

Efektivitas Pembelajaran Kooperatif TGT Dengan Berbantuan Google Sites “PINTER” Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS

Gita Nur Indah Sari¹, Syamsul Bachri², Esthi Wahyu Utami³

^{1,2,3}Program Studi PPG Prajabatan Pascasarjana, Universitas Negeri Malang

E-mail: gita.nur.2431749@students.um.ac.id

* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.3183>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 29 Maret 2026

Revised: 2 April 2026

Accepted: 17 April 2026

Kata Kunci

Pembelajaran Kooperatif TGT, Google Sites, Motivasi Belajar, IPS

Keywords

TGT Cooperative Learning, Google Sites, Learning Motivation, Social Studies



ABSTRACT

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperaif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan *Google Sites* “PINTER” dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus di kelas IX-8 SMP Negeri 6 Malang dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar, observasi, dan dokumentasi. Instrumen angket terdiri atas 10 butir pernyataan dengan skala penilaian Ya, Kadang-kadang, dan Tidak. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar dari pra-siklus hingga siklus II. Pada pra-siklus, mayoritas peserta didik berada pada kategori kurang termotivasi dan tidak termotivasi. Setelah tindakan pada siklus I, terjadi peningkatan ke kategori cukup termotivasi. Pada siklus II, jumlah peserta didik yang termasuk dalam kategori sangat termotivasi meningkat secara signifikan. Peningkatan ini juga sejalan dengan peningkatan pada hasil belajar peserta didik, di mana pada siklus II, rata-rata nilai peserta didik meningkat dan lebih banyak peserta didik yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dengan demikian, model pembelajaran Kooperatif tipe TGT dengan berbantuan *Google Sites* “PINTER” terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan strategi pembelajaran digital (*Google Sites*) yang interaktif dan kolaboratif dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.

This research was conducted with the aim of finding out the effectiveness of the cooperative learning model Teams Games Tournament (TGT) with assistance Google Sites "PINTER" in increasing students learning motivation in social studies subjects. This research is Classroom Action Research (PTK) which was carried out in two cycles in class IX-8 of SMP Negeri 6 Malang with a total of 30 students. Data collection techniques use learning motivation questionnaires, observation and documentation. The questionnaire instrument consists of 10 statement items with a rating scale of Yes, Sometimes, and No. The research results showed an increase in learning motivation from pre-cycle to cycle II. In the pre-cycle, the majority of students were in the less motivated and unmotivated categories. After the actions in cycle I, there was an increase to the moderately motivated category. In cycle II, the number of students included in the highly motivated category increased significantly. This increase is also in line with the increase in student learning outcomes, where in cycle II, the average student score increased and more students achieved the Learning Goal Achievement Criteria (KKTP). Thus, the TGT type cooperative learning model is assisted Google Sites "PINTER" has proven to be effective in increasing motivation and learning outcomes in social studies subjects. This research recommends the use of digital learning strategies (Google Sites) which is interactive and collaborative in improving the quality of learning in schools.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Gita Nur Indah Sari et al (2026). Efektivitas Pembelajaran Kooperatif TGT Dengan Berbantuan Google Sites “PINTER” Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.3183>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin masif mampu memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek dalam kehidupan manusia, baik bidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni, hingga pada bidang pendidikan. Di era globalisasi saat ini, dunia pendidikan dituntut untuk mampu menyesuaikan mutu pendidikan dengan perkembangan teknologi yang sedang terjadi, terutama dalam penerapan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan terlebih dalam proses pembelajaran (Salsabila & Agustian, 2021).

Di Indonesia, salah satu permasalahan mutu pendidikan disebabkan karena rendahnya kualitas proses pembelajaran, seperti metode mengajar guru yang tidak tepat, kurikulum, manajemen sekolah yang tidak efektif, dan kurangnya motivasi peserta didik dalam belajar (Hendrizal, 2020). Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa peserta didik tidak memiliki keinginan untuk belajar yang tinggi. Kebanyakan peserta didik bermalasan-malasan ketika berada di dalam kelas dan tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan materi yang diajarkan. Sehingga berdampak pada peserta didik yang memiliki pemahaman rendah terkait dengan materi yang telah diajarkan.

