

Efektivitas penerapan model pembelajaran *teams games tournament* terhadap minat belajar peserta didik kelas V-A SDN Sendangmulyo 02

Angilia Herli Lutfiyani¹, Mudzanatun², Suprpto³

¹ Pendidikan Profesi Guru Prajabatan PGSD, Universitas PGRI Semarang, Indonesia

² Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang, Indonesia

³ SDN Sendangmulyo 02, Semarang, Indonesia

angiliaherli@gmail.com¹, mudzanatun@upgris.ac.id², kitperaga@gmail.com³

Abstract

The main objective of carrying out this research is to measure the interest (desire to learn) of students at SDN Sendangmulyo 02 Semarang City in the 2023-2024 academic year in the odd semester by applying the Team Games Tournament teaching model. This research focused on class V-A students, a total of 28 students. The research method used is a qualitative approach. The type of study uses descriptive research. Meanwhile, the data collection technique is non-test in the form of observation, direct observation, and documentation when carrying out teaching activities. Observation and observation data were obtained from PPL 1 in semester 1, precisely when the researcher carried out teaching practice. Meanwhile, documentation is collecting data on all the activities that students carry out when teaching takes place. So much so that it can be concluded that the application of the Teams Games Tournament teaching model to interest (desire to learn) for class V-A SDN Sendangmulyo 02 has changed to become superior, as evidenced by the activeness of students in responding to problems and paying attention to the material during the learning process.

Keywords: interest to learn, teams games tournament.

Abstrak

Tujuan utama dilaksanakannya penelitian ini ialah pengupayaan dalam mengukur minat (keinginan belajar) peserta didik SDN Sendangmulyo 02 Kota Semarang pada tahun ajaran 2023-2024 di semester ganjil dengan cara mengaplikasikan model pengajaran *Team Games Tournament*. Penelitian ini berobjekkan siswa kelas V-A yang keseluruhannya adalah 28 peserta didik. Penggunaan metode penelitiannya yang dipakai yaitu pendekatan kualitatif. Adapun jenis telaaahnya yakni memakai penelitian deskriptif. Sementara teknik pengumpulan datanya yakni non-tes berwujud observasi, amatan langsung, serta dokumentasi pada saat menjalankan aktivitas pengajaran. Data observasi dan pengamatan diperoleh dari PPL 1 pada semester 1, tepatnya ketika peneliti melaksanakan praktik mengajar. Sedangkan dokumentasi adalah pengumpulan data terhadap segala kegiatan yang peserta didik lakukan ketika pengajaran berlangsung. Sedemikian hingga bisa ditarik simpulan bahwa pengaplikasian model pengajaran *Teams Games Tournament* pada minat (keinginan belajar) untuk kelas V-A SDN Sendangmulyo 02 mengalami perubahan menjadi lebih unggul, yang dibuktikan dengan adanya keaktifan peserta didik dalam merespon persoalan dan memperhatikan materi saat proses kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: minat belajar, teams games tournament.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aktivitas atau agenda yang dijalankan secara aktual agar peserta didik mempunyai personalitas yang bagus sebagaimana penjelasan UU No. 20 tahun 2003. Pendidikan sendiri diartikan sebagai bentuk wahana esensial bagi personal maupun bangsa guna eskalasi (pertumbuhan) dan keberlangsungan hidup. Upaya tersusun dan sadar yang tujuannya untuk menciptakan situasi belajar serta pengajaran yang memancing aktifnya peserta didik, pertambahan kecakapan diri guna menguasai spiritual atau religi, kontrol diri, watak, kecerdikan, berbudi pekerti, serta keahlian yang dibutuhkan warga, bangsa, negara dan pribadinya merupakan definisi dari pendidikan. Guna menggapai

maksud (tujuan) itu, maka diadakan rentetan aktivitas pengajaran yang sifatnya resmi, non-resmi, maupun bebas dengan beragam tingkatan mulai dari usia dini sampai pada perguruan tinggi.

