

Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Cerdas Cermat pada Mata Pelajaran Biologi

Sajaya ^{1,*}, Muhammad Syaipul Hayat ², Nanik Widayati ³

^{1,2}Universitas PGRI Semarang

³ SMA N 6 Semarang

Email:

sajaya.rur@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Biologi menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) melalui permainan cerdas cermat. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah kelas XI MIPA 5 SMA N 6 Semarang yang berjumlah 36 peserta didik yang terdiri dari 14 laki-laki dan 22 perempuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan soal tes kognitif. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik sebesar 35%, terhitung dari siklus I (55%) dengan kategori cukup mengalami peningkatan pada siklus II (90%) dengan kategori sangat baik. Kemudian peningkatan hasil belajar peserta didik yang tuntas sebesar 61%, terhitung dari siklus I (28%) atau 10 peserta didik dengan kategori tuntas mengalami peningkatan pada siklus II (89%) atau 32 peserta didik dengan kategori tuntas. Sehingga penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) cerdas cermat untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran biologi dinilai efektif dan berhasil.

Kata kunci: *Motivasi, Hasil Belajar, TGT (Teams Games Tournament)*

ABSTRACT

This study aims to improve the motivation and learning outcomes of students in Biology subjects using the TGT (*Teams Games Tournament*) learning model through carefully intelligent games. This type of research is a class action research (CAR) consisting of two cycles. Each cycle includes planning, action, observation, and reflection. The subject of this study was class XI MIPA 5 SMA N 6 Semarang which amounted to 36 students consisting of 14 boys and 22 girls. The instruments used in this study were observation sheets and cognitive test questions. Based on the results of data analysis, it shows an increase in student learning motivation by 35%, starting from cycle I (55%) with the category moderately increasing in cycle II (90%) with the category very good. Then the increase in the learning outcomes of students who were completed by 61%, starting from cycle I (28%) or 10 students with the complete category increased in cycle II (89%) or 32 students with the complete category. So that the application of the TGT (*Teams Games Tournament*) learning model is carefully intelligent to increase student motivation and learning outcomes in biology learning is considered effective and successful.

Keywords: *Motivation, Learning Outcomes, TGT (Teams Games Tournament)*

1. PENDAHULUAN

Kesuksesan dalam pelaksanaan pembelajaran salah satunya dapat diketahui dari hasil belajar peserta didik. Hasil belajar dijadikan sebagai indikator yang dapat menggambarkan sejauh mana pencapaian dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Hasil belajar dapat mencakup pemahaman konsep, penguasaan keterampilan, dan tingkat pencapaian peserta didik. Hasil belajar yang baik menunjukkan bahwa peserta didik telah berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Berdasarkan observasi pengamatan dan wawancara terhadap guru mata pelajaran Biologi SMA N 6 Semarang bahwa kegiatan pembelajaran di kelas XI MIPA 5 ditemukan permasalahan dalam belajar yaitu pada motivasi belajar peserta didik yang rendah. Tentu jika motivasi belajar rendah akan berpengaruh terhadap hasil belajar mereka.

Motivasi belajar merupakan faktor yang krusial dalam proses pembelajaran. Secara sederhana, motivasi belajar dapat diartikan sebagai dorongan atau keinginan yang timbul dalam diri peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sejalan dengan Andriani & Rasto, 2019 yang mendefinisikan motivasi sebagai daya dorong untuk menumbuhkan dan meningkatkan semangat dalam aktivitas belajar. Motivasi yang ada dalam diri siswa sangat berpengaruh terhadap perkembangan dalam berproses dan hasil belajar siswa.

Motivasi belajar yang tinggi dapat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Ketika peserta didik memiliki motivasi yang kuat, ia akan lebih cenderung untuk mengembangkan kemampuan, melibatkan diri secara aktif dalam pembelajaran, dan berusaha mencapai hasil yang lebih baik. Seperti yang disampaikan oleh Pangestuti (2015),

bahwa Motivasi belajar tinggi dapat menyebabkan hasil belajar yang tinggi pula. Hal tersebut sesuai dengan teori dimana salah satu penyebab peningkatan hasil belajar karena siswa sebelum pelaksanaan game merasa termotivasi untuk belajar dengan baik agar timnya dapat memperoleh nilai terbaik.

