

Peningkatan Hasil Belajar Dan Motivasi Menggunakan Model TGT Dalam Pembelajaran Manajemen Perkantoran Di Sekolah Menengah Kejuruan

Arum Suryaningtyas¹, Khurotul A'yun², Risca Safitri³, Muhammad Yahya Afifuddin⁴, Norma Dwi Awani⁵, Nurul Ahati⁶

^{1,2,3,4,5,6} Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Universitas Negeri Yogyakarta

e-mail: arumsuryaningtyas@uny.ac.id

Abstrak

Pendidikan kejuruan memerlukan pendekatan inovatif yang dapat meningkatkan motivasi dan prestasi akademik siswa. Salah satu tantangan utama dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran di sekolah menengah kejuruan adalah rendahnya tingkat partisipasi aktif akibat dominasi metode ceramah. Model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) diyakini mampu mengatasi masalah ini dengan menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kompetitif, dan kolaboratif. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas model TGT dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Metode kuasi-eksperimen dengan desain nonequivalent control group digunakan, melibatkan dua kelas X Manajemen Perkantoran dengan masing-masing 36 siswa di SMK Negeri 2 Purworejo. Instrumen penelitian meliputi angket motivasi belajar dan tes prestasi yang diberikan sebelum dan sesudah intervensi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGT secara signifikan meningkatkan motivasi dan prestasi akademik siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Disimpulkan bahwa TGT merupakan model yang efektif untuk pembelajaran kejuruan karena memperkuat motivasi, pemahaman konseptual, dan keterampilan sosial siswa secara seimbang.

Kata Kunci: Teams Games Tournament; Motivasi Belajar; Hasil Belajar; Pembelajaran Kooperatif; Sekolah Menengah Kejuruan; Manajemen Perkantoran

Abstract

Vocational education requires innovative approaches that can enhance student motivation and academic performance. One of the key challenges in the Fundamentals of Office Management subject at vocational high schools is the low level of active participation due to the dominance of lecture-based teaching. The cooperative learning model, Teams Games Tournament (TGT), is believed to address this issue by fostering an active, competitive, and collaborative learning environment. This study aims to examine the effectiveness of the TGT model in improving students' motivation and learning outcomes. A quasi-experimental method with a nonequivalent control group design was used, involving two Grade X Office Management classes with 36 students each at SMK Negeri 2 Purworejo. Research instruments included a learning motivation questionnaire and an achievement test administered before and after the intervention. The findings indicate that the TGT model significantly enhances students' motivation and academic performance compared to conventional instruction. It is concluded

that TGT is an effective model for vocational learning as it strengthens motivation, conceptual understanding, and students' social skills in a balanced manner.

Keywords: Teams Games Tournament; Learning Motivation; Learning Outcomes; Cooperative Learning; Vocational School; Office Management

LATAR BELAKANG

Dalam lanskap pendidikan kejuruan yang terus berkembang pesat, kemampuan untuk menumbuhkan motivasi siswa dan meningkatkan prestasi akademik tetap menjadi perhatian utama. Mata pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran memainkan peran penting dalam membekali siswa dengan keterampilan administratif dan organisasional yang diperlukan dalam lingkungan perkantoran modern. Namun, banyak sekolah kejuruan, khususnya di Indonesia, masih bergantung pada metode ceramah konvensional yang membatasi keterlibatan dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran (Lai & Yuan, 2023). Dalam konteks pendidikan kejuruan, hanya sedikit penelitian yang secara menyeluruh mengkaji implementasi TGT pada mata pelajaran seperti manajemen perkantoran yang menuntut pemahaman konseptual sekaligus kolaborasi praktis. Selain itu, sebagian besar literatur yang ada belum memiliki bukti empiris yang kuat dari lingkungan kejuruan Asia Tenggara atau Indonesia (Lestari & Widayati, 2022).

Penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut dengan menerapkan model TGT dalam lingkungan pembelajaran kejuruan dan mengevaluasi dampaknya terhadap motivasi dan prestasi akademik siswa. Meskipun penelitian sebelumnya telah mengkonfirmasi manfaat TGT dalam konteks pendidikan umum, penelitian ini secara khusus mengeksplorasi efektivitasnya dalam bidang manajemen perkantoran yang selama ini kurang terwakili dalam penelitian pembelajaran kooperatif (Hendra & Rahayu, 2020; Gavarkovs et al., 2023). Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi TGT ke dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan fokusnya pada siswa sekolah menengah kejuruan, memberikan wawasan baru tentang bagaimana kompetisi kolaboratif dapat meningkatkan hasil belajar dalam pendidikan berbasis keterampilan.

Tujuan utama penelitian ini adalah menganalisis efektivitas model Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada pendidikan manajemen perkantoran kejuruan. Penelitian ini dibangun di atas temuan penelitian sebelumnya sekaligus menjawab kurangnya bukti kontekstual di sekolah kejuruan Indonesia. Dengan melakukan penelitian kuasi-eksperimen menggunakan kelompok kontrol dan kelompok perlakuan, penelitian ini bertujuan memberikan pemahaman yang lebih jelas tentang bagaimana TGT dapat berfungsi sebagai alat pedagogis yang kuat untuk mendukung pembelajaran yang bermakna, menarik, dan berorientasi pada keterampilan di kelas kejuruan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuasi-eksperimen dengan desain nonequivalent control group, yang dilaksanakan di SMK Negeri 2 Purworejo pada tahun ajaran 2024/2025. Partisipan terdiri dari 72 siswa kelas X Program Keahlian Manajemen Perkantoran, yang dibagi menjadi dua kelas masing-masing 36 siswa. Satu kelas (X MPLB 1) ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang mendapat pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT), sedangkan kelas lainnya (X MPLB 2) berfungsi sebagai kelompok kontrol dan diajar dengan metode konvensional. Pemilihan kelas dilakukan melalui

purposive sampling berdasarkan kemampuan akademik yang setara dan pertimbangan jadwal praktik.

Dua jenis instrumen digunakan dalam penelitian ini: angket motivasi belajar dan tes prestasi belajar. Angket didasarkan pada model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) dan menggunakan skala Likert empat poin, sedangkan tes prestasi terdiri dari soal pilihan ganda yang sesuai dengan tujuan pembelajaran mata pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran. Kedua instrumen diberikan sebagai pretes dan postes untuk menilai perubahan motivasi belajar dan prestasi akademik siswa. Validitas dijamin melalui penilaian ahli, sedangkan reliabilitas diuji menggunakan Alpha Cronbach untuk angket dan KR-20 untuk tes prestasi.

Penelitian berlangsung selama empat minggu. Selama periode tersebut, kedua kelompok diajar oleh guru yang sama untuk mengontrol variabel pembelajaran. Kelompok eksperimen mengikuti tahapan pembelajaran TGT yaitu pembentukan kelompok, penyampaian materi, permainan akademik, dan turnamen, sedangkan kelompok kontrol mengikuti ceramah dan latihan tradisional. Setelah perlakuan, kedua kelompok mengerjakan postes dan mengisi angket motivasi lanjutan. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif (mean, simpangan baku) dan statistik inferensial meliputi uji t sampel berpasangan, uji t sampel independen, dan Cohen's d untuk mengukur ukuran efek. Semua uji statistik dilakukan menggunakan SPSS versi 26 dengan taraf signifikansi 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel-tabel berikut menyajikan data terkait motivasi belajar dan prestasi akademik siswa setelah implementasi model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).

Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar siswa diukur melalui angket yang dibagikan sebelum (pretes) dan setelah (postes) perlakuan. Hasil deskriptif motivasi siswa disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Deskriptif Motivasi Belajar (n = 36)

Keterangan	Pretes	Postes
Jumlah Siswa	36	36
Rata-rata	52,7	57,6
Simpangan Baku	4,5	5,78
Skor Maksimum	65	70
Skor Minimum	44	46
Skor Maks Teoritis	80	80
Skor Min Teoritis	20	20
Ketuntasan Belajar (%)	71,88%	96,88%

Distribusi kategori motivasi siswa juga mengalami perubahan yang signifikan, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Kategori Motivasi Belajar (n = 36)

Interval	Kriteria	Pretes (f)	Pretes (%)	Postes (f)	Postes (%)
X > 60	Sangat Tinggi	3	8,33%	11	30,55%

$60 > X \geq 50$	Tinggi	10	27,78%	20	55,56%
$50 > X \geq 40$	Rendah	23	63,89%	5	13,89%
$X < 40$	Sangat Rendah	0	0%	0	0%

Awalnya, 9 siswa berada dalam kategori motivasi rendah dan hanya 3 siswa dalam kategori sangat tinggi. Setelah perlakuan, hanya 1 siswa yang tetap dalam kategori rendah, dan 11 siswa berpindah ke kategori sangat tinggi.

Hasil Belajar Siswa

Prestasi akademik siswa diukur menggunakan format pretes dan postes. Data deskriptif hasil belajar siswa disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Data Deskriptif Hasil Belajar Siswa (n = 36)

Keterangan	Pretes	Postes
Rata-rata	52,65	80,78
Simpangan Baku	11,1	6,2
Skor Maksimum	75	95
Skor Minimum	35	70
Nilai KKM	75	75
Ketuntasan (≥ 75)	9,37%	96,88%

Berdasarkan Tabel 3, terjadi peningkatan yang signifikan dalam prestasi akademik siswa setelah penerapan model TGT. Nilai rata-rata meningkat dari 52,65 pada pretes menjadi 80,78 pada postes, menunjukkan peningkatan sebesar 28,13 poin. Selain itu, nilai maksimum naik dari 75 menjadi 95, sedangkan nilai minimum meningkat dari 35 menjadi 70. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami pemahaman yang lebih baik terhadap materi pembelajaran.

Persentase siswa yang mencapai nilai KKM (≥ 75) juga meningkat secara signifikan. Sebelum perlakuan, hanya 9,37% siswa yang mencapai ambang ketuntasan, sedangkan setelah perlakuan, 96,88% siswa mencapai atau melampaui nilai tersebut. Peningkatan yang substansial ini membuktikan bahwa model TGT menciptakan lingkungan belajar yang efektif dalam menumbuhkan keterlibatan siswa dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi.

Pembahasan

Peningkatan yang signifikan dalam motivasi dan prestasi akademik siswa memperkuat efektivitas penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Hal ini sejalan dengan beberapa penelitian terbaru, termasuk penelitian Lestari & Widayati (2022) yang menyimpulkan bahwa TGT secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar dalam konteks pendidikan kejuruan. Model ini dianggap efektif karena mengaktifkan potensi penuh siswa dalam suasana yang menyenangkan dan kompetitif. Demikian pula, penelitian oleh Hendra & Rahayu (2020) dalam bidang fisika mengungkapkan bahwa TGT secara signifikan meningkatkan keterampilan kolaboratif dan prestasi akademik siswa.

Model TGT dirancang secara sistematis melalui beberapa fase: pembentukan kelompok heterogen, penyampaian materi, diskusi kelompok, permainan akademik dalam bentuk turnamen, dan refleksi. Struktur ini sangat selaras dengan model motivasi ARCS yang

dikembangkan oleh Keller, yang mencakup Attention (Perhatian), Relevance (Relevansi), Confidence (Kepercayaan Diri), dan Satisfaction (Kepuasan). Perhatian dibangkitkan melalui pembelajaran interaktif dan kompetitif; Relevansi berasal dari materi yang terhubung dengan konteks kehidupan nyata siswa; Kepercayaan Diri dibangun melalui keberhasilan individu dan kelompok dalam turnamen; dan Kepuasan muncul dari pengakuan atas pencapaian. Tinjauan literatur oleh Li & Keller (2018) menekankan bahwa strategi berbasis ARCS secara konsisten meningkatkan motivasi dan prestasi akademik di berbagai lingkungan pendidikan.

