

Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media KOKAMI terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik

Sonia Indah Saputri^{1*}, Syamsul¹, Safei¹

¹Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Indonesia

*Correspondence email: soniaindahsaputri02@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan (1) mendeskripsikan motivasi belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran teams games tournament (TGT) berbantuan media kotak kartu misteri (KOKAMI), (2) mendeskripsikan motivasi belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran konvensional, (3) mengetahui pengaruh model teams games tournament (TGT) berbantuan media kotak kartu misteri (KOKAMI) terhadap motivasi belajar peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Takalar. Jenis penelitian ini menggunakan Quasi Eksperimental dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Populasi penelitian yaitu seluruh peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Takalar berjumlah 240 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, kelas eksperimen (X IPA 3) dan kelas kontrol (X IPA 4) masing-masing sebanyak 35 orang. Instrumen penelitian menggunakan angket berjumlah 23 item pernyataan dan lembar observasi motivasi. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran teams games tournament (TGT) berbantuan media kotak kartu misteri (KOKAMI) pada kategori tinggi. Sedangkan motivasi belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran konvensional pada kategori sedang. 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.

ABSTRACT: This study aims to (1) describe the learning motivation of students with the learning model of teams games tournaments (TGT) assisted by mystery card box media (KOKAMI), (2) describe the learning motivation of students with conventional learning models, and (3) find out the influence of the TGT model assisted by the KOKAMI media on the learning motivation. With a non-equivalent control group design, this kind of research used a quasi-experimental design. The research population consisted of 240 students in class X SMA Negeri 2 Takalar. The sampling technique used was purposive sampling; the experimental class was X IPA 3, and the control class was X IPA 4, each consisting of 35 people. The research instrument used a questionnaire totaling 23 statement items and motivational observation sheets. Data analysis techniques included descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. The results showed that the learning motivation of students used the learning model of team games tournaments (TGT) assisted by mystery card box media (KOKAMI) in the high category. While the learning motivation of students using conventional learning models is in the medium category, there is an influence of the learning model of team games tournaments (TGT) assisted by mystery card box media (KOKAMI) on the learning motivation of class X students at SMA Negeri 2 Takalar.

Keywords: KOKAMI, motivation, team games tournament (TGT), mystery card box

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan manusia untuk mengembangkan dan meningkatkan potensi diri dengan tujuan mewariskannya kepada generasi berikutnya agar bisa diterapkan dalam kehidupan (Anwar, 2015). Peserta didik harus mampu menghadapi tantangan perubahan dalam kehidupan melalui pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan, sehingga tercipta pendidikan yang bermutu. Oleh sebab itu, sistem pendidikan di Indonesia tidak boleh tertinggal dan harus terus berkembang mengikuti perkembangan teknologi (Gahara, 2019). Pelaksanaan pendidikan memiliki peran penting dalam membangun karakter bangsa Indonesia dan memberikan arahan serta perkembangan pendidikan di masa depan agar tujuan pendidikan dapat tercapai (Sujana, 2019). Keberhasilan dan kualitas manusia yang dihasilkan pun ditentukan oleh tujuan pendidikan dan proses pembelajarannya (Aziizu, 2015).

Proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan, dimana melibatkan peserta didik dan pendidik sebagai pihak yang berperan dalamnya (Junaedi, 2019). Kegiatan pembelajaran memiliki peran penting dalam menentukan kualitas belajar, sementara belajar dan pembelajaran saling terkait dan menjadi aktivitas utama dalam pendidikan (Rohmah, 2017). Belajar merupakan proses pembentukan individu dalam mengubah perilaku mereka melalui pemerolehan keterampilan, pengetahuan, nilai positif serta sikap dari berbagai materi pelajaran (Wardana & Ahdar Djameluddin, 2021). Motivasi belajar mempunyai peran penting pada tahap pembelajaran. Motivasi dalam pembelajaran dapat dikatakan sebagai daya penggerak untuk memastikan keberlangsungan serta memberikan arah pada peserta didik hingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Amri & Nursida, 2017). Motivasi belajar menjadi pengaruh dalam keberhasilan peserta didik, sehingga faktor-faktor lain perlu diperhatikan oleh pendidik agar dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didiknya (Syamsul et al., 2021).