Melalui hal tersebut mampu menunjukkan bahwa peserta didik memiliki motivasi belajar yang rendah. Motivasi belajar merupakan suatu dorongan atau daya penggerak dari dalam individu yang memberikan arah dan semangat pada kegiatan belajar, sehingga dapat mencapai tujuan yang dikehendaki (Fernando, Andriani, & Hidayani, 2024). Motivasi belajar yang rendah menjadikan peserta didik di dalam kegiatan pembelajaran memfokuskan dirinya pada hal-hal lain dari pembelajaran, seperti bergurau dengan teman, mencorat-coret buku, tidur, hingga pada mengganggu teman lainnya yang sedang mendengarkan penjelasan dari guru. Maka dari itu, rendahnya motivasi belajar pada peserta didik akan membuat mereka tertarik pada hal-hal negatif (Hendrizal, 2020).

Oleh karena itu, sebagai seorang guru harus bisa meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik. Salah satunya adalah dengan pemilihan model pembelajaran yang lebih kreatif dan mampu mendorong keterlibatan seluruh peserta didik secara aktif. Model pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam mengisi kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran yang akan peneliti terapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran Kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, dengan melibatkan aktivitas peserta didik tanpa adanya perbedaan status, dan peserta didik akan berlomba untuk menyelesaikan seluruh permainan (Sandra, Theresia, & Nurbaiti, 2022).

Berdasarkan hasil observasi dalam kegiatan pembelajaran dan wawancara singkat dengan peserta didik, rendahnya motivasi belajar yang ada di dalam kelas ini disebabkan karena peserta didik yang kurang memahami materi apa yang sedang mereka pahami. Hal ini dikarenakan peserta didik tidak memiliki referensi materi pembelajaran. Selain itu, pembelajaran konvensional yang masih diterapkan oleh guru menyebabkan peserta didik kurang antusias dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dan metode pembelajaran, seperti ceramah, diskusi, dan presentasi tanpa adanya pembaharuan menjadikan peserta didik jenuh dengan kegiatan pembelajaran tersebut. Dengan demikian, untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan di era perkembangan teknologi saat ini, segala aktifitas pada lingkungan sekolah memerlukan implementasi teknologi digital dalam setiap kegiatannya, mulai dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, hingga pada evaluasi pembelajaran (Mufliva & Permana, 2024).

Adanya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan ini tentunya mampu mengubah pembelajaran konvensional yang memiliki keterbatasan oleh ruang dan waktu menjadi pembelajaran digital yang fleksibel. Pembelajaran fleksibel memiliki makna bahwa kegiatan pembelajaran dapat diakses kapan saja dan di mana saja, serta mampu mendukung dan memenuhi kebutuhan dari setiap peserta didik. Tidak hanya itu, pembelajaran melalui teknologi digital memberikan perubahan pada apa yang diperoleh, diakses, dan membagikan informasi secara signifikan (Sakti, 2023).

Berdasarkan pemaparan dari permasalahan di dalam kelas tersebut, peneliti tertarik untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan didukung dengan teknologi. Maka dari itu,

peneliti akan melaksanakan kegiatan penelitian dengan tema “Efektivitas Pembelajaran Kooperatif tipe TGT dengan Berbantuan Google Sites PINTER dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Pada Peserta Didik Kelas IX di SMP Negeri 6 Malang”. Peneliti dalam kegiatan pembelajaran akan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. Disamping itu, peneliti juga menggunakan media pembelajaran *Google Sites* “PINTER” sebagai alat bantu dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Terdapat berbagai kajian penelitian terkait dengan penggunaan *Google Sites* pada sebuah pembelajaran, seperti yang dilakukan oleh Efendi & Insani (2024) yang membahas tentang implementasi e-modul berbantuan *google sites* dengan model PBL dalam pembelajaran IPS dan pengembangan *google sites* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa yang dilakukan oleh Islanda & Darmawan (2023). Berdasarkan kajian penelitian yang sudah ada, media pembelajaran *google sites* layak dijadikan sebagai alat bantu untuk meningkatkan hasil belajar dan prestasi pada peserta didik. Namun, masih belum ada penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang diintegrasikan dengan menggunakan media pembelajaran *Google Sites*. Peningkatan terhadap hasil belajar dapat terjadi seiring dengan penerapan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dan penggunaan media *google sites* yang dilakukan secara berkesinambungan. Oleh karena itu, melalui penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga akan berdampak pada hasil belajar peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang dilaksanakan secara kolaboratif untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di dalam kelas. Penelitian tindakan kelas dilakukan untuk melihat berbagai aktivitas dalam kelas yang dapat memperbaiki praktik pembelajaran agar proses dan hasil proses belajar mengajar menjadi lebih baik (Purba, Mawati, Juliana, & dkk, 2021). Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis & Mc Taggart yang meliputi empat komponen diantaranya adalah (1) perencanaan; (2) tindakan; (3) observasi; (4) refleksi (Arif & Oktafiana, 2023). Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 6 Malang pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Subjek penelitian ini berasal dari kelas IX-8 yang berjumlah 30 orang. Hal ini dilakukan berdasarkan pertimbangan bahwa di kelas IX-8 SMP Negeri 6 Malang terdapat permasalahan yaitu rendahnya motivasi belajar peserta didik yang berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik.

