PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KETERLIBATAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI KELAS VI UPT SD INPRES PARANG

Fachrul Achsan Saputra[1], Dewi Mitra Maulidya [2], Nurazmi[3], Wahyuni Antasari[4]
[1,2,3,4] PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar
[1] fachrulachsan@gmail.com, [2] dewimitramaulidya30@gmail.com)
[3]nurazmi@unismuh.ac.id, [4]wahyuniantasari88@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the improvement in student engagement in learning English among students of Class VI.A at UPT SD Inpres Parang, who were taught using the Teams Games Tournament method. The type of research used is Classroom Action Research (CAR), with data collection conducted using observation sheets. The subjects of the research are students of Class VI at UPT SD Inpres Parang, Makassar City Regency. The population of this study includes all sixth-grade students at UPT SD Inpres Parang for the 2024/2025 academic year. The research sample was taken from one class, VI.A, consisting of 16 students. The study results show that using the Teams Games Tournament learning model can increase student engagement in learning English in Class VI at UPT SD Inpres Parang. This can be seen from the initial observation, which showed a score of 54.98%. In Cycle 1, this increased to 65.83%. Then, in Cycle 2, it reached 78.76%, and in Cycle 3, it rose to 89.07%.

***Keywords**: Teams Games Tournament; Student Engagement*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterlibatan siswa dalam belajar Bahasa Inggris peserta didik kelas VI.A UPT SD Inpres Parang yang diajar dengan menerapkan Teams Games Tournament. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pengambilan data menggunakan lembar observasi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VI UPT SD Inpres Parang Kabupaten kota Makassar. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VI UPT SD Inpres Parang tahun ajaran 2024/2025. Sampel penelitian yang diambil yaitu satu kelas VI.A dengan 16 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament dapat meningkatkan keterlibatan belajar bahasa Inggris Peserta Didik Kelas VI UPT SD Inpres Parang, hal ini dapat kita lihat pada observasi awal menunjukkan nilai 54,98%. Kemudian siklus 1 sebesar 65,83%. Lalu siklus 2 sebanyak 78,76% dan siklus 3 89,07%.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament,* Keterlibatan Siswa

A. Pendahuluan

Bahasa Inggris merupakan salah satu topik yang sangat penting dalam kurikulum sekolah. Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang digunakan di banyak bidang, seperti bisnis, teknologi, ilmu pengetahuan, dan budaya. Oleh

karena itu, jika Anda ingin menangani tantangan global di masa depan, Anda harus mahir berbicara bahasa tersebut. Namun, siswa sering mengalami kesulitan untuk meningkatkan partisipasi mereka dalam pembelajaran bahasa. Beberapa penyebab kesulitan ini termasuk kurangnya motivasi, kurangnya interaksi dengan guru, dan kurangnya kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam kelas.

Tujuan utama pembelajaran bahasa Inggris di sekolah adalah untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa, yang tidak hanya terbatas pada kemampuan menulis, berbicara, dan mendengar, tetapi juga kemampuan berkomunikasi dengan baik dalam berbagai situasi. Namun, pendekatan pembelajaran bahasa Inggris konvensional seringkali tidak mencapai tujuan ini. Karena tidak ada interaksi dan kesempatan untuk berpartisipasi aktif, siswa seringkali merasa bosan dan tidak terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat menyebabkan siswa merasa tidak nyaman dan tidak antusias.

Dalam situasi seperti ini, metode pembelajaran harus diubah untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Salah satu cara untuk melakukan ini adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Model ini memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi siswa dan membuat mereka lebih siap untuk belajar. Siswa dapat merasa lebih terlibat dan antusias selama proses pembelajaran.

Model Teams Games Tournament (TGT) adalah model pembelajaran yang efektif yang meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa serta keterampilan kerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah (Rusman, 2024). Dengan menggunakan model ini, siswa memiliki kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas belajar mereka. Kemampuan untuk meningkatkan keinginan siswa adalah salah satu keuntungan Model Pembelajaran TGT. Permainan dan turnamen yang digunakan dalam model TGT dapat membuat siswa lebih terlibat dan antusias dalam proses pembelajaran. Ini dapat

meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat mereka lebih siap untuk belajar (Anita Lie, 2008).

