

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIF LEARNING TYPE TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS 4 SD NEGERI 1 DATAH

Ni Made Widya Padmini
Universitas Terbuka
Email: widyapad88@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran diharapkan dapat mendorong peserta didik menjadi pribadi yang kreatif, kritis, dan mampu memecahkan masalah di sekitarnya. Salah satu mata pelajaran yang mendukung pengembangan kemampuan tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang menggabungkan aspek sains dengan fenomena sosial di kehidupan nyata. Kenyataannya, pembelajaran IPAS masih sering dianggap sulit dan membosankan oleh siswa. Mini riset ini bertujuan untuk menggambarkan pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV SD Negeri 1 Datah. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu studi kasus dengan teknik penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini difokuskan pada upaya perbaikan proses belajar melalui penerapan langkah-langkah Team Game Tournament (TGT), yaitu kerja kelompok, pelaksanaan permainan edukatif, dan turnamen akademik yang diakhiri dengan pemberian penghargaan bagi kelompok terbaik. Data hasil penelitian dikumpul melalui observasi dan angket motivasi belajar, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dari 68% menjadi 88% pada pembelajaran dengan model Kooperatif tipe TGT. Temuan ini memperlihatkan bahwa penerapan model Team Game Tournament (TGT) mampu menumbuhkan semangat belajar, mendorong kerja sama, dan membuat suasana ruang belajar yang lebih dari menyenangkan serta bermakna. Dengan demikian, model TGT dapat dijadikan alternatif yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar (SD).

Kata Kunci: Pembelajaran Kooperatif, TGT, Motivasi Belajar.

ABSTRACT

Learning is expected to encourage students to become creative, critical, and capable individuals who can solve problems in their surroundings. One subject that supports the development of such abilities is Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), or Natural and Social Sciences, which integrates scientific aspects with social phenomena in real life. In reality, however, IPAS learning is often perceived by students as difficult and monotonous. This mini research aims to describe the implementation of the cooperative learning model Team Game Tournament (TGT) in enhancing learning motivation in the IPAS subject for fourth-grade students at SD Negeri 1 Datah. The study employed a case study design using a descriptive qualitative approach. The focus of this research was to improve the learning process through the application of the TGT steps, including group work, educational games, and academic tournaments concluded with rewards for the best-performing teams. Data were collected through observation and learning motivation questionnaires, and analyzed descriptively and qualitatively. The results revealed an increase in students' learning motivation from 68% to 88% after applying the TGT cooperative learning model. These findings indicate that the implementation of the Team Game Tournament (TGT) model can foster learning enthusiasm, promote collaboration, and create a more enjoyable and meaningful classroom atmosphere. Therefore, the TGT model can serve as an effective alternative to enhance learning motivation in IPAS subjects at the elementary school level.

Keywords: Cooperative Learning, TGT, Learning Motivation.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan paling dasar disebut pondasi penting untuk bentuk kemampuan berpikir, sikap, dan karakter peserta didik. Pada jenjang ini, siswa mulai belajar mengenal berbagai konsep pengetahuan serta mengembangkan keterampilan sosial melalui kegiatan belajar yang aktif dan kolaboratif. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pembelajaran diharapkan dapat mendorong peserta didik menjadi pribadi yang kreatif, kritis, dan mampu memecahkan masalah di sekitarnya. Salah satu mata pelajaran yang mendukung pengembangan kemampuan tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang menggabungkan aspek sains dengan fenomena sosial di kehidupan nyata.

Kenyataannya, pembelajaran IPAS masih sering dianggap sulit dan membosankan oleh siswa. Topik seperti “Gaya di Sekitar Kita” menuntut pemahaman konsep ilmiah yang tidak mudah dikuasai, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar. Guru perlu berperan aktif untuk mencipta strategi belajar yang lebih unik, interaktif, dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Bentuk pendekatan yang sudah terbukti aktif dalam peningkatan keterlibatan peserta didik adalah model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT).

