

## **PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING TGT* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK SMPN 1 BANGKALAN**

**Wahida Agustina<sup>\*1)</sup>, Suci Fariandani<sup>2)</sup>**

<sup>1,2)</sup> PPG Prajabatan, Pendidikan IPA, Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

<sup>\*</sup>Corresponding author

e-mail: [wahidaagustina1@gmail.com](mailto:wahidaagustina1@gmail.com)<sup>\*1)</sup> [sucifariandani@gmail.com](mailto:sucifariandani@gmail.com)<sup>2)</sup>

### *Article history:*

*Submitted: May. 23<sup>th</sup>, 2024; Revised: June 17<sup>th</sup>, 2024; Accepted: July 12<sup>th</sup>, 2024; Published: Oct. 10<sup>th</sup>, 2024*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas VIII-G SMP Negeri 1 Bangkalan. Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Jenis penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas menggunakan desain dari Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian ini memiliki empat tahapan, antara lain tahapan perencanaan, tahapan pelaksanaan, tahapan pengamatan, dan tahapan refleksi. Sampel dalam penelitian ini menggunakan peserta didik kelas VII-G SMP Negeri 1 Bangkalan. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah hasil motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA. Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan deksriptif kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan metode angket dan observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VII-G pada mata pelajaran IPA secara positif.

**Kata Kunci:** kooperatif *learning*; motivasi belajar; *teams games tournament*

### **PENDAHULUAN**

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar serta terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Pendidikan juga merupakan proses interaksi guru dan peserta didik, umumnya dirancang untuk membantu peserta didik mengembangkan potensi yang dimiliki (Muslimin, 2024). Pendidikan juga mampu membantu individu untuk menentukan keputusan dalam hidup (Supartama, Pujani & Priiyanka, 2023). Pendidikan memiliki tujuan untuk meningkatkan atau mengembangkan potensi, bakat dan minat peserta didik untuk mewujudkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas

(Rani, 2022). Sekolah menyelenggarakan proses pembelajaran untuk mewujudkan tujuan pembelajaran (Irwanto & Guswiani, 2019). Guru adalah salah satu komponen sumber daya manusia yang sangat penting dalam meningkatkan mutu pendidikan yang dapat dilakukan dengan memperbaiki proses pembelajaran (Riowati & Yoenanto, 2022). Guru juga dituntut untuk mengikuti perkembangan konsep-konsep baru dalam dunia Pendidikan. (Rahmawati & Mufitdah, 2020).

Salah satu proses pembelajaran yang dapat dikatakan baik apabila pembelajaran interaktif untuk menciptakan hasil belajar yang optimal (Harahap & Siregar, 2020). Keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran dapat ditunjukkan

oleh peserta didik melalui aspek-aspek yang mencakup aspek sikap, aspek pengetahuan, serta aspek keterampilan (Beddu, 2019). Aspek-aspek yang mudah untuk diketahui antara lain aspek pengetahuan kognitif karena dapat diukur menggunakan asesmen kognitif atau yang disebut dengan hasil belajar peserta didik (Mayasari, *et al*, 2024). Beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik antara lain faktor keluarga, sekolah, serta lingkungan masyarakat (Prastiwi & Hidatullah, 2023). Faktor yang dinilai lebih penting adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik berupa perasaan dengan dorongan yang kuat, kemauan, dan keinginan untuk membuat hasil belajar menjadi optimal, atau yang dikenal dengan minat (Yeni, Putri & Setiawati, 2022). Jika peserta didik memiliki minat terhadap suatu mata pelajaran, maka peserta didik akan selalu mengikuti pembelajaran dengan perasaan senang (Rahmadjati & Dewi, 2024). Motivasi belajar peserta didik merupakan bagian poin penting yang dapat mendukung proses pembelajaran di kelas (Andhika, 2021). Guru perlu mengembangkan kemampuan yang dimiliki agar mampu menciptakan pembelajaran yang efektif. Guru juga perlu melakukan inovasi dalam pembelajaran agar dapat menciptakan pembelajaran yang lebih baik (Yuliawati, 2021). Dalam proses pembelajaran motivasi sangat diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan terkait motivasi belajar peserta didik (Habibah, *et al*, 2022). Model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams*

*Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena melibatkan peserta didik dalam pembelajaran, terdapat permainan, menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik, dan menciptakan kompetisi antar peserta didik sehingga peserta didik diharapkan tertarik untuk belajar termotivasi untuk belajar (Amran & Yahyahidayanti, 2021).

