



Penerapan Model *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 28 Parepare

Andi Nur Zam-Zam¹, Nur Ilmi^{2*}, Natriani Syam³

^{1,2,3} Universitas Negeri Makassar

Email: nurilmi@unm.ac.id

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
Kata kunci: team games tournament ; minat belajar ; bahasa Indonesia.	Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa di kelas V UPTD SD Negeri 28 Parepare. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan proses dan minat belajar siswa melalui penerapan model <i>team games tournament</i> . Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek yang diteliti pada penelitian ini berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 17 siswa laki-laki, 13 siswa perempuan, dan 1 guru. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Setiap siklus diadakan 2 kali pertemuan dengan empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, dokumentasi, dan angket. Data dianalisis dengan menggunakan teknik kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini berfokus pada proses pembelajaran dan minat belajar siswa. Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan proses pembelajaran berada pada kategori cukup (C) dan minat belajar siswa berada pada kategori minat belajar rendah. Adapun pada siklus II menunjukkan proses pembelajaran berada pada kategori baik (B) dan minat belajar siswa berada pada minat belajar sangat tinggi. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penerapan model <i>team games tournament</i> meningkatkan proses dan minat belajar bahasa Indonesia siswa kelas V UPTD SD Negeri 28 Parepare.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia merupakan segala sesuatu mengenai pendidikan yang diselenggarakan di Indonesia, baik itu secara terstruktur maupun tidak terstruktur. Pendidikan nasional yaitu pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (UUD Tahun 1945) yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang disingkat UU-Sisdiknas, mengatakan bahwa esensi pendidikan nasional, "Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara."

Pendidikan ialah suatu hal yang penting bagi keberlangsungan hidup manusia. Pendidikan mampu mendorong peningkatan kualitas manusia pada bentuk afektif, kognitif dan psikomotor. Agar suatu proses pendidikan bisa berjalan dengan baik, maka semua aspek

diharapkan mampu mempengaruhi belajar siswa tentunya yang berpengaruh positif untuk diri siswa tersebut, sehingga pada akhirnya bisa meningkatkan kualitas pendidikan. Sebagaimana

yang tertuang pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 bab II pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Oleh karena itu bisa dikatakan bahwa pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam semua aspek kehidupan. Dengan adanya pendidikan, sumber daya manusia bisa berkembang ke arah yang lebih baik. Salah satunya bisa dilihat dari suatu kemampuan dan kreativitas guru dalam mengajar.

Guru adalah salah satu komponen utama pada pendidikan yang banyak menentukan pencapaian tujuan pendidikan nasional, sebab ditangannya sebuah kurikulum dapat dikembangkan lalu diaplikasikan. Guru adalah pendidik yang mengajarkan nilai-nilai, akhlak, moral maupun sosial dan untuk menjalankan peran tersebut seorang guru dituntut untuk memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas yang nantinya akan diajarkan kepada siswa [1]. Berkaitan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen pasal 1 ayat 1 yang menyatakan bahwa :

Guru merupakan tenaga profesional yang memiliki tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia Sekolah Dasar pada jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

Pada sekolah dasar (SD) menjadi tempat siswa untuk menuntut ilmu, dimana terdapat beberapa pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi pintar, rajin, dalam hal literasi maupun numerasi. Salah satunya yaitu pembelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Ali (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang mengajarkan anak agar dapat berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia di SD diarahkan untuk dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan [2].

Dalam proses belajar mengajar masih banyak guru yang hanya terpaku pada buku ajar sebagai satu-satunya sumber belajar. Sehingga pada pembelajaran hanya terpusat dalam penyampaian buku ajar saja. Kurangnya keterampilan guru dalam mengembangkan pendekatan, model maupun metode yang mengakibatkan siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, pada pembelajaran hanya berpusat pada guru, sehingga aktivitas dan motivasi belajar siswa menjadi sangat rendah [3].

