

The Effectiveness of the Team Games Tournament Model in Improving Motivation and Learning Outcomes in High School Music Education: A Quasi-Experimental Study

Indah Setyaningrum¹; Hafid Zuhdan Bahtiar²; Ron Noriyah³

^{1,2} Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia.

³ University in Phnom Penh, Phnom Penh, Cambodia.

(*)✉ (e-mail) setianipbg00@gmail.com, hafidpsdtm@mail.unnes.ac.id, mkt20190106@ppiu.edu.kh

Abstrak

Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan mengimplementasikan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran musik di SMA Negeri 2 Mranggen. Model TGT, yang merupakan bagian dari strategi pembelajaran kooperatif, diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif, kolaborasi antar siswa, serta pemahaman konseptual dalam pembelajaran seni musik. **Metode:** Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan Jenis penelitian eksperimen semu (*quasi-experiment*). Sampel dalam Penelitian ini terdiri dari tiga kelas yaitu kelas XI G, H dan I. Teknik sampling adalah *purposive sampling*. Pengumpulan data yang digunakan meliputi tes, angket, dan observasi. Instrumen yang akan digunakan meliputi tes, angket, dan lembar observasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini dengan analisis deskriptif, uji validitas meliputi validasi ahli dan validasi uji coba instrumen, uji reliabilitas, uji normalitas dan uji-t (t-test). **Hasil dan Pembahasan:** Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa, nilai validitas awal diperoleh hasil 0,254 atau 25,4 termasuk dalam kategori (Rendah) dan pada hasil validitas akhir diperoleh hasil 0,864 atau 86,4 termasuk kategori (sangat tinggi). Dari hasil tersebut diketahui selisih antara hasil *pretest* dan *posttest* adalah 0,610 atau 61,0 yang menunjukkan bahwa peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa berada pada kategori tinggi. **Kesimpulan:** pembelajaran seni musik dengan penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di SMA Negeri 2 Mranggen sebesar 61,0. Temuan ini memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan model pembelajaran aktif dalam konteks pendidikan seni di sekolah menengah, khususnya dalam pembelajaran musik, serta membuka peluang untuk penerapan model serupa di sekolah lainnya.

Kata kunci: Team Games Tournament, Pembelajaran Musik, Model Kooperatif



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).
Copyright © 2025 Indah Setyaningrum; Hafid Zuhdan Bahtiar; Ron Noriyah

Proses Artikel

Diterima 18-06-2025; Revisi 28-06-2025; Terbit Online 17-12-2025

Abstract

Objective: This study aims to explore and implement the Team Games Tournament (TGT) learning model in music learning at SMA Negeri 2 Mranggen. The TGT model, which is part of a cooperative learning strategy, is expected to increase active participation, collaboration between students, and conceptual understanding in music art learning. **Method:** This study uses a quantitative approach and a quasi-experimental research type. The sample in this study consists of three classes, namely class XI G, H and I. The sampling technique is purposive sampling. Data collection used includes tests, questionnaires, and observations. The instruments to be used include tests, questionnaires, and observation sheets. Data analysis techniques in this study with descriptive analysis, validity tests include expert validation and instrument trial validation, reliability tests, normality tests and t-tests. **Results and Discussion:** The results of the study showed that there was a significant increase in student learning outcomes, the initial validity value obtained a result of 0.254 or 25.4 included in the (Low) category and the final validity result obtained a result of 0.864 or 86.4 included in the (very high) category. From these results, it is known that the difference between the pretest and posttest results is 0.610 or 61.0 which indicates that the increase in student motivation and learning outcomes is in the high category. **Conclusion:** learning music arts with the use of the Team Games Tournament (TGT) learning model can increase student motivation and learning outcomes at SMA Negeri 2 Mranggen by 61.0. These findings provide a practical contribution to the development of active learning models in the context of arts education in secondary schools, especially in music learning, and open up opportunities for the application of similar models in other schools.

Keywords: Team Games Tournament, Music Learning, Cooperative Model

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang paling bertanggung jawab dalam melahirkan warga Negara Indonesia yang memiliki karakter kuat sebagai modal dalam membangun peradaban tinggi dan unggul. Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) menyatakan Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan merupakan proses dua arah antara guru dan siswa yang dilakukan dengan sadar, sengaja dan penuh tanggung jawab.

