



Jurnal Riset Pendidikan (JRP)

Volume 3 (1) 15 – 24, Juli 2024

The article is published with Open Access at: <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JRP>

## Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Siswa Kelas V SDN Karangrejo 03

Erma Wijayanti<sup>1</sup>, Sumani<sup>2</sup>, Nanik Narwati Rahajuningsih<sup>3</sup>

PGSD FKIP Universitas PGRI Madiun<sup>1</sup>

Alamat e-mail : [ermawijayanti4@gmail.com](mailto:ermawijayanti4@gmail.com)

---

### Abstract:

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V di SDN Karangrejo 03 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia karena masih ada siswa yang kesulitan dalam memahami materi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini disebut Tindakan Kelas, yang terdiri dari dua pertemuan, yang masing-masing pertemuan menggunakan Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, dan Refleksi. Berdasarkan pada hasil penelitian dengan menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dapat meningkatkan pemahaman Siswa Kelas V SDN Karangrejo 03 pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Hasil dari penelitian tersebut pada siklus 1 nilai rata-rata keseluruhan siswa 79 dari KKM, sedangkan pada siklus 2 nilai rata-ratanya 83 dari KKM. Jika dibandingkan siklus 1 ada kenaikan signifikan pada siklus 2. Hal ini menggambarkan bahwa dengan menggunakan pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran.

---

**Keywords:** Motivasi, Hasrat, Minat belajar

---

**Received** 1 Juli 2024; **Accepted** 10 Juli 2024; **Published** 25 Juli 2024

**Citation:** Wijayanti, E, Sumani, Rahajuningsih, N.N. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Siswa Kelas V SDN Karangrejo 03. *Jurnal Riset Pendidikan (JRP)*, 3(1), 15 – 24.



Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah investasi untuk meningkatkan mutu hidup masyarakat agar menjadi warga negara yang berjiwa Pancasila. Menurut Ki Hajar Dewantara Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan siswa, membentuk karakter siswa serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, mandiri, bergotong royong, berkebinekaan Tunggal, bernalar kritis dan kreatif yang sesuai dengan Profil Pancasila.

Ada beberapa temuan penelitian yang dilakukan di Kelas V SDN Karangrejo 03 di Kabupaten Madiun salah satunya adanya siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca sehingga siswa tersebut menjadi kurang termotivasi untuk belajar terutama pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia yang banyak dengan bacaan cerita. Faktor-faktor yang menyebabkan motivasi belajar siswa kurang antara lain:

- a. Kemampuan siswa dalam membaca masih tergolong rendah sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru atau pun materi yang mereka baca pada buku Pelajaran.
- b. Pelajaran yang berlangsung terus menerus dengan model ceramah atau membaca buku akan terasa cukup membosankan dan tidak menarik
- c. Siswa kurang bersemangat dalam mempelajari materi bahasa Indonesia karena terlalu banyak bacaan tidak adda gambar atau video sehingga mereka merasa bosan.
- d. Pengerjaan soal yang hanya itu-itu saja yang membuat siswa tegang.

Dengan adanya faktor-faktor penyebab menurunnya motivasi belajar siswa maka peneliti dalam melakukan penelitian menggunakan metode yang berbeda pada siklus 1 dan siklus 2. Pada siklus I peneliti mencoba mengajar dengan menggunakan metode ceramah dan menggunakan media pembelajaran berupa cerita rakyat. Tetapi di akhir pembelajaran banyak siswa mengalami kesulitan dalam menyampaikan hasil pekerjaan mereka. Dengan melihat hasil pembelajaran pada siklus 1 peneliti berusaha mencari solusi dalam mengelola kelas agar dapat memberikan dampak positif bagi siswa antara lain membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan bisa mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT karena siswa dapat aktif dalam perannya dan tanggung jawab satu sama lain yang membuat keaktifan siswa terus meningkat.

Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT merupakan metode pengajaran yang melibatkan penggunaan soal games sehingga jawaban sudah tersedia dan siapa yang duluan menjawab siswa itulah pemenangnya. Hal ini memudahkan siswa



dalam mencari jawaban dan metode penyelesaian masalah terkait topik apa pun. Berdasarkan uraian diatas, maka penting bagi peneliti untuk melakukan penelitian terhadap permasalahan di atas. Oleh karena itu, upaya meningkatkan minat belajar siswa pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia dilakukan penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Siswa Kelas V SDN Karangrejo 03 “.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus yang dilakukan oleh peneliti. Guru/peneliti melakukan tindakan untuk mengidentifikasi masalah di kelas dan mencari solusi yang cocok untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi,ilalu mengevaluasi hasilnya. Dalam siklus 1 guru menggunakan metode ceramah dan menggunakan media pembelajaran cerita rakyat sedangkan pada siklus 2 guru menggunakan media vidio, cerita rakyat serta games yang menarik.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas i5 (lima) di SDN Karangrejo 03 Wungu Madiun yang berjumlah 6 siswa dan ada 1 siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca dan kurang memahami materi Bahasa Indonesia. Pembelajaran dalam siklus 2, dilakukan dengan metode TGT. Metode ini menggabungkan kerja kelompok dengan permainan berbasis kompetisi. Siswa dibagi menjadi 2 kelompok, dan setiap kelompok diberikan tugas untuk menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang disampaikan. Diakhir pembelajaran guru memberikan games yang siapa cepat menjawab kelompok itulah yang mendapatkan poin dan semakin banyak poin maka kelompok itu jadi pemenangnya. Disini terlihat kelas lebih aktif dan menyenangkan.

### **Siklus Pembelajaran:**

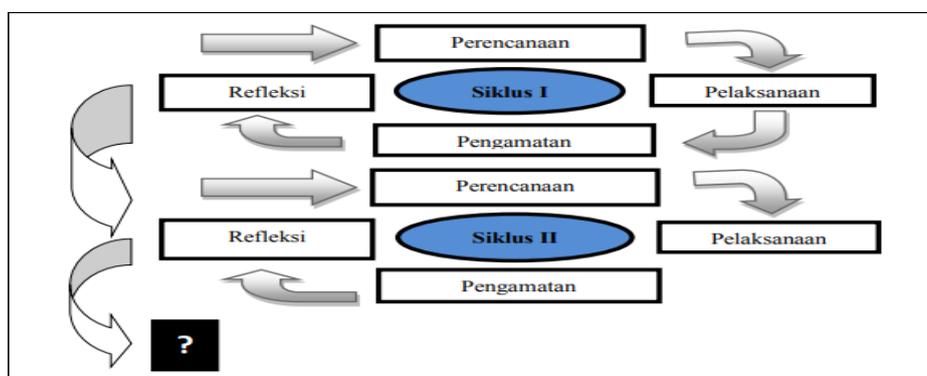
Pada siklus pertama, guru hanya menggunakan metode ceramah dan menggunakan media cerita rakyat yang digunakan siswa untuk berdiskusi dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Tetapi disini terlihat siswa kurang berinteraksi dan aktif sehingga suasana kelas terasa tegang dan membosankan. Selain itu dilihat dari hasil diskusi mereka ada beberapa siswa yang belum mencapai nilai KKM dan belum memahami materi yang telah disampaikan.

Pada siklus kedua guru memperbaiki kekurangan yang ada dan menggunakan TGT dalam proses belajar mengajar. Metode ini untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar di dalam kelas. siswa dibagi menjadi 2 kelompok dan setiap kelompok menyelesaikan tugasnya dan hasil dari tugas tersebut ditempel di papan tempel. Selain itu guru juga



menggunakan media video agar siswa lebih senang dan mudah memahami materi yang disampaikan. dan sebelum akhir pembelajaran guru memberikan sebuah games untuk siswa yang bisa dikerjakan sendiri maupun kelompok di aplikasi games wordwell. Dengan begitu siswa lebih aktif dan merasa senang sehingga mereka lebih berminat untuk mengikuti pembelajaran.

Menurut seorang peneliti bernama Hopkins (1993) pembelajaran tindakan kelas dimulai dengan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan serta evaluasi proses dan hasil tindakan. Sebaliknya proses kerja dalam pembelajaran kelas tindakan terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Kemudian berlanjut hingga perbaikan atau peningkatan yang diharapkan (kriteria keberhasilan). Berikut ini adalah contoh dan penjelasan dari berbagai fase tindakan kelas :