Salah satu pembelajaran yang dianggap masih rendah minat belajar siswa terhadap suatu materi yang dipelajari yaitu Bahasa Indonesia. Hal ini terjadi sebab pembelajaran tidak ditunjang dengan penggunaan media dan metode yang tepat. Padahal jika hal itu mampu diterapkan akan

menyebabkan peserta didik fokus atau berkonsentrasi dan tidak merasa bosan ketika pembelajaran sedang berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 22-25 Agustus tahun 2024 pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V UPTD SD Negeri 28 Parepare dapat terlihat bahwa siswa belum terlibat secara aktif. Pembelajaran bahasa Indonesia yang dilakukan masih belum melibatkan siswa secara aktif dan kurang menarik perhatian siswa, sehingga dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia perasaan siswa kurang tertarik untuk belajar hal ini menimbulkan minat belajar siswa pun menjadi rendah. Hal tersebut terlihat dari hasil belajar siswa, dari 30 siswa hanya 19 orang yang mendapatkan nilai di atas (SKBM) yang ditetapkan sekolah. Dari situasi tersebut dilakukan observasi lebih lanjut mengenai penyebab dari kurangnya minat belajar siswa yang dipengaruhi oleh dua aspek yaitu aspek guru dan aspek siswa. Adapun beberapa aspek dari guru yang mengakibatkan rendahnya minat belajar siswa meliputi (1) Guru menerapkan model pembelajaran yang kurang berkesan, (2) Guru mengajar hanya mengandalkan buku, (3) Guru kurang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Sedangkan pada aspek siswa meliputi : (1) Minat dan rasa ingin tahu siswa masih rendah., (2) Siswa mudah bosan saat proses belajar, (3) Siswa kurang bekerja sama dalam kegiatan kelompok. Apabila permasalahan di atas tidak segera diatasi maka akan berdampak tidak baik terhadap siswa dan guru dalam berlangsungnya pembelajaran. Situasi yang demikian berdampak terhadap proses dan minat belajar siswa yang rendah seperti terjadi pada siswa kelas V UPTD SD Negeri 28 Parepare. Berdasarkan permasalahan dan kendala-kendala yang ditemukan, model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dinilai berpotensi untuk meningkatkan pengetahuan siswa serta dapat menciptakan suasana kelas yang lebih menarik dan menyenangkan.

Sehubungan dengan hal tersebut Damayanti (2017) mengemukakan bahwa *team games tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang berjumlah 5 sampai 6 orang siswa yang dibagi secara heterogen [4]. Sejalan dengan pendapat Aje (2022) menyatakan bahwa *team games tournament* menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka [5].

Penelitian ini perlu untuk dilakukan sebagai upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran dan menghadirkan inovasi dalam penerapan model pembelajaran di kelas, dengan tujuan meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, dilaksanakanlah penelitian dengan judul “Penerapan Model Team Games Tournament untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 28 Parepare”.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, terdapat beberapa permasalahan yang akan menjadi fokus pembahasan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut (1) Bagaimanakah penerapan model *team games tournament* untuk meningkatkan proses pembelajaran Bahasa Indonesia siswa tentang pantun di kelas V UPTD SD Negeri 28 Parepare? (2) Apakah penerapan model *team games tournament* dapat meningkatkan minat belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa tentang pantun di kelas V UPTD SD Negeri 28 Parepare?

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini yaitu (1) Untuk mengetahui proses penerapan model *team games tournament* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V UPTD SD Negeri 28 SD Parepare. (2) Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa setelah penerapan model *team games tournament* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V UPTD SD Negeri 28 Parepare.

Solihah (2016) menyatakan bahwa team games tournament adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan lebih dari 2 siswa yang berkemampuan, suku/ras, jenis kelamin yang berbeda. Model pembelajaran ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya [6].

Menurut Armidi (2022) model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament merupakan suatu model pembelajaran yang menerapkan konsep belajar secara kelompok disertai dengan permainan [7]. Guru menggunakan sebuah permainan dalam proses pembelajaran, diharapkan siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan baik dan dalam kondisi yang menyenangkan sehingga siswa mampu menerima pesan yang disampaikan guru dengan baik. Menurut Rahayuni (2020) model pembelajaran team games tournament dapat meningkatkan keaktifan siswa pada proses pembelajaran karena siswa memiliki kebebasan berinteraksi dan berkomunikasi [8]. Adapun karakteristik dari model pembelajaran ini adalah siswa belajar di dalam kelompok kecil yang pada proses pembelajarannya terdapat permainan atau turnamen yang akan diberikan penghargaan kelompok.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Sidig, (2019) penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur statistik atau dengan cara kuantitatif atau penelitian kualitatif adalah penelitian yang menekankan pada quality atau hal terpenting suatu barang dan jasa [9]. Penelitian kualitatif yaitu jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistic ataupun bentuk hitungan lainnya melainkan dihasilkan dari pengolahan data yang sifatnya deskriptif, seperti transkrip wawancara, catatan lapangan, gambar, foto rekaman video, dan lainnya [10].