Berdasarkan hasil dari kegiatan observasi dan wawancara dengan guru IPA di kelas VII-G SMPN 1 Bangkalan, motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPA masih kurang, hal ini ditandai dengan kecenderungan peserta didik yang pasif dalam pembelajaran dan enggan dalam mengerjakan tugas, kurang aktif dalam bertanya dan menyampaikan pendapat serta kurang bersemangat dan tidak memperhatikan guru saat proses pembelajaran berlangsung. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik, diantaranya pembelajaran yang masih berpusat kepada guru bukan peserta didik, penggunaan model pembelajaran yang kurang sesuai, penggunaan media dalam pembelajaran yang kurang menarik, serta faktor lainnya (Anggianita, Yusnira & Rizal, 2020). Sehingga, guru perlu menggunakan model pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik agar motivasi belajar peserta didik dapat meningkat (Setiawan, *et al*, 2022). Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran yang menarik, sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik supaya peserta didik dapat menjadi lebih aktif saat pembelajaran berlangsung (Sutarningsih, 2022). Dalam memilih model pembelajaran harus

mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik supaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Larasati & Widiarto, 2024).

Berdasarkan penelitian dari Larasati & Widiarto (2024), model pembelajaran Teams Games Tournament mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik mata Pelajaran IPAS di SDN Randuacir 2 Salatiga secara positif. Penelitian Rafida & Nurizka (2023) juga menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memberikan dampak positif terhadap prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Terdapat peningkatan signifikan dalam partisipasi

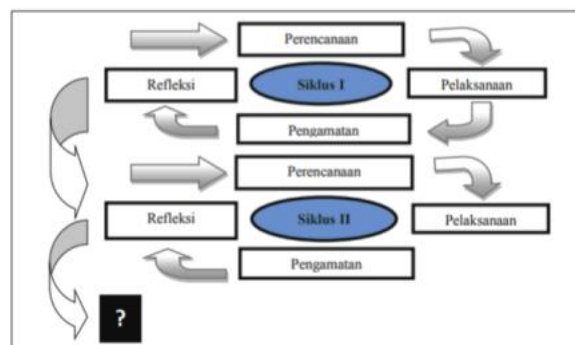
peserta didik, terutama melalui interaksi dan kerja kelompok, menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Selain itu, berdasarkan penelitian Saputri & Safei (2023) menunjukkan terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kotak kartu misteri (KOKAMI) terhadap motivasi belajar peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Takalar. Berdasarkan uraian diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPA kelas VII di SMPN 1 Bangkalan.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan melalui pengkajian masalah yang ada di dalam kelas kemudian menentukan solusi yang tepat sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas (Hapsari *et al.*, 2022). Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Bangkalan pada tahun ajaran 2023/2024 semester genap. Waktu penelitan ini dilaksanakan dari bulan Februari-April 2024. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII-G SMPN 1 Bangkalan dengan jumlah peserta didik 32 peserta didik. Objek yang digunakan dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitia ini antara lain wawancara, lembar observasi, dan angket.

Jenis penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan desain Kemmis dan Mc

Taggart dengan 4 tahapan anatara lain tahapan perencanaan, tahapan pelaksanaan, tahapan pengamatan, dan tahapan refleksi.