Gambar 1. Tahapan Penelitian Tindakan Kelas

- a. Perencanaan adalah tahapan awal dalam melakukan suatu tindakan, dimana proses yang akan digunakan untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas seperti membuat media pembelajaran dan modul ajar yang akan di laksanakan.
- b. Pelaksanaan Tindakan memuat uraian keterangan mengenai tindakan yang akan dilakukan, tindakan perbaikan yang akan dilakukan, dan prosedur tindakan yang akan diterapkan.
- c. Tujuan observasi (pengamatan) adalah untuk melihat seberapa baik semua rencana yang telah dilaksanakan, tidak ada penyimpangan-penyimpangan yang dapat memberikan hasil yang tidak baik dalam hal peningkatan minat belajar siswa. Kegiatan observasi dapat dilaksanakan dengan menggunakan lembar pengamatan atau dengan menggunakan metode lain yang sesuai dengan data yang dibutuhkan.
- d. Refleksi merupakan proses mengevaluasi perubahan-perubahan yang telah terjadi dan dianggap sebagai suatu jenis dampak yang tidak baik dari tindakan yang telah dilakukan. Dari hasil evaluasi ini akan dapat dilihat perubahan-perubahan apa yang telah terjadi. Berdasarkan pada



refleksi tersebut, terdapat pula cara perbaikan tindakan berupa perencanaan ulang.

## HASIL PENELITIAN

Dalam kegiatan pendidikan peserta didik terkadang gagal mempelajari sesuatu yang seharusnya dipahami dan di mengerti, sehingga guru harus mencari tahu penyebabnya. Karena kesulitan siswa tersebut akan berpengaruh pada tahapan belajar untuk selanjutnya. Dalam situasi seperti ini, Siswa memerlukan dorongan dan motivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka. Sebagai seorang siswa, belajar adalah salah satu hal yang paling penting. Motivasi adalah salah satu kekuatan, tenaga, daya energi atau suatu keadaan yang kompleks dan kesiapsediaan dalam diri seseorang menuju ke arah tujuan tertentu, baik disadari maupun tidak disadari.

Motivasi berasal dari istilah motif yang dapat didefinisikan sebagai kualitas bawaan seseorang yang menyebabkan mereka menjadi pendiam. Motif tidak dapat dijelaskan secara sederhana, namun tidak bisa dijelaskan diartikan sebagai suatu rangsangan, dorongan, atau pembangkitan tenaga yang timbul dari suatu tingkah laku tertentu. Menurut Uno (2009) motivasi adalah kualitas yang ada dalam diri seseorang untuk bekerja menuju pencapaian hasil yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya. Motivasi mempunyai indikator sebagai berikut:

1. Keinginan dan motivasi untuk melakukan aktivitas kegiatan
2. Adanya kehadiran dorongan dan kebutuhan selama beraktivitas
3. Penghargaan dan penghormatan atas diri sendiri
4. Adanya lingkungan yang baik atau mendukung
5. Adanya harapan idan cita-cita
6. Adanya keinginan yang menarik

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan suatu daya penggerak yang dimiliki oleh seorang individu baik yang bersifat internal maupun eksternal untuk melakukan suatu kegiatan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Begitu pula seorang siswa harus memiliki dan mendapatkan motivasi untuk meningkatkan minat belajarnya. Menurut Makmun (2007) belajar adalah suatu proses perubahan pribadi yang didasarkan pada praktik atau pengalaman. Menurut Uno (2009) belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memahami secara utuh suatu perubahan dalam dirinya sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya. Proses embelajaran dapat diringkas sebagai proses membuat penyesuaian terhadap perilaku seseorang berdasarkan pengalaman dalam interaksi dengan lingkungannya untuk mencapai perkembangan yang sesuai dengan kemajuan zaman. Sehingga guru dalam proses pembelajaran harus selalu memberikan



motivasi supaya siswa termotivasi untuk meningkatkan minat belajarnya dan mencapai tujuan hidupnya.

Salah satu temuan utama dalam penelitian ini adalah bahwa ada siswa mengalami kesulitan dalam membaca. Siswa sering kali merasa malas atau kurang percaya diri ketika harus membaca teks, yang berdampak pada pemahaman mereka terhadap materi pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam upaya untuk mengatasi kesulitan tersebut, guru memutuskan untuk menggunakan metode TGT. TGT adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan permainan berbasis kelompok. Dalam metode ini, siswa dibagi menjadi 2 kelompok yang harus bekerja sama untuk memecahkan masalah atau menyelesaikan soal-soal terkait materi pelajaran. Setiap kelompok diberi poin berdasarkan seberapa baik mereka menjawab soal-soal yang diberikan. Pada akhir permainan, kelompok dengan poin terbanyak dianggap pemenang.