Lebih lanjut menurut Rukminingsih et al., (2020) mengemukakan bahwa pendekatan kualitatif merupakan proses penelitian dengan melakukan pengumpulan data empiris, menganalisis data, dan menyimpulkan data, kemudian hasil akhir dari penulisannya menggunakan perhitungan secara non numerik, dengan bersifat deskriptif, melakukan observasi, interview mendalam, menganalisis isi, narasi, jurnal, dan angket terbuka [11]. Dilanjutkan menurut Ramadhan, (2021) bahwa prinsip metode penelitian deskriptif kualitatif yaitu mengumpulkan, mengolah, mereduksi, menganalisis, dan menyajikan data secara objektif atau sesuai dengan fakta [12].

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas V UPTD SD Negeri 28 Parepare, Jalan Bau Massepe No.130, Lumpue, Kecamatan Bacukiki, Kota Parepare, Sulawesi Selatan. Prosedur penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan menerapkan beberapa siklus melalui rangkaian kegiatan yang berkaitan. Jika pada pelaksanaan siklus 1 belum berhasil maka siklus dilanjutkan dan apabila siklus selanjutnya telah berhasil maka pelaksanaan siklus diberhentikan dalam artian telah berhasil. Selanjutnya teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan observasi, angket, dan dokumentasi. Adapun instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu lembar observasi, lembar angket, dan dokumentasi. Adapun analisis data kualitatif terdiri dari tiga tahapan yaitu kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Indikator keberhasilan proses pada penelitian ini yaitu penelitian ini dikatakan berhasil apabila seluruh langkah-langkah penerapan model pembelajaran team games tournament tentang pantun mencapai taraf keberhasilan 76% - 100% dengan kualifikasi baik (B). Sedangkan indikator keberhasilan minat belajar siswa yaitu penelitian ini dikatakan berhasil, jika

hasil rata-rata minat belajar siswa diperoleh tingkat minat belajar sebesar $\geq 76\%$ telah berada pada kategori minat sangat tinggi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini berhasil mencapai target setelah dua siklus berkat peningkatan signifikan dalam proses belajar-mengajar dan keaktifan siswa. Penelitian ini umumnya melibatkan tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Siklus I berlangsung pada Senin, 26 Mei 2025 dan Rabu, 28 Mei 2025. Siklus II berlangsung pada Senin, 02 Juni 2025 dan Rabu, 04 Juni 2025.

Siklus I

Berdasarkan observasi guru terhadap proses pembelajaran siklus I, diketahui bahwa peneliti melaksanakan 10 dari 15 indikator dengan persentase 66% dalam kategori Cukup (C). Sedangkan pada hasil pengamatan terhadap observasi siswa menunjukkan bahwa tingkat kualifikasi pengamatan siswa pada proses pembelajaran ini berada pada kualifikasi Cukup (C) dengan persentase 66%. Hal ini menunjukkan belum memenuhi standar keberhasilan yaitu lebih besar daripada 76%.

Sedangkan pada minat belajar siswa menunjukkan hasil angket yang telah diisi oleh 30 siswa diketahui bahwa terdapat 15 siswa yang memperoleh skor $\leq 50\%$, terdapat 7 siswa yang memperoleh skor 50%, terdapat 5 siswa yang memperoleh skor $\leq 75\%$, dan 3 siswa yang memperoleh skor $\geq 75\%$. Sehingga, rata-rata minat belajar siswa secara keseluruhan menunjukkan angka 49,47% dan termasuk dalam kategori rendah.

Hasil refleksi selama tindakan siklus I menunjukkan beberapa masalah dari aspek guru maupun dari aspek siswa. Aspek guru yaitu guru kurang dalam mengkondisikan kelas sebelum memulai pembelajaran, guru belum mengkondisikan kelas sebelum pembagian kelompok, dan guru kurang mengkondisikan siswa pada saat melakukan persentasi. Sedangkan pada aspek siswa masih kurang tertib pada saat pembagian kelompok dan pada saat diskusi kelompok hal ini terjadi dikarenakan guru tidak mengatur terlebih dahulu pembagian tempat duduk masing-masing kelompok sehingga siswa menjadi bingung. Serta masih terdapat siswa yang kurang memahami pernyataan pada lembar angket.

Siklus II

Berdasarkan hasil observasi guru menunjukkan adanya peningkatan yaitu guru melaksanakan 13 dari 15 indikator dengan persentase 86% dalam kategori Baik (B). Sedangkan pada hasil observasi siswa menunjukkan bahwa lembar siswa berada pada kualifikasi Baik (B) dengan persentase 84%.