**Gambar 1.** Desain PTK Kemmis dan Mc Taggart (Hikmawati, 2017: 189)

Penelitian tindakan kelas secara kolaboratif ini dilaksanakan pada semester 2 tahun pembelajaran 2023/2024 tepatnya pada bulan Februari 2024-April 2024 dan berkolaborasi dengan guru di SMP Negeri 1 Bangkalan. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII-G tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 32 peserta

didik. Analisis data hasil angket mengenai motivasi belajar peserta didik menggunakan persentase berikut:

$$Pm = \frac{m}{M} \times 100$$

Keterangan:

Pm = persentase motivasi belajar peserta didik

m = Jumlah skor motivasi belajar peserta didik

M = Skor maksimal motivasi belajar peserta didik

(Akbar *et al.*, 2014)

Metode analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif berbantuan perangkat lunak *Microsoft Excel*. Proses pengolahan data melibatkan perhitungan persentase untuk setiap indikator motivasi

belajar peserta didik antara lain perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan peserta didik. Setelah hasil analisis data diperoleh, langkah selanjutnya adalah mengklasifikasikan angket motivasi belajar peserta didik sesuai dengan tabel berikut ini:

**Tabel 1.** Kriteria persentase motivasi belajar peserta didik

| Interval (%) | Kriteria      |
|--------------|---------------|
| 0 % - 49%    | Sangat Kurang |
| 50 % - 59%   | Kurang        |
| 60 % - 69%   | Cukup         |
| 70 % - 79%   | Baik          |
| 80 % - 100%  | Sangat Baik   |

(Arikunto, 2016)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Prasiklus

Tahap pra-siklus ini, dilakukan ketika guru melakukan uji diagnostik terhadap peserta didik di kelas VII-G SMPN 1 Bangkalan. Data mengenai motivasi belajar peserta didik kelas VII-G SMPN 1 Bangkalan menggunakan angket yang diberikan dalam bentuk lembar angket. Pengisian angket motivasi belajar dilakukan pada akhir sesi pembelajaran. Angket motivasi belajar yang digunakan dalam Siklus I dan Siklus II terdiri dari empat indikator, yaitu tingkat perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan peserta didik. Data mengenai motivasi belajar peserta didik dikategorikan dalam lima kategori, yaitu kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Kisi-kisi angket motivasi belajar yang digunakan sebagai berikut:

**Tabel 2.** Kisi-kisi dan Indikator Motivasi belajar

| Aspek Motivasi belajar | Indikator  | Pernyataan |         | Jumlah Item |
|------------------------|--|------------|---------|-------------|
|                        |  | Positif    | Negatif |             |
| Perasaan Senang        | Pandangan/pendapat peserta didik tentang pelajaran IPA | 1,2        | 3       | 3           |
|                        | Perasaan peserta didik selama mengikuti pelajaran IPA  | 4          | 5       | 2           |
|                        | Pendapat peserta didik tentang guru IPA                | 6          | 7       | 2           |
| Ketertarikan           | Respon peserta didik terhadap tugas yang diberikan     | 13         | 14      | 2           |
|                        | Rasa ingin tahu terhadap pelajaran IPA                 | 15,16      | 17      | 3           |

|                            |   |           |    |   |
|----------------------------|---|-----------|----|---|
| Perhatian                  | Perhatian peserta didik saat belajar di kelas | 18,1<br>9 | 20 | 3 |
| Keterlibatan Peserta Didik | Keaktifan selama belajar IPA                  | 8,9       | 10 | 3 |
|                            | Kesadaran belajar IPA di rumah.               | 11,1<br>2 | 0  | 2 |

Angket motivasi belajar diberikan kepada peserta didik dalam bentuk lembaran angket. Berikut adalah data awal yang diperoleh dari hasil angket motivasi belajar peserta didik yang dilakukan sebelum siklus yang disajikan pada tabel 3 di bawah ini:

**Tabel 3.** Data Motivasi belajar IPA pada Pra Siklus

| Indikator                  | Pra Siklus |           |
|----------------------------|------------|-----------|
|                            | Persentase | Rata-rata |
| Perasaan Senang            | 55,99      |           |
| Ketertarikan               | 58,68      | 58,40     |
| Perhatian                  | 59,07      |           |
| Keterlibatan Peserta Didik | 59,85      |           |

Berdasarkan data pra siklus yang diperoleh, tergambar kondisi awal peserta didik sebelum penerapan metode praktikum dalam pembelajaran. Dari tabel tersebut, terlihat bahwa motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA sebagian besar mencapai 58,40% dengan metode konvensional (melalui ceramah). Informasi ini menjadi dasar bagi peneliti dalam merencanakan pembelajaran untuk Siklus 1 dan Siklus 2.

