain itu, motivasi belajar juga dapat dipahami sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan dan mempertahankan kegiatan belajar. Motivasi berfungsi untuk mendorong usaha dan pencapaian prestasi, di mana semakin tinggi motivasi belajar, semakin baik pula hasil belajar yang dicapai

Motivasi belajar dapat dibedakan menjadi dua jenis utama yaitu motivasi intrinsik yang merupakan motivasi yang berasal dari dalam diri siswa sendiri. Motivasi intrinsik ini misalnya ingin mencapai tujuan tertentu, seperti berprestasi, masuk ke sekolah atau perguruan tinggi favorit, atau membanggakan orang tua. Sedangkan motivasi ekstrinsik berasal dari faktor luar, seperti iming-iming hadiah atau dorongan dari orang tua dan guru (Darmawan, 2018). Secara spesifik Hamzah B. Uno (2011) menjabarkan motivasi belajar menjadi enam indikator utama yakni sebagai berikut :

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Indikator ini berkaitan dengan siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan memiliki hasrat yang kuat untuk mencapai keberhasilan dan prestasi dalam belajar. Mereka akan berusaha dengan sungguh-sungguh untuk menguasai materi pelajaran dan mendapatkan hasil belajar yang optimal (Rakhmawati, 2018).

2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Motivasi belajar juga ditandai dengan adanya dorongan internal dalam diri siswa untuk memenuhi kebutuhan belajarnya. Siswa terdorong untuk belajar karena merasa membutuhkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari untuk bekal kehidupannya.

3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan

Siswa yang termotivasi dalam belajar biasanya memiliki harapan dan cita-cita tertentu yang ingin dicapai dimasa depan. Harapan dan cita-cita ini menjadi pendorong utama bagi siswa untuk tekun belajar dan berusaha meraih prestasi.

4. Adanya penghargaan dalam belajar

Pemberian penghargaan, baik berupa pujian, hadiah, atau bentuk penghargaan lainnya, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penghargaan ini berfungsi sebagai umpan balik dan penguat bagi siswa untuk terus meningkatkan prestasinya.

5. Adanya kegiatan menarik dalam belajar

Kegiatan pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa akan lebih antusias dan tekun belajar jika materi disajikan dengan cara yang menyenangkan dan melibatkan partisipasi aktif mereka.

6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan kondusif dapat mendukung peningkatan motivasi belajar siswa. Lingkungan yang bersih, rapi, dan dilengkapi fasilitas belajar yang memadai akan membuat siswa merasa betah dan semangat dalam belajar.

Keenam indikator motivasi belajar diatas saling terkait dan berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam belajar. Guru perlu memahami dan memperhatikan indikator-indikator tersebut untuk membantu siswa meningkatkan motivasi belajarnya.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) adalah metode yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dengan cara menggabungkan permainan dan kompetisi. Model ini melibatkan siswa dalam kelompok kecil, biasanya terdiri dari 5 hingga 6 orang yang dipilih secara heterogen (Slavin, 2005). Model pembelajaran TGT dikembangkan oleh David de Vries dan Keith Edwards di Universitas Johns Hopkins. TGT merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang memanfaatkan turnamen akademik, di mana siswa berkompetisi dalam kuis atau permainan untuk merebut poin bagi tim mereka. Konsep ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan kolaboratif, di mana setiap siswa dapat berkontribusi dan belajar dari satu sama lain (Huda, 2015).

Tujuan utama dari model pembelajaran TGT adalah meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa, Mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, tanggung jawab, dan menghargai perbedaan pendapat, Mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah. Serta meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam berinteraksi dan berkomunikasi (Mahardi et al., 2019). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mengikuti lima langkah utama: (1) Menyampaikan Informasi, pada bagian ini guru memberikan penjelasan mengenai materi yang akan dipelajari. (2) Pembentukan Tim, pada bagian ini siswa dibagi menjadi kelompok kecil yang heterogen. (3) Permainan: Siswa berpartisipasi dalam permainan yang berkaitan dengan materi pelajaran, di mana mereka harus bekerja sama untuk menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas. (4) Turnamen, pada bagian ini setiap kelompok bersaing satu sama lain dalam kuis atau permainan untuk mendapatkan poin. (5) Penghargaan, Pada bagian ini kelompok yang memperoleh skor tertinggi diberikan penghargaan, yang dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi (Huda, 2015). Model pembelajaran Kooperatif tipe TGT ini memiliki beberapa kelebihan diantaranya adalah dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, Mendorong kerja sama dan komunikasi antar siswa, Serta menyediakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Sedangkan kekurangan model pembelajaran ini adalah memerlukan waktu yang cukup untuk persiapan dan pelaksanaan, terkadang sulit untuk mengatur dinamika kelompok, terutama jika ada siswa yang kurang aktif, serta hasil belajar dapat bervariasi tergantung pada kerjasama dan interaksi antar anggota kelompok.