Lalu, tujuan model pembelajaran TGT adalah membekali siswa dengan konsep, pemahaman, keterampilan, dan pengetahuan yang diperlukan untuk berkontribusi dalam kelompok. Lebih lanjut, model pembelajaran TGT diharapkan dapat menjadikan mereka sebagai anggota masyarakat yang baik di kemudian hari (Huda, 2015). Selain itu Menurut, Hariyanto Agus, (2019). Kemungkinan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Siswa dapat belajar bekerja sama dan berkomunikasi dengan baik dengan rekan-rekannya dengan berpartisipasi dalam tim. Ini sangat penting untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa dan membuat mereka lebih siap untuk berinteraksi dengan orang lain. Siswa harus dapat berkomunikasi dengan baik selama proses pembelajaran untuk mencapai tujuan.

Tujuan lain dari model pembelajaran TGT adalah menanamkan rasa tanggung jawab pada siswa, meningkatkan rasa percaya diri, menghargai perbedaan pendapat siswa lain, mendorong kerjasama dan gotong royong, serta meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan memecahkan masalah. adalah untuk meningkatkan. Mereka mengerjakan topik dan tugas yang ditetapkan guru untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa (Isjoni, 2013).

Guru harus memahami bagaimana memasukkan Model Pembelajaran TGT ke dalam kurikulum sekolah mereka. Guru tidak hanya harus memiliki kemampuan untuk membuat kegiatan yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi mereka juga harus memiliki kemampuan untuk melacak dan menilai hasil belajar siswa untuk memastikan bahwa model yang mereka tawarkan efektif. (Maulidina Zaikiyatu et al. ,2018), guru harus memiliki kemampuan untuk menyesuaikan model pembelajaran dengan kebutuhan siswa dan kondisi kelas.

Beberapa peneliti sebelumnya telah melakukan penelitian tentang Model Pembelajaran TGT, yang

menunjukkan bahwa model ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan kualitas belajar mereka. Penelitian yang lebih lanjut dapat membantu dalam mengembangkan model pembelajaran yang lebih baik yang dapat dimasukkan ke dalam kurikulum sekolah (Adnyana, 2019).

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas VI.A UPT SD Inpres Parang menunjukkan bahwa guru menggunakan model pembelajaran langsung atau model pembelajaran yang hanya berpusat pada pendidik saja selama pembelajaran di kelas. Model ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi tidak menarik dan tidak bervariasi karena menekankan pada pusat pendidik sehingga peserta didik hanya bertindak sebagai pendengar tanpa berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik belajar hanya dengan mendengarkan dan tidak

Beberapa faktor kompleks dapat mengurangi keterlibatan siswa di kelas, antara lain kurangnya media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran yang kurang memadai dapat menyebabkan siswa menjadi tidak tertarik dengan materi yang disampaikan dan tidak mampu berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran juga bisa menjadi permasalahan. Guru yang tidak terlalu inovatif dalam penggunaan media pembelajaran akan kesulitan memilih dan mengadaptasi media yang sesuai dengan materi pembelajaran. Hal ini dapat menyebabkan siswa menjadi tidak tertarik terhadap materi yang disampaikan dan tidak berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dan kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran juga dapat menjadi permasalahan yang menyebabkan siswa bosan terhadap pelajaran. (Yenni Sihombing et al. , 2022).

Setelah itu, peneliti melakukan observasi dan melihat banyak siswa yang tidak fokus dan cepat bosan selama proses pembelajaran. Mereka bermain dengan teman sebangkunya, tidak memperhatikan pendidik, dan bercerita dengan teman sebangkunya saat guru menjelaskan materi di kelas. Setelah melakukan diskusi dengan siswa. Peserta didik

lebih menyukai pembelajaran yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Jika materi disajikan dengan cara yang kreatif dan menarik, itu akan memiliki dampak positif dan akan meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar. Berdasarkan masalah ini, model pembelajaran yang menarik diperlukan untuk proses pembelajaran yang berlangsung secara efektif dan *fun* untuk meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar.

Oleh karena itu, model pembelajaran TGT dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Model ini tidak hanya meningkatkan kemampuan siswa dalam bahasa Inggris tetapi juga mengajarkan mereka bagaimana bekerja sama, berkomunikasi, dan menyelesaikan masalah (Amaluddin et al., 2022).