## 2. Siklus 1

Pembelajaran pada siklus I guru menggunakan metode observasi di dalam lingkungan sekolah dan pengamatan sederhana yang dilaksanakan di lingkungan sekolah. Siklus I dilaksanakan pada materi Makhluk Hidup dan Benda Mati pada Sub Bab Klasifikasi Makhluk Hidup dengan melakukan pengamatan sederhana yang ada di lingkungan sekolah. Data yang didapat pada siklus I menunjukkan terdapat peningkatan pada motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPA dibandingkan dengan hasil angket motivasi belajar peserta didik pada pra siklus. Indikator motivasi belajar peserta didik pada perasaan senang saat pra siklus sebesar 55,99% dan pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 58,40%. Indikator ketertarikan pada pra siklus sebesar 58,68% dan ketika siklus I mengalami peningkatan menjadi 60,44%. Indikator perhatian pada pra siklus sebesar 59,07% dan ketika siklus I mengalami peningkatan menjadi 62,01%. Indikator keterlibatan peserta didik pada pra siklus sebesar 59,85% dan ketika siklus I mengalami peningkatan menjadi 61,32%. Pada akhir siklus I terdapat beberapa evaluasi antara lain adanya peserta didik yang kurang focus dan saat pembelajaran berlangsung, sehingga rencana tindak lanjut pembelajaran selanjutnya adalah menegaskan peserta didik untuk berkolaborasi dan bergotong royong dengan kelompok dengan lebih baik lagi. Hasil persentase peningkatan motivasi belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel 4 di bawah ini

**Tabel 4.** Persentase motivasi belajar peserta didik Siklus I

| Indikator                  | Pra Siklus       |           | Siklus I         |           |
|----------------------------|------------------|-----------|------------------|-----------|
|                            | Persentase Minat | Rata-rata | Persentase Minat | Rata-rata |
| Perasaan Senang            | 55,99            |           | 58,40            |           |
| Ketertarikan               | 58,68            | 58,40     | 60,44            | 60,54     |
| Perhatian                  | 59,07            |           | 62,01            |           |
| Keterlibatan Peserta Didik | 59,85            |           | 61,32            |           |

### 3. Siklus 2

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, guru selalu mengingatkan peserta didik untuk berkolaborasi dan bergotong royong dengan kelompok peserta didik masing-masing. Guru melakukan monitoring pada setiap kelompok dan selalu mengingatkan peserta didik untuk belajar lebih baik dari sebelumnya. Pada siklus II dilaksanakan pada materi kunci dikotomi dan kunci determinasi dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Hasil motivasi belajar peserta didik pada pra siklus, siklus I, dan Siklus II dapat dilihat pada tabel 5 di bawah ini:

**Tabel 5.** Persentase Motivasi belajar IPA pada pra siklus, siklus I, dan Siklus II

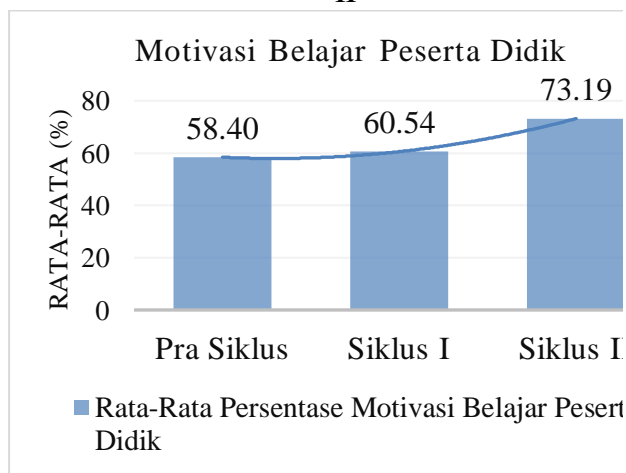
| Indikator                  | Pra Siklus       |           | Siklus I         |           | Siklus II        |           |
|----------------------------|------------------|-----------|------------------|-----------|------------------|-----------|
|                            | Persentase Minat | Rata-rata | Persentase Minat | Rata-rata | Persentase Minat | Rata-rata |
| Perasaan Senang            | 55,99            |           | 58,40            |           | 70,67            |           |
| Ketertarikan               | 58,68            |           | 60,44            |           | 73,53            |           |
| Perhatian                  | 59,07            | 58,40     | 62,01            | 60,54     | 80,39            | 73,19     |
| Keterlibatan Peserta Didik | 59,85            |           | 61,32            |           | 68,68            |           |