Yang & Junsuwan (2025) menunjukkan bahwa mengintegrasikan prinsip ARCS ke dalam Task-Based Language Teaching (TBLT) secara signifikan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan persepsi positif siswa terhadap pembelajaran. Model pembelajaran yang menggabungkan orientasi tugas, kompetisi, dan refleksi diri seperti TGT terbukti menumbuhkan pengalaman belajar yang bermakna. Dalam pendidikan profesional, Gavarkovs et al. (2023) mencatat bahwa ARCS dapat dikembangkan untuk menciptakan lingkungan kompetitif yang sehat, memperkuat rasa memiliki, dan meningkatkan motivasi kerja tim sebagai komponen kunci dinamika kelompok TGT.

Secara teoretis, model TGT mendukung pandangan konstruktivisme sosial Vygotsky (1978) yang menekankan peran interaksi sosial dalam membangun pemahaman. Proses scaffolding alami di mana siswa saling mendukung muncul kuat dalam setting TGT, mendorong konstruksi pengetahuan secara kolektif. Keseimbangan antara struktur kelompok kolaboratif dan kompetisi akademik yang sehat menumbuhkan akuntabilitas individu sekaligus pembelajaran berbasis tim.

Temuan dari penelitian ini di SMK Negeri 2 Purworejo mencerminkan konsistensi global dalam hasil penelitian. Peningkatan nilai rata-rata, pergeseran kategori motivasi, dan persentase ketuntasan yang tinggi merupakan indikator keberhasilan TGT dalam mengintegrasikan ranah afektif (motivasi, kolaborasi, kepercayaan diri) dengan ranah kognitif (penguasaan materi). Lingkungan belajar yang diciptakan TGT mendorong siswa untuk belajar tidak hanya dari guru tetapi juga dari sesama teman, melalui kompetisi yang konstruktif dan kolaborasi yang bermakna.

Pendekatan TGT memungkinkan siswa mengalami pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Selama proses berlangsung, siswa dikelompokkan secara heterogen untuk mengoptimalkan kerja tim. Setiap anggota bertanggung jawab untuk saling membantu dan memastikan semua anggota kelompok memahami materi sebelum memasuki fase turnamen permainan.

Selama fase turnamen, siswa terlibat dalam kompetisi akademik dengan anggota dari kelompok yang berbeda. Tahap ini mendorong siswa untuk belajar lebih giat karena mereka ditantang untuk menunjukkan penguasaan materi dalam lingkungan yang kompetitif. Kompetisi yang sehat ini merangsang keterlibatan kognitif dan afektif, sejalan dengan gagasan Vygotsky bahwa interaksi sosial sangat penting dalam perkembangan belajar individu melalui scaffolding.

Dari sudut pandang motivasi, peningkatan jumlah siswa yang dikategorikan termotivasi tinggi dan sangat tinggi setelah perlakuan menunjukkan bahwa model TGT merangsang motivasi intrinsik maupun ekstrinsik. Sebagaimana dijelaskan dalam model ARCS Keller (2018), motivasi meningkat ketika pembelajaran menarik perhatian, relevan, menumbuhkan kepercayaan diri, dan memberikan kepuasan. Struktur TGT yaitu elemen permainan, penghargaan kelompok, dan tanggung jawab kolektif memenuhi prinsip-prinsip motivasi ini secara efektif.

Temuan ini juga selaras dengan penelitian Komariyah (2023), yang melaporkan bahwa TGT secara signifikan meningkatkan motivasi dan prestasi siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model TGT merupakan strategi alternatif yang berharga untuk pembelajaran aktif di kelas, terutama pada mata pelajaran yang menuntut partisipasi, pemahaman, dan kolaborasi siswa. Oleh karena itu, TGT sangat direkomendasikan sebagai