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan wawasan tentang bagaimana model pembelajaran TGT dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum sekolah untuk meningkatkan kualitas belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini dapat membantu dalam pembuatan kurikulum yang lebih baik dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas VI UPT SD Inpres Parang"

Menurut Astiti, Luh, & Made (2021) hal yang menyebabkan motivasi dan hasil belajar peserta didik rendah karena pendidik jarang memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan model pembelajaran yang digunakan hanya berpusat pada pendidik saja pada saat proses pembelajaran, sehingga peserta didik kurang aktif dan berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Kemudian pada saat proses pembelajaran berlangsung, peneliti melihat banyak peserta didik yang tidak fokus dan cepat merasa bosan, dimana peserta didik bermain dengan teman sebangkunya,

banyak yang tidak memperhatikan pendidik serta cerita dengan teman sebangkunya saat pendidik menjelaskan materi di kelas. Berdasarkan hasil wawancara peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dan menarik. Penyajian materi yang kreatif dan menarik akan memberikan pengaruh positif dan meningkatnya motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan masalah tersebut maka perlunya model pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien agar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Permasalahan yang telah dipaparkan di atas, perlu adanya solusi serta tindak lanjut yang tepat untuk mengoptimalkan motivasi belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang menarik dan berpotensi dapat meningkatkan motivasi siswa yaitu model pembelajaran Project Based Learning. Model project based learning merupakan model pembelajaran yang menitik beratkan pada penciptaan produk dengan melibatkan peserta didik seacara langsung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Peserta Didik Kelas VI UPT SD Inpres Parang"

Dapat dipresentasikan data-data, fakta-fakta, dan ide-ide yang mendukung penelitian. Selanjutnya, fokus masalah dan tujuan penelitian dapat dijelaskan.

B. Metode Penelitian

Untuk memahami fenomena yang diteliti secara mendalam, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Seperti yang dinyatakan oleh Creswell (2014), metode kualitatif dipilih karena mampu menggali makna dari perspektif para partisipan tentang pengalaman mereka dalam konteks sosial tertentu. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggali dan memahami makna sosial dari perspektif para partisipan. Menurut Merriam (2009), fleksibilitas dan kemampuan untuk disesuaikan metode ini memungkinkan peneliti

untuk menyesuaikan desain penelitian dengan perubahan yang terjadi di lapangan. Kemudian, Dehri dkk. (2020) menyatakan: "Pendekatan kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data kualitatif dalam bentuk kata-kata dan kemudian menguraikannya.".

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan di dalam kelas dengan tujuan untuk meningkatkan dan meningkatkan mutu pembelajaran. Menurut Arikunto (2021, hal.2) "Penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian yang menunjukkan tindakan dan hasil kelas untuk meningkatkan mutu pembelajaran". Menurut Vijaya Parnavi, 2020) penelitian tindakan kelas adalah studi tentang masalah yang bermakna dari situasi dan konteks dengan tujuan untuk menentukan tindakan yang tepat untuk memecahkan masalah tersebut. Suyanto (Parnavi, 2020) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan penelitian reflektif, yang lebih profesional dalam melakukan kegiatan tertentu untuk meningkatkan atau memperbaiki pembelajaran di kelas

Penelitiaan ini dilaksanakan pada bulang Juli 2024 semester genap tahun ajaran 2024-2025 dan dilaksanakan di UPT SPF SD Inpres Parang kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan. Kemudian, alasan lokasi penelitian ini dipilih karena melihat masih kurangnya minat peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris dan ini sangat berpengaruh pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa dari kelas VI B UPT SPF SD Inpres Parang, yang berjumlah 16 siswa yang terdiri dari 7 orang siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan.

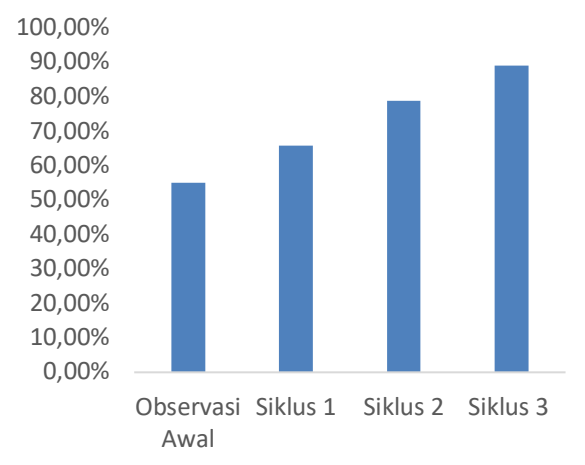
Untuk mengumpulkan data, penelitian ini menggunakan metode observasi langsung dan wawancara. Pedoman observasi digunakan untuk mengumpulkan berbagai informasi tentang bagaimana meningkatkan partisipasi belajar siswa dalam pendidikan jasmani. Format observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling group time.