Dari hasil wawancara peneliti dengan Dra. Hj. Dalauleng selaku salah satu guru biologi di kelas X SMA Negeri 2 Takalar, ditemukan masalah umum dalam proses pembelajaran biologi adalah penggunaan media yang masih terbatas. Saat ini, pendidik hanya menggunakan modul dan metode ceramah yang bersifat konvensional, sehingga mengurangi keterlibatan peserta didik di kelas dan kurangnya perhatian terhadap materi yang disampaikan.

Peneliti juga melakukan survei terhadap peserta didik kelas X IPA 3 dan X IPA 4 berjumlah 35 orang tiap kelas, sehingga total peserta didik yang diteliti adalah 70 orang. Dengan menggunakan survey berupa *google form* untuk mengumpulkan data mengenai

penggunaan media pembelajaran. Hasil survey menunjukkan bahwa penggunaan modul memiliki persentase tertinggi yaitu 54,3%, diikuti oleh buku paket 38,6%, video pembelajaran sebesar 2,9%, dan *PowerPoint* 1,1%. Namun, fakta menunjukkan bahwa sebesar 57,1% peserta didik tidak termotivasi belajar dengan menggunakan modul, sementara peserta didik lainnya sebanyak 42,9% merasa termotivasi dengan penggunaan modul tersebut. Selain itu, pendidik juga masih kurang dalam penggunaan media pembelajaran berbasis permainan. Media pembelajaran bila dikombinasikan dengan permainan dapat memberi pengaruh terhadap motivasi peserta didik. Hasil survei menunjukkan bahwa 74,3% peserta didik sangat termotivasi menggunakan media permainan, 20% kurang termotivasi, dan 5,7% tidak termotivasi.

Materi biologi memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda, terutama pada materi animalia yang banyak spesiesnya yang sulit ditemukan disekitar lingkungan. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh peneliti, 42,9% peserta didik menganggap materi animalia sulit, diikuti oleh materi virus sebanyak 25,7%, materi plantae sebanyak 8,6%, materi fungi sebanyak 7,1%, materi bakteri dan klasifikasi makhluk hidup sebanyak 4,3%, dan materi keanekaragaman hayati dan perubahan lingkungan sebanyak 2,9%, serta materi ekosistem sebanyak 1,4%.

Berdasarkan wawancara dan survey yang dilakukan, peneliti menyarankan dalam peningkatan motivasi belajar diperlukan penggunaan model dan media pembelajaran yang belum pernah diterapkan di sekolah. Dengan adanya media baru diharapkan mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif (Hasan & Baroroh, 2019). Hal ini juga diharapkan meningkatkan kualitas belajar peserta didik dengan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif, efisien dan praktis (Purnasari & Sadewo, 2020).

Team Games Tournament (TGT) menjadi model pembelajaran bermanfaat bagi peserta didik bermanfaat untuk memberikan pengalaman dalam belajar yang beragam serta menarik untuk peserta didik (Setiawan & Yuswoni, 2017). Model ini melibatkan unsur permainan yang dapat menarik minat belajar peserta didik sebagai tutor sebaya. Melalui kegiatan ini, peserta didik bisa belajar dengan santai sembari mengembangkan kerjasama tim, kejujuran, tanggungjawab, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Nugroho & Rachman, 2018). Tahapan dalam model TGT terdiri dari, 1) penyajian kelas, 2) kelompok, 3) permainan, 4) turnamen, 5) penghargaan.

Selain menggunakan model TGT, pendidik bisa mengombinasikannya dengan media pembelajaran lain yang cocok. Penggunaan media yang sesuai juga mampu memudahkan peserta didik memahami pelajaran yang diberikan (Amir, 2014). Pemanfaatan media

pembelajaran merupakan hal yang perlu mendapatkan perhatian dari pendidik sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran (Tafonao, 2018). Aspek yang dipengaruhi oleh media dalam pembelajaran diantaranya adalah aspek motivasi peserta didik, baik motivasi internal maupun eksternal. Aktivitas belajar sangat lekat dengan motivasi, dan perubahan motivasi dapat mempengaruhi proses pembelajaran (Nugraha, 2018). Media yang dapat digunakan adalah media kotak kartu misteri (KOKAMI), terdiri atas sebuah kotak, amplop dan kartu misterius. Kartu misterius dapat berupa pertanyaan, materi, gambar, perintah atau petunjuk kemudian dimasukkan ke dalam amplop dan disimpan di dalam kotak sehingga peserta didik tidak mengetahui isi kartu. (Istiqomah et al., 2016). Dengan adanya media kotak kartu misteri dapat meningkatkan motivasi peserta didik (Isnaini et al., 2018).

