

## **MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA KARTU BERPASANGAN PADA MATERI SEL KELAS VIII SMP**

**Neny Ismiyanti<sup>1</sup>, Dr. Ridwan Joharmawan<sup>2</sup>, Achmadi<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan PPG Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

Received: 9 Agustus 2023

Revised: 17 Agustus 2023

Accepted: 27 Oktober 2023

**DOI: 10.35719/vektor.v4i01.94**

\*Corresponding Author:  
nenyismiyanti@gmail.com

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *learning tipe temas games tournament*. Adapun jenis penelitian yang digunakan ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan melaksanakan penelitian sebanyak 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari kegiatan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket motivasi belajar siswa, angket observasi yang dilakukan oleh observer dan lembar soal. Peningkatan hasil motivasi belajar peserta didik pada prasiklus ke siklus 1 mencapai 27% sedangkan pada siklus 1 ke siklus 2 mencapai 4%. Dan peningkatan hasil observasi observer pada siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan sebesar 24%.

**Kata Kunci:** Motivasi belajar, Teams games tournament, Sel

**Abstract.** This research aims to enhance students' learning motivation by utilizing the cooperative learning model, specifically the thematic games tournament type. The research method employed is Classroom Action Research (CAR) carried out in 2 cycles. Each cycle consists of planning, action, observation, and reflection activities. The instruments utilized in this research include student learning motivation questionnaires, observation questionnaires conducted by observers, and test sheets. The improvement in students' learning motivation from pre-cycle to Cycle 1 reached 27%, while from Cycle 1 to Cycle 2, it achieved 4%. Additionally, there was a 24% increase in the observation results by the observer from Cycle 1 to Cycle 2.

**Keywords:** Learning motivation, Teams games tournament, Cell



## PENDAHULUAN

Pada awal tahun 2022 Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi mengeluarkan kebijakan penggunaan kurikulum baru sebagai bentuk pemulihan krisis pembelajaran pasca Covid-19. Kemendikbudristek mengeluarkan 4 opsi pilihan yang dapat diadopsi oleh satuan pendidikan salah satunya ialah Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam, konten lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi (Khoirurrijal, dkk. 2022). Dalam implementasinya, Kurikulum Merdeka lebih fleksibel dengan menekankan pada iklim pembelajaran yang nyaman, mandiri, aktif, bermakna, merdeka dan memiliki karakter. Sehingga dalam hal ini guru diberikan kebebasan dan keluasan dalam memilih dan merancang perangkat pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan minat peserta didik. Dalam pelaksanaannya Kurikulum Merdeka memuat beberapa prinsip yakni (1) Pembelajaran dirancang dengan mempertimbangkan tahap perkembangan dan tingkat pencapaian peserta didik saat ini, sesuai dengan kebutuhan belajar, serta mencerminkan karakteristik dan perkembangan peserta didik yang beragam sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan; (2) Pembelajaran dirancang dan dilaksanakan untuk membangun kapasitas untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat; (3) Proses pembelajaran mendukung perkembangan kompetensi dan karakter peserta didik secara holistik; (4) Pembelajaran yang relevan yaitu pembelajaran yang dirancang sesuai konteks, lingkungan, dan budaya peserta didik, serta melibatkan orang tua dan komunitas sebagai mitra; dan (5) Pembelajaran berorientasi pada masa depan yang berkelanjutan.

