

**MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
BERBASIS GAME TGT DI SDN REJOSARI 01 SEMARANG**

Nayyirrotul Khikmah¹⁾, Noor Miyono⁴⁾, Mintyas Budiastuti³⁾
Universitas PGRI Semarang

Nayyirkhikmah@gmail.com¹⁾, noormiyono@upgris.ac.id²⁾,
mintyasbudiastuti@gmail.com³⁾

ABSTRACT

Elementary schools that utilize useful learning of the TGT (Groups Games and Competitions) type actually sound new. This research is expected to be able to determine the impact of class IV students' excellence in learning Indonesian on main idea material when utilizing the TGT (Groups Games Competition) learning model. I chose to use the TGT method in this material because I think the material is still difficult for students to understand. The population and sample used were 27 grade IV students. The exploration strategy used is observation and meetings. In collecting information, the instrument used is an observation sheet. The research results show that using the TGT learning model can increase student movement and interest in learning. However, in this research, there are still obstacles, namely classroom conditioning. Students are less than optimal because of the great enthusiasm of students in gaming activities, so the classroom climate is less efficient. Therefore, educators need to painstakingly identify the environment and advance students' needs, and be talented in restructuring the learning climate through innovative and imaginative learning, as well as empowering students by presenting various appropriate procedures, models, approaches, techniques and learning media.

Keywords: *Students, Teams Game Tournament, Interest in Learning.*

ABSTRAK

Sekolah dasar yang memanfaatkan pembelajaran bermanfaat tipe TGT (Groups Games and Competitions) sebenarnya terdengar baru. Penelitian ini diharapkan dapat mengetahui dampak keunggulan peserta didik kelas IV dalam belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi ide pokok ketika memanfaatkan model pembelajaran TGT (Groups Games Competition). Saya memilih menggunakan metode TGT pada materi ini karena menurut saya materi tersebut masih sulit untuk dipahami oleh peserta didik. Populasi dan sampel yang digunakan adalah 27 siswa kelas IV. Strategi eksplorasi yang digunakan adalah observasi dan pertemuan. Dalam mengumpulkan informasi, instrumen yang digunakan adalah lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan gerak peserta didik dan minat belajar. Namun dalam penelitian ini, masih terdapat kendala, yakni pengkondisian kelas. Siswa kurang optimal karena besarnya semangat siswa dalam kegiatan game, sehingga iklim kelas kurang efisien. Oleh karena itu, pendidik perlu dengan susah payah mengidentifikasi lingkungan dan memajukan kebutuhan siswa, dan berbakat dalam menata kembali iklim pembelajaran melalui pembelajaran yang inovatif dan imajinatif, serta memberdayakan peserta didik dengan menghadirkan berbagai prosedur, model, pendekatan, teknik dan media pembelajaran yang sesuai.

Kata Kunci: Siswa, Team Game Tournament, Minat Belajar.

A. Pendahuluan

Menurut Slameto dalam Wandini (2019: 15) menyatakan bahwa belajar adalah suatu upaya yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan-perubahan baru dalam tingkah lakunya secara menyeluruh karena keterlibatannya sendiri dalam kerjasama dengan keadaannya saat ini. Sedangkan menurut Afandi et al (2013: 3) Pembelajaran adalah interaksi antara guru dan siswa yang dilakukan dengan sengaja, diatur baik di dalam maupun di luar untuk melatih kemampuan siswa.

Dari beberapa hipotesis di atas, bisa disimpulkan bahwa belajar adalah suatu rangkaian usaha individu yang dilakukan secara sengaja dan diatur melalui komunikasi antar pengajar dan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan umumnya. Seseorang dikatakan belajar apabila telah terjadi perbaikan dalam tingkah lakunya. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas IV didapatkan informasi ada beberapa peserta didik yang masih kurang terkondisikan ketika pembelajaran Bahasa Indonesia.

Permasalahan ini disebabkan oleh beberapa hal, antara lain model pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik masih belum lazim, dan tidak adanya gerakan peserta didik dalam percakapan atau latihan yang menumbuhkan mentalitas fungsional dan imajinatif. Melihat permasalahan tersebut, maka pendidik harus memilih strategi dan media yang tepat untuk membangun keunggulan siswa pada proses pembelajaran, salah satunya yaitu mencoba menggunakan gaya pembelajaran menyenangkan tipe TGT (Kelompok, Permainan dan Kompetisi). Dalam penyampaian materi, seorang pendidik harus mampu menguasai materi dan

memanfaatkan berbagai macam teknik pembelajaran sehingga peserta didik akan tertarik mengikuti ilustrasi, materi yang disampaikan pula akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Guru tidak hanya diharapkan dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, namun juga harus mampu membuat strategi pembelajaran yang sesuai dengan kualitas siswa. Pendidik harus mengetahui kepribadian peserta didik sehingga teknik dan pendekatan yang diterapkan sesuai dengan kebutuhan dan menghasilkan pembelajaran yang bermakna.