Instrumen penilaian motivasi belajar disusun berdasarkan indikator menurut Uno (2008) yaitu: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

Rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik dapat dikarenakan kompleksitas materi, kurangnya minat terhadap subjek, serta kurangnya variasi dalam metode pengajaran. Oleh karena itu, perlu diidentifikasi strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Biologi. Guru harus berinovasi dalam kegiatan pembelajaran agar tujuan dapat berhasil sesuai dengan harapan (Catrining dan Widana, 2018)

Meninjau pentingnya inovasi dalam kegiatan pembelajaran agar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, maka peneliti mencoba menggunakan salah satu model pembelajaran untuk meneliti lebih lanjut terkait dengan implementasinya yaitu TGT (*Team Games Tournament*) dengan permainan cerdas cermat. Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Harmander (2008), yang membuktikan bahwa melalui penerapan model pembelajaran TGT terjadi peningkatan prestasi peserta didik.

Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengandung unsur kerjasama antar siswa

dalam kelompok, tanggung jawab kelompok dalam pembelajaran individu dan penambahan skor dilakukan setelah permainan, dan antar kelompok dipertandingkan dalam permainan yang edukatif. Jadi setiap anggota harus memahami materi lebih dulu sebelum mengikuti permainan. Model pembelajaran TGT menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 peserta didik secara heterogen atau mempunyai perbedaan dari segi jenis kelamin, kemampuan, suku atau ras yang berbeda (Isjoni, 2010).

Tentu setiap model pembelajaran terdapat kelebihan dan kekurangannya. Sama halnya dengan TGT juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Taniredja (2010), kelebihan model pembelajaran TGT adalah (1) Dalam pembelajaran TGT siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya, (2) Rasa percaya diri yang dimiliki siswa menjadi lebih tinggi, (3) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil, (4) Motivasi belajar siswa bertambah, (5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran, (6) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi baik antar siswa maupun antara siswa dengan guru, dan (7) Siswa dapat mengembangkan seluruh potensi yang ada dalam dirinya, selain itu dengan adanya kerja sama akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Adapun kelemahan TGT adalah (1) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya, (2) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran karena pembelajaran dengan model TGT membutuhkan waktu yang lama, dan (3) Kemungkinan terjadinya

kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

Model pembelajaran Teams Games Tournament Cerdas Cermat adalah varian dari model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang difokuskan pada permainan cerdas cermat. Model ini menggabungkan unsur kompetisi, kolaborasi tim, dan pertanyaan pengetahuan dalam rangka meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Pada Teams Games Tournament Cerdas Cermat, peserta didik dibagi ke dalam tim yang akan bersaing dalam permainan pengetahuan. Setiap tim akan dihadapkan pada serangkaian pertanyaan yang mencakup materi pelajaran yang sedang dipelajari, dalam hal ini terkait dengan mata pelajaran Biologi. Pertanyaan dapat mencakup konsep-konsep dasar, definisi, nama-nama ilmiah, proses-proses biologi, dan topik-topik terkait lainnya.

Pertandingan cerdas cermat ini menuntut peserta didik untuk bekerja sama dalam tim untuk mencapai skor tertinggi. Mereka harus mengandalkan pengetahuan dan pemahaman mereka tentang materi Biologi serta kemampuan berpikir cepat untuk menjawab pertanyaan dengan tepat dan dalam waktu yang terbatas. Pertandingan ini tidak hanya melibatkan persaingan antar tim, tetapi juga meningkatkan interaksi sosial, kemampuan komunikasi, serta kerjasama tim dalam mencapai tujuan bersama. Peserta didik akan berusaha menjawab pertanyaan dengan benar dan tercepat agar menjadi pemenang turnamen (Firdaus, 2012).

