

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES
TOURNAMENT) BERBANTUAN MEDIA BILIK SUMBER DAYA ALAM
MATA PELAJARAN IPAS SISWA KELAS 5 SDN 03 MADIUN LOR**

Rinaldi Eko Saputro¹, Candra Dewi², Amalya Trisuci Dewanti³

^{1,2}Program Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Madiun

³SDN 03 Madiun Lor

[1ppg.rinaldisaputro91@program.belajar.id](mailto:ppg.rinaldisaputro91@program.belajar.id), [2candra@unipma.ac.id](mailto:candra@unipma.ac.id)

ABSTRACT

The goal of this research was to find out if the fifth graders at SDN 03 Madiun Lor are more engaged in science classes when they use the Teams Games Tournament (TGT) model with the media from the natural resource booth in the 2023-2024 school year. The 28 participants in this study were all from Class 5B, and the research methodology employed was Classroom Action Research (PTK). This study utilized the Teams Games Tournament (TGT) learning model, which primarily aimed to motivate IPAS learning. The data was analyzed using descriptive statistics after data collection. Assuming the acquired score is in the moderate to high range, the success criterion can be satisfied. According to studies done by professionals in the field Researchers have shown that fifth graders at SDN 03 Madiun Lor are more likely to be interested in and successful in their social studies classes when they use the TGT learning paradigm in conjunction with media from a miniature natural resource booth. Similarly, during the 2023-2024 academic year, fifth graders at SDN 03 Madiun Lor will be more motivated to learn. This is supported by the fact that the learning motivation score increased from 78.67% in the first cycle to 84.78% in the second cycle, falling into the high category.

Keywords: *motivation, student, teams games tournament*

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah siswa kelas 5 di SDN 03 Madiun Lor lebih terlibat dalam pelajaran IPA ketika mereka menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) dengan media bilik sumber daya alam pada tahun ajaran 2023-2024. Partisipan dalam penelitian ini berjumlah 28 siswa yang semuanya berasal dari kelas 5B, dan metodologi penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), yang terutama bertujuan untuk memotivasi pembelajaran IPAS. Data dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif setelah pengumpulan data. Dengan asumsi skor yang diperoleh berada pada rentang sedang hingga tinggi, kriteria keberhasilan dapat dipenuhi. Menurut

penelitian yang dilakukan oleh para profesional di lapangan, para peneliti telah menunjukkan bahwa siswa kelas lima di SDN 03 Madiun Lor lebih cenderung tertarik dan berhasil dalam pelajaran IPS mereka ketika mereka menggunakan paradigma pembelajaran TGT dalam hubungannya dengan media dari bilik sumber daya alam mini. Demikian pula, pada tahun ajaran 2023-2024, siswa kelas lima di SDN 03 Madiun Lor akan lebih termotivasi untuk belajar. Hal ini didukung oleh fakta bahwa skor motivasi belajar meningkat dari 78,67% pada siklus pertama menjadi 84,78% pada siklus kedua, masuk dalam kategori tinggi.

Kata Kunci: motivasi, siswa, model pembelajaran TGT

A. Pendahuluan

Seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Dasar 1945, salah satu tujuan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, yaitu menghasilkan generasi emas penerus bangsa yang dapat membawa perubahan melalui pendidikan yang unggul. Dengan akses ke pendidikan berkualitas tinggi, generasi mendatang akan lebih siap untuk beradaptasi dengan masyarakat, negara, dan membuka jalan Indonesia untuk bergabung dengan jajaran negara maju.

Para pendidik berusaha keras untuk membina lingkungan di mana para siswa dapat belajar dan tumbuh dengan cara yang membantu mereka menjadi versi terbaik dari diri mereka sendiri kuat secara religius dan spiritual, cerdas, bermoral, dan diperlengkapi untuk berkontribusi kepada masyarakat,

bangsa, dan negara. Proses pembelajaran yang terjadi antara pengajar dan siswa untuk mengembangkan semua aspek dari pengetahuan, sikap, kemampuan yang tidak terpisahkan dari pendidikan. Menerapkan model pembelajaran membutuhkan suatu komunikasi antara guru dan siswa untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang menarik dan bermanfaat. Upaya meningkatkan kemampuan peserta didik melalui pembelajaran IPAS, seorang guru harus mempunyai kemampuan jiwa pendidik yang profesional yang meliputi afektif, kognitif, pedagogik, dan psikomotorik. Guru memiliki peran penting dalam membentuk generasi penerus menjadi generasi yang berakhlak dan berbakat secara intelektual. Dalam Filosofi Jawa Guru itu adalah *digugu* dan *ditiru*, *digugu* maknanya bahwa guru

segala nasehatnya dipercaya dan dipatuhi, Guru menjadi contoh yang harus diikuti oleh murid-muridnya, dan ini adalah hal yang positif. Sebagai pendidik, instruktur melakukan lebih dari sekadar memberikan pengetahuan; mereka membentuk serat moral murid-murid mereka dan membantu mereka menjadi orang yang lebih baik.