Prinsip dalam Kurikulum Merdeka adalah proses pelaksanaan pembelajaran yang berpusat sepenuhnya pada peserta didik dengan mencanangkan istilah Merdeka Belajar (Cholilah et al., 2023). Istilah tersebut dapat dimaknai sebagai suatu metode pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mendapatkan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi mereka. Landasan penerapan kebijakan Merdeka Belajar ini ialah menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan baik bagi guru maupun peserta didik dengan tanpa merasa terbebani untuk mencapai sesuatu (Sudaryanto et al., 2020). Berangkat dari sebuah konsep dan prinsip yang termuat dalam Kurikulum merdeka, seorang guru perlu merancang skenario pembelajaran yang memperhatikan kondisi serta kemampuan peserta didik. Sehingga pembelajaran tidak terkesan memaksa peserta didik untuk memahami sesuatu dari pembelajaran yang diberikan guru. Berdasarkan hasil wawancara guru dan pengalaman mengajar yang dilakukan peneliti di sekolah SMPN Negeri 3 Glenmore antusias belajar siswa siswi di kelas masih rendah karena dampak dari pembelajaran daring. Dalam proses pembelajaran guru juga sudah memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk terlibat aktif misalnya dengan meminta siswa menjawab pertanyaan guru, namun peserta didik masih enggan untuk menjawab. Hal yang serupa juga dialami oleh peneliti saat mengajar. Dari hasil pengalaman mengajar yang pernah dilakukan, peneliti telah mencoba melakukan pemetaan kebutuhan peserta didik melalui asesmen diagnostik di awal pembelajaran. Didapatkan bahwa kemampuan pengetahuan peserta didik masih rendah, kemampuan matematika juga kurang, 60% peserta didik masih mengalami kesulitan dalam hal pembagian dan 20% kesulitan mengkonversi satuan.

Kemudian guru merancang skenario pembelajaran yang dirasa sesuai dengan kemampuan peserta didik. Namun hasilnya kurang sesuai dengan harapan, peserta didik masih merasa kurang antusias dengan proses pembelajaran. Setelah melakukan refleksi dan meminta umpan balik kepada peserta didik didapatkan bahwa, tujuan pembelajaran yang ditetapkan terlalu tinggi yaitu dalam kemampuan menganalisis. Sedangkan kondisi atau kemampuan peserta didik masih kurang mampu untuk menuju dalam taraf berfikir kritis. Kemudian peserta didik juga masih belum terbiasa dengan proses pembelajaran

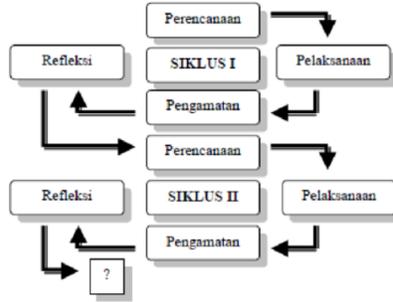
menggunakan LKPD yang berisikan sintaks pembelajaran (*Problem Based Learning*). Sehingga antusias siswa untuk mengerjakan masih kurang, guru masih perlu memperingati dan membimbing mereka untuk mengerjakan. Tentunya antusias peserta didik ini akan mempengaruhi hasil belajar mereka. Materi sel merupakan materi yang bersifat konseptual dengan konten yang sulit dipahami oleh peserta didik karena abstrak. Materi yang bersifat konseptual dengan konten yang abstrak biasanya membuat peserta didik kurang antusias. Oleh karenanya, untuk membuat peserta didik bersemangat untuk belajar. Guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dengan menghadirkan pembelajaran yang digemari oleh peserta didik salah satunya seperti *games*.

Berdasarkan hasil permasalahan di atas, peneliti ingin memperbaiki proses pembelajaran agar motivasi belajar peserta didik meningkat. Salah satu caranya adalah dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif Learning Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) referensi (Larasanti, dkk. 2013). Model Kooperatif *Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebuah dorongan dalam pembelajaran karena mengintegrasikan sebuah permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen akademik sehingga dapat memicu kompetensi antar kelompok lain. Menurut Slavin dalam Hikmah 2018, pembelajaran Kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 komponen yaitu Presentasi di kelas, Tim, *Games, Tournament*, dan Rekognisi Tim (Hikmah, dkk. 2018). Dalam pembelajaran menggunakan model kooperatif learning tipe TGT, peserta didik dibentuk secara berkelompok yang beranggotakan 4 hingga 5 anggota. Masing-masing kelompok akan saling berkolaborasi dengan anggotanya untuk memperoleh skor tertinggi.

Dari paparan di atas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Materi SEL Kelas VIII. Dan diharapkan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe TGT dapat meningkatkan motivasi belajar mereka yang selama ini masih rendah dan berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik kelas VIII B Semester 1 SMP Negeri 3 Glenmore tahun pelajaran 2023/2024.