Berdasarkan Permendikbudristek No. 53 Tahun 2023 menyebutkan pendidikan adalah salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan kreatif. Pendidikan mempunyai peranan penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup suatu bangsa, karena pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia (Kamardana, 2022). Pendidikan musik adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan musikal seseorang, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, apresiasi, maupun ekspresi seni musik. Pendidikan musik di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) tidak sekadar bertujuan menanamkan pengetahuan teori dan keterampilan memainkan alat musik, melainkan membentuk sensitivitas estetik, kerja sama, dan kedisiplinan dalam berproses, peserta didik memperoleh pengalaman bermusik melalui kegiatan mendengarkan, memainkan alat musik, bernyanyi, membaca musik, serta bergerak aktif mengikuti alunan musik (Raube, 2023).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru SMA N 2 Mranggen Demak menyatakan bahwa pertama, pembelajaran masih bersifat satu arah dan berpusat pada guru, sehingga belum sepenuhnya mendorong keterlibatan aktif siswa secara menyeluruh. Kedua, penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang memfasilitasi kolaborasi antar siswa. Ketiga, motivasi belajar siswa rendah dalam mata pelajaran seni musik. Keempat, musikalitas yang rendah juga membuat mereka kesulitan untuk memahami materi, yang pada akhirnya mempengaruhi keterlibatan dan motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran baru yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, kolaboratif, dan menyenangkan. Hal ini menjadi perhatian penting, mengingat pendidikan seni musik tidak hanya bertujuan mengasah keterampilan teknis, tetapi juga membangun karakter, kepercayaan diri, dan kemampuan bekerja sama.

Pembelajaran dengan menggunakan model yang asyik dapat mengajak peserta didik ikut serta secara aktif mengikuti kegiatan pembelajaran (Sandi, 2022). Salah satu pendekatan yang dianggap relevan adalah model *Team Games Tournament* (TGT), yang merupakan bagian dari strategi pembelajaran kooperatif. Model ini menekankan pembelajaran dalam tim melalui permainan dan kompetisi yang terarah. Menurut teori pembelajaran kooperatif dari (Slavin R. E., 2022) kerja kelompok dan interaksi sosial yang baik dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Di sisi lain, model ini juga sejalan dengan teori kecerdasan majemuk dari (Foster, 2022), yang menyebutkan bahwa kecerdasan musikal dan interpersonal dapat dikembangkan melalui aktivitas kreatif dan kolaboratif seperti bermain musik bersama dalam tim. Keunggulan model *Team Games Tournament* terletak pada kemampuannya

menggabungkan aspek kerja sama tim, tanggung jawab individu, serta keterlibatan emosional yang tinggi (Adiputra, 2022).

Metode pembelajaran "*Teams Game Tournament*" (TGT) merupakan pendekatan yang mencakup kerjasama, kompetisi, dan interaksi dalam pembelajaran kelompok. Metode ini digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong kerja sama tim, dan merangsang pembelajaran aktif (Rahmat, 2022). Keunikan dari model pembelajaran ini yakni adanya turnamen antar siswa yang sudah dibagi menjadi beberapa kelompok (Banua, 2022). Diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nitiasih, 2022) yang menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar dan minat belajar siswa setelah penerapan model *Team Games Tournament*. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh menunjukkan bahwa pelatihan musik dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan guru dalam memberikan terapi musik, terutama bagi anak-anak dengan gangguan autistic (Bahtiar, 2022). Selain itu, kajian ini juga bertujuan untuk menyesuaikan strategi pembelajaran musik dengan kebutuhan siswa masa kini yang cenderung responsif terhadap metode yang bersifat aktif, interaktif, dan berbasis pengalaman langsung (Rahmayani, 2022).

Untuk mengatasi masalah keaktifan belajar agar tidak berkelanjutan maka peneliti memilih model pembelajaran ini untuk diterapkan di sekolah ini guna menjadi salah satu referensi bagi guru musik untuk dapat menemukan pendekatan dan metode belajar yang inovatif untuk siswa, meningkatkan ketertarikan belajar peserta didik dalam pembelajaran seni musik. Diharapkan model pembelajaran ini juga dapat menjadi salah satu pendekatan yang bisa meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif di kelas dan meningkatkan hubungan empati antara guru dan siswa, sehingga baik guru maupun siswa termotivasi untuk berkembang satu sama lain (Adiputra, 2022). Model pembelajaran ini juga memfokuskan kepada bekerja sama dalam tim serta melakukan aktivitas belajar sambil bermain.