Salah satu materi pada pembelajaran IPAS di kelas SD adalah pancaindra, yang membahas tentang lima indra yang dimiliki manusia, yaitu penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa, dan peraba. Setiap indra memiliki fungsi khusus yang membantu kita memahami dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan dapat mengenali dan menghargai pentingnya pancaindra dalam kehidupan sehari-hari serta cara-cara menjaga kesehatan indra mereka.

Penelitian sebelumnya terkait penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan motivasi belajar pada pendidikan dasar, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi dengan kategori sangat tinggi dari 60%

menjadi 90% (Rakhmawati, 2018). Kemudian Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan motivasi belajar IPA, hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan motivasi dari siklus 1 ke siklus 2 (Amran, 2023). Penelitian lain juga menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan motivasi belajar IPA yang diukur menggunakan angket dan menunjukkan peningkatan motivasi dari 68% pada siklus 1 menjadi 92% pada siklus II (Muharram, 2022).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu metode penelitian yang melibatkan tindakan yang sengaja dimunculkan dalam situasi kelas untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran (Arikunto, 2021). Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari empat kegiatan utama yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Proses PTK dilakukan dalam 2 siklus yang setiap siklus bertujuan untuk mengevaluasi dan memperbaiki tindakan yang telah dilakukan sebelumnya, sehingga guru dapat memahami dan mengatasi masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pakis V Surabaya selama 2 minggu pada bulan agustus 2024. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas 3A pada tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 26 siswa.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, lembar observasi kegiatan peserta didik, tes tulis dan angket motivasi belajar. Observasi dilaksanakan selama pembelajaran berlangsung dan angket motivasi belajar diberikan setelah akhir pembelajaran siklus 1 dan 2. Peneliti memberikan angket yang terdiri dari 15 pernyataan yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Teknik deskriptif ini menggambarkan data dalam kalimat yang singkat dan jelas melalui tahapan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Kemudian data angket dianalisis secara kuantitatif menggunakan rumus dan berdasarkan pada kriteria keberhasilan motivasi yang dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria Keberhasilan Motivasi

Persentase	Kriteria
86-100%	Sangat baik
76-85%	Baik
60-75%	Cukup
55-59%	Kurang
≤54%	Kurang sekali

(Sumber: Purwanto, 2010)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan selama 2 siklus untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa kelas 3A pada materi Pancaindra di SDN Pakis V Surabaya melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Hasil temuan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik berdasarkan hasil pengumpulan data melalui angket motivasi dengan konten Pancaindra.

Siklus 1

Secara keseluruhan, setelah dilakukan tindakan pada siklus 1 untuk meningkatkan motivasi belajar diperoleh skor rata-rata motivasi belajar peserta didik sebesar 67,5 skor rata-rata tersebut tergolong cukup. Kemudian sebanyak 1 siswa memperoleh skor motivasi sangat

tinggi, 2 siswa memperoleh skor dengan kategori baik, 20 siswa memperoleh skor dengan kategori cukup, 1 siswa dengan kategori kurang dan 2 siswa dengan kategori kurang sekali.