Penerapan metode TGT berhasil meningkatkan minat belajar siswa. Siswa yang biasanya tidak terlalu tertarik untuk membaca atau belajar secara konvensional, menjadi lebih antusias karena adanya elemen permainan yang menyenangkan. Mereka merasa lebih tertantang dan bekerja lebih keras untuk memahami materi demi memenangkan permainan. Selain meningkatkan motivasi, TGT juga mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama antar siswa. Dalam kelompok, siswa belajar untuk berbagi informasi, berdiskusi, dan saling membantu dalam menyelesaikan soal. Hal ini tidak hanya bermanfaat dalam pemahaman materi, tetapi juga dalam mengembangkan keterampilan sosial yang penting bagi perkembangan mereka. Guru diharapkan dapat mengembangkan variasi dalam penerapan TGT agar pembelajaran tidak terasa monoton. Misalnya, guru bisa menggunakan berbagai jenis permainan atau tantangan yang lebih beragam, yang dapat membuat siswa tetap terstimulasi dan termotivasi untuk belajar.

Guru tidak hanya bertindak sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya permainan dan memastikan semua siswa terlibat secara aktif. Guru harus mampu menciptakan suasana yang mendukung kerja sama dan menghindari dominasi satu kelompok atau individu.

Berdasarkan temuan dari penelitian ini, disarankan agar penelitian lebih lanjut dapat mengkaji implementasi metode TGT pada mata pelajaran lain atau pada tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Penelitian juga dapat dilakukan untuk mengeksplorasi lebih dalam bagaimana metode TGT mempengaruhi aspek lain dalam pembelajaran, seperti keterampilan berpikir kritis atau kreativitas siswa. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan bukti bahwa metode TGT adalah pendekatan yang efektif untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran Bahasa Indonesia, serta dapat diterapkan dalam konteks yang lebih luas.



Dalam kegiatan belajar siswa perlu dimotivasi untuk berpartisipasi dalam Kegiatan Pembelajaran. Menurut Sardiman (2010), ada beberapa cara untuk menciptakan motivasi dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah yaitu

- a. Memberikan nilai kepada siswa dalam kegiatan belajar di sekolah, dengan tujuan utama untuk mencapai angka atau nilai yang baik, sehingga nilai ulangan pada hubungan antara angka-angka siswa biasanya merupakan motivasi yang sangat kuat bagi siswa untuk belajar. Namun, ada juga siswa yang hanya ingin belajar tentang materinya saat mereka tiba di kelas. Ini menunjukkan bahwa motivasi yang dimiliki kurang signifikan dibandingkan dengan siswa-siswa yang menginginkan skor yang bagus.
- b. Hadiah juga dapat digunakan sebagai motivasi. Karena hadiah untuk suatu pekerjaan mungkin tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat di bidangnya.
- c. Persaingan antar siswa baik individu maupun kelompok dapat membantu siswa belajar lebih baik.
- d. Minat dapat menjadi alat motivasi utama karena muncul karena kebutuhan. Jika memiliki minat dan ingin belajar, prosesnya akan berjalan lancar. Tujuan yang diakui sangat penting bagi siswa untuk dimotivasi dengan tujuan yang diakui dan diterima dengan baik. Memahami tujuan yang harus dicapai karena dianggap bermanfaat dan menguntungkan akan mendorong keinginan untuk belajar lebih lanjut.
- e. Penglibatan ego ini adalah jenis motivasi yang cukup tinggi yang mendorong siswa untuk bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri mereka sendiri dengan membuat mereka menyadari betapa pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan. Seseorang pasti akan terus berusaha untuk mencapai apa yang telah di impikan terutama siswa, mereka akan terus semangat untuk belajar jika mereka ingin mendapatkan nilai yang baik. Bagi siswa yang berperan sebagai subjek belajar, menyelesaikan tugas dengan baik adalah tanda rasa hormat terhadap diri sendiri dan guru.
- f. Memberi ulangan harian terkadang akan membuat siswa termotivasi untuk belajar karena mereka ingin mendapatkan nilai yang baik.
- g. Mengetahui hasil pekerjaan, terutama jika ada kemajuan, akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar.
- h. Memberikan pujian kepada siswa yang berhasil atau berhasil menyelesaikan tugas dengan baik. Pujian adalah penguatan yang positif dan juga motivasi yang baik. Pujian yang tepat akan membuat belajar lebih menyenangkan, meningkatkan keinginan untuk belajar, dan meningkatkan harga diri. Hukuman di sisi lain, adalah penguatan yang negatif, tetapi jika digunakan dengan benar dan bijak, dapat menjadi penguatan.