Berdasarkan keunggulan yang dimiliki model pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament*, maka metode ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif tindakan untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul Model *Team Games Tournament*: Pembelajaran Musik di SMA N 2 Mranggen Demak.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan Jenis penelitian yang akan digunakan adalah eksperimen semu (*quasi-experiment*). Dilaksanakan di SMA N 2 Mranggen. Proses penelitian dilakukan pada Tahun 2025. Populasi penelitian ini adalah peserta didik di kelas XI G, H dan I. Sampel dalam Penelitian ini terdiri dari tiga kelas yaitu kelas XI G, H dan I. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*. Pengumpulan data yang digunakan meliputi tes, angket, dan observasi. Instrumen yang akan digunakan meliputi tes, angket, dan lembar observasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini dengan analisis deskriptif, uji validitas meliputi validasi ahli dan validasi uji coba instrumen, uji reliabilitas, uji normalitas dan uji-t (t-test).

Hasil dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 2 Mranggen Demak. Jumlah ruang kelas di sekolah ini terdiri dari 9 kelas. Peneliti melakukan penelitian di kelas XI pada kelas G, H dan I. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap pada tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian ini dilaksanakan secara langsung di SMA Negeri 2 Mranggen Demak, dimana peneliti bertindak sebagai pengajar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*quasi-experiment*) dengan *Non-equivalent Control Group Design*. Kondisi awal kelas G, H dan I menunjukkan bahwa memiliki karakter yang cenderung pasif dalam mengikuti proses pembelajaran. Mereka jarang berinisiatif untuk bertanya, menjawab, atau terlibat aktif dalam kegiatan kelas. Di balik sikap pasif tersebut, banyak di antara mereka yang sebenarnya memiliki bakat dan potensi dalam bidang musik. Potensi tersebut belum tergali secara optimal karena belum adanya pendekatan pembelajaran yang mampu membangkitkan rasa percaya diri dan minat mereka terhadap seni musik.

Pembelajaran seni di kelas A, B, C, D, E, F dengan kelas G, H dan I menunjukkan perbedaan mencolok akibat penerapan model yang berbeda: eksploratif di A, B, C, D, E, F dan *Team Games Tournament* (TGT) di kelas G, H dan I. Siswa kelas A, B, C, D, E, F lebih pintar, mandiri, dan kritis memang cocok dengan model eksploratif yang menuntut kemandirian, namun kurangnya struktur sosial membuat pembelajaran terasa monoton dan menurunkan keterlibatan emosional. Sebaliknya, siswa kelas G, H dan I yang awalnya pasif justru mengalami peningkatan motivasi dan keterlibatan melalui model *Team Games Tournament* (TGT) yang menekankan kerja sama, kompetisi yang menyenangkan, dan interaksi sosial. Meskipun kelas A, B, C, D, E, F unggul secara akademik, hasil belajar kelas G, H dan I justru lebih baik berkat dukungan suasana belajar yang menyenangkan dan kolaboratif, membuktikan bahwa keberhasilan belajar tidak hanya bergantung pada kecerdasan, tetapi juga pada strategi pembelajaran yang sesuai.

Melihat kondisi tersebut diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, dan kolaborasi antar siswa secara lebih menyeluruh, yang dalam hal ini ditindaklanjuti dengan penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran seni musik (Suprayitno, 2023).

Pelaksanaan *Pre-test* model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Negeri 2 Mranggen Demak

Pelaksanaan *pre-test* ini dengan membagikan soal *pretest* materi tangga nada kromatis dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran seni musik di SMA Negeri 2 Mranggen Demak. Setelah melaksanakan *Pre-test* untuk selanjutnya dilakukan analisis. Hasil *pretest kelas XI SMA Negeri 2 Mranggen Demak* dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1.*Nilai Pretest Siswa Kelas G, H dan I*

No	Kelas	Nilai Rata-Rata
1	Kelas G	74
2	Kelas H	66
3	Kelas I	68

Sumber : Peneliti, 2025

Berdasarkan hasil *pretest* diatas diketahui nilai rata-rata kelas G memperoleh nilai rata-rata sebesar 74, kelas H memperoleh nilai rata-rata sebesar 66 dan kelas I memperoleh nilai rata-rata sebesar 68. Hasil tersebut menunjukkan dan mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai kompetensi yang diharapkan secara optimal.