METODE PENELITIAN

Eksperimen semu (*quasi eksperimental*) ialah jenis yang digunakan, dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi yang diteliti ialah semua peserta didik kelas X IPA di SMA Negeri 2 Takalar, yang berjumlah 240 orang. Sampel penelitian terdiri dari kelas X IPA 3 (eksperimen) dan kelas X IPA 4 (kontrol) masing-masing sebanyak 35 orang, menggunakan teknik *purposive sampling*.

Instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket motivasi belajar *ARCS Attention, Relevance, Confidence dan Satisfaction (ARCS)* yang terdiri dari 23 pernyataan, serta lembar observasi motivasi *ARCS*. Instrumen angket tersebut telah diuji coba pada kelas non-sampel yang berjumlah 30 orang untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitasnya. Hasil validasi angket berdasarkan penilaian validator mencapai kategori sangat valid (3,9). Sedangkan, hasil validasi empiris menunjukkan 32 item pernyataan, terdapat 9 pernyataan yang dinyatakan tidak valid, ialah nomor 1, 4, 6, 9, 10, 19, 20, 25 dan 30. Sehingga, hanya terdapat 23 item pernyataan yang dinyatakan valid. Uji reliabilitas memperoleh nilai *cornbach alpha* sebesar 0,913, sedangkan nilai t_{tabel} adalah 0.3610. Dalam hal ini, dapat disimpulkan bahwa nilai t_{hitung} (0,913) > t_{tabel} (0,3610), sehingga item pernyataan angket reliabel.

Teknik analisis data dengan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial menggunakan *SPSS* versi 26. Penentuan kategorisasi motivasi belajar terdiri dari lima tingkat yakni sangat rendah, rendah, sedang, tinggi dan sangat tinggi, menurut oleh Azwar (2015).

Tabel 1. Kategorisasi Motivasi Belajar

Kategori Motivasi	Kriteria
$X \leq -1,5\sigma$	Sangat Rendah
$-1,5\sigma < X \leq -0,5\sigma$	Rendah
$-0,5\sigma < X \leq +0,5\sigma$	Sedang
$+0,5\sigma < X \leq +1,5\sigma$	Tinggi
$+1,5\sigma < X$	Sangat Tinggi

Dari 23 item angket motivasi peserta didik, terdapat nilai minimum sebesar 23 dan maksimum sebesar 92. Luas jarak sebarannya yaitu $92 - 23 = 69$. Dengan satuan deviasi standar $\sigma = 69/6 = 12$, serta mean teoritisnya adalah $\mu = \frac{1}{2} (92 + 23) = 58$. Berdasarkan hal ini, kategori motivasi peserta didik dapat disimpulkan sebagai berikut.

Tabel 2. Kategorisasi Motivasi Belajar

Kategori Motivasi	Kriteria
$1 \leq 39$	Sangat Rendah
$40 < X \leq 51$	Rendah
$52 < X \leq +63$	Sedang
$64 < X \leq 75$	Tinggi
$76 < X$	Sangat Tinggi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Motivasi Belajar Peserta Didik yang Diajar Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media Kotak Kartu Misteri (KOKAMI)

Tabel 3. Analisis Statistik Deskriptif Kelas Eksperimen

Statistic Deskriptif	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah sampel	35	35
Skor maksimum	67	92
Skor minimum	35	59
Rata-rata	50,49	74,49
Standar deviasi	8,244	7,694
Varians	67,963	59,198

Dari Tabel 3 terlihat hasil analisis statistik deskriptif motivasi belajar *pretest* kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata sebesar 50,49. Nilai ini mengalami peningkatan pada *posttest* dengan rata-rata sebesar 74,49.