strategi pembelajaran aktif alternatif di sekolah menengah kejuruan, khususnya untuk mata pelajaran berbasis keterampilan dan partisipatif seperti Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SMK Negeri 2 Purworejo, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan motivasi dan prestasi akademik siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran. Model TGT menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menarik, dan kompetitif secara sehat. Kolaborasi kelompok dan sistem turnamen akademik memberikan kesempatan yang sama bagi semua siswa untuk berpartisipasi aktif. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pencapaian kognitif tetapi juga menumbuhkan sikap positif, rasa tanggung jawab, dan kerja tim di antara siswa. Oleh karena itu, model TGT sangat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran aktif alternatif dalam pendidikan kejuruan yang mendukung pengalaman belajar bermakna dan mempersiapkan siswa untuk memenuhi tuntutan dunia kerja abad ke-21.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SMK Negeri 2 Purworejo atas izin dan dukungan pelaksanaan penelitian ini, serta kepada seluruh siswa dan guru yang telah berpartisipasi dalam penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Chen, L., Zhang, Y., & Keller, J. M. (2023). Integrating ARCS With Team-Based Learning: A Motivational Framework For Professional Education. *Frontiers In Education*, 8, 1036539. <https://doi.org/10.3389/Feduc.2023.1036539>
- Gavarkovs, A. G., Kusurkar, R. A., & Brydges, R. (2023). The Purpose, Adaptability, Confidence, And Engrossment Model: A Novel Approach For Supporting Professional Trainees' Motivation, Engagement, And Academic Achievement. *Frontiers In Education*, 8. <https://doi.org/10.3389/Feduc.2023.1036539>
- Hendra, Y., & Rahayu, T. (2020). The Effectiveness Of Teams Games Tournament (TGT) Learning Model And Make A Match Against Collaboration Ability On Science Content At Fifth Grade Elementary School: Meta Analysis. *International Journal Of Elementary Education*, 4(4).
- Jin, S., Wang, L., & Lee, J. (2024). Enhancing Student Motivation Through Task-Based Learning With ARCS Integration. *Teaching And Teacher Education*, 128, 104024. <https://doi.org/10.1016/J.Tate.2023.104024>
- Keller, J. (2010). *Motivational Design For Learning And Performance: The ARCS Model Approach*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1250-3>
- Komariyah, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Aktivitas Belajar Peserta Didik. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(4). <https://doi.org/10.38048/Jcp.V3i4.2210>
- Lai, C.-H., & Yuan, C. (2023). A Study On Applying Game-Based Learning To Cooperative Learning. *Researchgate*. <https://www.researchgate.net/publication/259609157>
- Lestari, W., & Widayati, A. (2022). Implementation Of Teams Games Tournament To Improve Student's Learning Activity And Learning Outcome: Classroom Action Research. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(4), 5587–5598. <https://doi.org/10.35445/Alishlah.V14i4.1329>

- Li, K., & Keller, J. M. (2018). Use Of The ARCS Model In Education: A Literature Review. *Computers & Education*, 122, 54–62. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.03.019>
- Putra, D., & Lestari, M. (2021). The Challenges Of Active Learning In Indonesian Vocational Schools. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 11(1), 34–44. <https://doi.org/10.21831/jpv.v11i1.36677>
- Rahmawati, D., & Hasanah, U. (2023). Motivation-Oriented Learning Strategies In Vocational Contexts. *Journal Of Education And Learning*, 12(3), 150–162. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v12i3.22893>
- Slavin, R. E. (2019). *Educational Psychology: Theory And Practice* (12th Ed.). Pearson.
- Sudana, I. M., Apriyani, D., & Nurmasitah, S. (2019). Revitalization Of Vocational High School Roadmap To Encounter The 4.0 Industrial Revolution. *Journal Of Social Sciences Research*, 5(2). <https://doi.org/10.32861/jssr.52.338.342>
- Uno, H. B. (2019). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Yang, L., & Junsuwan, S. (2025). Enhancing Learning Motivation Of Transitional Students Through The ARCS Model In The Digital Era: A Case Study Of Baise University. *Journal Of Education And Learning*, 14(6), 211. <https://doi.org/10.5539/jel.v14n6p211>