Pelaksanaan *Post-test* model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Negeri 2 Mranggen Demak

Setelah ada perlakuan di kelas XI G, H dan I dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) materi tangga nada kromatis dengan memberikan penugasan dan mendengarkan dengan seksama, serta mengidentifikasi notasi yang dituliskan digaris paranada. Kemudian melakukan Games dengan materi tangga nada kromatis, memberikan arahan dan rules games yang harus dilakukan oleh setiap tim. Selanjutnya mengerjakan LKPD dan mengerjakan quis games yang ada di papan tulis secara bergantian. Setelah selesai hasil kerja siswa dipresentasikan. Hasil yang terbaik diberikan apresiasi berupa hadiah. Kemudian melakukan refleksi dan mengajak peserta didik untuk bersama menyimpulkan hasil pembelajaran. Selanjutnya peneliti mengajak siswa untuk mengerjakan soal *posttest* pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Mranggen Demak untuk mengukur hasil belajar mereka setelah ada perlakuan di kelas tersebut. Hasil *posttest* tersebut dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2.*Nilai Posttest Kelas G, H dan I dengan Model Team Games Tournament (TGT)*

No	Kelas	Nilai Rata-Rata
1	Kelas G	83
2	Kelas H	80
3	Kelas I	82

Sumber : Peneliti, 2025

Setelah dilakukan eksperimen dapat dilihat jika nilai *post-test* yang diperoleh mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil nilai *posttest* yang diperoleh oleh kelas XI SMA Negeri 2 Mranggen Demak setelah ada perlakuan melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada materi tangga nada kromatis untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran seni musik memiliki nilai rata-rata kelas G memperoleh nilai rata-rata 83, diikuti oleh kelas H dengan nilai rata-rata 80 dan kelas I dengan rata-rata 82. Peningkatan nilai ini mencerminkan bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) mampu menciptakan

suasana pembelajaran yang lebih interaktif, kompetitif secara sehat, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dan bertanggung jawab terhadap proses belajarnya.

Jika dibandingkan dengan hasil sebelum penerapan model TGT, capaian ini menandai keberhasilan strategi pembelajaran yang berfokus pada kerja sama tim, permainan edukatif, serta interaksi sosial yang positif. Kegiatan dalam TGT tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga memberi ruang bagi pengembangan kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi siswa. Dapat disimpulkan, bahwa penggunaan model Team Games Tournament dalam pembelajaran musik memiliki kontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar secara menyeluruh bisa dilihat dari nilai awal dan nilai akhir meningkat banyak (Suwarno, 2022).

Materi ekspresi dan pertunjukan musik, siswa dilatih untuk mengekspresikan karya musik melalui pertunjukan yang melibatkan aspek teknis dan emosional. Siswa belajar tentang teknik bermain alat musik, teori vokal, penguasaan panggung, serta interpretasi terhadap karya musik yang dibawakan. Proses ini tidak hanya mengembangkan keterampilan musikal, tetapi juga membangun kepercayaan diri, disiplin, dan kerja sama dalam konteks pertunjukan musik kelompok atau individu. Materi eksplorasi bunyi dan ide kreatif musik di SMA N 2 Mranggen fokus pada materi Tangga Nada Kromatis sebelum masuk pada pertunjukan musik atau mulai mempraktekan sebuah lagu, karna rendahnya pengetahuan siswa mengenai teori dasar musik. Hal ini sangat sesuai diterapkan dalam model Team Games Tournament karena sifatnya yang kolaboratif, terbuka, dan memungkinkan siswa untuk saling bertukar ide serta berkreasi secara bebas dalam kelompok. Melalui model Team Games Tournament, siswa dapat dibagi ke dalam tim yang bekerja sama dalam mengerjakan LKPD, mengembangkan pola ritmis atau melodi sederhana, dan menyusun permainan berbasis musik (Widyastuti, 2025). Games dalam model ini dapat berupa kuis interaktif yang dikerjakan dalam lembar kerja siswa, yang semuanya merangsang kreativitas, pemahaman konsep musik, serta keterampilan kerja sama tim. Kegiatan ini mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan semangat bekerja sama dengan teman-teman dalam satu tim. Suasana belajar akan lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Pelaksanaan pembelajaran seni musik dengan model *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 2 Mranggen Demak

