PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Nur Baida Kawali
Nusa Putra University
nur.baida_sd22@nusaputra.ac.id

ABSTRACT

This research was motivated by the low learning interest of fourth-grade students at SDN 1 Cisande in thematic learning, as indicated by the lack of student involvement during the learning process and the limited variation of learning models used by teachers. This study aimed to improve students' learning interest through the implementation of the Team Game Tournament (TGT) cooperative learning model on the topic of the impact of economic activities on community welfare. The study employed Classroom Action Research (CAR) using Kurt Lewin's model, which consists of four stages: planning, action, observation, and reflection. The research subjects were 24 fourth-grade students of SDN 1 Cisande in the 2024/2025 academic year. Data were collected through tests, observations, interviews, and documentation. Data analysis was conducted using descriptive quantitative and qualitative techniques. The results showed that the implementation of the TGT cooperative learning model successfully improved students' learning interest and learning outcomes. In Cycle I, the average score reached 75 with a learning mastery lever of 50%, while in Cycle II it increased to an average score of 85.83 with a learning mastery level of 87.5%. Furthermore, students demonstrated greater participation, enthusiasm, cooperation, and active involvement during the learning process. Therefore, the TGT cooperative learning model is effective in improving students' learning interest in thematic learning at the elementary school level.

Keywords: learning interest, team game tournament (tgt), cooperative learning, classroom action research, thematic learning.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Cisande pada pembelajaran tematik, yang ditunjukkan oleh kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournamene (TGT) pada materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kurt Lewin yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 24 siswa kelas IV SDN 1 Cisande Tahun Pelajaran 2024/2025. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata untuk siklus I sekitar 75 dengan ketuntasan tingkat 50%, sedangkan nilai rata-rata untuk siklus II adalah 85,83 dengan ketuntasan

tingkat 87,5%. Selain itu, siswa melaporkan peningkatan partisipasi, antusiasme, kerja tim, dan partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Dengan cara ini, paradigma pembelajaran kooperatif TGT yang efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam lingkungan kelas.

Kata Kunci: Minat Belajar, Team Game Tournament (TGT), Pembelajaran Kooperatif, Penelitian Tindakan Kelas, Pembelajaran Tematik.

A. Pendahuluan

Tingginya tingkat minat semangat siswa pada saat belajar berpengaruh besar terhadap perkembagan siswa dalam kecerdasannya. Slameto (Marleni, 2016) menyatakan siswa yang berminat dalam belajar adalah siswa yang memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus, memiliki rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya, memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati, lebih menyukai hal yang lebih menjadi minatnya daripada hal yang lainnya, dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan. Sedangkan menurut Sabri (Syardiansah, 2016) minat belajar adalah kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat segala sesuatu secara terus menerus yang mana dapat memperbaiki keaktifan siswa sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar menjadi baik.

Menurur Ningsih (Nurhasanah & Sobandi, 2016) indikator merupakan alat pemantau yang dapat memberikan petunjuk atau keterangan. Kaitannya dengan minat belajar siswa adalah sebagai alat pemantau yang dapat memberikan petunjuk ke arah minat dalam proses pembelajaran. Ada beberapa indiktor siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi dapat dikenali melalui proses belajar di kelas maupun di rumah sehingga proses pembelajaran akan menjadi baik.

Menurut Slameto (Rusmiati, 2017) beberapa indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa. Jadi, dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar memiliki 4 kriteria. Jika memenuhi kriteria maka proses pembelajaran akan berjalan dengan baik. Siswa yang tertarik mengikuti

pembelajaran, maka siswa akan aktif dan dapat menimbulkan rasa senang dari diri siswa bahkan perhatian, fokus hanya ke materi yang kita ajarkan. Siswa senantiasa mengikuti proses pembelajaran serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan indikator diatas, terdapat beberapa indikator yang belum terpenuhi pada SDN 1 Bojong diantaranya perasaan senang dan keterlibatan siswa. Setelah tahap wawancara kepada guru kelas permasalahan tersebur kerap ditemukan, selain itu juga beberapa gur masih menggunakan metode merangkum setelah pembalajaran. Salah satu alasannya adalah guru kurang mahir dalam mengajar model. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang berhasil adalah model Team Game Tournament (TGT). Model pembelajaran kooperatif yang dikenal sebagai Team Game Tournament (TGT) adalah model pembelajaran yang menekankan keterlibatan siswa, pemahaman, dan jawaban. Diharapkan penerapan model pembelajaran kooperatif Team Game Tournament (TGT) akan meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa untuk belajar tentang dampak kegiatan ekonomi terhadap masyarakat di kelas IV SDN 1 Cisande.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan campuran (mixed methods), yaitu mengombinasikan data kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai peningkatan minat belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT). Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Cisande pada semester genap Tahun Pelajaran 2024/2025.

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 1 Cisande yang berjumlah 24 orang, terdiri atas siswa laki-laki dan perempuan. Objek penelitian adalah peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT).

Desain penelitian yang digunakan mengacu pada model Kurt Lewin yang terdiri atas empat tahapan dalam setiap siklus, yaitu: (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan tindakan (acting), (3) observasi (observing), dan (4) refleksi (reflecting). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus hingga mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Baik tes maupun non-tes digunakan dalam pengumpulan data. Tes ukuran hasil belajar siswa melalui pretest dan posttest yang diberikan setiap siklus. Non-tes, di sisi lain dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi melacak aktivitas dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Dilakukan wawancara dengan guru kelas mengenai kondisi pembelajaran dan respon terhadap penerapan model TGT.

Data penelitian dilengkapi dengan dokumentasi berupa gambar kegiatan, perangkat pembelajaran, dan dokumen pendukung lainnya.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas soal pretest dan posttest, lembar observasi aktivitas siswa, pedoman wawancara, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa pada setiap siklus. Sementara itu, data kualitatif yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Indikator keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan peningkatan minat belajar siswa yang ditunjukkan melalui keterlibatan aktif dalam pembelajaran, antusiasme selama kegiatan berlangsung, serta peningkatan hasil belajar dengan persentase ketuntasan minimal mencapai 80% dari jumlah siswa.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada 24 siswa kelas IV SDN 1 Cisande. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar di bidang kegiatan ekonomi yang berkaitan dengan kesejahteraan masyarakat melalui penerapan paradigma pembelajaran kooperatif Team Game Tournament (TGT). Atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi

adalah dua duakategori kategori utamapenelitian yang dilakukan .di mana penelitian dilakukan.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT). Peningkatan tersebut terlihat dari nilai rata-rata hasil belajar dan persentase ketuntasan belajar siswa pada setiap siklus.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa pada Sıklus I dan Siklus II

Aspek	Suklus I	Siklus II
Jumlah Siswa	24	24
Nilai rata-rata	75,00	85,83
Siswa Tuntas	12	21
Persentase ketuntasan	50%	87,5%
Siswa Belum Tuntas	12	3
Persentase Belum Tuntas	50%	12,5%

Berdasarkan pada Tabel 1 diatas, skor nilai rata-rata siswa meningkat dari 75,00 pada Siklus I menjadi 85,83 pada Siklus II. Data tersebut menunjukkan bahwa penerapan paradigma pembelajaran kooperatif TGT memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, persentase ketuntasan belajar meningkat dari 50% menjadi 87,5%. Data yang disebutkan di atas menunjukkan bahwa penerapan paradigma pembelajaran kooperatif TGT berdampak positif pada hasil belajar siswa .

Selain peningkatan hasil belajar, hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi lebih aktif berdiskusi, berani mengemukakan pendapat, bekerja sama dalam kelompok, serta menunjukkan antusiasme yang tinggi saat mengikuti kegiatan turnamen akademik yang menjadi ciri khas model TGT.

