

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia

Ida Wahyu Ningsih¹, Khairun Nisa², Baiq Ratna Wahyu Ningsih³, Dian Indarsih⁴

¹ Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Universitas Mataram, Indonesia

² Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Indonesia

³ SDN 3 Ampenan, Mataram, Indonesia

⁴ SDN 3 Ampenan, Mataram, Indonesia

Corresponding Author: Ida Wahyu Ningsih

Email*: idawahyu217@gmail.com

© 2025 The Authors. This open access article is distributed under a (CC-BY-SA License)



Abstrak: Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia Kelas VA melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) di SDN 3 Ampenan. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari satu kali pertemuan. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan angket, sedangkan analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada minat belajar Bahasa Indonesia peserta didik pada setiap siklus, yaitu pada siklus 1 diperoleh persentase sebesar 63%, lalu terjadi peningkatan persentase menjadi sebesar 74% pada siklus 2, kemudian pada siklus 3 pun terjadi peningkatan persentase menjadi 83%. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa model TGT efektif dalam menumbuhkan keaktifan peserta didik melalui kegiatan diskusi dan proses berpikir sehingga menjadikan pembelajaran yang lebih bermakna, menyenangkan dan menumbuhkan minat belajar peserta didik. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menjadi alternatif yang efektif bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih optimal.

Keywords: Model Pembelajaran; Temas Games Tournament (TGT); Minat Belajar; Bahasa Indonesia

Pendahuluan

Pembelajaran abad ke-21 mengharuskan setiap peserta didik untuk menguasai kompetensi 4C, yaitu *Critical Thinking*, *Creativity*, *Collaboration*, dan *Communication*. Di antara keempat kompetensi ini, keterampilan komunikasi memegang peranan penting dalam menunjang keberhasilan individu di berbagai aspek kehidupan, baik secara pribadi maupun profesional. Kemampuan komunikasi yang baik memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara efektif dalam lingkungan sosial, akademik, dan kelak dalam dunia kerja, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Pada tingkat sekolah dasar, pembentukan dan pengembangan keterampilan komunikasi menjadi tanggung jawab utama guru, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini sejalan dengan pandangan Ali (2020) yang menyatakan bahwa Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran fundamental yang dapat menumbuhkan kemampuan komunikasi efektif, baik secara verbal maupun non-verbal pada peserta didik.

Di sekolah dasar, Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang berfokus pada pengembangan empat keterampilan dasar berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Penguasaan keterampilan-keterampilan ini dianggap esensial untuk memastikan peserta didik mampu berkomunikasi dengan baik, yang pada gilirannya akan membantu mereka mengembangkan diri secara berkelanjutan. Dalam konteks kemajuan global yang pesat, terutama di bidang teknologi dan informasi, kemampuan berbahasa menjadi semakin penting. Seperti yang diungkapkan oleh Mubin & Aryanto (2024), peserta didik yang memiliki keterampilan berbahasa yang baik akan lebih mampu beradaptasi dan mengikuti perkembangan global dengan cara yang tepat dan efektif.

Namun demikian, hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas VA SDN 3 Ampenan menunjukkan bahwa minat peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia masih sangat rendah. Dari hasil diagnostik non-kognitif yang dilakukan, diketahui bahwa dari 30 peserta didik, 19 di antaranya (63,33%)

menyebutkan bahwa Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang paling tidak mereka sukai. Rendahnya minat belajar ini dapat diidentifikasi lebih lanjut sebagai akibat dari penggunaan model dan metode pembelajaran yang kurang tepat dan tidak sesuai dengan karakteristik serta gaya belajar peserta didik. Metode pembelajaran yang diterapkan selama ini cenderung konvensional dan tidak menarik perhatian peserta didik, sehingga mengakibatkan kurangnya keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Lebih lanjut, hasil tes diagnostik non-kognitif mengungkapkan bahwa mayoritas peserta didik di kelas tersebut, yaitu sebanyak 21 dari 30 orang, menunjukkan preferensi terhadap pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik (kinestetik). Sementara itu, 9 peserta didik lainnya lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan media audio-visual. Selain itu, melalui wawancara tidak terstruktur yang dilakukan dengan peserta didik, terungkap bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran yang dilakukan dalam kelompok dibandingkan dengan pembelajaran individual. Namun, guru kelas V cenderung masih menggunakan metode pembelajaran yang bersifat ceramah, dengan sedikit atau tanpa penggunaan metode pembelajaran kelompok. Guru mengakui adanya kesulitan dalam merancang pembelajaran kelompok yang sesuai dengan karakteristik dan preferensi gaya belajar peserta didik, serta dalam menyesuaikan bentuk asesmen yang diperlukan.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi dalam proses pembelajaran yang dapat mengakomodasi karakteristik dan preferensi belajar peserta didik. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan pendekatan yang menggabungkan kegiatan belajar kelompok dengan unsur permainan, yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik minat peserta didik. Menurut Nurhayati *et al.* (2022), penerapan model TGT dapat meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, karena model ini memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menarik.