Hipotesis yang diajukan adalah pembelajaran seni musik dengan model *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 2 Mranggen Demak. Untuk dapat membuktikan hipotesis tersebut dilakukan pengujian uji t-test, karena untuk mengukur *pre-test* dan *post-test* maka digunakan signifikansi perbedaan skor *pre-test* dan *post-test* sebelum dan sesudah eksperimen. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada Tabel 3 dan Hasil uji *paired samples test* dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 3

Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Mranggen Demak

Validitas Motivasi Awal (Sebelum)	Kategori Motivasi Awal (Sebelum)	Validitas Motivasi Akhir (Sesudah)	Kategori Motivasi Akhir(Sesudah)
0,254	Rendah	0,864	Sangat Tinggi

Sumber : Peneliti, 2025

Tabel 4

Hasil uji Paired Samples Test

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
Pair		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
1	Motivasi Awal Motivasi Akhir	.435	11.123	2.319	5.245	4.375	.187	19	.000

Sumber : Peneliti, 2025

Berdasarkan output di atas terlihat rata-rata selisih dari *pretest* dan *post-test* menggunakan SPSS versi 25 dengan nilai sig. (2-tailed) 0,000. Pada uji-t sampel berpasangan (*Paired Samples T-Test*), dikatakan terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara data *pretest* dan *posttest* jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05. Sedangkan jika nilai sig. (2-tailed) > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara data *pretest* dan *posttest*. Dari hasil uji-t di atas menunjukkan nilai sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil selisih nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan perbedaan motivasi belajar yang signifikan.

Berdasarkan nilai validitas awal diperoleh hasil 0,254 atau 25,4 termasuk dalam kategori (Rendah) dan pada hasil validitas akhir diperoleh hasil 0,864 atau 86,4 termasuk kategori (sangat tinggi). Dari hasil tersebut diketahui selisih antara hasil *pretest* dan *posttest* adalah 0,610 atau 61,0 yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 61,0. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan terdapat peningkatan motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Mranggen Demak pada pembelajaran seni musik dengan model *Team Games Tournament* (TGT).

Dalam penelitian ini, data motivasi belajar siswa dianalisis dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) pada tiga kelas yang diteliti: kelas G, H, dan I. Motivasi diukur menggunakan skala 1 hingga 5, di mana angka 1 menunjukkan motivasi sangat rendah dan angka 5 menunjukkan motivasi sangat tinggi. Pengukuran dilakukan berdasarkan pengamatan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, antusiasme saat berdiskusi, serta keberanian dalam menampilkan karya musik.

Penilaian ini diperoleh dari lembar observasi yang diisi oleh guru dan peneliti, serta didukung oleh data lain seperti kehadiran dan partisipasi siswa dalam tugas kelompok.

Pada kelas G, kondisi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran musik. Mayoritas berada di level 1 dan 2, yang berarti mereka cenderung pasif dan belum menunjukkan minat yang tinggi. Namun setelah model TGT diterapkan, terlihat perubahan yang cukup mencolok. Banyak siswa mulai berpindah ke level 3 dan 4, menandakan adanya peningkatan minat dan keaktifan. Mereka tampak lebih terlibat dalam diskusi kelompok, antusias dalam mengikuti permainan edukatif, dan lebih percaya diri saat tampil. Dengan kata lain, penerapan model TGT berhasil mendorong peningkatan motivasi belajar di kelas ini.

Berbeda dengan kelas G, kelas H memiliki kondisi awal yang lebih rendah lagi. Sebagian besar siswa berada di level 1, dan hampir tidak menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran musik. Namun setelah diberikan perlakuan dengan model TGT, terjadi lonjakan motivasi yang cukup signifikan. Hampir seluruh siswa naik ke level 3 dan 4, bahkan beberapa mencapai level tertinggi (level 5). Ini menunjukkan bahwa pendekatan TGT sangat efektif dalam membangkitkan semangat siswa yang sebelumnya sangat pasif. Suasana belajar yang lebih kompetitif dan menyenangkan membuat mereka lebih tertarik, berani tampil, dan lebih aktif dalam kelompok.

Untuk kelas I, tingkat motivasi awal cenderung bervariasi. Sebagian siswa sudah menunjukkan minat, meskipun masih dalam taraf sedang. Setelah model TGT diterapkan, sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan dan berpindah ke level 4 dan 5. Ini menandakan bahwa siswa menjadi jauh lebih termotivasi, lebih percaya diri saat tampil, dan semakin aktif dalam kegiatan kelompok. Mereka juga menunjukkan kerja sama yang lebih baik dengan teman-teman dalam menyiapkan pertunjukan musik. Dengan demikian, model TGT terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas I secara merata dan menyeluruh. Secara keseluruhan, ketiga kelas mengalami peningkatan motivasi setelah model TGT diterapkan. Metode ini tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih percaya diri, saling mendukung, dan menikmati proses pembelajaran seni musik secara lebih bermakna.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian terlihat dari peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa, nilai validitas awal diperoleh hasil 0,254 atau 25,4 termasuk dalam kategori (Rendah) dan pada hasil validitas akhir diperoleh hasil 0,864 atau 86,4 termasuk kategori (sangat tinggi). Dari hasil tersebut diketahui selisih antara hasil *pretest* dan *posttest* adalah 0,610 atau 61,0 yang menunjukkan bahwa peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa berada pada kategori tinggi. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran seni musik dengan penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa di SMA Negeri 2 Mranggen. *Team Games Tournament* (TGT) sangat cocok digunakan dan layak digunakan karena dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Referensi

- Sutrisno, B. (2022). Pendidikan Musik di Sekolah: Tantangan dan Solusi. *Jurnal Pendidikan Seni*, 10(2), 45-56.
- Slavin. (2015). *Cooperative Learning in Elementary and Secondary Schools*. International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences.
- Kamardana, G. L. (2022). *Efektivitas Gerakan Literasi Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Raube, S. S. (2023). Penerapan Kirikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran Seni Musik Fase E di SMA Negeri 8 Manado. . *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 9366-9378.
- Adiputra, D. K. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa di Sekolah Dasar1. *Jurnal Holistika*, 104-111.
- Bahtiar, H. Z. (2022). Peningkatan Kemampuan Musikal Untuk Guru-Guru Musik Di Ypac Semarang Dengan Metode Building Rithme. *Jurnal Varia Humanika*, 12-22.
- Nitiasih, N. L. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Musik. *Indonesia Journal of Educational Development*, 365–372.
- Rahmayani, V. &. (2022). Strategi Peningkatan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas. . *Journal on Teacher Education*, 22-32.
- Suandika, I. K. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Pekerjaan Dasar Otomotif Siswa Kelas X TKRO SMK Negeri 1 Denpasar. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 12-22.
- Suprayitno, S. W. (2023). Inovasi Guru dalam Pembelajaran Seni Musik untuk Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3117–3126.
- Suwarno, S. (2022). Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Psychology*, 110-125.
- Widyastuti, R. I. (2025). Pengembangan LKPD pada Materi Teks Laporan Hasil Observasi Berbasis TGT (Team Games Tournaments) untuk Meningkatkan HOTS Siswa Kelas X. *Jurnal Seni Musik*, 11-16.
- Slavin, R. E. (2022). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Foster, S. T. (2022). *Managing quality: Integrating the supply chain*. John Wiley & Sons: John Wiley & Sons.
- Sandi, N. V. (2022). Pembelajaran Seni Tari Tradisional Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 147-161.
- Banua, J. P. (2022). The Effect of Using the Teams Games Tournament (TGT) Method on Increasing Learning Outcomes in Reading Beam Notation at SMA Negeri 1 Tondano. . *International Journal on Integrated Education*,, 483-489.
- Rahmat, F. L. (2022). Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Teams Games Tournament. *Social Science Education Journal*, 15-23.