Hasil observasi sikap siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh kategori A pada aspek kejujuran, kerja sama, dan kemandirian. Situasi ini menunjukkan bahwa model TGT tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial mereka selama proses pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa paradigma pembelajaran kooperatif Team Game Tournament (TGT) dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, menarik, dan memotivasi. Pada siklus I, siswa masih beradaptasi dengan mekanisme pembelajaran berbasis kelompok dan turnamen sehingga hasil belajar yang

diperoleh belum optimal. Beberapa siswa masih kurang fokus saat mengerjakan LKPD dan masih melakukan aktivitas di luar pembelajaran.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, guru melakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II dengan memberikan motivasi belajar, memperjelas aturan permainan, memberikan penghargaan (reward), serta meningkatkan pengelolaan kelas. Perbaikan tersebut berdampak pada meningkatnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga hasil belajar mengalami peningkatan yang signifikan.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Slavin yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi belajar, interaksi sosial, dan prestasi akademik siswa melalui aktivitas belajar kelompok yang dipadukan dengan unsur permainan dan kompetisi yang sehat. Melalui kegiatan turnamen, siswa terdorong untuk belajar lebih aktif karena setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya.

Peningkatan ketuntasan belajar dari 50% pada siklus I menjadi 87,5% pada siklus II menunjukkan bahwa penerapan model TGT efektif dalam membantu siswa memahami materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat. Kegiatan diskusi kelompok memungkinkan siswa saling bertukar informasi dan membantu teman yang mengalami kesulitan belajar. Selain itu, suasana kompetitif yang positif dalam turnamen mampu meningkatkan motivasi siswa untuk memperoleh hasil yang lebih baik.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Imelda Rahmi, Nurmalina, dan Fauziddin (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan Paradigma pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar di kelas. Dilanjutkan oleh penelitian Ega Tria Karisma, Deka Setiawan, dan Ika Oktavianti (2023) menunjukkan bahwa minat belajar memiliki hubungan yang erat dengan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas IV

SDN 1 Cisande pada materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat. Model ini dapat menjadi alternatif yang digunakan guru untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil studi tindakan kelas yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN 1 Cisande, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif Team Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar terkait dampak kegiatan ekonomi terhadap masyarakat. Peningkatan bisa jadihasil belajar siswa, yang meningkat dari nilai rata - rata 75,00 pada siklus I menjadi 85,83 pada siklus II, dan hal ini terlihat pada hasil belajar siswa, yang meningkat dari nilai rata -rata 75,00 pada siklus I menjadi 85,83 pada siklus II. 50 % pada siklus I menjadi 87,5% pada siklus II. Meningkat dari 50% pada siklus I menjadi 87,5% pada siklus II.

Selain meningkatkan hasil belajar, penerapan model TGT juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, berani mengemukakan pendapat, serta menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kegiatan permainan dan turnamen yang terdapat dalam model TGT memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran tematik materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan kepada guru untuk menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan melibatkan partisipasi aktif siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian serupa pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda guna memperoleh hasil yang lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2013). Dasar-dasar evaluasi pendidikan (Edisi revisi). Bumi Aksara.

Ega Tria Karisma, Deka Setiawan, dan Ika Oktavianti. (2023). Analisis minat belajar siswa pada pembelajaran kelas iv sdn jleper 01. *Jurnal Prasasti Ilmu*, Hlm. 121-126.

Imelda Rahmi Dr. Nurmalina, M.Pd Moh. Fauziddin, M.Pd. (2020). Penerapan model role playing untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Journal On Teacher Education Research & Learning in Faculty of Education*, Halaman 197–206.

Karisma, E. T., Setiawan, D., & Oktavianti, I. (2023). Analisis minat belajar siswa pada pembelajaran kelas IV SDN Jleper 01. Jurnal Prasasti Ilmu, 3(2), 121-126.

Mahmud, & Priatna, T. (2008). Penelitian tindakan kelas: Teori dan praktik. Tsabita.

Marleni, L. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 1(1), 149-159.

Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 1(1), 128-135. https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264

Rahmi, I., Nurmalina, & Fauziddin, M. (2020). Penerapan model *role playing* untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Journal on Teacher Education*, 2(2), 197-206.

Rusmiati. (2017). Pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar bidang studi ekonomi siswa MA Al-Fattah Sumbermulyo. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi, 1(1), 21-36.

Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning: Theory, research, and practice*. Allyn & Bacon.

Sugiyono. (2008). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. Alfabeta.

Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). Model pembelajaran kooperatif (*Cooperative learning model*). CV Eureka Media Aksara.

Syardiansah. (2016). Hubungan motivasi belajar dan minat belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa mata kuliah pengantar manajemen. Jurnal Manajemen dan Keuangan, 5(1), 440-448.