Model pembelajaran TGT (Groups, Games and Competition) bertujuan untuk kompetisi skolastik dengan sistem pengumpulan skor kemajuan, dimana siswa bersaing sebagai delegasi kelompoknya dengan rekan lain yang presentasi ilmiahnya setara dengan mereka (Afandi et al 2013: 77). Model TGT (Permainan Berkelompok dan Kompetisi) merupakan gaya belajar yang diawali pada penjelasan materi terkait oleh pengajar dan diakhiri dengan pemberian masukan masukan kepada peserta didik. Lalu siswa menyusun kelompok. Setiap kelompok mengkaji pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh pendidik, bukan tes tertulis. (Asma dalam khalimah 2018: 22). TGT merupakan semacam pembelajaran yang memisahkan siswa menjadi kelompok-kelompok fokus yang terdiri dari lima hingga enam orang yang mempunyai kemampuan dan orientasi yang berbeda-beda. Dengan pertemuan heterogen ini, siswa belajar bersama dengan kelompok masing-masing, belajar dan berkolaborasi dalam tugas yang telah diberikan oleh guru. Sehingga jika ada peserta didik belum memahami tugas yang sudah diberikan, anggota

kelompok bisa membantu untuk memahaminya.

Penggunaan model pembelajaran TGT menghimbau peserta didik untuk berkonsentrasi saat pertemuan yang didalamnya terdapat permainan sebagai perlombaan, dan yang mendapat nilai tertinggi akan mendapatkan penghargaan. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran TGT dipercaya mampu mematikan anggapan siswa bahwa Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang membosankan. Dalam pelaksanaan model pembelajaran TGT juga dapat dikoordinasikan dengan media pembelajaran. Penentuan media pembelajaran hendaknya dilihat dari kewajaran materi media dan kualitas siswa, dimana salah satu atribut siswa sekolah dasar adalah bermain. (Nopiani dkk 2013:4). Dalam TGT ini saya membuat dari bahan-bahan sederhana seperti, kertas asturo, kertas origami, lem kertas, spidol, dan print out soal game.

Berdasarkan landasan dan observasi tersebut, maka dalam pengujian ini dapat dibentuk permasalahan bagaimana pemanfaatan model TGT (Groups Games Competition) terhadap minat belajar di Sekolah Dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mencari tahu reaksi penggunaan model TGT (Groups Games Competition) terhadap siswa.

B. Metode Penelitian

Sumber informasi yang tercipta dalam penelitian ini diperoleh dari wawancara dan observasi yang dilakukan di SD Negeri Rejosari 01 Semarang. Saksi penelitian ini adalah pendidik dan peserta didik. Strategi pengumpulan persepsi adalah ilmuwan menggunakan lembar observasi yang berisi petunjuk-petunjuk berkenaan dengan indikator

dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, memperhatikan siswa pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia hingga akhir pembelajaran dan mengisi lembar observasi yang sesuai dengan kondisi di kelas.

Menuju Model Pembelajaran Groups Games Competition Ada tiga tahapan dalam model pembelajaran TGT, yaitu: tahap presentasi di kelas, penyusunan kelompok, dan pelaksanaan permainan. Penggambarannya seperti berikut ini:

1. Presentasi

Pengenalan materi disampaikan dengan presentasi. Perkenalan materi dilakukan oleh pendidik pada awal ilustrasi. Guru menyampaikan materi kepada siswa terlebih dahulu, yang umumnya diakhiri dengan memberikan pertanyaan. Setelah memperkenalkan materi pada tahap ini guru juga menyampaikan tujuan dan tugas yang harus diselesaikan siswa, serta memberikan motivasi. Pada tahap ini siswa juga diajak untuk memperkenalkan materi, bahkan supaya lebih menarik pengenalan materi dapat diperkenalkan dalam berbagai struktur media yang dirancang dalam sebuah PPT. Saat memperkenalkan materi, siswa harus fokus dan berusaha untuk memahami materi sebaik mungkin, karena hal ini akan membantu siswa untuk belajar selama kerja kelompok, permainan dan kompetisi. Selain itu, peserta didik juga diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, misalnya memperjelas permasalahan yang mendesak, menjawab

pertanyaan yang diajukan oleh pendidik, menjawab tanggapan temannya, dan memberikan hasil diskusi di depan kelas.