Penelitian akan dilaksanakan dalam dua siklus pembelajaran, yang masing-masing siklusnya terdiri dari empat tahapan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Angket atau kuesioner berisi 1 pertanyaan terkait dengan motivasi belajar. Data yang dikumpulkan akan dianalisis dan digolongkan ke dalam kriteria yang telah ditentukan. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan dua pendekatan, yaitu analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengetahui peningkatan motivasi pada peserta didik. Sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk mendukung temuan yang didapatkan dan memberikan gambaran secara menyeluruh tentang proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas ini ditujukan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik di kelas IX-8 SMP Negeri 6 Malang melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dengan bantuan *Google Sites* “PINTER” dalam mata pelajaran IPS. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut ini hasil penelitian yang dilakukan dalam dua siklus

Pra Siklus

Pada pra siklus yang dilaksanakan pada 05 Februari 2025, hasil kuesioner mengungkapkan bahwa peserta didik di kelas IX-8 yang berjumlah 30 peserta didik, masih memiliki motivasi belajar yang rendah. Temuan ini berdasarkan pada analisis data dari angket/kuesioner yang telah disebar sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.

Tabel 1. Motivasi belajar Pra Siklus

| Kategori Motivasi | Rentang Skor | Jumlah Peserta Didik | Persentase |
|-----------------------|--------------|----------------------|------------|
| 1. Sangat Termotivasi | 26 – 30 | 3 | 10% |
| 2. Cukup Termotivasi | 21 – 25 | 6 | 20% |
| 3. Kurang Termotivasi | 16 – 20 | 15 | 50% |
| 4. Tidak Termotivasi | ≤ 15 | 6 | 20% |

Siklus I

Pada siklus I dilaksanakan pada 19 Februari 2025, hasil kuesioner mengungkapkan bahwa peserta didik di kelas IX-8 dengan jumlah peserta didik yang hadir adalah 25 anak, mulai mengalami peningkatan setelah diterapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan berbantuan *Google Sites*. Hasil temuan ini berdasarkan pada analisis angket yang diberikan kepada peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan *games tournament* dengan berbantuan *Google Sites*.

Tabel 2. Motivasi belajar Siklus I

| Kategori Motivasi | Rentang Skor | Jumlah Peserta Didik | Persentase |
|-----------------------|--------------|----------------------|------------|
| 1. Sangat Termotivasi | 26 – 30 | 7 | 28% |
| 2. Cukup Termotivasi | 21 – 25 | 8 | 32% |
| 3. Kurang Termotivasi | 16 – 20 | 5 | 20% |
| 4. Tidak Termotivasi | ≤ 15 | 5 | 20% |

Siklus II

Pada siklus II yang dilaksanakan pada 26 Februari 2025, hasil kuesioner mengungkapkan bahwa peserta didik di kelas IX-8 dengan jumlah peserta didik yang hadir adalah 29 anak, mulai mengalami peningkatan dari siklus I penggunaan *Google Sites*. Hasil temuan ini berdasarkan pada analisis angket yang diberikan kepada peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan *games tournament* dengan berbantuan *Google Sites*.

Tabel 3. Motivasi belajar Siklus II

| Kategori Motivasi | Rentang Skor | Jumlah Peserta Didik | Persentase |
|-----------------------|--------------|----------------------|------------|
| 1. Sangat Termotivasi | 26 – 30 | 12 | 41,4% |
| 2. Cukup Termotivasi | 21 – 25 | 13 | 44,8% |
| 3. Kurang Termotivasi | 16 – 20 | 4 | 13,8% |
| 4. Tidak Termotivasi | ≤ 15 | 0 | 0% |

Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan saat kegiatan pembelajaran di kelas IX-8, menunjukkan bahwa terdapat permasalahan yang harus ditangani yaitu rendahnya motivasi belajar peserta didik. Rendahnya motivasi belajar kelas IX-8 ditunjukkan dari kesungguhan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran IPS, peserta didik yang tidak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta pada pemahaman materi IPS.