Tabel 2 Hasil Motivasi Belajar Siswa pada Siklus 1

Interval Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase	Rata-rata motivasi belajar
86-100	Sangat baik	1	3,8%	67,5% (Cukup)
76-85	Baik	2	7,6%	
60-75	Cukup	20	77%	
55-59	Kurang	1	3,8%	
>54	Kurang sekali	2	7,6%	

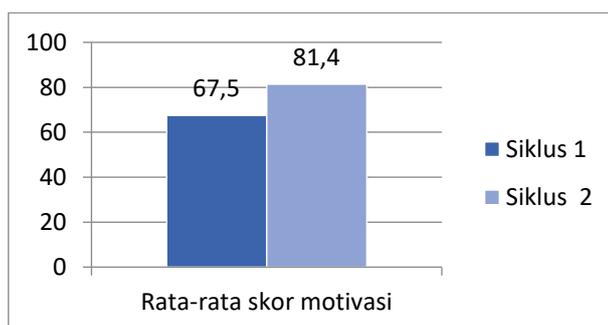
Siklus 2

Setelah melakukan tindakan pada siklus II diperoleh skor rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 81,4 (81,4%), skor rata-rata termasuk dalam kategori baik. Siswa yang memperoleh skor motivasi belajar dengan kategori sangat baik sebanyak 5 siswa, kategori baik sebanyak 17 siswa, kategori cukup sebanyak 4 siswa dan tidak terdapat siswa yang memperoleh skor motivasi dengan kategori kurang dan kurang sekali.

Tabel 3 Hasil Motivasi Belajar Siswa pada Siklus 2

Interval Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase	Rata-rata motivasi belajar
86-100	Sangat baik	5	19,3%	81,4% (Baik)
76-85	Baik	17	65,4%	
60-75	Cukup	4	15,3%	
55-59	Kurang	0	0%	
>54	Kurang sekali	0	0%	

Mengacu pada data yang telah diperoleh setelah melaksanakan tindakan pada siklus 1 dan siklus 2 terlihat bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan secara signifikan. Pada siklus 1 setelah diberikan tindakan berupa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *quiziz* diperoleh rata-rata skor motivasi 67,5 dengan kategori cukup. Kemudian setelah pemberian tindakan pada siklus 2 berupa penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dengan media kartu komik asyik, rata-rata skor motivasi sebesar 81,4 yang mana skor tersebut meningkat menjadi kategori baik. Grafik di bawah ini menunjukkan peningkatan rata-rata motivasi belajar siswa.



Gambar 1. Grafik Peningkatan rata-rata motivasi belajar siswa

Selain itu, peningkatan motivasi belajar siswa dapat ditinjau dari hasil belajar siswa yang dinyatakan tuntas dan juga meningkat tiap siklus (Nur'aini, 2013). Hasil belajar siswa pada siklus 1 yang dinyatakan tuntas sebanyak 11 siswa dari 26 siswa (43%). Kemudian dilakukan tindakan pada siklus 2, siswa yang dinyatakan tuntas sebanyak 22 siswa dari 26 siswa (84%). Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa juga berbanding lurus dengan peningkatan hasil belajar siswa. Tabel berikut ini menunjukkan rekapitulasi hasil belajar peserta didik.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

No	Aspek	Siklus 1	Siklus 2
1.	Jumlah seluruh peserta didik	26	26
2.	Jumlah nilai	1872	2207
3.	KKM	80	80
4.	Nilai rata-rata	69	85
5.	Jumlah peserta didik yang tuntas	11	22
6.	Jumlah peserta didik yang tidak tuntas	15	4
7.	Persentase ketuntasan belajar	43%	84%

Kemudian ditinjau dari hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) pada siklus 1 menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran sebesar 71% sedangkan pada siklus 2 mengalami peningkatan menjadi 92%, yang menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan oleh guru mengalami peningkatan dan terlaksana dengan sangat baik, sehingga hal tersebut berdampak pada motivasi belajar siswa yang mengalami peningkatan. Selain itu, berdasarkan lembar observasi siswa selama pelaksanaan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) diperoleh hasil bahwa siswa tertarik dan antusias selama proses pembelajaran termasuk kategori sangat baik, serta siswa juga aktif mencari dan menemukan jawaban dari pertanyaan yang diberikan oleh guru. Hal tersebut terjadi karena melalui model pembelajaran kooperatif ini dapat mewujudkan proses pembelajaran dengan permainan yang menyenangkan sekaligus menciptakan suasana kompetisi (Amiruddin, 2019).