2. Kelompok

Setelah materi disampaikan oleh guru, peserta didik kemudian berkumpul dihadapan kelompok-kelompok yang telah dipisahkan oleh guru. Setiap kelompok atau kelompok terdiri dari lima sampai enam peserta didik yang individunya heterogen. Pada pertemuannya, peserta didik berupaya untuk memahami penjelasan yang disampaikan oleh guru, supaya mereka dapat berfungsi baik dan sempurna pada saat bertanding. Berkonsentrasi dalam kelompok sangatlah bermanfaat, karena dapat menumbuhkan kemampuan interaktif siswa. Kemampuan interaktif akan menumbuhkan kemampuan kolaborasi peserta didik. Kemampuan interaktif yang dimaksud adalah menawarkan tugas kepada sekelompok individu, bekerja sama satu sama lain, secara efektif mencari klarifikasi mengenai isu-isu mendesak, memahami dan memajukan pemikiran, menjawab tanggapan dari teman lainnya.

3. Game (permainan)

Ketika peserta didik sudah bergabung dengan anggota kelompoknya maka, tugas selanjutnya adalah peserta didik memainkan permainan tersebut. Permainan ini dimainkan oleh delegasi dari setiap pertemuan di kelas yang telah diatur sebelumnya. Guru

kemudian memberikan arahan untuk menyiapkan salah satu anggotanya maju ke depan mewakili kelompok. Perwakilan anggota lalu menjawab pertanyaan di dalam kertas yang sudah disiapkan oleh guru. Di dalam kertas tersebut ada beberapa pertanyaan sesuai materi yang diajarkan. Dan setiap kelompok pertanyaan yang diberikan berbeda-beda.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Minat belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV masih tergolong rendah, hal ini dapat terjadi karena peserta didik cenderung mengabaikan ilustrasi dan kurangnya inspirasi dalam belajar, selain itu penyampaian materi pelajaran oleh guru kurang berubah juga akan mempengaruhi semangat peserta didik sehingga peserta didik kesulitan memahami dan menoleransi materi beserta contoh yang diajarkan. Setelah saya menerapkan TGT (*Team Games Tournament*) ke dalam mapel Bahasa Indonesia ini, peserta didik mulai terlihat minat untuk belajarnya.

Yudianto, dkk. (2014) menyatakan bahwa peningkatan hasil pembelajaran terjadi karena dalam melaksanakan model pembelajaran yang bermanfaat siswa harus bertanggung jawab mendominasi materi agar dapat bersaing dalam TGT yang memerlukan investasi yang cukup lama pada tahap permainan. Pendidik juga didorong untuk melakukan eksplorasi lebih lanjut terhadap faktor-faktor inspirasi siswa yang berkaitan dengan hasil belajar siswa, peserta didik untuk meninjau keberhasilan pelaksanaan RPP. Setelah melaksanakan pembelajaran berbasis game, peserta didik mengalami peningkatan dalam

memahami materi. Ini terbukti dari hasil observasi yang saya lakukan. Dengan begitu peserta didik tidak menganggap lagi bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia membosankan, melainkan sangat menyenangkan. Dengan adanya TGT (*Team Games Tournament*) ini menghidupkan suasana kelas yang monoton, dengan bermain game ini tanpa disadari peserta didik sambil belajar materi yang diajarkan oleh guru. Pengalaman ini akan terus saya kembangkan untuk mencetak generasi maju sesuai zaman.

Minat Belajar Siswa

Disadari banyak peserta didik kurang peka terhadap contoh-contoh yang telah disampaikan oleh guru, karena guru monoton dalam menyampaikan materi tersebut. Menurut Putri dkk (2019), keunggulan siswa dalam ilustrasi harus terlihat dari bagaimana siswa memperhatikan contoh tersebut, terlepas dari apakah catatan mereka sudah selesai dan apakah mereka mempertimbangkan pengalaman yang berkembang. Minat adalah salah satu variabel yang dapat menunjang kemajuan belajar. Wadah dalam mengembangkan pembelajaran siswa lebih lanjut adalah minat itu sendiri, sehingga memperluas kecenderungan dan keinginan peserta didik untuk tekun belajar. Disadari juga menurunnya keberhasilan terbesar peserta didik dalam belajar di sekolah disebabkan oleh teknik pembelajaran yang melelahkan dari para pendidik, dimana strategi misalnya dengan menampilkan cerita atau ceramah secara utuh tanpa dipadu dengan permainan akan menyebabkan peserta didik kehilangan minat belajar. Menurut Nurhasanah dan Sobandi (2016), minat belajar dapat diperkirakan dengan empat penanda, yaitu minat belajar khusus,

pertimbangan belajar, inspirasi belajar, dan informasi. Minat belajar mengandung arti seseorang minat belajar dan peserta didik berminat belajar. Pertimbangan adalah fiksasi atau tindakan otak untuk memperhatikan, memahami atau setidaknya mengabaikan hal-hal lain. Oleh karena itu, siswa akan fokus pada kesadaran ketika otak dan semangat mereka berpusat pada hal yang mereka pelajari. Inspirasi adalah keadaan atau kondisi batin (terkadang dicirikan sebagai keinginan) yang memandu sikap secara efektif mencapai tujuan Arianti (2019). Pada akhirnya, informasi adalah kekhasan berbeda yang dialami dan diperoleh manusia melalui persepsi pikiran.