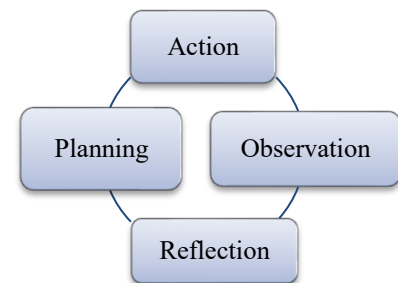
Pemilihan model TGT ini juga didasarkan pada kemampuannya untuk merangsang minat belajar melalui kegiatan yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik, seperti turnamen akademik yang mengikutsertakan seluruh aktivitas peserta didik dalam kelompok (Sundari *et al.*, 2023). Selain itu, penerapan model TGT dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 3 Ampenan belum pernah dilakukan sebelumnya, sehingga penelitian ini dapat menjadi kontribusi baru dalam praktik pendidikan di sekolah tersebut. Penelitian yang dilakukan oleh Millah *et al.* (2024) juga

menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), yang menunjukkan potensi besar model ini untuk diterapkan pada mata pelajaran lain, termasuk Bahasa Indonesia.

Berdasarkan uraian di atas, maka sangat diperlukan dilaksanakannya penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Kelas VA SDN 3 Ampenan”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi terhadap rendahnya minat belajar Bahasa Indonesia di kelas tersebut, serta berdampak positif pada peningkatan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan. Dengan demikian, penerapan model TGT diharapkan tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 3 Ampenan.

Metode Penelitian

The Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas VA SD. Penelitian Tindakan kelas ini menggunakan model Kurt Lewin yang terdiri dari 4 tahapan yaitu *planning* (perencanaan), *action* (pelaksanaan), *observation* (pengamatan), *reflection* (refleksi) (Utomo *et al.*, 2024).



Gambar 1. Model Kurt Lewin

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari satu kali pertemuan. Pada siklus 1 materi yang diajarkan yakni kata sifat, lalu pada siklus 2 materi yang diajarkan yakni antonim dan sinonim, sedangkan pada siklus 3 materi yang diajarkan yakni unsur-unsur intrinsik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Subjek penelitian ini adalah 30 orang peserta didik kelas VA SDN 3 Ampenan. Data dikumpulkan melalui 2 teknik antara lain: 1) Observasi, dilakukan oleh guru dengan melakukan pengamatan kemudian memberikan tanda *checklist* pada lembar observasi mengenai keterlaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model *cooperative*

learning tipe TGT yang meliputi aktivitas guru dan aktivitas peserta didik; 2) Angket, diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui minat belajar Bahasa Indonesia peserta didik.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil angket minat belajar diolah menggunakan skala *likert* dengan rentang skor 1-4. Hasil skor yang diperoleh tersebut diolah untuk mencari persentase minat belajar peserta didik pada setiap siklus dengan rumus:

Persentase Minat Belajar = $\frac{\text{Skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$ (Hulu & Telaumbanua, 2022). Selanjutnya hasil persentase minat belajar tersebut dianalisis dengan mengubah persentase dari penilaian menjadi nilai kualitatif dengan kriteria berikut:

Tabel 1. Kriteria Minat Belajar

Persentase Minat Belajar	Kriteria
90% - 100%	Sangat tinggi
80% - 89%	Tinggi
65% - 79%	Sedang
55% - 64%	Rendah
0% - 54%	Sangat rendah

(Sumber: Hulu & Telaumbanua, 2022)

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas VA SDN 3 Ampenan sebanyak 3 siklus dengan setiap siklus terdiri dari 1 pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan hasil peningkatan minat belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas VA secara terus menerus setiap siklusnya. Adapun hasil peningkatan yang diperoleh setiap siklusnya adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Diagram Peningkatan Minat Belajar Bahasa Indonesia

Dari diagram tersebut diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil minat belajar peserta didik kelas VA pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siklus 1, siklus 2, dan siklus 3. Pada siklus 1 diperoleh persentase minat belajar sebesar 63% dengan kategori rendah. Lalu

pada siklus 2 terjadi peningkatan persentase minat belajar menjadi sebesar 74% dengan kategori sedang. Kemudian pada siklus 3 pun terjadi peningkatan persentase minat belajar menjadi 83% dan tergolong kategori tinggi. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa peningkatan terjadi pada ketiga siklus yang dimulai dari kategori rendah, sedang lalu mencapai kategori tingkat tinggi yang artinya bahwa minat belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas VA meningkat dan sudah baik. Hal ini terlihat jelas dari hasil observasi yang dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pembahasan

Minat belajar peserta didik dapat meningkat dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik termasuk dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pratiwi *et al.* (2023) menjelaskan bahwa peningkatan minat belajar peserta didik tergantung bagaimana cara dan kemampuan seorang guru dalam menyampaikan pembelajarannya di kelas. Pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VA terlihat perbedaan respon peserta didik dalam pembelajaran sebelum dan setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT). Sebelum penerapan model tersebut, minat belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas VA tergolong rendah yang ditandai dengan partisipasi peserta didik yang pasif saat guru menjelaskan materi secara konvensional. Sementara itu, setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) minat belajar Bahasa Indonesia meningkat yang ditandai dengan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran.