Sedangkan pada minat belajar siswa menunjukkan hasil angket yang telah diisi oleh 30 siswa diketahui bahwa terdapat 11 siswa yang memperoleh skor $\leq 75\%$, dan terdapat 19 siswa yang memperoleh skor $\geq 75\%$. Sehingga, rata-rata minat belajar siswa secara keseluruhan menunjukkan angka 76,14% dan termasuk dalam kategori sangat tinggi.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus ini menunjukkan keberhasilan yang signifikan dibandingkan siklus I yang dilaksanakan sebelumnya. Perbaikan-perbaikan atas kekurangan yang terdapat pada siklus sebelumnya menyebabkan adanya peningkatan minat belajar siswa. Berdasarkan kriteria standar keberhasilan minat belajar siswa menunjukkan pencapaian persentase $\geq 75\%$, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran team games tournament, proses dan minat belajar bahasa indoensia siswa kelas V dapat ditingkatkan.

4. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian yang dilaksanakan tentang penerapan model team games tournament untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V UPTD SD Negeri 28 Parepare dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan model team games tournament dapat meningkatkan proses pembelajaran bahasa indonesia tentang pantun siswa kelas V UPTD SD Negeri 28 Parepare.
2. Penerapan model pembelajaran team games tournament dapat meningkatkan minat belajar pada pembelajaran bahasa indonesia tentang pantun siswa kelas V UPTD SD Negeri 28 Parepare.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, adapun saran-saran yang dapat diajukan, yaitu :

1. Bagi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran hendaknya lebih tekun dalam menghadapi tugas, ulet dalam menghadapi kesulitan, dan dengan senang dapat memecahkan masalah yang berhubungan dengan mata pelajaran bahasa indonesia, agar minat belajar yang telah meningkat dapat dipertahankan dan lebih ditingkatkan lagi.
2. Bagi guru sekolah dasar terkhusus di UPTD SD Negeri 28 Parepare, yang berminat mencoba model pembelajaran ini agar kiranya betul-betul memahami langkah-langkahnya agar pengaplikasiannya menjadi lebih mudah.
3. Bagi sekolah sebaiknya senantiasa memberikan dukungan kepada guru agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan, seperti pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu upaya untuk mengembangkan sekolah kearah yang terbaik dan proses pembelajaran menjadi jauh lebih baik.
4. Bagi peneliti berikutnya yang ingin melakukan penelitian yang sama, diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai pedoman dan adapun kekurangan yang ditemukan dalam penelitian yang menerapkan model pembelajaran team games tournament dapat melakukan penyempurnaan sebagai perbaikan untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] A. Arianti, "Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa," *Didakt. J. Kependidikan*, vol. 12, no. 2, pp. 117-134, 2018.
- [2] M. Ali, "Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar," *Pernik*, vol. 3, no. 1, pp. 35-44, 2020.
- [3] L. Lince, "Implementasi kurikulum merdeka untuk meningkatkan motivasi belajar pada sekolah menengah kejuruan pusat keunggulan," in *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 2022, pp. 38-49.
- [4] S. Damayanti and M. T. Apriyanto, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika," *JKPM (Jurnal Kaji. Pendidik. Mat.*,

vol. 2, no. 2, pp. 235–244, 2017.

- [5] A. U. Aje, *Model pembelajaran kooperatif tipe student achievement division (stad) & team games tournament (tgt)*. Cv. Azka Pustaka, 2022.
- [6] A. Solihah, "Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika," *SAP (Susunan Artik. Pendidikan)*, vol. 1, no. 1, 2016.
- [7] N. L. S. Armidi, "Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD," *J. Educ. Action Res.*, vol. 6, no. 2, pp. 214–220, 2022.
- [8] D. S. Rahayu, "Efektivitas Penerapan Model Kooperatif Teams Games Tournament terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Siswa," *Almufi J. Pendidik.*, vol. 2, no. 3, pp. 161–166, 2022.
- [9] U. Sidiq, M. Choiri, and A. Mujahidin, "Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1–228, 2019.
- [10] F. N. Haqiqi, "Pendistribusian Dana Sosial Program Keluarga Harapan (PKH) dalam Prespektif Distribusi Islam (Studi Kasus di Desa Tunglur Kecamatan Badas Kabupaten Kediri)," 2019, *IAIN Kediri*.
- [11] G. A. Rukminingsih and M. A. Latief, "Metode penelitian pendidikan," *Penelit. Kuantitatif, Penelit. Kualitatif, Penelit. Tindakan Kelas*, vol. 53, no. 9, 2020.
- [12] M. Ramdhan, *Metode penelitian*. Cipta Media Nusantara, 2021.