Model TGT menempatkan siswa dalam kelompok heterogen dan menggabungkan unsur kerja sama serta kompetisi sehat melalui permainan edukatif. Pada model ini, tiap siswa dikelompokkan memiliki tugas untuk memahami materinya, bekerja sama dengan teman, dan berpartisipasi aktif dalam turnamen akademik. Proses belajar yang dibungkus dalam bentuk *game* membuat suasana kelas lebih hidup dan memotivasi siswa untuk belajar. Selain itu, unsur penghargaan pada akhir kegiatan turut memperkuat semangat berprestasi siswa.

Berbagai penelitian terdahulu terdapat bahwa model TGT bagus dalam meningkatkan motivasi belajar di berbagai mata pelajaran. Melalui perpaduan unsur kerja sama, kompetisi, dan permainan, siswa menjadi lebih bersemangat serta mudah paham materi pelajaran. Oleh karenanya, penerapan model TGT pada materi IPAS di kelas IV SD Negeri 1 Datah diharapkan mampu membangun siswa meningkatkan motivasi belajarnya.

II. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu studi kasus dengan teknik penelitian kualitatif dianalisis secara deskriptif untuk menghitung rata-rata persentase peningkatan motivasi belajar siswa dengan tahapan meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Datah, dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas IV pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026. Jumlah peserta didik ada 16 orang, diantaranya 8 siswa laki dan 8 siswa perempuan. Lokasi ini dipilih karena guru dan siswa telah terbiasa melaksanakan pembelajaran berbasis aktivitas, sehingga mudah untuk menerapkan model kooperatif tipe TGT. Kelas IV dipilih karena pada tingkat ini siswa mulai mampu berpikir logis dan kritis terhadap fenomena sains sederhana, seperti materi “Gaya di Sekitar Kita” pada mata pelajaran IPAS. Tahapan model TGT mencakup penyajian kelas, pembentukan tim, permainan, turnamen, dan pemberian penghargaan kelompok.

III. PEMBAHASAN

3.1 Kajian Teoretik

1. Hakikat Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan yang menempatkan murid untuk beraktifitas dalam kelompok dengan tujuan saling membantu dalam memahami materi pelajaran. Melalui kerja sama tersebut, siswa tidak hanya fokus kepada hasil individu, namun pada juga keberhasilan kelompok. Menurut Johnson dan Johnson (2019), pembelajaran kooperatif menekankan prinsip positif, hubungan tatap muka, serta tugas individu terhadap kelompok. Artinya, keberhasilan setiap anggota menjadi bagian penting dari keberhasilan bersama.

Arends (2012) menambahkan bahwa model kooperatif tidak terlalu berdampak terhadap kenaikan hasil akademik, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kepemimpinan, dan empati. Dengan berkolaborasi, siswa belajar menghargai perbedaan pendapat, berbagi pengetahuan, dan mencapai tujuan belajar secara bersama. Model ini sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada empat kompetensi utama, yaitu communication, collaboration, critical thinking, dan creativity (Suprijono, 2019).

Dengan demikian, pembelajaran kooperatif mampu membuat suasana belajar kondusif, aktif, serta bermakna. Siswa menjadi aktif dalam kegiatan belajar dan punya tanggungjawab tinggi kepada hasil yang mereka capai, baik secara individu maupun kelompok.

2. Model Team Game Tournament (TGT)

Model *Team Game Tournament* (TGT) ini suatu bentuk pembelajaran kooperatif dengan menggabungkan kerja tim dengan kompetisi akademik. Dalam model ini, siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen yang beranggotakan beberapa siswa dengan kemampuan berbeda. Mereka bekerja sama mempelajari materi, kemudian berkompetisi melalui permainan atau turnamen yang menantang. Menurut Slavin (2018), TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui interaksi sosial yang menyenangkan dan bermakna.

Tahapan utama dalam model TGT meliputi: (1) penyajian materi oleh guru, (2) pembentukan kelompok belajar, (3) pelaksanaan permainan akademik, (4) turnamen antar kelompok, dan (5) pemberian penghargaan kepada kelompok terbaik (Huda, 2018). Struktur ini membantu membuat lingkungan belajar yang kompetitif tapi tetap kooperatif, karena siswa merasa lebih termotivasi dalam berpartisipasi aktif.