Pada kegiatan pra-siklus, proses pembelajaran dimulai dengan guru memberikan asesmen diagnostik non-kognitif. Hal ini guru lakukan dengan tujuan untuk mengetahui kondisi psikologis, sosial emosional, dan gaya belajar yang dimiliki oleh peserta didik kelas IX-8. Pada kegiatan ini, guru memberikan materi tentang Integrasi Bangsa dengan Prinsip Kebhinekaan menggunakan slide *powerpoint* dari Canva. Setelah guru menyelesaikan penjelasan terkait dengan materi tersebut, guru kemudian membagi peserta didik menjadi 6 kelompok dan memberikan tugas untuk diselesaikan secara bersama-sama. Peserta didik diminta untuk aktif dalam kegiatan diskusi dalam penyelesaian tugas tersebut dan mencari rujukan dari artikel ilmiah, sebagai langkah meningkatkan literasi membaca pada peserta didik. Namun, peserta didik mengeluhkan kepada guru karena kesulitan dalam mengakses materi. Selain itu, ada beberapa kelompok yang mencari jawaban instan, tidak pada artikel ilmiah. Tentunya hal tersebut membuat peserta didik malas untuk berpikir. Permasalahan lain juga muncul ketika kegiatan kelompok yang seharusnya dikerjakan oleh seluruh anggota kelompok, namun hanya 1-2 orang saja yang mengerjakan. Dengan adanya permasalahan tersebut, peneliti sebagai guru berusaha mencari solusi yang efektif dari permasalahan tersebut.

Pembelajaran aktif merupakan proses pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman bermakna di mana terdapat proses interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga mampu

meningkatkan kualitas pembelajaran yang sedang berlangsung (Nuraeni, Hermawan, & Hendriani, 2019). Oleh karena itu, di dalam proses pembelajaran dituntut untuk dapat melibatkan peserta didik secara aktif baik fisik, psikis, serta sosialnya dalam segala aspek aktivitas belajar.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran dimana peserta didik yang memiliki perbedaan kemampuan, dijadikan dalam satu kelompok, untuk mengikuti turnamen materi pembelajaran yang diikuti oleh seluruh peserta didik (Setyaningrum & Asrofah, 2024). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT peneliti gunakan karena peneliti ingin melibatkan peserta didik secara aktif dan menyeluruh dalam kegiatan pembelajaran. Dalam model pembelajaran TGT, permainan dirancang agar seluruh peserta didik terlibat aktif secara keseluruhan, sehingga peserta didik lebih bertanggung jawab, aktif bekerja sama, jujur, dan bersaing dengan sehat.

Selain menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, guru juga menggunakan media pembelajaran berbasis ICT yaitu *Google Sites*. *Google Sites* merupakan sebuah website yang dapat menampung dan menampilkan berbagai macam informasi berupa teks, gambar, video, dan media lainnya dalam satu tempat (Mukti, Puspita, & Anggraeni, 2020). Website *Google Sites* ini digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam kegiatan mengajar. Tidak hanya itu, *Google Sites* juga dirancang bagi peserta didik agar bisa mengakses secara mandiri materi pembelajaran yang sedang diajarkan oleh guru. *Google Sites* tersebut berisikan perangkat pembelajaran yang akan digunakan selama proses belajar mengajar, seperti tujuan pembelajaran, media pembelajaran, bahan ajar, video pembelajaran, dan evaluasi.

Pada siklus I, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan media pembelajaran berbasis ICT yakni *Google Sites* dengan materi Jalur Rempah Nusantara. Pada kegiatan ini, guru menjelaskan materi dengan menggunakan *powerpoint* yang ada di dalam *Google Sites*. Setelah menjelaskan materi, guru membagi peserta didik menjadi 6 kelompok dengan perbedaan kemampuan pada setiap kelompoknya. Guru menjelaskan petunjuk permainan bahwa terdapat 3 tahapan dalam permainan ini dan permainan ini merupakan turnamen. Selain itu, peserta didik hanya diperbolehkan mencari jawaban dari website *Google Sites* pada menu bahan ajar.