Teams Games Tournament Cerdas Cermat memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Biologi. Melalui permainan yang menantang dan kompetitif, peserta didik merasa termotivasi untuk meningkatkan pengetahuan mereka, berusaha lebih baik,

dan mencapai hasil yang lebih baik dalam pembelajaran. Selain itu, interaksi tim yang intens juga dapat membangun rasa kebersamaan, saling dukung, dan keterampilan sosial yang penting dalam konteks pembelajaran.

Model pembelajaran Teams Games Tournament Cerdas Cermat dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan menantang bagi peserta didik. Dalam hal ini, pada mata pelajaran Biologi, mereka dapat mengasah pemahaman konsep, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah yang relevan.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Biologi menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) melalui kegiatan cerdas cermat.

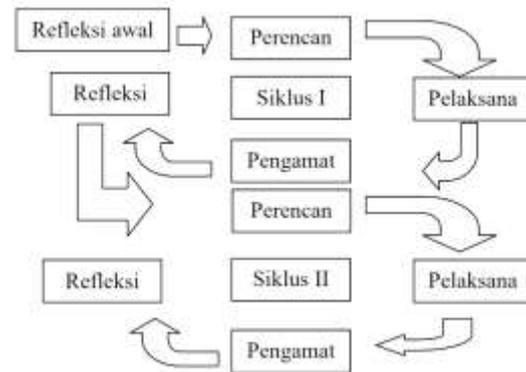
2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei tahun 2023. Subjek penelitian ini adalah kelas XI MIPA 5 SMA N 6 Semarang yang berjumlah 36 peserta didik yang terdiri dari 14 laki-laki dan 22 perempuan. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Biologi materi Sistem Pertahanan Tubuh. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan lembar observasi dan soal tes kognitif.

a. Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan pada kelas pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran maupun mengajar berdasarkan asumsi dan

teori pendidikan. Terdapat empat tahap PTK yang dilakukan secara berulang terdiri dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan tahap refleksi (Arikunto, 2010). Gambaran siklus PTK dalam penelitian ini ditunjukkan pada gambar 1 Sebagai berikut.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2010)

1) Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan dilakukan penyusunan perangkat pembelajaran yang dimulai dari penentuan kompetensi dasar (KD). KD yang digunakan dalam penelitian ini adalah KD 3.14 pada materi sistem pertahanan tubuh manusia. Dilanjutkan dengan penyusunan RPP, LKPD, pre-test dan post-test, instrumen penilaian kognitif dan lembar observasi motivasi peserta didik, menyiapkan media presentasi interaktif dan peralatan pendukung kegiatan pembelajaran.

2) Tahap Pelaksanaan

Setelah perangkat pembelajaran dan media pendukung kegiatan belajar siap, selanjutnya adalah tahap pelaksanaan. Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana pembelajaran dengan sintaks TGT penyajian kelas, pembentukan kelompok, pelaksanaan permainan, pemberian penghargaan dan menarik kesimpulan belajar.

3) Tahap Pengamatan

Kegiatan pengamatan dilakukan selama proses pelaksanaan pembelajaran

menggunakan lembar observasi motivasi belajar untuk mengamati perkembangan peserta didik. Parameter hasil belajar diambil dari tes kognitif.

4) Tahap Refleksi

Dilanjutkan dengan tahap refleksi yang bertujuan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data yang telah terkumpul. Kemudian dilakukan evaluasi dengan cara analisa dan penilaian terhadap proses pembelajaran. Jika dengan tindakan yang dilakukan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian, maka penelitian dapat dihentikan. Namun jika indikator keberhasilan belum tercapai, penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya.

b. Teknik Analisis Data Motivasi Belajar

Data motivasi belajar diperoleh menggunakan lembar observasi dengan memberi tanda *cel list* (✓) sesuai dengan tingkatan skor pada tiap aspek, kemudian dianalisis dengan rumus statistik deskriptif presentase sebagai berikut.

$$\text{Motivasi Belajar (\%)} = \frac{\Sigma SP}{S_{Max}} \times 100\%$$

Keterangan Rumus :