Peningkatan yang signifikan pada siklus kedua dan ketiga terkait juga dengan keberhasilan guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) sebagai cara yang paling tepat diterapkan untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia. Penerapan model pembelajaran TGT ini menuntut peserta didik dapat berkonsentrasi dalam pembelajaran melalui berbagai permainan sebagai bentuk perlombaan dan pemenangnya akan mendapatkan *reward* (Khikmah *et al.*, 2024). Lebih lanjut, Febriani (2024) mengungkapkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) mampu memberikan pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik dalam menemukan jawaban dari suatu persoalan melalui kegiatan diskusi dan proses berpikir sehingga menjadikan pembelajaran yang lebih bermakna, menyenangkan dan menumbuhkan minat belajar peserta didik.

Minat belajar peserta didik tersebut dapat tumbuh dari hasil kegiatan-kegiatan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT). Pada kegiatan penyajian kelas, model ini mendorong peserta didik untuk berani bertanya dan menjawab dari penjelasan materi yang diberikan guru. Kegiatan belajar kelompok, mendorong peserta didik untuk berani mengungkapkan pendapatnya, menghargai setiap pendapat dari teman yang lain, dan menjadikan pembelajaran lebih santai karena berdiskusi dengan teman sebayanya. Pada kegiatan *games* dan *tournament*, mendorong peserta didik untuk melakukan aktivitas fisik melalui perlombaan dan mendorong peserta didik untuk menaati aturan yang ada, serta antusias dalam pembelajaran. Pada kegiatan penghargaan kelompok, mendorong peserta didik untuk dapat menerima Keputusan dan saling menghargai usaha orang lain. Hal ini didukung oleh penelitian Rahmawati *et al.* (2023) yang menyatakan bahwa model TGT ini memberikan kebebasan bagi peserta didik untuk berinteraksi, berani bertanya, meningkatkan rasa percaya diri, dan menghindari perilaku menyimpang di kelas seperti intoleran, mengganggu teman, dan egois. Lebih lanjut, Utami *et al.* (2023) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) menjadi hal penting dalam kegiatan pembelajaran yang menjadi faktor tumbuhnya minat belajar dan keinginan baru peserta didik untuk belajar. Bila ditinjau dari hasil observasi, aktivitas peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui model kooperatif tipe *teams games tournament* mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Pada siklus 1 diperoleh persentase minat belajar sebesar 63% dengan kategori rendah. Lalu terjadi peningkatan persentase minat belajar menjadi sebesar 74% dengan kategori sedang pada siklus 2. Kemudian pada siklus 3 pun terjadi peningkatan persentase minat belajar menjadi 83% dan tergolong kategori tinggi.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia kelas VA SDN 3 Ampenan secara signifikan. Hal ini dilihat dari peningkatan hasil minat belajar peserta didik kelas VA pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siklus 1, siklus 2, dan siklus 3. Pada siklus 1 diperoleh persentase minat belajar sebesar 63% dengan kategori rendah. Lalu pada siklus 2 terjadi peningkatan persentase minat belajar menjadi sebesar 74% dengan kategori sedang. Kemudian pada siklus 3 pun terjadi peningkatan

persentase minat belajar menjadi 83% dan tergolong kategori tinggi. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa peningkatan terjadi pada ketiga siklus yang dimulai dari kategori rendah, sedang lalu mencapai kategori tingkat tinggi yang artinya bahwa minat belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas VA meningkat

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dinas Pendidikan Kota Mataram atas izin dan dukungan yang diberikan selama proses pengumpulan data penelitian ini. Penghargaan juga disampaikan kepada guru SD Negeri di Kota Mataram yang telah berkenan meluangkan waktu dan memberikan data serta informasi yang berharga.

Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan budaya sekolah dan peningkatan kinerja guru di lingkungan pendidikan dasar.

Daftar Pustaka

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i1.4839>
- Febriani, M. (2024). Peningkatan Minat Belajar Sejarah Indonesia Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Peserta Didik Kelas X9 SMAN 3 Medan. *ALACRITY: Journal of Education*, 4(1), 155–164. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i1.264>
- Hulu, Y., & Telaumbanua, Y. N. (2022). Analisis Minat Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 283–290. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.39>
- Khikmah, N., Miyono, N., & Budiastuti, M. (2024). Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Game TGT di SDN Rejosari 01 Semarang. 10(02).
- Millah, J., Firdaus, A., & El-yunusi, M. Y. M. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Teams Games Turnament (TGT) dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. *Ilmu Pendidikan*, 1(1), 21–24.
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554–559. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 3.

- Pratiwi, M. P., Masfuah, S., & Ermawati, D. (2023). Penerapan Model TGT dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1750. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2724>
- Rahmawati, S., Trisiana, A., & Mustofa, M. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Tematik Integratif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 3826–3831.
- Sundari, E., Khairuddin, K., & Jumadil, J. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Educatoria: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 3(4), 242–247. <https://doi.org/10.36312/educatoria.v3i4.218>
- Utami, D., Suhendi, D., & Wahyuningrum, E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Pada Peserta Didik Kelas V SDN Gugus Sultan Mahmud Badaruddin II, Oku Timur. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(03), 3623–3636.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>