Tahap pertama, peserta didik diberikan puzzle peta Indonesia. Peserta didik diminta menggabungkan puzzle peta Indonesia dalam bentuk sempurna. Setelah terbentuk peta Indonesia, peserta diminta membuat jalur rempah nusantara sekaligus diberi penjelasannya. Setelah peserta didik menyelesaikan puzzle tersebut, peserta didik segera mengumpulkan dan ditukar dengan permainan labirin. Tahap kedua yakni permainan labirin ini diberikan sebagai bahan *ice breaking*. Peserta didik yang telah menyelesaikan permainan labirin, diminta untuk mengumpulkan dan menukarkan dengan lembar TTS. Tahap ketiga merupakan permainan TTS, peserta didik diminta menyelesaikan permainan TTS. Seluruh permainan ini dinilai melalui 2 aspek yaitu kecepatan dan ketepatan. Bagi kelompok yang telah menyelesaikan seluruh tahapan dengan cepat dan tepat, maka kelompok tersebut yang memenangkan turnamen ini.

Pada siklus II, hal yang sama juga dilakukan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yakni mengintegrasikan *Google Sites* dalam kegiatan pembelajaran dan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan materi Peristiwa Penting dalam sejarah lokal, namun telah disempurnakan berdasarkan hasil refleksi dari pelaksanaan pada siklus I. Perbaikan dilakukan dengan tujuan untuk mengatasi hambatan yang sebelumnya dan meningkatkan keterlibatan peserta didik secara menyeluruh. Siklus II ini dilakukan perubahan pada permainannya. Permainan menjadi dipadatkan, namun peserta didik diminta untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Siklus II permainan ini adalah permainan TTS, pada siklus II ini, peserta didik dibagi menjadi 6 kelompok. Aturan permainannya peserta didik diminta berbaris memanjang ke belakang di depan papan tulis sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Peserta didik menjawab TTS secara bergantian, dengan masing-masing anak diberi waktu 1 menit untuk menjawab. Apabila tidak bisa menjawab hingga waktu habis, peserta didik dapat kembali ke barisan kelompoknya, dan diperbolehkan untuk membuka website *Google Sites* untuk mencari jawabannya, serta berdiskusi dengan anggota kelompoknya. Aspek penilaian dari permainan ini adalah kecepatan dan ketepatan.

Berdasarkan *treatment* yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan media pembelajaran *Google Sites*, mampu menunjukkan peningkatan pada motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut ditunjukkan pada pra siklus atau sebelum penerapan model pembelajaran TGT berbantuan *Google Sites* melalui angket. Sebanyak 50% peserta didik tergolong ke

dalam kategori kurang termotivasi dan 20% tergolong kedalam kategori tidak termotivasi. Hasil tersebut mampu menunjukkan rendahnya motivasi belajar sebelum menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan *Google Sites*.

Pada penerapan model pembelajaran TGT berbantuan *Google Sites* yang dilakukan pada siklus I, mampu menunjukkan adanya peningkatan. Pada kategori sangat termotivasi menunjukkan peningkatan dari sebelumnya 10% menjadi 28%, kategori cukup termotivasi dari 20% menjadi 32%, dan kategori kurang termotivasi dari sebelumnya 50% mengalami penurunan menjadi 20%. Namun pada kategori tidak termotivasi hasil persentase masih tetap ditunjukkan pada angka 50%.

Peningkatan lebih lanjut dapat dilihat pada siklus II saat penerapan model pembelajaran TGT berbantuan *Google Sites*. Pada kategori sangat termotivasi menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan dari yang sebelumnya 28% menjadi 41,4% dan kategori cukup termotivasi dari sebelumnya 32% menjadi 44,8%. Selain itu, pada kategori kurang termotivasi mampu menunjukkan penurunan dari 20% menjadi 13,8% dan tidak termotivasi dari 20% menjadi 0%.

Berdasarkan pemaparan data tersebut, peningkatan jumlah peserta didik dalam kategori sangat termotivasi dan cukup termotivasi mampu menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *Google Sites* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini mampu menunjukkan bahwa peserta didik merespon positif media dan model yang digunakan, sehingga memberikan dampak pada semangat dan partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Penurunan jumlah peserta didik pada kategori kurang termotivasi dan tidak termotivasi dari siklus sebelumnya, menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *Google Sites* mampu membangkitkan minat dan belajar peserta didik secara bertahap dari siklus ke siklus.

Selain dengan menggunakan angket/kuesioner untuk mengukur tingkat motivasi belajar peserta didik, peneliti juga menggunakan hasil belajar peserta didik sebagai data pendukung untuk memperkuat temuan. Berikut ini merupakan hasil belajar peserta didik kelas IX-8.