Peningkatan motivasi belajar pada tabel diatas dapat dilihat dari setiap indikator motivasi belajar. Pada indikator motivasi belajar peserta didik yang pertama yaitu perasaan senang memperoleh hasil persentase pada pra siklus sebesar 55,99% menjadi 58,40% pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 70,67% pada siklus II. Perasaan

senang peserta didik dapat terlihat ketika peserta didik antusias dalam kegiatan pembelajaran menggunakan dengan model *Teams Games Tournament* (TGT). Pada indikator motivasi belajar yang kedua yaitu ketertarikan pada pra siklus memperoleh persentase sebesar 58,68% menjadi 60,44% pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 73,53%. Ketertarikan peserta didik pada pembelajaran IPA dengan menggunakan pendekatan kooperatif pada setiap siklusnya. Pada indikator motivasi belajar peserta didik yang ketiga yaitu perhatian pada pra siklus 59,07% menjadi 62,01% pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 80,39%. Hal ini dibuktikan peserta didik memperhatikan dan mengikuti intruksi dari guru saat pembelajaran berlangsung. Pada indikator yang keempat yaitu keterlibatan peserta didik pada pra siklus 59,85% menjadi 61,32% pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 68,68%. Keterlibatan peserta didik dapat dapat ditunjukkan dengan banyaknya peserta didik yang berlomba-lomba untuk memenangkan turnamen serta saat guru memberikan kesempatan peserta didik untuk menjawab pertanyaan. Setelah melihat peningkatan pada setiap aspek indikator motivasi belajar peserta didik kemudian dapat digabungkan keempat indikator motivasi belajar yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil angket motivasi belajar peserta didik, terdapat peningkatan rata-rata motivasi belajar peserta didik secara keseluruhan mulai pra siklus sebesar 58,40% menjadi 60,54% pada siklus I kemudian menjadi 73,19% pada siklus II dengan kategori baik. Peningkatan pada setiap siklus terjadi setelah dilakukan refleksi dan evaluasi dalam pembelajaran

IPA. Gambar peningkatan motivasi belajar peserta didik tiap siklus dapat dilihat pada gambar 2 berikut:

**Gambar 2.** Peningkatan Motivasi Belajar IPA Kelas VII-G pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II



## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar dari peserta didik secara positif di kelas VII-G SMPN 1 Bangkalan. Hal ini dapat dibuktikan dengan perolehan rata-rata hasil angket

motivasi belajar peserta didik setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPA pada siklus I motivasi belajar peserta didik dengan kategori cukup menjadi kategori baik pada siklus II.

## REFERENSI

- Amran, M., & Yahyahidayanti, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Peserta didik Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah (Dikdasmen)*, 2(2), 1-8. <https://doi.org/10.26858/dikdasmen.v2i2.2290>
- Andika, M. R. (2021). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *AlIhtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 54 – 66. <https://doi.org/10.47498/ihtirafiah.v1i01.598>
- Anggianita, Sonia, Yusnira Yusnira, and Muhammad Syahrul Rizal. "Persepsi guru terhadap pembelajaran daring di sekolah dasar negeri 013 Kumantan." *Journal of Education Research* 1, no. 2 (2020): 177-182. <https://doi.org/10.37985/joe.v1i2.18>
- Arikunto, Suharsimi. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. dkk. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara

- Beddu, S. (2019). Implementasi Pembelajaran *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 1(3), 71-84. <https://doi.org/10.31970/pendidikan.v6i2>
- Habibah, F. N., Setiadi, D., Bahri, S., & Jamaluddin, J. (2022). Pengaruh model problem based learning berbasis blended learning terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas XI di SMAN 2 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2b), 686-692.
- Hapsari, Y. H., Hadiyanti, A. H. D., & Zaini, E. (2022). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Menggunakan Model *Discovery Learning* Kelas IV SD Negeri Wirosaban. *JANACITTA : Journal of Primary and Children's Education*. 2(1), 1-10. <https://doi.org/10.35473/jnct.v5i2.1894>
- Harahap, L. K., & Siregar, A. D. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash cs6 untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada materi kesetimbangan kimia. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 10(1), 1910-1924. <https://doi.org/10.26740/jpps.v10n1.p1910-1924>
- Hikmawati, Fenti. (2017). *Metodologi Penelitian*. Depok: PT Rajagrafindo Persada
- Irwanto & Guswiani, W (2019). Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran *Front Office* di Kelas XI Akomodasi Perhotelan SMKN 3 Garut. *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10(2), 77-91. [http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2019.10\(2\).77-91](http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2019.10(2).77-91)
- Larasati, T. S., & Widiarto, T. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Model *Teams Games Tournament* Mata Pelajaran IPAS Kelas V. *JANACITTA*, 7(1), 11-19. <https://doi.org/10.35473/jnct.v7i1.2600>
- Mayasari, M., Mayasari, D., Anita, R., & Ibrahim, I. (2024). Hubungan Motivasi Belajar Siswa dengan Hasil Belajar Kognitif IPA Siswa Kelas V SDN 11 Singkawang Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 546-557. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.2054>
- Muslimin, M. (2024). Analisis Persepsi https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4161 Guru terhadap Game Edukasi Kahoot dan WordWall pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Maccayya*, 2(1), 52-62. <https://doi.org/10.26858/maccayya.v2i1.2339>
- Prastiwi, Y. E. N., Al Barru, A. A., & Hidayatullah, A. S. (2023). Penilaian Dan Pengukuran Hasil Belajar Pada Peserta Didik Berbasis Analisis Psikologi. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 1(4), 218-231. <https://doi.org/10.51903/bersatu.v1i1>
- Rafida, A. E (2023). Pengaruh TGT Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Mapel IPAS SD Muhammadiyah Ambarbinangun Yogyakarta. *Satya Widya*, 39 (2), 135-146. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2023.v39.i2.p135-146>
- Rahmajati, D. A. R., & Dewi, K. K. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA Melalui Pendekatan Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada Kelas VII F di SMP Negeri 11 Surakarta. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 13(1), 84-91. <https://dx.doi.org/10.20961/inkuiri.v13i1.78714>
- Rahmawati, F., Utami, B., & Mufitdah, N. (2020). Aplikasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams-Games-Tournament*) dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Materi Animalia Peserta Didik Kelas X IPA SMA Bina Insan Mandiri Nganjuk Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Biologi dan*



- Pembelajarannya (JB&P)*, 7(1), 11-14. <https://doi.org/10.29407/jbp.v7i1.14799>
- Rani, D. E. (2022). Penerapan Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6068–6077. <https://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3146>
- Riowati, R., & Yoenanto, N. H. (2022). Peran Guru Penggerak Pada Merdeka Belajar untuk Memperbaiki Mutu Pendidikan di Indonesia. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 5(1), 1-16. <https://doi.org/10.31539/joeai.v5i1.3393>
- Setiawan, T., Sumilat, J. M., Paruntu, N. M., & Monigir, N. N. (2022). Analisis Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dan *Problem Based Learning* pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9736-9744. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4161>
- Supartama, I.N.W., Pujani, N.M., & Priyanka, L.M. (2023). Analisis Motivasi Belajar IPA pada Kurikulum Merdeka di Kelas VII SMP Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 6(2), 195-205. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v6i2>
- Sutarningsih, N. L. (2022). Model Pembelajaran *Inquiry* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Journal of Education Action Research*, 6(1), 116-123. <https://dx.doi.org/10.23887/jear.v6i1.44929>
- Yeni, D. F., Putri, S. L., & Setiawati, M. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Smp N 1 X Koto Diatas. *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 10(2). <http://dx.doi.org/10.24127/pro.v10i2.6720>
- Yuliatwati, 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://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>