ΣSP = Jumlah Skor Perolehan

S_{Max} = Skor Maksimal

Kategori :

Sangat baik : 85% - 100%

Baik : 70% - 84 %

Cukup : 55% - 69%

Kurang : 0 % - 54%

c. Teknik Analisis Data Hasil Belajar

Data hasil belajar diperoleh menggunakan tes, kemudian dianalisis ketuntasan belajar klasikal dengan rumus presentase sebagai berikut.

$$\text{Hasil Belajar (\%)} = \frac{\Sigma T}{n_s} \times 100\%$$

Keterangan :

ΣT = Jumlah Tuntas

n_s = Jumlah Peserta Didik

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian tindakan kelas terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik dengan model TGT cerdas cermat diperoleh hasil sebagai berikut.

a. Motivasi Belajar

Hasil observasi motivasi belajar yang dilakukan pada penelitian ini ditampilkan dalam bentuk tabel setiap siklusnya.

Data hasil observasi motivasi belajar siklus 1 disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil motivasi belajar peserta didik Siklus I

No	Indikator	Persentase Kelas	Kategori
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	55 %	Cukup
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	40%	Kurang
3	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	60 %	Cukup
4	Adanya penghargaan dalam belajar	65 %	Cukup
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	50 %	Kurang

6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	60 %	Cukup
	Rerata	55 %	Cukup

Berdasarkan tabel 1. Diperoleh presentase hasil observasi motivasi belajar peserta didik di kelas XI MIPA 5 pada siklus 1 dengan indikator adanya hasrat keinginan berhasil sebesar 55% dengan kategori cukup, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar sebesar 40% dengan kategori kurang, adanya harapan dan cita-cita masa depan sebesar 60% dengan kategori cukup, adanya penghargaan dalam belajar sebesar 65% dengan kategori cukup, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar sebesar 50%

dengan kategori kurang, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif sebesar 60% dengan kategori cukup. Data tersebut menunjukkan rerata presentase motivasi belajar sebesar 55,5% dengan kategori cukup yang belum sesuai dengan harapan penelitian ini. Indikator keberhasilan penelitian apabila motivasi belajar berada pada kategori baik, sehingga diperlukan penelitian berlanjut pada siklus berikutnya.

Data hasil observasi motivasi belajar siklus 1 disajikan pada Tabel 1.

Tabel 2. Hasil motivasi belajar peserta didik Siklus II

No	Indikator	Persentase Kelas	Kategori
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	95 %	Sangat Baik
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	90 %	Sangat Baik
3	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	85 %	Sangat Baik
4	Adanya penghargaan dalam belajar	90 %	Sangat Baik
No	Indikator	Persentase Kelas	Kategori
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	95 %	Sangat Baik
6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	85 %	Sangat Baik
	Rerata	90 %	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 2. Diperoleh presentase hasil observasi motivasi belajar peserta didik di kelas XI MIPA 5 pada siklus 2 dengan indikator adanya hasrat keinginan berhasil sebesar 95% dengan kategori sangat baik, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar sebesar 90% dengan kategori sangat baik, adanya harapan dan cita-cita masa depan sebesar 85% dengan kategori sangat baik, adanya penghargaan dalam belajar sebesar 65%

dengan kategori cukup, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar sebesar 95% dengan kategori kurang, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif sebesar 85% dengan kategori sangat baik. Data tersebut menunjukkan rerata presentase motivasi belajar sebesar 90% dengan kategori sangat baik yang sudah sesuai dengan harapan penelitian ini. Indikator keberhasilan penelitian apabila motivasi belajar berada pada kategori baik, sehingga

pada siklus II ini sudah memenuhi dan tidak diperlukan penelitian lebih lanjut pada siklus berikutnya.