## METODE

Penelitian dilaksanakan di SMPN 3 Glenmore dengan subjek penelitian siswa-siswi kelas VIII B sebanyak 10 siswa laki-laki dan 16 siswi perempuan. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Classroom Action Research* atau yang sering dikenal dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Arikunto dalam (Sari, dkk. 2021) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan pembelajaran berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Desain penelitian yang digunakan mengacu pada model siklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat komponen penelitian yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan selama 2 siklus, untuk setiap siklusnya dilakukan selama 2 kali pertemuan.



Gambar 1. Tahapan Penelitian PTK

Tahap perencanaan dimulai dari merancang skenario pembelajaran menggunakan model Kooperatif Learning Tipe TGT (Teams Games Tournament). Secara garis besar perencanaan meliputi kegiatan merancang proses pembelajaran, membuat LKPD, PPT, Bahan Ajar, Instrumen Penilaian dan Penelitian, Media. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan mengeksekusi rencana pembelajaran mulai dari kegiatan awal, inti hingga akhir sesuai dengan sintaks Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Selanjutnya pada tahap observasi, peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas mereka selama diberikan perlakuan dengan membagikan lembar pengamatan motivasi kepada observer serta peserta didik. Pada tahap ini pula guru membagikan lembar evaluasi pembelajaran yang dibagikan diakhir siklus untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar mereka. Tahap terakhir yakni refleksi, dilaksanakan dengan mengkaji pelaksanaan proses pembelajaran yang telah dialami oleh peserta didik maupun guru, mengidentifikasi kekurangan untuk memperbaiki proses pembelajaran di siklus selanjutnya.

Sumber data yang digunakan selama melaksanakan penelitian berasal dari hasil non tes (observasi), tes (soal diakhir siklus) dan dokumentasi setiap proses pembelajaran. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket motivasi belajar siswa, angket observasi yang dilakukan oleh observer dan lembar soal. Data yang diperoleh diolah dan dianalisis secara kualitatif (deskriptif) dan kuantitatif (numerik). Analisis kualitatif dilakukan dengan mendeskripsikan data berupa non tes, tes dan dokumentasi. Sedangkan analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase angket motivasi peserta didik maupun observer dan hasil tes. Hasil angket motivasi belajar peserta didik dan pengamatan observer tersebut dianalisis dengan menggunakan rumus sebagaimana yang tercantum dalam (Nazar, 2017). Indikator keberhasilan pelaksanaan penelitian ini adalah meningkatnya motivasi belajar peserta didik dengan kategori minimal tinggi.

$$\text{Persentase (P)} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

**Tabel 1.** Kriteria Presentase Motivasi

Tingkat Motivasi Belajar Peserta Didik	Interpretasi
81,00 – 100%	Sangat Tinggi
61,00 – 80,00%	Tinggi
41,00 – 60,00%	Kurang
21,00 – 40,00 %	Rendah
< 20,00 %	Sangat Rendah

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Glenmore, Kabupaten Banyuwangi pada tahun ajaran 2023/2024. Subjek yang dijadikan penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VIII B sebanyak 26 siswa yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 16 siswi perempuan. Penelitian ini dilakukan dalam dua kali siklus, dimana setiap siklusnya diadakan 2 kali pertemuan. Sebelum melakukan tahap penelitian siklus 1, peneliti mengambil data pra siklus untuk melihat gambaran kondisi awal peserta didik sebelum diterapkan model pembelajaran Kooperatif Learning Tipe TGT. Adapun hasil data yang diperoleh pada angket motivasi pra siklus dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 2.** Hasil Data Motivasi Belajar Peserta Didik Pra Siklus

Katagori Motivasi	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat Tinggi	0	81,00 – 100%
Tinggi	0	61,00 – 80,00%
Kurang	19	41,00 – 60,00%
Rendah	7	21,00 – 40,00 %
Sangat Rendah	0	< 20,00 %
	Rata-rata	51,93%