Tabel 4. Kategori Motivasi Belajar *Pretest*

Kategori Motivasi	Frekuensi	Persentase	Rata-rata	Kriteria
$1 \leq 39$	3	9%	8,57	Sangat Rendah
$40 \leq 51$	16	46%	45,71	Rendah
$52 \leq 63$	15	42%	42,85	Sedang
$64 \leq 75$	1	3%	2,85	Tinggi
$76 \leq$	0	0%	0	Sangat Tinggi

Dari Tabel 4, diketahui bahwa kategori motivasi belajar *pretest* kelas eksperimen berada pada kategori rendah dengan persentase tertinggi mencapai 46%.

Tabel 5. Kategori Motivasi Belajar *Posttest*

Kategori Motivasi	Frekuensi	Persentase	Rata-rata	Kriteria
< 40	0	0%	0	Sangat Rendah
$40 \leq 52$	0	0%	0	Rendah
$52 \leq 64$	2	6%	5,71	Sedang
$64 \leq 76$	20	57%	57,14	Tinggi
$76 \leq$	13	37%	37,14	Sangat Tinggi

Berdasarkan Tabel 5, kategori motivasi belajar pada *posttest* dalam kelas eksperimen berada dikategori tinggi dengan persentase tertinggi mencapai 57%. Dilihat dari Tabel 4 dan 5, menunjukkan ada nya peningkatan rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen. Dari kategori rendah (*pretest*) menjadi kategori tinggi (*posttest*). Peningkatan motivasi belajar tersebut dikarenakan faktor, penggunaan model dan media pembelajaran. Model TGT berbantuan media kotak kartu misteri (KOKAMI), menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih hidup karena adanya interaksi yang berlangsung antara guru dengan peserta didik, dan antara sesama peserta didik. Widayanti & Slameto (2016) berpendapat bahwa TGT menjadi model pembelajaran yang mampu membimbing peserta didik aktif bersama teman kelompok dalam memecahkan masalah, sehingga mereka merasa memiliki tanggung jawab terhadap diri sendiri dan kelompok. Selain itu, Zaeni et al. (2017) juga menyatakan bahwa dalam pelaksanaan model pembelajaran ini, semua peserta didik harus terlibat tanpa ada perbedaan, sehingga dapat mendorong rasa tanggung jawab, persaingan yang sehat dan kerja sama. Turnamen dalam model ini, mampu membuat

kondisi belajar menjadi rileks dan peserta didik diharapkan termotivasi dalam kegiatan belajar.

Tidak hanya penggunaan model TGT, tetapi juga didukung media pembelajaran kotak kartu misteri (KOKAMI) yang memfasilitasi proses permainan. Penggunaan media kotak kartu misteri (KOKAMI) dalam turnamen telah terbukti memberikan pengaruh positif, dimana peserta didik bersemangat dan termotivasi. Peserta didik merasa termotivasi dalam menjawab setiap pertanyaan yang ada di kartu tersebut (Indriyani et al., 2017).

Motivasi Belajar Peserta Didik yang Diajar Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional

Tabel 6. Analisis Statistik Deskriptif Kelas Kontrol

Statistic Deskriptif	Pretest	Posttest
Jumlah sampel	35	35
Skor maksimum	56	76
Skor minimum	34	49
Rata-rata	42,06	64,00
Standar deviasi	6,499	5,591
Varians	42,232	35,412

Dari Tabel 6, terlihat hasil analisis statistik deskriptif motivasi belajar *pretest* kelas kontrol menunjukkan nilai rata-rata sebesar 42,06. Nilai ini mengalami peningkatan pada *posttest* dengan rata-rata sebesar 64,00.

Tabel 7. Kategori Motivasi Belajar *Pretest*

Kategori Motivasi	Frekuensi	Persentase	Rata-rata	Kriteria
$1 \leq 39$	14	40%	40,00	Sangat Rendah
$40 \leq 51$	16	46%	45,71	Rendah
$52 \leq 63$	5	14%	14,28	Sedang
$64 \leq 75$	0	0%	0	Tinggi
$76 \leq$	0	0%	0	Sangat Tinggi

Tabel 7 menunjukkan kategori motivasi belajar pada *pretest* berada dikategori rendah, dengan persentase sebesar 46%.