Peningkatan persentase motivasi belajar dari siklus I ke siklus II dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel. 3 Peningkatan persentase motivasi belajar

Siklus	Rerata Persentase	Kategori	Peningkatan
Siklus I	55%	Kurang	35%
Siklus II	90%	Sangat baik	

Rerata presentase hasil motivasi belajar meningkat sebesar 35% dari siklus I sebesar 55% dengan kategori kurang ke siklus II sebesar 90% dengan kategori sangat baik.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik pada penelitian ini ditampilkan dalam bentuk tabel setiap siklusnya. Data hasil belajar siklus I disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil belajar peserta didik siklus I

Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persentase Kelas
Tuntas	10	28%
Tidak Tuntas	26	72%

Berdasarkan tabel 4. Diperoleh hasil belajar peserta didik kelas XI MIPA 5 pada siklus I dengan kategori tuntas sebesar 28% sebanyak 10 peserta didik dan kategori tidak tuntas sebesar 72% sebanyak 26 peserta didik. Indikator keberhasilan

penelitian apabila hasil belajar peserta didik yang mencapai kategori tuntas mencapai 80%, sehingga diperlukan penelitian berlanjut pada siklus berikutnya.

Data hasil belajar siklus II disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil belajar peserta didik pada siklus II

Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persentase Kelas
Tuntas	32	89%
Tidak Tuntas	4	11%

Berdasarkan tabel 5. Diperoleh hasil belajar peserta didik kelas XI MIPA 5 pada siklus II dengan kategori tuntas sebesar 89% sebanyak 32 peserta didik dan kategori tidak tuntas sebesar 11% sebanyak 4 peserta didik. Data tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan penelitian sehingga tidak diperlukan penelitian lebih lanjut pada siklus berikutnya.

Motivasi belajar dan hasil belajar yang baik merupakan dua aspek penting dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung mencapai hasil belajar yang lebih optimal. Berdasarkan data hasil penelitian menunjukkan pada siklus I motivasi belajar peserta didik di kelas XI MIPA 5 masih rendah, dengan rerata persentase kelas 55% berkategori cukup. Hal ini tentu berpengaruh terhadap hasil belajar yang didapatkan peserta didik

PEMBAHASAN

ketika diuji dengan tes kognitif untuk mengukur sejauh mana pengetahuan mereka. Hasil belajar dari data ketuntasan peserta didik secara klasikal menunjukkan sebesar 28% atau 10 peserta didik saja yang tuntas. Sehingga pada siklus I belum tercapai keberhasilan penelitian dan perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Penyebab motivasi belajar yang rendah pada kelas XI MIPA 5 cenderung dikarenakan hasrat dan keinginan berhasil serta dorongan dan kebutuhan dalam belajar masih belum muncul. Hal ini perlu diperhatikan karena sumber permasalahan terletak pada personal peserta didik, meskipun tidak semuanya namun secara garis besar yang mendominasi masih rendah motivasi belajarnya. Untuk itu tindak lanjut yang dilakukan adalah menggunakan model pembelajaran TGT (*Times Games Tournament*) yang pada kegiatan intinya peserta didik akan dibentuk kelompok kecil dan masing-masing kelompok akan bersaing untuk memperoleh skor tertinggi dalam permainan cerdas cermat.

Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Cerdas Cermat yang digunakan dalam konteks pembelajaran biologi telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan menghasilkan prestasi yang memuaskan. Menurut Roswita (2010) menyatakan bahwa ketuntasan peserta didik dipengaruhi kondisi dan suasana belajar. Data pada siklus II menunjukkan rerata persentase motivasi belajar peserta didik sebesar 90% dengan kategori sangat baik dimana motivasi belajar dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 35%. Seiring dengan peningkatan motivasi belajar, hasil belajar juga mengalami peningkatan yaitu kategori tuntas sebesar 89% atau sebanyak 32 peserta didik. Sehingga pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan penelitian.

Peningkatan motivasi dan hasil belajar dikarenakan model pembelajaran TGT cerdas cermat memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan penuh tantangan bagi peserta didik. Dalam permainan cerdas cermat yang kompetitif, peserta didik merasa termotivasi untuk berpartisipasi aktif, mencapai prestasi, dan meningkatkan pengetahuan mereka dalam mata pelajaran Biologi. Adanya elemen kompetisi yang sehat dan keinginan untuk mencapai skor tertinggi merangsang motivasi intrinsik peserta didik dalam belajar.