Pendidikan Sekolah Dasar fungsinya ialah sebagai fondasi peserta didik dalam membangun minat (keinginan) belajarnya. Pada tahap pendidikan ini dibutuhkan pemusatan terkait bagaimana caranya peserta didik ingin belajar, bukan cuma sekadar bagaimana pengajaran guru. Menurut Slameto (dalam Achru, 2019) belajar merupakan sebuah tahap pengupayaan yang dilaksanakan individu untuk mendapatkan pembaharuan sikap secara menyeluruh, sebagai *reward* dari pengetahuannya sendiri selama berhubungan dengan daerahnya. Sedikitnya minat peserta didik ditinjau berdasarkan minimnya siswa yang mampu dan berani dalam menyampaikan persoalan. Masih seringnya peserta didik untuk izin keluar kelas disertai beragam dalih (alasan) dan masih terdapat pula yang hobinya bergurau sendiri ketika pengajaran berlangsung.

Pemakaian metode ceramah yang hanya terfokus pada buku masih diterapkan oleh guru dalam proses pengajaran, media pengajaran jarang diaplikasikan guru ketika penyampaian materi. Ungkapan Bednard terkait timbulnya minat (keinginan) yang secara impulsif dipicu dari keikutsertaan, wawasan, rutinitas waktu belajar. Sehingga jelas bahwa minat (keinginan) akan senantiasa berkesinambungan dengan keperluan atau kepentingan individu.

Bertautnya antara minat (keinginan) dengan sebuah pengajaran bisa menghadirkan ketertarikan, kefokuskan, dan meminimalisir kejenuhan belajar sehingga mempermudah pentransferan materi. Hal tersebut sebagaimana gagasan Gie (1998), yang menyatakan bahwa minat (keinginan) mempunyai makna penting yang erat kaitannya dengan aktualisasi studi yaitu: (1) Serta merta memunculkan ketertarikan. (2) mempermudah untuk berkonsentrasi. (3) menghalangi hambatan eksternal (4) memperteguh keterikatan bahan ajar dalam memori. (5) meminimalisir kejenuhan dalam diri ketika belajar.

Oleh karenanya yang utama ialah bagaimana membangun situasi tertentu dimana peserta didik merasa candu dan berminat untuk belajar (Sardiman A.M (2012:76). Sardiman juga menjelaskan, bahwa minat merupakan sebuah situasi yang bisa muncul ketika individu menemukan identitas atau arti pemaknaan yang dikaitkan bersama situasi, harapan, dan keperluannya. Sehingga, apapun yang ditinjau seseorang pastinya bisa menghadirkan minat (keinginan) sejauh apa yang ditinjau. Hal semacam itu bisa menjadi bukti bahwa minat (keinginan) adalah kecondongan yang muncul dari jiwa seseorang terhadap objek yang menjadikannya merasa gembira atau bergairah serta merasa terdapat kepentingan dengan objek tersebut.

Tahapan mengajar ialah poin dari pendidikan karena terdapat hubungan ketika pengajaran itu dilangsungkan dan ketika tujuan pengajaran tersebut tercapai dengan sempurna, maka dapat dikatakan terlaksana secara efisien dan maksimal. Sebagaimana dengan pasal 1 ayat 20 Undang-undang No. 20 tahun 2003 terkait Sisdiknas, bahwa pengajaran merupakan bentuk tahap keterikatan antara pendidik juga peserta didik dimana membutuhkan sarana sebagai tempat untuk menerima bahan ajar.

Menurut Olivia, minat (keinginan) belajar ialah perilaku patuh terhadap agenda belajar, baik mencakup persiapan belajar yang terjadwal maupun keinginannya sendiri dengan penuh kesungguhan (Nurhasanah & Soebandi, 2016: 137). Sedangkan ungkapan Susanto (2013: 68) terkait peranan esensial dari minat (keinginan) belajar yakni sebagai penunjang dalam mencapai keefektifan tahap saling belajar, yang endingnya sangat mempengaruhi hasil anak ketika belajar. Namun realitanya minat (keinginan) belajar peserta didik masih dibawah standar, dikarenakan munculnya rasa jenuh ketika turut serta dalam proses pengajaran dan *stucknya* metode maupun model pengajaran yang diterapkan sehingga kurang bermakna. Hal tersebut tampak dari tahap pengajaran yang dijalankan, juga masih banyaknya peserta didik yang abai ketika penyampaian materi ajar. Selain itu, terlihat pula bahwa peserta didik sering bermain dan bergurau disukai hatinya ketika materi disampaikan oleh guru. Tindakan semacam itu bisa mengusik ketenangan temannya yang fokus belajar di kelas. Permasalahan itu juga bisa menghapus minat (keinginan) peserta didik yang awalnya berniat untuk belajar.