Tabel 8. Kategori Motivasi Belajar *Posttest*

Kategori Motivasi	Frekuensi	Persentase	Rata-rata	Kriteria
$1 \leq 39$	0	0%	0	Sangat Rendah
$40 \leq 51$	1	3%	2,85	Rendah
$52 \leq 63$	17	48%	48,57	Sedang
$64 \leq 75$	16	46%	45,71	Tinggi
$76 \leq$	1	3%	2,85	Sangat Tinggi

Berdasarkan Tabel 8, diperoleh kategori motivasi belajar pada *pretest* kelas kontrol berada di kategori sedang, dengan persentase tertinggi sebesar 48%. Hal ini dikarenakan penggunaan model pembelajaran konvensional dengan bantuan *powerpoint*, sehingga tidak terjadi interaksi dua arah dalam pembelajaran, di mana hanya pendidik yang aktif dalam kelas dan bukan peserta didik.

Pada umumnya, penggunaan model pembelajaran *konvensional* didalam kelas pendidik lebih berperan aktif dan lebih banyak melakukan kegiatan dibanding dengan peserta didiknya (Nandri, 2015). Namun, penggunaan model konvensional ini cenderung membuat peserta didik kurang termotivasi dan hanya sedikit orang dalam tiap kelompok yang benar-benar fokus terhadap materi yang diberikan. Peserta didik juga cenderung fokus pada semua kegiatan yang dilakukan pendidik sehingga membuat mereka menjadi kurang aktif (Muhdar et al., 2019).

Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik

Pengujian dilakukan untuk mengetahui pengaruh model TGT berbantuan media kotak kartu misteri (KOKAMI) terhadap motivasi belajar peserta didik. Dibuktikan melalui analisis uji prasyarat dan uji hipotesis.

Tabel 9. Uji Normalitas Motivasi Belajar

Kelas	<i>Kolmogorov-Smirnov</i>		
	Statistic	Df	Sign.
<i>Pretest</i> Eksperimen	0,199	35	0,200
<i>Posttes</i> Eksperimen	0,106	35	0,200
<i>Pretest</i> Kontrol	0,136	35	0,109
<i>Posttes</i> Kontrol	0,129	35	0,154

Berdasarkan Tabel 9, hasil pengujian normalitas terhadap motivasi belajar dengan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* dikatakan memiliki distribusi yang normal,

karena nilai $sign > 0,05$. Dibuktikan dari nilai $sign\ pretest$ eksperimen sebesar 0,199, nilai $sign\ posttest$ eksperimen sebesar 0,106, nilai $sign\ pretest$ kontrol sebesar 0,109 dan nilai $sign\ posttest$ kontrol sebesar 0,154.

Tabel 10. Uji Homogenitas Motivasi Belajar

Levene Statistic	Df1	Df2	Sign.
2,944	1	68	0,091

Tabel 10, hasil uji homogenitas menunjukkan nilai $sign$ untuk kelas kontrol dan eksperimen adalah sebesar $0,091 > 0,05$. Hal ini sesuai dengan dasar pengambilan keputusan menggunakan *levene statictic*, sehingga data memiliki varian yang sama atau bersifat homogen.

Tabel 11. Uji Hipotesis Motivasi Belajar

	Levene's Test for Equality Variances		t-test for Equality for Means		
	F	Sign	T	Df	Sign (2 tailed)
Equal variances assumed	2,944	0,091	6.378	68	0,000
Equal variances not assumed	17		6.378	63,957	0,000

Hasil pengujian yang didapatkan dari Tabel 11 menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 6,378 dan t_{tabel} sebesar 0,2352. Hasil pengujian diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,378 > 0,2352$). Oleh karena itu, disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima pada taraf $sign < 0,05$ ($0,000 < 0,05$). Kesimpulan ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dengan menggunakan media kotak kartu misteri (KOKAMI) terhadap motivasi belajar peserta didik.