Sejalan dengan pemikiran Roestiyah (2001), yang menyatakan bahwa jika peserta didik diberikan pengalangan dalam mempelajari sesuatu maka akan berdampak terhadap hasil belajar yang lebih baik, tertarik untuk belajar lebih aktif dan memupuk inisiatif serta berani bertanggung jawab. Peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Mereka bekerja dalam tim, merencanakan strategi, berbagi pengetahuan, dan berdiskusi dalam menjawab pertanyaan.

Kolaborasi ini membangun rasa kebersamaan, semangat tim, dan saling dukung di antara peserta didik. Dalam suasana yang interaktif, peserta didik lebih terlibat secara penuh dalam pembelajaran, memperkuat koneksi antara informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada, dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep Biologi. Mendorong peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dari pertanyaan-pertanyaan pengetahuan yang diajukan dalam permainan cerdas cermat yang membutuhkan pemikiran logis dan analitis. Peserta didik menganalisis informasi, memilih jawaban yang tepat, dan memberikan pembenaran atau penjelasan yang relevan. Proses ini membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan berpikir

kritis, logika, dan penalaran yang penting dalam memahami dan menerapkan konsep-konsep Biologi.

Pengalaman pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik melalui permainan cerdas cermat menciptakan atmosfer yang positif, menarik, dan kompetitif. Peserta didik dapat belajar sambil bermain, yang secara efektif memperkuat motivasi belajar mereka. Keseruan dan kegembiraan dalam berpartisipasi dalam permainan cerdas cermat juga mempengaruhi tingkat motivasi belajar peserta didik, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka dalam mata pelajaran Biologi.

Interaksi sosial yang positif antara peserta didik juga akan terbangun dalam bekerja dalam tim. Belajar untuk saling mendukung, menghargai perbedaan, dan bekerja sama. Hal ini membantu dalam meningkatkan ikatan sosial antara peserta didik, membangun kepercayaan, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran TGT (*Times Games Tournament*) yang diterapkan pada kelas XI MIPA 5 SMA N 6 Semarang sebagai penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik memperoleh hasil data penelitian adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik sebesar 35%, terhitung dari siklus I (55%) dengan kategori cukup mengalami peningkatan pada siklus II (90%) dengan kategori sangat baik. Kemudian peningkatan hasil belajar peserta didik yang tuntas sebesar 61%, terhitung dari siklus I (28%) atau 10 peserta didik dengan kategori tuntas mengalami peningkatan pada siklus II (89%) atau 32 peserta didik dengan

kategori tuntas. Sehingga penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) cerdas cermat untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran biologi dinilai efektif dan berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R., & Rasto, R. 2019. Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*.
- Arikunto, 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Catrining, L., dan Widana, I. W. (2018). Pengaruh pendekatan pembelajaran realistic mathematics education terhadap minat dan hasil belajar matematika. *Emasains*.
- Firdaus, T. 2012. Model Pembelajaran Menyampaikan Pendapat Dalam Pembelajaran Berbicara Dengan Menggunakan Teknik Cerdas Cermat Pada Siswa Kelas VIII SMPN 2 Banyuwangi. Makalah. Bandung.
- Harmandar, M. (2008). The Effects of Science Teaching Through Team Game Tournament Technique on Success Level and Affective Characteristics of Students. *Journal of Turkish Science Education (TUSED)*.
- Isjoni. 2010. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Pangestuti, A.A., Mistianah, & A.D. Corebina. 2015. Using Reading-Concept Map Teams Games Tournament (Remap TGT) to Improve Reading Interest of Tenth Grade Student of Laboratory Senior High School State University of Malang.
- Roestiyah, (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.

- Roswita, Wan. (2010). Peningkatan Hasil Belajar Biologi di Kelas XI A.5 dengan Pemberian Tugas dalam Proses Pembelajaran di SMAN 1 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan UNRI*.
- Taniredja, Tukiran, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta.