



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SDN LANDAH

Made Ayu Pransisca | Institut Pendidikan Nusantara Global

Syaipul Pahru | Institut Pendidikan Nusantara Global

email: Madeayu2011@gmail.com ; syaipulpahru12@gmail.com

Abstract

This research aims to determine whether or not there is an increase in learning interest in class V students when using the themed games tournament (TGT) learning model. The type of research used in this research is classroom action research (PTK) with class V research subjects consisting of 30 students at SDN Landah. Meanwhile, the object of this research is students' interest in learning after implementing the Teams Games Tournament (TGT) learning mode. Based on the research results, it was found that during the pre-cycle implementation, the percentage of students who had a high interest in learning was 32% of the total number of students. After implementing the learning model in cycle 1 there was an increase of 16.67% so that the percentage of student interest rose to 50%. From cycle 1 to cycle 2 there was another increase of 33.33% so that the final percentage of interest in learning from all students was 83.33%. Based on the results of these data, it can be concluded that the application of the teams games tournament (TGT) learning model can increase the learning interest of class V students at SDN Landah.

Keywords: TGT Learning Model; Interest to learn

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan minat belajar peserta didik kelas v saat menggunakan model pembelajaran temas games tournament (TGT). Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek penelitian kelas V sebanyak 30 orang peserta didik di SDN Landah. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah minat belajar peserta didik setelah diterapkannya mod pembelajaran teams games tournament (TGT). Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa pada pelaksanaan prasiklus, persentase peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi yaitu 32% dari jumlah keseluruhan peserta didik. Setelah dilakukan penerapan model pembelajaran pada siklus 1 terdapat peningkatan sebesar 16,67% sehingga persentase minat peserta didik naik menjadi 50%. Dari siklus 1 ke siklus 2 terjadi peningkatan lagi sebesar 33,33% sehingga persentase akhir minat belajar dari keseluruhan peserta didik adalah 83,33%. Berdasarkan hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model

pembelajaran teams games tournament (TGT) dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V di SDN Landah.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran TGT; Minat Belajar*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu indikator penentu kemajuan suatu bangsa suatu bangsa, semakin baik tingkat pendidikan suatu bangsa maka akan semakin baik pula sumber daya manusianya. Pendidikan merupakan sebuah proses perubahan serta peningkatan baik sikap maupun tingkah laku seseorang dalam usaha mendewasakan manusia (Pahru et al, 2023; Latif & Pahru, 2021). Dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 tentang sistem pendidikan nasional yang menyatakan Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang dilaksanakan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memberikan keluasaan terhadap dirinya baik itu dalam pengembangan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan.

Banyak sekali factor faktir yang menjadi indicator apakah pendidikan berhasil atau tidka. Salah satu indikator keberhasilan pendidikan adalah terbentuknya individu yang cakap dan mandiri melalui suatu proses belajar. Proses kegiatan belajar pembelajaran dipengaruhi oleh sistem komunikasi yang lancar antara guru dan siswa. Sistem komunikasi yang lancar memerlukan perantara yang sesuai dengan materi yang diajarkan, melalui metode, model, maupun media yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pembelajaran. Selain komunikasi yang lancar baik itu dari dri pihak pengajar maupun yang belajar, diperlukan adanya suatu ketertarikan atau minat agar proses belajar mengajar berjalan dengan teratur dan mendapatkan hasil yang memuaskan (Albina et al, 2022).

Setiap peserta didik pasti memiliki ketertarikan atau minat dalam suatu hal yang berbeda anantara satu dengan yang lain. Hal tersebut bisa dilihat dari tingkat ketertarikan siswa terhadap penyampaian atau perintah dari guru, yang berlanjut pada hasil belajar dan juga persentase ketercapaian dari tujuan pembelajaran. Minat

belajar yang dimiliki oleh peserta didik dapat mempengaruhi prestasi yang dimiliki oleh siswa. Jika minat peserta didik rendah maka prestasi yang dimiliki juga akan rendah, begitupun sebaliknya apabila minat belajar peserta didik tinggi maka prestasi yang dimiliki akan tinggi, dalam pembelajaran yang lain. Didalam meningkatkan minat peserta didik diperlukan model pembelajaran pada saat proses belajar berlangsung (Imawati, 2021).