Perbedaan motivasi dapat diamati melalui hasil analisis, peserta didik menggunakan model *konvensional* dalam kelas cenderung kurang aktif, ini dikarenakan model berupa ceramah dan bantuan media *powerpoint*, sehingga hanya sedikit interaksi yang terjadi. Beberapa peserta didik lebih tertarik pada hal-hal di luar kelas, sehingga fokus belajar mereka berkurang. Kurangnya perhatian dari peserta didik saat pembelajaran dikarenakan model dan media pembelajaran digunakan secara berulang-ulang. Sedangkan, peserta didik dengan model pembelajaran TGT dengan bantuan media kotak kartu misteri (KOKAMI) lebih aktif dikelas. Kegiatan pembelajaran menunjukkan rasa ingin tahu dan

antusiasme yang jelas dari peserta didik, dikarenakan menggunakan model pembelajaran berbeda dan media pembelajaran menarik.

Penyebab motivasi belajar meningkat ialah adanya model dan media pembelajaran yang tepat serta menarik, seperti yang dikemukakan oleh Purwanto (2011), penggunaan model pembelajaran yang sesuai berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar. Menurut Nurrita (2018), penggunaan media pembelajaran menarik mampu meningkatkan motivasi belajar, sehingga peserta didik aktif dan memahami materi yang diberikan.

Penggunaan TGT menggunakan kotak kartu misteri (KOKAMI) memberikan dampak positif mengenai motivasi belajar peserta didik. Pada tahap permainan dan *turnamen* peserta didik menjadi lebih aktif saat berkomunikasi, mengembangkan rasa tanggung jawab dan kerjasama dengan anggota kelompoknya, serta memiliki semangat persaingan sehat dalam proses belajar. Adanya kotak kartu misteri yang berisi pertanyaan-pertanyaan tersembunyi membuat peserta didik bersemangat dan rasa ingin tahu meningkat. Hal ini diperkuat oleh Wardani & Burhanuddin (2021), bahwa pembelajaran melalui permainan yang didesain pada model *teams games tournament* (TGT) dapat menciptakan suasana belajar yang rileks dan menyenangkan.

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berbantuan kotak kartu misteri (KOKAMI) mampu membangun semangat dan motivasi belajar peserta didik, serta meningkatkan ketertarikan mereka terhadap mata pelajaran. Menurut Cahyani (2019), model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang dapat dipraktikkan di dalam kelas agar antusiasme meningkat dan memotivasi peserta didik, serta terciptanya suasana belajar yang menyenangkan.