Hal yang pertama dilakukan dalam melakukan penelitian adalah observasi awal untuk mencari permasalahan yang terjadi pada peserta didik dan melihat kebutuhan siswa. Metode penelitian yang dipakai

yaitu PTK dengan ada beberapa siklus dan tindakan dalam memecahkan beberapa masalah yang muncul. Kemudian ada 3 siklus dan masing-masing siklus ada 1 tindakan yang berlangsung selam 90 menit. Dalam 1 siklus ada beberapa hal yang akan dilakukan seperti, melakukan observasi, memetakan langkah-langkah yang akan dibuat seperti rencana tindakan dan pelaksanaan kegiatan, kemudian diakhir ada refleksi. Pertemuan pertama akan dilaksanakan penelitian siklus 1, kemudian pertemuan kedua penelitian siklus 2 dan pertemuan ketiga penelitian siklus 3.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dapat dilihat melalui diagram yang ada dibawah ini dengan pengolahan data menggunakan teknik presentase.



Bisa dilihat disetipa siklus bahwa adanya peningkatan keterlibatan siswa dalam setiap proses pembelajaran. Pada tahap observasi awal menunjukkan nilai 54,98%. Kemudian siklus 1 sebesar 65,83%. Lalu siklus 2 sebanyak 78,76% dan siklus 3 89,07%. Hasil tersebut memperlihatkan adanya peningkatan yang significant terjadi dalam keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran terutama dalam siklus 3 yang hanya kurang dari 11% dari keterlibatan siswa. Ini membuktikan bahwa dengan menerapkan model TGT *(Teams Games Tournament)* mampu untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris dalam kelas. Karena pembelajaran Teams Games Tournament membantu siswa untuk bekerja secara berkelompok dan *enjoy* dalam proses pembelajaran serta mampu memotivasi siswa untuk selalu terlibat dalam pembelajaran. Tentunya, ini akan membuat siswa lebih interkatif dan saling berkolaborasi satu sama lain untuk menyelesaikan tujuan yang sama dan ditambah dengan permainan yang menarik membuat siswa merasa tidak bosan dalam proses pembelajaran. Kemudian, metode pembelajaran yang diaplikasikan berfokus kepada siswa jadi siswa tidak hanya akan

menerima semua pengetahuan dari guru tetapi juga dengan sesama peserta didik yang akan berkolaborasi dan bisa meningkatkan motivasi mereka untuk saling membantu satu sama lain dan memberikan informasi agar bisa menyelesaikan masalah yang diberikan dan tidak hanya mengandalkan guru. Dalam model tipe teams games tournament bisa mempengaruhi siswa untuk fokus dalam pembelajaran Bahasa Inggris karena ada beberapa diantara mereka yang tidak suka dengan pelajaran tersebut. Tetapi, dengan model pembelajaran TGT mampu membuat siswa lebih aktif dan senang dalam mengikuti pembelajaran.

D. Kesimpulan

Pada observasi dapat dilihat bahwa keterlibatan siswa dalam kelas hanya 54,98%, sedangkan siklus 1 mulai meningkat dan mendapatkan nilai sebesar 65,83%, lalu siklus 2 juga mengalami peningkatan sebesar 78,76% dan siklus 3 juga mengalami peningkatan yang significant yaitu sebesar 89,07%. Sehingga, ini mampu untuk menjawab bahwa dalam penelitian ini model pembelajaran Teams Games Tournament mampu untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris kelas VI UPT SPF SD Inpres Parang.

DAFTAR PUSTAKA

Adnyana (2019). *Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)*. Jurnal Nirwasita, Vol. 3 No. 0032.

Amaluddin et al. (2022). *Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Meningkatkan Antusias Siswa dalam Mengikuti Proses Pembelajaran Bahasa Inggris*. Jurnal Guru Pencerah Semesta, Vol. 1 No. 1.

Anita Lie (2008). *Cooperative Learning*. Jakarta: PT Gramedia.

Arikunto, S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi. Bumi Aksara.

Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.

David de Vries dan Keith Edwards (2007). *Team Games Tournament (TGT): A Model for Cooperative Learning*. Journal of Educational Technology Development and Exchange, Vol. 1 No. 1.

Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (Eds.). (2011). *The Sage Handbook of Qualitative Research* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage

Huda (2015). *Penerapan Model Pembelajaran TGT dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan, Vol. 10 No. 2.

Isjoni (2013). *Pengertian dan Tujuan Model Pembelajaran TGT*. Jurnal Pendidikan, Vol. 9 No. 1.

Maulidina Zaikiyatu et al. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantu Media TTS terhadap hasil belajar siswa*. JPSD, Vol. 4 No. 2.

Merriam, S. B. (2009). *Qualitative Research: A Guide to Design and Implementation*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.

Parnawi, A. (2020). Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Deepublish.

Rusman (2014). *Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Penerbit Bumi Aksara.

Yenni Sihombing, Bongguk Haloho, dan Ulung Napitu (2022). *Problematika Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran.* Jurnal Pendidikan Mandala, Vol. 725.