Dari hasil rekapitulasi angket yang diisi oleh peserta diketahui bahwa motivasi belajar yang dialami oleh sebagian peserta didik, berada dalam kategori "Rendah" sebanyak 7 siswa yakni pada rentan nilai 41,00 – 60,00%. Dan katagori "Kurang" sebanyak 19 siswa yaitu dari rentan persentase 56,25% hingga 60,93%. Rata-rata hasil motivasi belajar peserta didik juga menunjukkan kategori "Kurang" yakni sebesar 51,93%. Oleh karena itu, motivasi belajar peserta didik perlu untuk ditingkatkan. Kemudian peneliti melanjutkan pada aktivitas penelitian siklus 1, pada siklus 1 ini peneliti menerapkan model pembelajaran Kooperatif Learning Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pengambilan data pada siklus 1 berlangsung dari tanggal 24 dan 26 Juli 2023 dengan subbab materi Pengenalan Sel. Adapun data yang dikumpulkan pada penelitian siklus 1 ini adalah hasil motivasi peserta didik, hasil pengamatan motivasi peserta didik oleh observer dan hasil tes di akhir siklus. Hasil analisis data motivasi dan hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini.

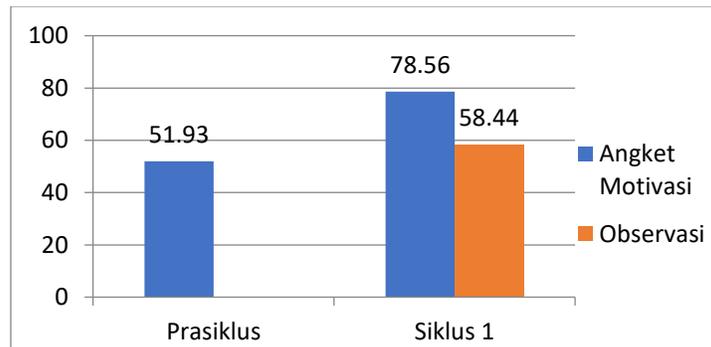
**Tabel 3.** Hasil Pengumpulan Data Pada Siklus 1

Pengumpulan Data	Jumlah Siswa	Rentan nilai	Rata-rata	Kategori
Angket motivasi belajar peserta didik	10	81,00 – 100%	78,56%	Sangat Tinggi
	16	61,00 – 80,00%		Tinggi
Angket observasi oleh observer	26	41,00 – 60,00%	58,44%	Kurang
Hasil belajar peserta didik	21	>75	80,76%	Tuntas
	5	<75		Belum Tuntas

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa hasil angket motivasi yang diisi oleh peserta didik menunjukkan nilai yang baik. 10 siswa menunjukkan kategori "Sangat Tinggi" dengan

rentan nilai 81,00-100% dan 16 siswa menunjukkan kategori "Tinggi" dengan rentan nilai 61,00-80,00%. Kemudian rata-rata hasil angket motivasi belajar peserta didik pada siklus 1 mencapai nilai 78,56% dalam kategori "Tinggi". Kemudian hasil observasi oleh observer terhadap motivasi peserta didik pada saat pembelajaran didapatkan bahwa seluruh peserta didik menunjukkan kategori "Kurang" pada rentan nilai 41,00-60,00%. Dengan rata-rata hasil observasi sebesar 58,44%. Hasil rata-rata observer ini jika dibandingkan dengan perolehan data pada hasil angket motivasi peserta didik memiliki perbedaan yang cukup signifikan.

Hal ini dipengaruhi karena peserta didik masih belum memahami cara mengisi lembar angket. Dan sebagian dari mereka juga masih belum menjawab sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Sehingga perolehan nilai pada angket motivasi belajar peserta didik cukup besar dengan kategori "Tinggi". Hasil belajar peserta didik pada siklus 1 menunjukkan nilai yang baik. Pada tabel 3 di atas dapat dilihat bahwa sebanyak 21 peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 5 peserta didik masih belum mencapai ketuntasan belajar. Dari hasil belajar tersebut diolah dan didapatkan bahwa ketuntasan klasikal mencapai persentase 80,76%. Berikut disajikan grafik peningkatan motivasi belajar peserta didik pada prasiklus dan siklus 1.