Model pembelajaran ialah suatu komponen penting pada pembelajaran di kelas, Dalam menggunakan model pembelajaran yang tepat akan membantu pada proses pembelajaran yang berlangsung sehingga sasaran pendidikan bisa tercapai. Pada proses belajar mengajar tidak hanya membutuhkan satu model pembelajaran melainkan berbagai macam model pembelajaran yang dapat memberikan motivasi dan semangat belajar bagi peserta didik sehingga menjauhkan peserta didik dari rasa bosan, dengan adanya perbedaan kebiasaan cara belajar, karakteristik, dan kepribadian peserta didik maka diperlukan model pembelajaran yang cocok dengan karakteristik peserta didik (Hasanah et al, 2020).

Pada pembelajaran dengan model yang variasi dapat dijadikan sebuah jalan alternatif saat mengajar, dimana dapat memilih model pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan, cocok maupun efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran (Asyafah, 2019). Dalam menciptakan suasana belajar yang terbaik, pendidik memilih model pembelajaran dan diharuskan sesuai dengan yang akan dipelajari oleh peserta didiknya (Damayanti et al, 2022).

Oleh karena itu, seharusnya guru bisa lebih kreatif dalam menggunakan sebuah model pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan peserta didik agar menjadi lebih aktif di dalam kelas, sehingga suasana belajar mengajar menjadi menyenangkan. Namun fakta di lapangan guru-guru di SDN Landah masih belum menggunakan model pembelajaran yang kreatif sehingga berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Guru di SDN Landah masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang dimana guru hanya menjelaskan dan peserta didik disuruh membaca buku sehingga minat belajar peserta didik cenderung rendah. Untuk mengatasi permasalahan di SDN Landah ini, maka dalam penelitian ini diterapkanlah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana model *Teams Games Tournament* (TGT) meningkatkan minat

belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Landah. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V yang terdiri dari 30 orang. Sedangkan objek dari penelitian ini adalah minat belajar peserta didik dengan menerapkan model pembelajarn *Teams Games Tournament* (TGT). Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 tahapan yaitu siklus 1 dan siklus 2. Setiap siklus memiliki 4 tahapan yaitu: planning atau rencana awal, action atau pelaksanaan, observation/evaluation atau observasi/evaluasi dan yang terakhir adalah reflection atau refleksi.



Gambar: model penelitian tindakan kelas dua siklus

PEMBAHASAN

Setelah melaksanakan penelitian yang menggunakan jenis penelitian penelitian tindakan kelas yang terdiri dari prasiklus, siklus 1 dan siklus 2, terdapat hasil sebagai berikut:

Siklus	Jumlah siswa	Persentase kenaikan	Jumlah keseluruhan persentase
Prasiklus	10	-	33,33%
Siklus 1	15	16,67%	50%
Siklus 2	25	33,33%	83,33%

Berdasarkan table persentase di atas terdapat kenaikan persentase yang signifikan yang pada awalnya atau sebelum dilakukan siklus 1 atau masih berada dalam fase prasiklus jumlah peserta didik yang memiliki minat belajar yang tinggi sebanyak 10 orang dari 30 peserta didik dengan jumlah persentase keseluruhan sebesar 33,33%. Dari hasil observasi prasiklus maka harus dilaksanakan siklus 1 yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Setelah dilaksanakan siklus 1 diperoleh hasil bahwa minat peserta didik meningkat yang awalnya hanya 33,33% meningkat menjadi 50% dengan persentase kenaikan sebanyak 16,67% dengan jumlah peserta didik sebanyak 15 orang. Kenaikan jumlah persentase minat belajar pada siklus 1 ini belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu sebesar 70% sehingga setelah dilakukan refleksi siklus 1 maka penelitian ini harus melakukan tindakan lanjutan atau biasa disebut dengan siklus 2 lanjutan dari siklus 1. Ada beberapa hal yang harus diperbaiki pada siklus 1 antara lain: pemberian motivasi oleh guru kepada peserta didik, ketidaksesuaian alokasi waktu yang telah direncanakan. Hal ini terjadi akibat guru yang kurang cermat dalam mengatur waktu dalam proses pembelajaran sehingga ada beberapa langkah proses pembelajaran yang terlewatkan. Dalam pelaksanaan model pembelajaran guru kurang memahami bagaimana prosedur dari model pembelajaran *teams games tournament* itu sendiri sehingga antara guru dengan