KESIMPULAN

Motivasi belajar peserta didik yang diajar menggunakan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berbantuan media kotak kartu misteri (KOKAMI), memiliki tingkat motivasi yang tinggi dengan persentase tertinggi sebesar 57%. Sementara itu, motivasi belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran konvensional, memiliki tingkat motivasi yang sedang dengan persentase tertinggi sebesar 48%. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berbantuan media kotak kartu misteri (KOKAMI) memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik dalam materi animalia kelas X di SMA Negeri 2 Takalar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, A. (2014). Pembelajaran Matematika SD Dengan Menggunakan Media Manipulatif. *Jurnal Forum Paedagogik*, VI(01), 72–89. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v6i01.166>
- Amri & Nursida. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Learning Cycle Terhadap Motivasi Belajar Biologi Pada Siswa Kelas Xi IPA Pokok Bahasan Sel SMA Negeri 2. *Jurnal Biotek*, 5(2), 205–217. <https://doi.org/10.24252/jb.v5i2.4289>
- Anwar, M. (2017). *Filsafat Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Aziizu, B. Y. A. (2015). Tujuan Besar Pendidikan Adalah Tindakan. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2). <https://doi.org/10.24198/jppm.v2i2.13540>
- Azwar, S. (2015). *Penyusunan Skala Psikologi Edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Cahyani, N. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar IPS Melalui Model TGT (Teams Games Tournament) Pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Basic Education*, 8(5), 465–476. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/14939>
- Gahara, B. (2019). Integrasi Media Powerpoint Dengan Metode Card Sort Dalam Pendidikan Agama Islam Pada Materi Makna Q.S. Al-Mujadilah (58): 11 Dan Q.S. Ar-Rahman (55): 33 Di Kelas VII. *Geneologi PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(1), 69. <https://doi.org/10.32678/geneologiapai.v6i1.1944>
- Hasan, A. A., & Baroroh. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Aplikasi Videoscribe Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Lisanuna*, 9(2), 140-155. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lisanuna/article/view/6738/4051>
- Indriyani, S., Degeng, I. N. S., & Sumarmi et al. (2017). Efektivitas penggunaan model teams games tournament berbantuan media. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(10), 1321–1329. <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v2i10.10065>
- Isnaini, M., Utami, L. S., & Marga, K. M. (2018). Pengaruh Media Kokami (Kotak Dan Kartu Misterius) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas Viii Smp Negeri 19 Mataram Tahun Pelajaran 2017/2018. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 4(2), 18. <https://doi.org/10.31764/orbita.v4i2.573>
- Istiqomah, F., Widiyatmoko, A., & Wusqo, I. U. (2016). Pengaruh Media Kokami Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Aktivitas Belajar Tema Bahan Kimia. *Unnes Science Education Journal*, 5(2), 1217-1226. <https://doi.org/10.15294/usej.v5i2.11913>
- Junaedi, I. (2019). Proses pembelajaran yang efektif. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 3(2), 19–25. <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/iisamar/article/view/86>
- Muhdar, M., Syamsudduha. S., & Ismail, W. (2019). Pengaruh Strategi *Information Search And Answer Gallery* (Isa-Gallery) Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kalukku. *Jurnal Al-Ahya*, 1(3), 45-56. <https://doi.org/10.24252/al-ahya.v1i3.10743>
- Nandri, E. R. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Terhadap kemampuan pemecahan Masalah Matematis siswa Kelas IX SMP N 2 Merangin. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 32–40. <http://journal.stkipypmbangko.ac.id/index.php/mat-edukasia/article/view/69>
- Nugraha, M. (2018). Manajemen Kelas Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran. *Jurnal Tarbawi*, 4(1), 27-44. <https://doi.org/10.32678/tarbawi.v4i01.1769>
- Nugroho, D. R., & Rachman, A. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bolavoli Di Kelas X Sman 1 Panggul Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 1(1), 161–165. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/2820>
- Nurrita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171-187. <https://core.ac.uk/download/pdf/268180802.pdf>
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2020). Perbaikan Kualitas Pembelajaran Melalui Pelatihan Pemilihan Model Pembelajaran Dan Pemanfaatan Media Ajar Di Sekolah Dasar Wilayah Perbatasan. *Publikasi Pendidikan*, 10(2), 125-132. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1748684>

- Purwanto, R. (2011). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Sistem Koordinasi Melalui Metode Pembelajaran Teaching Game Team Terhadap siswa Kelas Xi Ipa Sma Smart Ekselensia Indonesia Tahun Ajaran 2010-2011. *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa Edisi*, 1(1), 1-14. <https://www.academia.edu/download/37979334/Peningkatan-Motivasi-dan-Hasil-Belajar-Siswa-dengan-Teaching-Game-Team.pdf>
- Rohmah, A. N. (2017). Belajar Dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar). *CENDEKIA Media Komunikasi Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 09(02), 193–210. <https://journal.stitaf.ac.id/cendekia/article/view/106>
- Setiawan, M. A. & Yuswono, L. C. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif 20 Ilmiah Saraswati*, 3(1), 56-67. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/otomotif-s1/article/view/10165>
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29-39. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Syamsul, Rahim, A., Syahrani, Mardin, H., & A.S, A. (2021). Profil Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Biologi kelas XI IPA SMAN Di Kabupaten Sinjai. *Pendidikan Biologi*, 3(2), 1–9. <https://doi.org/10.24252/al-ahya.v3i2.22508>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wardana & Djamaluddin, A. (2021). *Belajar dan Pembelajaran Teori, Desain, Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar*. Parepare: Kaaffah Learning Center.
- Wardani, D. K., & Burhanuddin, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pelajaran Ushul Fiqih Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Mapk Pelajaran Ushul Fiqih Di Man 4 Jombang. *Journal of Education and Management Studies*, 4(3), 29–36. <http://www.ojs.unwaha.ac.id/index.php/joems/article/view/481/223>
- Widayanti, E. R., & Slameto. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(3), 182-195. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i3.p182-195>
- Zaeni, Johara, A., Hidayah, & Fitria, F. (2017). Analisis keaktifan siswa melalui penerapan model teams games tournaments (TGT) pada materi termokimia kelas XI IPA 5 di SMA N 15 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional & Internasional Universitas Muhammadiyah Semarang*, 416–425. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/psn12012010/article/view/3086/2995>