**Gambar 2.** Grafik Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik

Pada gambar di atas diketahui bahwa motivasi belajar peserta didik yang didapatkan dari data angket motivasi mengalami peningkatan dari kegiatan prasiklus hingga siklus 1 yakni sebesar 27%. Sedangkan pada hasil pengamatan observer mengalami peningkatan yang tidak begitu signifikan, yaitu sebesar 6,5%. Adapun hal ini dipengaruhi oleh beberapa aktivitas peserta didik yang teramati oleh observer. Saat kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke 2, peneliti menyajikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran Kooperatif *Learning Tipe TGT* dengan *games* berupa mencari kata tersembunyi. Adapun analisa peneliti dan juga guru bersangkutan bahwa *games* yang disajikan memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi. Sehingga peserta didik mengalami kesulitan mencari kata tersembunyi yang terdapat dalam LKPD.

Kemudian saat kegiatan mengamati, peserta didik masih belum bisa bertanya dan juga menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Hal ini dapat disebabkan karena peserta didik masih belum memahami materi mengenai sel. Saat peneliti meminta peserta didik untuk menanya mereka juga masih kesulitan untuk mencari sebuah pertanyaan, sebab mereka masih belum terbiasa mengajukan sebuah pertanyaan. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus 1, maka peneliti berusaha memperbaiki proses pembelajaran pada siklus 2. Adapun perbaikan yang dilakukan pada siklus 2 yakni (1) Menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari peserta didik agar peserta didik mampu memahami dan menjawab pertanyaan guru. Adapun rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan menghubungkan

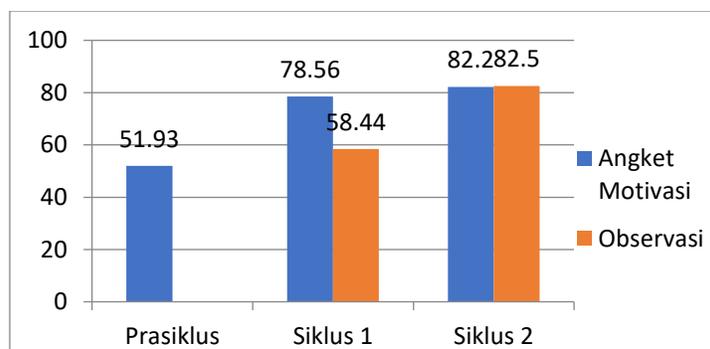
materi ajar dengan budaya masyarakat setempat. Peneliti mencoba menerapkan pembelajaran *culturally responsive teaching* dengan menghubungkan makanan khas masyarakat setempat dengan materi, gunanya agar peserta didik memahami materi karena dikaitkan dengan budaya sekitar. (2) Mencari alternatif permainan (*games*) yang membuat peserta didik tertarik sehingga termotivasi untuk belajar.

Alternatif *games* yang dipilih yakni *games* yang sederhana dan dapat dipahami oleh peserta didik, adapun *games* yang akan dilaksanakan pada siklus 2 yakni *games* kartu berpasangan. *Games* kartu berpasangan, dilaksanakan dengan mencocokkan kartu yang telah disediakan diatas meja. Setelah melakukan perencanaan pembelajaran, kemudian dilanjutkan pada penelitian siklus 2. Pengambilan data pada siklus 2 berlangsung dari tanggal 31 Juli dan 2 Agustus 2023 dengan subbab materi Organel Sel. Hasil analisis data motivasi dan hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini.