Seorang pendidik diharuskan cermat dalam memilih strategi, metode dan model pengajaran yang beragam dimana minat (keinginan) belajar siswa bisa bertambah, salah satunya yaitu dalam pemilihan model pengajaran yang selaras dengan materinya. Model pengajaran yang bisa dipilih dan diterapkan adalah model *Teams Games Tournament*. Pengaplikasian model ini, didambakan mampu menambah minat (keinginan) peserta didik untuk belajar. Model pengajaran ini merupakan cara mengajar yang dibuat berkelompok kecil dimana didalamnya terdapat game yang memunculkan panorama belajar yang seru dan semakin membaik untuk berikutnya, serta bisa menumbuhkembangkan minat (keinginan) anak untuk belajar. *Team Games Tournament* ialah sejenis model pengajaran yang kooperatif dimana peserta didik ditempatkan berdasarkan kelompok dengan total anggota lima sampai enam peserta yang kemampuannya, gender, dan suku atau rasnya tidaklah sama (Fathurrohman, 2017: 55). Model tersebut mempunyai beberapa keunggulan, di antaranya yaitu (a) baik peserta didik berkemampuan rendah ataupun tinggi, kesemuanya sama-sama turut antusias dan berperan penting didalam kelompoknya, (b) memupuk rasa persatuan dan saling menghormati antar anggotanya, (c) menjadikan peserta didik jauh bergairah dalam menyimak pelajaran, (d) peserta didik lebih gembira dalam mengikuti pengajaran karena adanya agenda bermain yang wujudnya turnamen kuis.

Pada penelitian ini terdapat beberapa penelitian dengan menggunakan model TGT yang berhasil yaitu penelitian relevan berdasarkan observasi yang dijalankan oleh Nurwahidah (2013) mengemukakan bahwa model TGT bisa membantu menaikkan minat (keinginan) siswa untuk belajar. Perasaan senang dan antusiasnya siswa muncul ketika turut serta dalam proses pengajaran dengan mengaplikasikan model TGT. Dengan diterapkannya model ini terlihat bahwa hasil yang diperoleh siswa meningkat dari sebelum diterapkannya model TGT. Model TGT lebih mengedapankan aktivitas siswa dalam memahami materi pelajaran terlihat bahwa siswa penuh semangat, antusias, tingginya rasa keingintahuan, serta rajin mengerjakan tugas dan juga membuat siswa menjadi lebih aktif karena dalam model ini akan diadakan tournament antar kelompok.

Hardikna (2013) dengan judul “Keefektifan Model TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantu Media Puzzle Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri Brati 01 Pati” memperlihatkan perolehan hasil dengan nilai rerata minat di pertemuan I - II dengan bahan ajar IPS dan bermodelkan TGT berbantuan media Puzzle terjadi kenaikan. Pada pertemuan I (awal) siswa mendapati skor rerata 9,85 yang mana berkategori baik. Pada pertemuan II (kedua) perolehan skor rerata menjadi 12,7 dimana digolongkan sangat baik, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS dengan model TGT yang telah berlangsung, bisa menambah minat (keinginan) pada siswa kelas III SD Negeri Brati 01 Pati dalam mempelajari IPS.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Pratami (2017) berjudul “Pengaruh Media Game Edukasi “Teka Teki Pengetahuan” Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 SDN 03 Protomulyo” didapatkan hasil teliti bahwa pada kelas eksperimen rerata minat (keinginan) belajarnya sebanyak 89,3 dan kelas kontrol sebesar 76,85. Berlandaskan hasil teliti tersebut bisa ditarik simpulan bahwa, dengan mengimplementasikan model TGT pada siswa kelas V SDN 03 Protomulyo minat (keinginan) belajar siswa menjadi semakin membaik.

Berdasarkan uraian tersebut, maka fokus observasi ini yaitu apakah pemanfaatan model TGT (*Teams Games Tournament*) efektif untuk menaikkan atau menambah minat belajar peserta didik pada kelas V Sekolah Dasar? Selain itu, tujuannya ialah untuk memahami seberapa efektifnya model TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap minat (keinginan) belajar peserta didik SDN Sendangmulyo 02, kelas V-A SDN.

2. Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sendangmulyo 02, pada tahun ajar 2023-2024 semester ganjil. Observasi ini diterapkan untuk satu kelas, yaitu kelas V-A, berpendekatan kualitatif. Sedangkan jenisnya memanfaatkan penilitan deskriptif. Penelitian deskriptif ialah pengumpulan beberapa data sebagai pendorong objek yang ditelaah (Arikunto, 2014:151). Sementara itu, teknik pengumpulan datanya memakai non-tes berwujudkan observasi, amatan langsung, serta dokumentasi ketika

pengajaran dilangsungkan. Data observasi dan pengamatan diperoleh dari PPL 1 pada semester 1, tepatnya ketika peneliti melaksanakan praktik mengajar. Sedangkan dokumentasi adalah pengambilan data terhadap aktivitas peserta didik semasa mengikuti pengajaran. Dalam tahapan ini, peneliti menyusun lembar observasi, menyamakan pemahaman guru dan peneliti terkait skenario tindakan, dan pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.

3. Hasil dan Diskusi

Sesudah adanya penjabaran terkait beragam hal yang menjadi *background* penelitian, bermacam teori sebagai penguat observasi, serta metode yang dipakai, sehingga dapat dipaparkan secara transparan terkait hasil telaah. Penjabaran hasil dari telaah (penelitian) ini berwujud observasi, amatan langsung, dan dokumentasi. The Liang Gie (dalam Achru, 2019) memberikan definisi pa,ing ringan dan dasar terkait minat yang dimaknai sebagai padat (sibuk), terpicat, atau turut serta dengan sebuah agenda yang disebabkan oleh kesadaran betapa pentingnya agenda tersebut. Matlin berpendapat (dalam Nurhasanah & Soebandi, 2016) bahwa belajar merupakan transformasi perilaku yang umumnya konstan sebagai dampak dari pengetahuan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Menurut Moleong pada bukunya Metodologi Penelitian Kualitatif: “Bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada, dari segi penelitian ini, para penulis masih tetap mempersoalkan latar alamiah dengan maksud agar hasilnya dapat digunakan untuk menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan dengan berbagai metode penelitian.

Dalam penelitian kualitatif metode yang biasanya dimanfaatkan adalah wawancara, pengamatan dan pemanfaatan dokumen”. (Moleong, 2007 : 5). Untuk tahap analisis yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan melakukan observasi, pengamatan secara langsung, dan dokumentasi.

Penelitian ini dilakukan pada pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) mengenai materi magnet sederhana pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 di kelas V-A SDN Sendangmulyo 02. Penelitian ini dilakukan ketika peneliti melaksanakan pengalaman praktik lapangan mengajar 1 pada sekolah tersebut. Dalam penelitian ini, guru melaksanakan proses kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament dengan langkah-langkah pembelajaran yang sudah direncanakan dan di susun sebelumnya dalam pembuatan Modul Ajar.

Guru memberikan variasi dalam kegiatan pembelajaran dengan menerapkan strategi pembelajara, metode pembelajaran dan model pembelajaran, pada awal pembelajaran guru membuka kegiatan belajar mengajar dengan salam, mengajak berdoa peserta didik bersama-sama, dan memberikan pertanyaan pemantik mengenai materi yang akan disampaikan. Selanjutnya, guru menyampaikan materi terlebih dahulu melalui power point dan penjelsan singkat terhadap peserta didik dengan menunjukkan media konkrit berupa magnet sederhana dari berbagai macam bentuk dan dilanjutkan dengan menampilkan video pembelajaran melalui power point mengenai materi magnet sederhana.

Selama pemutaran video, peserta didik terlihat senang, semangat dan bersungguh-sungguh dalam menyimak dan memberikan perhatian penuh terhadap video pembelajaran yang ditampilkan. Namun masih terdapat beberapa peserta didik yang masih belum memperhatikan pembelajaran sepenuhnya. Akan tetapi hal tersebut tidak berlangsung lama karena ditegur oleh guru (peneliti). Langkah selanjutnya guru melakukan tanya jawab mengenai materi magnet sederhana yang telah disampaikan baik secara lisan maupun melalui video pembelajaran yang ditampilkan, selanjutnya guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, dalam penelitian ini peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 7 anak untuk melakukan diskusi dan mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik yang disusun oleh guru. Sewaktu mengikuti proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament, peserta didik terlihat aktif dan perhatiannya penuh untuk mengikuti proses pembelajaran.