Gillies (2016) menjelaskan bahwa melalui TGT, siswa berlatih berpikir kritis dan bekerja sama secara efektif dalam situasi kompetitif yang sehat. Selain meningkatkan hasil belajar, model ini juga membuat sebuah *value* sosial diantaranya sportivitas, tanggungjawab, dan saling menghargai. Sejalan pendapat Sari (2023), penerapan TGT dapat memperkuat rasa percaya diri dan motivasi intrinsik siswa karena mereka belajar dalam suasana menyenangkan yang menantang secara intelektual. Dengan demikian, model TGT menjadi salah satu strategi yang tepat untuk mengatasi kejenuhan siswa dalam belajar. Kombinasi antara kerja sama dan permainan akademik menjadikan proses pembelajaran lebih hidup, interaktif, dan bermakna.

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar yaitu faktor utama yang membuat keberhasilan murid mencapai tujuan pendidikan. Uno (2021) menyebutkan bahwa motivasi diartikan kemauan internal dan eksternal yang membuat seseorang untuk berbuat suatu tindakan guna menghasilkan sebuah tujuan. Konteks pembelajaran, motivasi mendorong siswa untuk terlibat aktif, berusaha memahami materi, dan mempertahankan minatnya terhadap proses belajar.

Model pembelajaran TGT terbukti dapat meningkatkan motivasi siswa karena menggabungkan unsur kompetisi, permainan, dan penghargaan. Lie (2018) menyatakan bahwa suasana belajar yang melibatkan permainan akademik menimbulkan perasaan senang dan menantang, yang kemudian memunculkan motivasi intrinsik. Selain itu, pemberian penghargaan kelompok mendorong siswa untuk berkontribusi maksimal bagi keberhasilan timnya.

Penelitian Nurhadi (2022) juga menunjukkan bahwa TGT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena setiap anggota merasa memiliki tanggung jawab terhadap hasil kelompoknya. Kompetisi yang sehat membuat siswa belajar bukan semata-mata untuk nilai, tetapi juga untuk kebanggaan dan keberhasilan bersama. Oleh karena itu, motivasi belajar dalam TGT bersumber dari kombinasi antara faktor internal (rasa ingin tahu dan semangat belajar) serta faktor eksternal (dukungan kelompok dan penghargaan dari guru).

3.2 Hasil Penelitian Dan Pembahasan

1. Kondisi Awal

Sebelum penerapan model TGT, motivasi belajar siswa rendah. Siswa kurang aktif bertanya dan sering pasif saat pembelajaran. Rata-rata motivasi belajar hanya 68%.

2. Refleksi Kondisi Awal

Refleksi pada kondisi awal ini menunjukkan bahwa guru perlu memperjelas aturan permainan dan memberikan kesempatan lebih banyak bagi siswa yang belum aktif.

3. Penerapan Model

Pada kegiatan ini, guru memperbaiki mekanisme permainan dengan membuat pertanyaan lebih bervariasi. Siswa dibagi ke tim yang lebih seimbang. Antusiasme siswa meningkat pesat, kerja sama antaranggota tim lebih solid, dan hampir semua siswa aktif. Sehingga diperoleh hasil pada kegiatan ini terkait motivasi belajar mencapai 88%, dan pemahaman konsep siswa meningkat hingga skor rata-ratanya 85.

Hasil mini riset menunjukkan kenaikan drastis terhadap motivasi dan pemahaman konsep gaya setelah penerapan model pembelajaran TGT. Di tahap awal, motivasi belajar siswa masih berada pada tingkat 68% dan pemahaman konsep 66%. Setelah penerapan model TGT, skor motivasi meningkat menjadi 88% dan pemahaman konsep menjadi 85%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa kegiatan turnamen dan permainan mampu menarik minat siswa serta membuat siswa lebih aktif.

