

Penerapan Team Games Tournament untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa Kelas III SD

Zahra Assyifatul Fadillah¹, Luncana Faridhoh Sasmito², Indah Syamsidh Neha Fatimah³, Salsabila Cantika Maharani⁴

PGSD, Universitas Tunas Pembangunan Surakarta, Indonesia

¹ zahrafadillah946@gmail.com

² luncanafs@gamil.com

³ nehasyamsidh@gmail.com

⁴ salsabilamaharani380@gmail.com

Kata-kata kunci:

Kata kunci 1; Team Games Tournament (TGT)
Kata kunci 2; Antusias Belajar
Kata kunci 3; Pembelajaran Kooperatif
Kata kunci 4; Siswa Sekolah Dasar
Kata kunci 5; Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan antusias belajar siswa kelas III sekolah dasar melalui penerapan model Team Games Tournament (TGT). Permasalahan utama dalam pembelajaran adalah rendahnya minat dan partisipasi siswa terhadap aktivitas belajar, terutama pada materi yang dianggap sulit dan membosankan. Model TGT dipilih karena mengintegrasikan kerja kelompok, permainan akademik, dan kompetisi positif yang diyakini dapat memicu motivasi intrinsik siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas dengan dua siklus yang terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada antusias belajar siswa yang ditandai dengan meningkatnya keaktifan bertanya, keseriusan mengikuti permainan akademik, serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Temuan ini menguatkan bahwa penerapan TGT mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif sehingga berdampak positif terhadap antusias belajar siswa kelas III sekolah dasar.

Keywords:

Keyword 1; Teams Games Tournament (TGT)
Keyword 2; Earning Enthusiasm
Keyword 3; Cooperative Learning
Keyword 4; Lementary School Students
Keyword 5; Classroom Action Research (CAR)

ABSTRACT

This study aims to increase third-grade students' learning enthusiasm in elementary school through the implementation of the Team Games Tournament (TGT) model. The main problem found in learning activities was the low level of student interest and participation, especially when dealing with difficult or monotonous material. TGT was chosen because it integrates group collaboration, academic games, and positive competition, which are believed to stimulate students' intrinsic motivation. This research employed a classroom action research design consisting of two cycles: planning, implementation, observation, and reflection. Observation sheets, field notes, and documentation were used as instruments. The results indicate a significant improvement in students' learning enthusiasm, shown by increased active participation, eagerness during academic games, and the ability to work collaboratively. These findings demonstrate that TGT effectively creates an enjoyable and competitive learning environment, positively impacting the learning enthusiasm of third-grade elementary students.

Pendahuluan

Antusias belajar merupakan faktor penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dasar. Siswa dengan antusias yang tinggi cenderung menunjukkan keaktifan, rasa ingin tahu, serta kemauan untuk menyelesaikan tugas dengan baik. Namun berdasarkan pengamatan awal di kelas III SD, antusias belajar siswa masih rendah. Siswa tampak kurang terlibat, pasif, dan merasa bosan

ketika pembelajaran berlangsung, terutama pada pelajaran yang membutuhkan aktivitas kognitif lebih tinggi.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan motivasi dan interaksi antar siswa. Model Team Games Tournament (TGT) yang dikembangkan oleh Slavin terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi belajar melalui permainan akademik berbasis tim. Kebaruan ilmiah dari penelitian ini terletak pada fokus analisis terhadap peningkatan antusias belajar siswa melalui permainan akademik yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan TGT dan menganalisis peningkatan antusias belajar siswa setelah model tersebut diterapkan.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan dengan metode Penelitian Tindakan Kelas yang berlangsung dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SD yang berjumlah dua puluh empat orang, terdiri atas siswa laki-laki dan perempuan. Objek penelitian berfokus pada antusias belajar siswa dalam pembelajaran dengan model Team Games Tournament. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi selama proses pembelajaran dan dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan.

Hasil dan pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan antusias belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, penerapan model TGT belum berjalan secara optimal. Beberapa siswa masih terlihat pasif, kurang percaya diri saat mengikuti permainan, dan belum memahami aturan turnamen dengan baik. Persentase keaktifan siswa pada siklus I mencapai 52%, sedangkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sebesar 65%. Berdasarkan hasil refleksi, dilakukan perbaikan pada siklus II, antara lain dengan memberikan penjelasan aturan permainan yang lebih jelas, penataan kelompok yang lebih seimbang, serta pemberian motivasi dan penghargaan yang menarik. Pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan. Keaktifan siswa meningkat menjadi 83%, sementara keterlibatan siswa mencapai 90%. Siswa terlihat lebih antusias, berani bertanya, aktif berdiskusi, dan bersemangat mengikuti permainan akademik.

Peningkatan antusias belajar siswa menunjukkan bahwa model Team Games Tournament efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Permainan akademik dan kompetisi positif mampu membangkitkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar. Selain itu, kerja kelompok dalam TGT membantu siswa belajar bekerja sama dan saling mendukung dalam mencapai tujuan kelompok. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran kooperatif yang menyatakan bahwa interaksi sosial dan aktivitas belajar yang bermakna dapat meningkatkan motivasi dan antusias belajar siswa. Dengan demikian, penerapan model TGT dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif bagi siswa sekolah dasar.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terbukti mampu meningkatkan antusias belajar siswa kelas III SD. Model ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif secara sehat. Antusias belajar siswa meningkat secara signifikan ditandai dengan keaktifan, keterlibatan, dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Model TGT direkomendasikan untuk digunakan oleh guru sekolah dasar sebagai salah satu alternatif pembelajaran inovatif dalam meningkatkan motivasi dan antusias belajar siswa.

Referensi

- Hindira, A., & Riswani, S. D. (2025). Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas III sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 21288–21294. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.29922>
- Fauziah R., & Subhananto, A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sumber daya alam di kelas III SD Negeri 70 Kuta Raja Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(1), 43–65. Diakses dari <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/619> -> jurnal
- Sari, R., & Putra, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran terhadap *Aktivitas Belajar Siswa*. *Jurnal Media Akademik*, 5(2), 123–132. <https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/download/1826/1537/5322> -> Jurnal online
- Rosihin. (2021). Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui penerapan model *pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament* pada mata pelajaran PAI SD Negeri Bulusari 2, Brebes, Indonesia. *Paedagogie*, 16(1). <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v16i1.4952> -> Jurnal Online
- Septi, F., Agusdianita, N., Yusnia, Y., & Heryanto, D. (2025). Penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media ular tangga untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar matematika. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 8(3), 107303. <https://doi.org/10.20961/shes.v8i3.107303> -> Jurnal