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diuraikan diatas, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi Pancaindra kelas 3 di SDN Pakis V Surabaya. Peningkatan motivasi belajar ini dapat ditinjau dengan melihat peningkatan skor motivasi belajar siswa selama pelaksanaan siklus 1 dan siklus 2. Serta dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa, yang mana jika motivasi belajar siswa tinggi skor hasil belajarnya juga tinggi (Jemudin et al., 2019). Skor hasil belajar siswa setelah dilakukan tindakan pada siklus 2 termasuk kategori tinggi, yang mana jumlah siswa yang tuntas juga mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2, dengan siswa yang termasuk kategori tuntas pada siklus 1 sebanyak 43% kemudian pada siklus 2 meningkat menjadi 84%. Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Amran (2022) yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk meningkatkan Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD" pada penelitian tersebut diperoleh bahwa peningkatan skor motivasi dari siklus 1 ke siklus 2 meningkat dari 68% ke 92%. Dengan demikian penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) memang berdampak pada peningkatan motivasi belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi Pancaindra kelas 3 di SDN Pakis V Surabaya. Motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yaitu pada siklus 1 sebesar 67,5% kategori cukup dan pada siklus 2 diperoleh skor sebesar 81,4% termasuk kategori baik. Selain itu, ketuntasan belajar peserta didik mengalami peningkatan juga yaitu pada siklus 1 sebanyak 11 dari 26 siswa atau 43% siswa dinyatakan tuntas dan pada siklus 2 sebanyak 22 dari 26 siswa atau 84% siswa dinyatakan tuntas. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka peneliti memberikan beberapa saran, diantaranya guru perlu menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat. Model pembelajaran ini sebagai salah satu upaya meningkatkan motivasi belajar melalui proses pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan dan juga meningkatkan antusiasme siswa karena menciptakan suasana kompetisi dan kerja sama kelompok dalam proses belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian “Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Materi Pancaindra Kelas 3 SDN Pakis V Surabaya”. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing lapangan dan guru pamong di SDN Pakis V Surabaya yang telah meluangkan waktu dan tenaga dalam mengarahkan serta membimbing penulis dalam menyelesaikan penelitian ini

DAFTAR PUSTAKA

- Amiruddin, A. (2019). Pembelajaran kooperatif dan kolaboratif. *Journal of Education Science*, 5(1).
- Amran, M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Maccayya Journal: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 492-500.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT. Bumi Aksara.
- Darmawan, D. M. (2018). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Siswa Kelas V. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 13 Tahun Ke-7*, 1.281-1.290.
- Huda, M. (2015). *Model-model Pengajaran*. Pustaka Pelajar.
- Jemudin, F. D., Makur, A. P., & Ali, F. A. (2019). Hubungan sikap belajar dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa SMPN 6 Langke Rembong. *Journal of Honai Math*, 2(1), 1–12.
- Kusuma, J. W., Supardi, Akbar, M. R., Hamidah, Ratnah, Fitrah, M., & Sepriano. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)* (Issue March).
- Mahardi, I. P. Y., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha. *Jurnal Pendidikan Multikultural*, 10(2), 1-9.

- Muharram, H. (2022). *Global Journal Pendidikan IPA. Global Journal Pendidikan Dasar, 1(1)*, 14–18.
- Nur'aini, D. (2013). *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Metode Eksperimen Pada Pembelajaran IPA Kelas VB SD Negeri Tambakrejo Kabupaten Purworejo*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Purwanto, N. (2010). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Rafika, R. Y. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Toutnament Berbantu Media Card Sort Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV DI MI Ikhwanatul Djauhariah. In *Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu (Vol. 3, Issue 2)*. IAIN Bengkulu.
- Rakhmawati, D. (2018). Teams Games Tournament (Tgt): Improve Motivation of Studying Social Study Elementary School Students. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik, 2(2)*, 17. <https://doi.org/10.20961/jdc.v2i2.26278>
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Allyn & Bacon.
- Sudjana, N. (2020). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sunarti Rahman. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, November*, 289–302.
- Uno, H. B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Bumi Aksara.
- Walanty, P., & Agusdianita, N. (2024). Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar, 7(1)*, 55–64. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.v7i1.28368>
- Wijaya, A. (2021). Pengembangan pembelajaran IPAS berbasis inkuiri untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA, 6(2)*, 123-134.
- Winarni, M., Anjarah, S., & Romas, M. Z. (2016). Motivasi Belajar Ditinjau Dari Dukungan Sosial Orangtua Pada Siswa SMA. *Jurnal Psikologi, 2(1)*.