Hasil refleksi kondisi awal mengindikasikan bahwa sebagian siswa masih kesulitan memahami aturan permainan, sehingga guru perlu memperjelas petunjuk dan menyesuaikan tingkat kesulitan soal. Perbaikan ini dilakukan pada penerapan model TGT, dan hasilnya menunjukkan peningkatan motivasi menjadi 88% serta pemahaman konsep menjadi 85%. Data ini memperkuat temuan Slavin (2018) yang menegaskan bahwa kompetisi yang sehat

dan suasana belajar yang interaktif dapat meningkatkan semangat belajar serta hasil akademik siswa.

Pembahasan

Hasil mini riset menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) mampu menaikkan motivasi belajar dan pemahaman konsep pada materi gaya siswa kelas IV SD Negeri 1 Datah. Peningkatan ini terjadi karena model TGT memberikan peluang kepada siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif.

Pada tahap awal, siswa terlihat kurang antusias mengikuti pelajaran. Namun, setelah diterapkan model TGT, suasana kelas menjadi lebih hidup. Permainan akademik yang disertai turnamen antar kelompok membuat siswa tergugah untuk menambah ilmu dan berpartisipasi aktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Gillies (2016) menyatakan bahwasannya pembelajaran kooperatif itu dapat menumbuhkan hubungan positif antarsiswa dan membuat naiknya tanggung jawab individu terhadap kelompoknya. Selain itu, model TGT juga membantu meningkatkan pemahaman konsep karena siswa memperoleh kesempatan untuk mendiskusikan materi dengan teman sekelompoknya. Melalui diskusi dan permainan, siswa belajar mengaitkan konsep gaya dengan contoh nyata dalam keseharian, sehingga KBM menjadi lebih bermakna.

Temuan penelitian ini mendukung pandangan Slavin (2018) bahwa kompetisi akademik yang sehat dapat mendorong motivasi intrinsik siswa. Sementara itu, Isjoni (2021) menegaskan bahwa dalam kelompok heterogen, siswa berkemampuan tinggi yang mendukung temannya yang alami kesulitan, sehingga terjadi peningkatan hasil belajar secara keseluruhan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT efektif digunakan dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep sains di sekolah dasar. Model ini menggabungkan unsur kerja sama, permainan, dan penghargaan yang membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan melalui studi kasus dengan pendekatan kualitatif deskriptif dapat dinyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam peningkatan motivasi dan pemahaman konsep materi gaya pada murid kelas IV SD Negeri 1 Datah. Melalui penerapan langkah-langkah utama TGT yaitu penyajian materi, pembentukan kelompok heterogen, pelaksanaan permainan akademik, turnamen antar kelompok, serta pemberian penghargaan, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif secara positif. Peningkatan motivasi belajar siswa dilihat pada perubahan rata-rata skor dari 68% pada penerapan model TGT menjadi 88%. Sementara itu, pemahaman konsep gaya juga menunjukkan skor peningkatan dari 66 menjadi 85. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT selalu berdampak pada hasil belajar kognitif, namun mampu menumbuhkan semangat, kerjasama, dan rasa tanggungjawab antar siswa. Secara keseluruhan, model pembelajaran TGT dapat dijadikan pedoman yang efektif serta inovatif dalam pembelajaran mapel IPAS di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach*. McGraw-Hill.
- Gillies, R. M. (2016). Cooperative Learning: Review of Research and Practice. *Australian Journal of Teacher Education*, 41(3), 39-54.
- Huda, M. (2018). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2019). Cooperative Learning: The Power of Positive Interdependence. *Educational Researcher*, 48(7), 365-379.
- Kemendikbud. (2021). *Modul Ajar IPAS Kelas IV*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Lie, A. (2018). *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Mulyasa, E. (2020). *Menjadikan Pendidik Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurhadi. (2022). Penggunaan Model TGT untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 110-118.
- Rusman. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, M. P. (2023). Pengaruh Model Team Game Tournament terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(1), 45-56.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Allyn & Bacon.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational Psychology: Theory and Practice*. Pearson.
- Slameto. (2020). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2020). *Metode dalam Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2019). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyatno. (2019). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Trianto. (2019). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Isjoni. (2021). *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Hamzah, A. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.