- i. Hasrat untuk belajar ini menunjukkan bahwa ada kesengajaan dan tujuan untuk belajar. Dibandingkan dengan kegiatan yang tanpa tujuan, ini akan lebih baik. Hasil belajar akan lebih baik jika siswa memiliki hasrat untuk belajar.

Beberapa cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang telah diuraikan peneliti memakai beberapa cara yaitu memberikan hadiah, memberi nilai angka, dan memanfaatkan minat belajar para siswa. Tentunya hal itu akan mendukung untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi peneliti di kelas V SDN Karangrejo 03 sehingga motivasi belajar siswanya meningkat.

Terdapat lima kriteria yang harus digunakan untuk menilai tingkat motivasi belajar adalah sebagai berikut :

Tabel 1.1 Kriteria Penilaian Tingkat Motivasi Belajar

Interval	Kriteria
86 - 100	Sangat Tinggi
71 - 85	Tinggi
55 - 70	Sedang
41 - 55	Rendah
25- 40	Sangat rendah

Tabel 1.2. Tabel Hasil Belajar Siklus I

No. iUrut	Nama Peserta didik	Nilai	Ketuntasan	
			Tuntas	Tidak iTuntas
1	Khaira	90	√	
2	Salwa	85	√	
3	Sabrina	75	√	
4	Variska	70		√
5	Aliva	85	√	
6	Sheila	70		√
Jumlah		475	4	2
Rata-rata nilai = 79,1				
Nilai KKM = 75				



Berdasarkan data hasil observasi pada tabel 1.2 Hasil belajar siklus I menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa sudah 4 anak dan siswa yang belum tuntas mencapai 2 anak.

Tabel 1.3. Tabel Hasil Belajar Siklus II

No. Urut	Nama Peserta didik	Nilai	Ketuntasan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	Khaira	92	√	
2	Salwa	85	√	
3	Sabrina	80	√	
4	Variska	77	√	
5	Aliva	89	√	
6	Sheila	77	√	
Jumlah		500	6	
Rata-rata nilai = 83,3				
Nilai KKM = 75				

Dilihat dari tabel 1.3 pada pembelajaran siklus II dengan menggunakan TGT siswa nampak tertarik dan lebih aktif dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa mengalami kenaikan menjadi 100% pada siklus II. Dengan demikian dari hasil observasi pada siklus II sudah imencapai kriteria keberhasilan peningkatan keaktifan peserta didik, karena sudah diperoleh hasil yang melebihi KKM.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode TGT sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dengan adanya permainan dan kompetisi, siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran, baik di sekolah maupun di rumah. Di kelas pembelajaran dilakukan dengan cara yang menyenangkan dengan hasil yang dicapai tetap berkualitas dengan adanya peningkatan pemahaman terhadap materi.

Dengan TGT, siswa tidak hanya berkompetisi, tetapi juga berkolaborasi dalam kelompok untuk memahami materi pelajaran. Hal ini membuat mereka lebih imudah menangkap informasi yang diajarkan, terutama dalam pembelajaran yang awalnya mereka anggap sulit atau membosankan.

Meskipun penelitian ini difokuskan pada pembelajaran Bahasa Indonesia, hasil penelitian menunjukkan bahwa metode TGT dapat diterapkan untuk mata pelajaran lain, terutama yang melibatkan keterampilan membaca dan pemahaman teks.

Dari penelitian ini peneliti dapat memberikan saran-saran yaitu :



- a. Kepada guru yang mengalami kesulitan menghadapi siswa bisa menggunakan metode TGT ini disertai media pembelajaran yang mendukung lainnya.
- b. Kepada guru juga harus kreatif dalam memilih metode pembelajaran supaya siswa lebih nyaman belajar di dalam maupun diluar kelas

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu, Soli dan Thayeb Manrihu. 1996. *Tehnik dan Laboratorium Konseling*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. <http://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/924>
- Arikunto, Suharsimi. 1990. *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi*. Jakarta: iRineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 1997. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, Syaifudin. 2000. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar I Offset.
- Corey, Gerald. 2007. *Teori dan Praktek Konseling dan Psikoterapi*. Bandung: iRefika Aditama.
- Putri Syahpitri, Dwi Febriyanti, Nuraminah, Atika Ilma siregar, Fani Rosa Anggraini Hasibuan, Saprida Napitupulu. 2023. *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran IPA*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. <https://lib.unnes.ac.id/20086/1/1301409060.pdf>