Kelebihan dan kekurangan TGT (*Teams Games Tournament*)

Berikut ini kelebihan dan kekurangan TGT menurut Taniredja (2012: 72 – 73)

Kelebihan:

1. Di dalam kelas peserta didik mempunyai kesempatan untuk berkomunikasi dan memanfaatkan sudut pandangnya.
2. Keberanian peserta didik lebih tinggi.
3. Cara berperilaku menyusahkan terhadap peserta didik lainnya berkurang.
4. Peningkatan motivasi belajar peserta didik.
5. Pemahaman mendalam terhadap materi contoh yang diperkenalkan oleh guru.
6. Meningkatkan perilaku yang dapat diterima, kesadaran, resistensi diantara peserta didik dan peserta didik serta diantara peserta didik dan pendidik.

7. Upaya bersama antar peserta didik akan menjadikan kerjasama pembelajaran di ruang belajar menjadi lincah dan tidak melelahkan.

Kekurangan:

1. Terjadi dalam latihan pembelajaran bahwa tidak semua peserta didik secara efektif mengambil bagian dalam menyampaikan sudut pandangnya.
2. Kurangnya waktu untuk pengalaman pendidikan.
3. Kemungkinan terjadi kekacauan apabila guru tidak dapat menangani kelas dengan baik.

Pelaksanaan

Pada awal kegiatan guru menyampaikan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Lalu guru memberikan pengarahan kepada peserta didik agar duduk sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok dengan anggota setiap kelompoknya berjumlah 5-6 orang. Peserta didik diberikan penjelasan cara bermain TGT. Guru telah menyiapkan 4 pertanyaan sesuai materi dan berbeda setiap kelompoknya. Guru mengawasi dan membimbing setiap tim selama permainan atau turnamen berlangsung. Memberikan umpan balik secara langsung kepada setiap tim untuk membantu mereka meningkatkan kinerja mereka. Serta memastikan bahwa suasana dalam kelas tetap positif dan mendukung, bahkan saat persaingan sedang berlangsung. Kemudian memberikan penghargaan kepada tim yang menang. Hasilnya dengan diadakannya permainan tersebut dimana pemenang dari permainan ini

akan diberikan penghargaan, siswa dihimbau untuk tampil luar biasa dalam pertemuannya. Selain itu permainan dapat menciptakan iklim persaingan yang kuat, dapat mendorong siswa mencapai hasil belajar yang ideal. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan Handayani (2010), dalam pengalaman pendidikan menggunakan model TGT dimana peserta didik saling berdiskusi dan membantu peserta didik yang mengalami kesulitan belajar untuk mencapai tingkat pemahaman materi yang berkaitan dengan gagasan suatu kelompok.

D. Kesimpulan

Melihat dari hasil pendalaman yang sudah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) secara keseluruhan mempengaruhi keunggulan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Rejosari 01 Semarang. Inspirasi peserta didik dalam pembelajaran dapat diperluas melalui berbagai model dan pendekatan, dan juga dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Diselenggarakannya pembelajaran bahasa Indonesia berbasis permainan TGT ini diharapkan dapat meningkatkan manfaat siswa dalam belajar. Strategi ini semakin mengembangkan pemahaman bahasa, namun juga memperkuat kerjasama, kontribusi dinamis, dan inspirasi belajar siswa. Oleh karena itu, disarankan untuk mengkoordinasikan pendekatan pembelajaran berbasis permainan TGT dalam pendidikan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kecukupan belajar dan keuntungan peserta didik dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Baharudin, H., dan Esa Nur Wahyuni. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Majid, Abdul. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muldayanti, N.D. 2013. Pembelajaran Biologi Model STAD dan TGT Ditinjau dari Keingintahuan dan Minat Belajar Siswa. Pontianak: *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. Vol.2, No.1: 12.
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.
- Mukminah, M., Fitriani, E., Mahsup, M., & Syaharuddin, S. (2020). *Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.31764/justek.v2i2.3533>
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). *Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>