peserta didik berbeda pemahaman. Sehingga untuk siklus selanjutnya guru harus memperbaiki kesalahan yang terjadi baik itu dari pemberian motivasi, mengatur alokasi waktu dan memahami model TGT itu sendiri. Setelah dilaksanakan siklus 2 dengan memperhatikan refleksi siklus 1 maka diperoleh hasil yaitu terjadinya kenaikan minat belajar yang pada siklus 1 jumlah persentase minat keseluruhan yaitu 50% naik menjadi 83,33% dengan jumlah persentase kenaikan sebesar 33,33% dan jumlah peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi meningkat yang pada siklus 1 jumlahnya 15 orang naik menjadi 25 orang. Selisih persentase kenaikan dari siklus 1 ke siklus 2 sebanyak 33,33%. Jika dibandingkan dengan pra siklus ataupun siklus 1, siklus 2 mampu meningkatkan minat belajar peserta didik sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas v di SDN Landah. Hasil penelitian di atas sangat sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Utami (2018) bahwa model *teams games tournament* atau biasa disingkat dengan (TGT) dapat membantu peningkatan minat belajar peserta didik. Hal yang sama juga dikemukakan oleh Hikmah (2023) bahwa dengan menggunakan model (TGT) dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Selain mampu meningkatkan minat belajar peserta didik model ini juga mampu mengembangkan proses belajar peserta didik seperti diskusi di hadapan guru, dapat menyajikan hasil diskusi dengan baik dan mampu menganggapi pertanyaan dan saran dari kelompok lain. Meningkatnya minat belajar peserta didik dapat dilihat dari meningkatnya kegiatan proses pembelajaran seperti kerja sama antar kelompok, keterampilan dalam mengajukan pertanyaan dan jawaban serta mampu menyimpulkan hasil diskusi yang telah dilakukan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil serta pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V di SDN Landah. Hal ini dilihat dari hasil prasiklus yaitu jumlah persentase keseluruhan adalah 33,33% yang artinya hanya 10 orang yang memiliki minat belajar. Setelah dilakukan siklus 1 persentase keseluruhan naik menjadi 50% dengan kenaikan

persentase sebanyak 16,67% yang artinya jumlah peserta didik yang memiliki minat tinggi bertambah yang awalnya hanya 10 menjadi 15 orang. Setelah dilaksanakan siklus 1 maka dilanjutkan ke siklus 2 yang dimasa hasil dari siklus 1 jumlah persentase keseluruhan naik menjadi 83,33% dengan persentase kenaikan 33,33% yang artinya jumlah peserta didik yang memiliki minat tinggi semakin bertambah menjadi 25 orang.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19-32.
- Albina, M., Safi'I, A., Gunawan, M.A., Wibowo, M.T., Setepu, N.A.S., & Ardiyanti, R. (2022). Model Pembelajaran Di Abad Ke 21. *Universitas Dharmawangsa*, 16(4), 939-955.
- Damayanti, R., Nurhaedah., & Nurfaizah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Maros. *Journal Of Education*, 2(5), 199-205.
- Hikmah, B. F. R, & Khairuddin (2023). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas X di SMAN 10 mataram. *Jurnal Asimilasi Pendidikan*, 1(2), 39-46.
- Hasanah, U., Wijayanti, R., Liesdiani, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *Anargya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104-111.
- Ibniyatul Karim (2018) Pengaruh Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Berbantuan Media Gamtahan Docard Terhadap Minat Belajar Matematika.
- Imawati, V., & Maulana, A. (2021) Minat Belajar Siswa dalam Mengikuti Proses Pembelajaran PJO. *Patria educational journal*, 1(1), 87-93.
- Latif, A & Pahru, S. (2021). Pengaruh Metode Hypnoteaching Dan Multiple Intelligence Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pembelajaran IPS SD Di Universitas Hamzanwadi. *KASTA: Jurnal Ilmu Sosial, Hukum, Agama, Budaya dan Terapan*, 3(3), 182-193.

Utami, D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Minat Belajar Geografi Siswa SMA. *Jurnal Swarnabhumi*, 3(2), 81-88.

Pahru, S., Pransisca, M.A., Marzuki, A.D. (2023). Pendampingan Pembuatan E-Modul Berdiferensiasi Bermuatan Literasi Sains Pada Kurikulum Merdeka Di SDN 1 Sengkerang. *DEVOTE: Jurnal Pengabdian Masyarakat Global*, 2(2), 134-140.