**Tabel 4.** Hasil Pengumpulan Data Pada Siklus 2

Pengumpulan Data	Jumlah Siswa	Rentan nilai	Rata-rata	Kategori
Angket motivasi belajar peserta didik	13	81,00 – 100%	82,21%	Sangat Tinggi
	9	61,00 – 80,00%		Tinggi
Angket observasi oleh observer	22	61,00 – 80,00%	82,50%	Tinggi
Hasil belajar peserta didik	17	>75	84,54%%	Tuntas
	5	<75		Belum Tuntas

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa hasil angket motivasi yang diisi oleh peserta didik mengalami peningkatan dari siklus 1. Dari data hasil angket motivasi belajar peserta didik didapatkan sebanyak 13 siswa menunjukkan kategori "Sangat Tinggi" dengan rentan nilai 81,00-100% dan 9 siswa menunjukkan kategori "Tinggi" dengan rentan nilai 61,00-80,00%. Kemudian rata-rata hasil angket motivasi belajar peserta didik pada siklus 2 mencapai nilai 82,21% dalam kategori "Tinggi". Kemudian hasil observasi oleh observer terhadap motivasi peserta didik pada saat pembelajaran juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dari siklus 1. Dari tabel diatas diketahui bahwa seluruh peserta didik menunjukkan kategori "Tinggi" pada rentan nilai 61,00-80,00%. Dengan rata-rata hasil observasi sebesar 82,50%. Sementara hasil belajar peserta didik pada siklus 2 menunjukkan adanya peningkatan meskipun tidak begitu signifikan. Pada tabel 4 di atas dapat dilihat bahwa sebanyak 17 peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 5 peserta didik masih belum mencapai ketuntasan belajar. Dari hasil belajar tersebut diolah dan didapatkan bahwa ketuntasan klasikal mencapai persentase 80,76%. Berikut disajikan grafik peningkatan motivasi belajar peserta didik pada prasiklus, siklus 1 dan siklus 2.



**Gambar 3.** Grafik Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik

Pada gambar diatas diketahui bahwa motivasi belajar peserta didik yang didapatkan dari data angket motivasi mengalami peningkatan dari kegiatan prasiklus, siklus 1 hingga siklus 2. Peningkatan motivasi dari hasil angket siklus 1 ke siklus 2 menunjukkan nilai sebesar 4%. Sedangkan pada hasil pengamatan observer mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 24%. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dari siklus 1 hingga siklus 2, peneliti tidak melanjutkan pada siklus 3 dikarenakan penelitian ini sudah menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik dan telah memperoleh hasil yang sesuai dengan kriteria keberhasilan penelitian.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas VIII B, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pada motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Learning Tipe TGT. Data yang didapatkan dari hasil angket prasiklus didapatkan hasil rata-rata sebesar 51,93%, sedangkan pada siklus 1 nilai rata-rata sebesar 78,56% sedangkan hasil observasi oleh observer mendapatkan nilai rata-rata sebesar 58,44%. Pada siklus 2 hasil angket motivasi belajar peserta didik mendapatkan nilai sebesar 82,21% dan hasil observasi oleh observer mendapatkan nilai sebesar 82,50%. Peningkatan hasil motivasi belajar peserta didik pada prasiklus dan siklus 1 mencapai 27% sedangkan pada siklus 1 ke siklus 2 mencapai 4 %. Dan peningkatan hasil observasi observer pada siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan sebesar 24%.

### DAFTAR PUSTAKA

- Cholilah, M., Tatuwo, A., Komariah., Rosdiana, S., Fatirul, A. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Sanskara Pendidikan dan Pengajaran*. Vol. 1 No. 2.
- Hikmah, M., Anwar, Y., Riyanto. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi*. Volume 5 No. 1.
- Khoirurrijal, dkk. (2022). *PENGEMBANGAN KURIKULUM MERDEKA*. Malang : CV. Literasi Nusantara Abadi

- Larasati, T., Alim, J A., Syahrifilfuddin. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Koopertif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD N 054 Senggoro, Kecamatan Bengkalis.
- Nazar, Muhammad. (2017). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Number Head Together (NHT) Pada Mata Pelajaran IPS Kelas III MI Miftahul Falah Jakarta Selatan.
- Sari, R. V., Mudjiran., Fitria, Y., Irsyad. (2021). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Edukatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Volume 5 No. 6.
- Sudaryanto, S., Widayati, W., & Amalia, R. (2020). Konsep Merdeka Belajar-Kampus Merdeka dan Aplikasinya dalam Pendidikan Bahasa (dan Sastra) Indonesia. *Kode : Jurnal Bahasa*, 9(2).