Tabel 4. Hasil Belajar

| No | Kegiatan | Rata-rata <i>Pre-Test</i> | Rata-rata <i>Post-Test</i> | Peningkatan | Persentase Peningkatan | Keterangan |
|----|---------------------------------|------------------------------|-------------------------------|-------------|---------------------------|------------|
| 1. | Siklus I (25 peserta didik) | 54 | 82 | 28 | 52% | Meningkat |
| 2. | Siklus II (29 peserta didik) | 55 | 91 | 36 | 65% | Meningkat |

Berdasarkan tabel hasil belajar tersebut, mampu menunjukkan adanya peningkatan pada hasil belajar peserta didik di kelas IX-8. Peningkatan hasil belajar dapat diketahui melalui kegiatan *Pre Test* dan *Post Test*. Pada siklus I terjadi peningkatan pada hasil belajar peserta didik sebesar 52%. Hal yang sama juga terjadi pada siklus II kegiatan *Pre Test* dan *Post Test* dengan persentase peningkatan 65%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar yang baik pada peserta didik dapat mempengaruhi pada peningkatan hasil belajar.

Hasil belajar dipilih karena mampu mencerminkan keterlibatan aktif, pemahaman materi, dan kesungguhan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan membandingkan perkembangan hasil belajar pada tiap siklus, peneliti dapat mengidentifikasi adanya hubungan antara peningkatan motivasi belajar dengan capaian hasil belajar peserta didik. Hal ini memperkuat bahwa motivasi belajar yang meningkat turut berkontribusi terhadap hasil peningkatan belajar. Sebab hasil belajar yang baik tidak semata-mata ditentukan oleh tingkat kecerdasan atau kemampuan peserta didik, namun juga dipengaruhi oleh motivasi belajar peserta didik (Fernando, Andriani, & Hidayani, 2024).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *Google Sites* “PINTER” terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di kelas IX-8.

Pada tahap pra siklus, sebagian besar peserta didik berada dalam kategori kurang termotivasi dan tidak termotivasi, yang mencerminkan rendahnya minat dan semangat dalam mengikuti pembelajaran IPS. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, terjadi peningkatan jumlah peserta didik yang masuk kategori cukup termotivasi, meskipun sebagian peserta didik masih berada pada kategori rendah.

Perbaikan dilakukan pada siklus II, dan hasilnya mampu menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan, yaitu bertambahnya peserta didik pada kategori cukup termotivasi dan sangat termotivasi, serta berkurangnya jumlah peserta didik yang berada dalam kategori rendah.

Peningkatan ini juga sejalan dengan hasil belajar peserta didik, yang menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dan jumlah peserta didik yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini memperkuat bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *Google Sites* tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga berdampak positif terhadap hasil belajar.

Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *Google Sites* "PINTER" layak diterapkan sebagai strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di tingkat SMP. Selain itu, penelitian ini juga dapat dijadikan rujukan untuk melakukan penelitian serupa dalam konteks mata pelajaran lain atau di jenjang pendidikan yang berbeda. Peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan aspek yang lebih luas, keterampilan kolaboratif, berpikir kritis, atau kreativitas peserta didik melalui penggunaan website *Google Sites*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, S., & Oktafiana, S. (2023). *Penelitian Tindakan Kelas*. Makassar: Mitra Ilmu.
- Efendi, B. M., & Insani, N. (2024). Implementasi E-Modul Berbantuan *Google Sites* dengan Model PBL dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *JRIP: Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Hidayani, S. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*.
- Hendrizal. (2020). Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar dan Karakter*.
- Islanda, E., & Darmawan, D. (2023). Pengembangan *Google Sites* Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknodik*.
- Mufliva, R., & Permana, J. (2024). Teknologi Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar sebagai Isu Prioritas dalam Upaya Membangun Masyarakat Masa Depan. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*.
- Mukti, W. M., Puspita, Y. B., & Anggraeni, Z. D. (2020). Media Pembelajaran Fisika Berbasis WEB Menggunakan *Google Sites* Pada Materi Listrik Statis.
- Nuraeni, R., Hermawan, R., & Hendriani, A. (2019). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Purba, P. B., Mawati, A. T., Juliana, & dkk. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Sakti, A. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik (JUPRIT)*.
- Salsabila, U. H., & Agustian, N. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*.
- Sandra, E., Theresia, M., & Nurbaiti. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V SD Muhammadiyah 1 Padangsidempuan. *JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*.
- Setyaningrum, T. W., & Asrofah. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Materi Teks Berita Kelas XI. *Dikdaktik: Jurnal PGSD FKIP Universitas Mandiri*.