Setelah selesai berdiskusi untuk mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), guru mengajak peserta didik untuk melanjutkan pembelajaran dengan bermain dengan mengadakan kuis/turnament antar kelompok yang sudah terbentuk. Sebelumnya guru telah menyiapkan kartu soal mengenai materi magnet sederhana yang disiapkan untuk bermain kuis atau mengikuti tournament. Kartu soal tersebut dipakai ketika permainan dimulai dengan menunjuk salah satu peserta didik untuk memulai mengambil satu kartu soal untuk dibacakan pertanyaannya oleh guru. Dalam permainan tersebut juga memiliki aturan tersendiri, sebelum memulainya guru memberikan arahan dan menyampaikan aturan-aturan yang akan diterapkan selama permainan kuis/turnament yang diadakan. Salah satu aturan dalam permainan ini adalah dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan dari kartu soal yang telah disediakan, lalu kelompok yang dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut maka akan mendapatkan skor atau nilai yang ditulis pada papan tulis sampai pertanyaan selesai.

Setelah selesai, maka guru akan menghitung jumlah skor yang didapatkan oleh masing-masing kelompok, kelompok yang mendapatkan skor tertinggi maka menjadi pemenangnya. Selama mengikuti permainan kuis atau tournament tersebut peserta didik terlihat aktif dan penuh semangat untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dari kartu soal yang ada. Dengan terlihatnya aktif dan semangat untuk menjawab pertanyaan dalam permainan kuis dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament pada penelitian ini, peserta didik mengikutinya dengan baik maka dapat dikatakan bahwa minat belajar peserta didik menjadi lebih baik daripada sebelumnya.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang dilakukan peneliti maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap minat belajar peserta didik kelas V-A SDN Sendangmulyo 02 mengalami perubahan menjadi lebih baik. Peserta didik terlihat aktif untuk bertanya dan mengikuti kegiatan pembelajaran yang berlaku. Model pembelajaran Teams Games Tournament juga memiliki banyak keunggulan yaitu peserta didik akan terlatih dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan karena terdapat sebuah Tournament yang akan melatih peserta didik dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dan juga terdapat sebuah permainan dimana dalam permainan tersebut dimasukkan sebuah permainan dengan mengadakan kuis/turnamen yang terdapat sebuah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan sehingga dapat menguji pemahaman peserta didik. Dengan kegiatan tersebut maka dapat terlihat minat belajar peserta didik menjadi tumbuh dan berubah peserta didik menjadi semangat dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung.

5. Referensi

- Achru P, Andi. 2019. Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Jurnal IDAARAH*. Vol 3 No. 2. <file:///C:/Users/user/Downloads/10012-Article%20Text-29157-1-10-20191230.pdf>
- Fathurrohman, Muhammad. 2017. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hardikna, Dwi Putri. 2017. "Keefektifan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Berbantu Media Puzzle Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SD Negeri Brati 01 Pati". Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Hasanah, Uswatun. Wijayanti, Rica. & Liesdiani, Metty. 2020. Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Vol 3 No.2. <file:///C:/Users/user/Downloads/5334-18510-1-PB.pdf>
- Nurhasanah & Soebandi. 2016. Minat Belajar Sebagai Determinasi Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1 (1): 135-142.
- Nurwahidah. 2013. "Upaya Meningkatkan Minat Belajar IPA Di Kelas IV MI Darul Hikmah Makassar Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT". Skripsi. Makassar. UIN ALAUDDIN.
- Prasetyo, Ade Ma'ruf. 2018. Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas V Menggunakan Permainan Ular Tangga. *Jurnal Pendidikan Gurusss Sekolah Dasar*, Edisi 42 Tahun ke-7.

- Pratami, Wingga. 2017. "*Pengaruh Media Game Edukasi "Teka Teki Pengetahuan" Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 SDN 03 Protomulyo*". Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah.
- Sardiman, A.M. 2012. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Susanto, Ahmad. 2010. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.