Peran pendidik selain memberikan layanan, sebagai fasilitator dan motivator untuk membantu siswa mencapai potensi penuh mereka. *Menurut teori Ki Hadjar Dewantara, pendidikan adalah tanggung jawab seorang guru, yaitu, Ing Ngarsa Sung Tuladha, Ing Madya Mangun Karsa dan Tut Wuri Handayani.* Ungkapan "di depan memberi contoh" (ing ngarsa sung tuladha) mengacu pada perlunya guru untuk dapat memberikan contoh yang baik dan realistis kepada siswa agar mereka dapat bercita-cita untuk menjadi seperti guru. Ing Madya Mangun Karsa, yang diterjemahkan sebagai "di tengah-tengah memberikan ide atau gagasan," menyiratkan bahwa guru harus mampu mendukung atau menghasilkan gagasan untuk pertumbuhan murid. Meskipun Tut

Wuri Handayani secara harfiah diterjemahkan menjadi "di belakang memberi semangat," namun idenya adalah guru harus dapat melakukan, menginspirasi semangat siswa untuk apa yang mereka pelajari.

Menggunakan penalaran berpikir kritis untuk menilai kebenaran konsep ilmiah dan sosial yang digabungkan menjadi satu kesatuan adalah karakteristik utama pembelajaran IPAS. Melalui penalaran inilah temuan, pembenaran, kompilasi bukti, dan generalisasi dibuat. Memikirkan suatu masalah dan sampai pada suatu kesimpulan disebut penalaran. Sementara siswa dengan kemampuan berpikir yang kuat seharusnya tidak memiliki banyak masalah dalam memahami konsep IPAS, mereka yang memiliki kemampuan penalaran yang lemah akan menemukan hal yang sebaliknya. Oleh karena itu, menguasai IPAS membutuhkan pola pikir ilmiah yang kuat.

Upaya untuk membuat konten lebih mudah dipahami anak-anak, Pengajaran IPAS di sekolah dasar membutuhkan metode yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu anak-anak dan membuat mereka

terlibat dalam materi. Hal ini menyiratkan bahwa siswa merasa konten dalam mata pelajaran IPAS akan lebih menyenangkan jika dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang menarik.

Tingkat suatu keberhasilan pembelajaran dapat diukur dengan berbagai indikator. Apakah siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar atau tidak, merupakan faktor yang menentukan tingkat keberhasilan mereka dalam mata pelajaran tersebut. Siswa yang tertarik adalah mereka yang mencari informasi baru dan menghadapi tantangan dengan sikap positif. Ada sejumlah faktor eksternal dan internal yang berkontribusi pada pertumbuhan minat siswa. Upaya yang disengaja untuk mempengaruhi, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku seseorang untuk memotivasi mereka melakukan tindakan dan mencapai tujuan atau hasil tertentu dikenal sebagai motivasi.

Ada beberapa upaya untuk membuat proses pembelajaran IPAS lebih menarik dan memotivasi siswa. Beberapa upaya ini termasuk menggunakan pembelajaran TGT. Siswa didorong untuk bekerja sama dalam kelompok dan berkomunikasi

satu sama lain di bawah paradigma pembelajaran TGT. Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran kooperatif. Di antara sekian banyak pendekatan model pembelajaran, model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman langsung, nyata, dan otentik kepada siswa yang mengikuti turnamen permainan akademik. (Arif Rohman, 2009: 186. Slavin dalam Isjoni 2009: 15)

Teams Games Tournaments (TGT) adalah jenis pembelajaran kooperatif di mana pembelajaran dimasukkan ke dalam permainan itu sendiri. (Yuliawati, Anak Agung Ngurah. 2021) Para peserta didik bekerja dalam kelompok-kelompok untuk melaksanakan turnamen akademik dan kuis-kuis. Manfaat lain dari pembelajaran kooperatif menurut (Slavin, Robert E. 2015) adalah bahwa pembelajaran ini membutuhkan partisipasi aktif dari siswa dengan bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan dan memberikan kesempatan untuk mendapatkan kebijaksanaan dan pengalaman kepada anggota dalam kelompok mereka (Yulia dkk. 2020).

Daya ingat siswa terhadap materi pelajaran akan meningkat dengan strategi pembelajaran TGT karena, sebelum mengikuti ujian individu, siswa berpartisipasi dalam permainan turnamen yang berfungsi sebagai tinjauan untuk memastikan mereka memiliki pemahaman yang kuat terhadap materi. Kerangka kerja ini menunjukkan bahwa pembelajaran TGT dapat meningkatkan minat siswa terhadap IPAS, dan cenderung mengadopsi pandangan dunia ilmiah.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian lebih lanjut. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Media Sumber Daya Alam pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V SDN 03 Madiun Lor" dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai metode penelitiannya. Guru terlibat dalam penelitian tindakan

kelas ketika mereka merefleksikan praktik mengajar mereka sendiri dan mencari cara untuk memperbaikinya dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran siswa (Akib, dkk., 2008). Sebanyak dua puluh delapan siswa kelas lima dari SDN 03 Madiun Lor berpartisipasi dalam penelitian ini selama dua siklus. Diskusi kelompok terarah (FGD) dan observasi merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan informasi untuk penelitian ini. Untuk mencapai tujuan tersebut, peneliti berkolaborasi dengan dosen pembimbing lapangan dan guru kelas untuk mengimplementasikan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) pada mata pelajaran IPS untuk siswa kelas lima. Keterlibatan siswa dengan materi pelajaran ditingkatkan dengan menggunakan pendekatan ini.

Penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman 1984 yang diusulkan Sugiyono (2012) untuk pengolahan data, pengklasifikasikan, menyajikan data, dan menarik kesimpulan serta interpretasi langkah-langkah dalam proses pengolahan data. Menurut Sudjana (2010, hlm. 61), penanda aktivitas belajar juga digunakan

dalam penelitian ini. Setiap indikator tersebut bersifat aktif dan memiliki nilai poin mulai dari 1 hingga 4.

Tabel 1 Instrumen Motivasi Peserta Didik Kelas 5 SDN 03 Madiun Lor

No	Indikator Keaktifan Belajar	Skor			
		1	2	3	4
1	Turut serta melaksanakan tugas belajar				
2	Terlibat dalam pemecahan masalah				
3	Bertanya pada teman atau guru				
4	Melakukan diskusi kelompok				
5	Menilai kemampuan diri				
6	Merlatih memecahkan masalah				

Setelah peneliti melakukan perhitungan indikator keberhasilan motivasi belajar menggunakan media pembelajaran Ruang Sumber Daya Alam dengan pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), langkah selanjutnya dengan menggunakan indikator di bawah ini untuk melihat persentase pencapaiannya.

Tabel 2 Indikator Pencapaian Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas 5 SDN 03 Madiun Lor

Presentase Capaian	Kriteria
75% - 100%	Tinggi
51% - 74%	Sedang
25% - 50%	Rendah
0% - 24%	Sangat Rendah

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di kelas 5B di SDN 03 Madiun Lor pada tahun ajaran 2023-2024. Dua puluh tujuh siswa ikut serta dalam penelitian ini. Akan ada satu kali pertemuan untuk kedua siklus pelaksanaan penelitian ini. Variabel yang diukur adalah motivasi siswa. Temuan berikut ini dihasilkan dengan menggunakan data dan observasi. Berikut ini adalah hasil data yang telah dianalisis oleh peneliti dengan mengacu pada kriteria penilaian yang telah disusun (Widayanti, E. K. & Slameto, (2016).

Tabel 3 Data Motivasi Belajar Peserta didik Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Rata-rata Skor Motivasi	Kriteria
1	Siklus I	78,67%	Sedang
2	Siklus II	84,78%	Tinggi

Berdasarkan hasil dari pembelajaran siklus I, rata-rata tingkat antusiasme belajar siswa adalah 78,57%. Siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) menunjukkan data motivasi yang masuk dalam rentang sedang, seperti yang ditunjukkan pada tabel interval yang telah dihitung. Siklus pertama pembelajaran telah dilaksanakan dengan sempurna. Namun, masih ada beberapa anak yang tidak

berusaha keras untuk mengikuti pelajaran. Beberapa murid terlihat tidak mengikuti arahan guru dengan baik, yang dapat menjadi tanda rendahnya motivasi belajar dan kolaborasi. Selain itu, kurangnya keberanian dari siswa untuk menerapkan apa yang telah mereka pelajari pada praktik pembelajaran siklus I juga menjadi tantangan tersendiri. Hal ini dapat terjadi sebagai akibat dari rendahnya rasa percaya diri siswa, yang membuat beberapa anak lebih sulit untuk menjadi pembelajar yang aktif dan sulit termotivasi dalam belajar. Berdasarkan deskripsi data observasi penelitian berikut, siklus I belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal, sehingga siklus II perlu melakukan sejumlah penyesuaian.

Kegiatan pada siklus II sangat mirip dengan kegiatan pada siklus I; perbedaan utamanya adalah pada siklus II, instruktur memberikan jawaban atas beberapa pertanyaan yang diajukan siswa pada siklus I. Hasil penelitian dari siklus II menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa rata-rata 84,78%, memenuhi persyaratan hasil yang tinggi. Hasil penelitian siklus kedua menunjukkan bahwa pengajaran di

kelas telah meningkat hingga mencapai titik di mana sekarang sebanding dengan siklus pertama. Hal yang memungkinkan hal ini terjadi adalah karena guru terus menerus menanamkan motivasi belajar kepada para siswa selama siklus I berlangsung. Hal ini mungkin terjadi karena para pengajar secara teratur menggunakan pendekatan TGT untuk menarik perhatian siswa dan menumbuhkan kecintaan terhadap belajar. Selain itu, siswa diberikan materi yang belum lengkap atau belum dikuasai dengan kecepatan siput ketika mereka membutuhkan bantuan. Sang instruktur ingin agar para muridnya lebih banyak bekerja sama, sehingga ia menempatkan mereka dalam kelompok-kelompok dan memberi mereka kesempatan untuk membicarakannya.

Rata-rata skor motivasi belajar siswa pada siklus II meningkat dari 78,67% menjadi 84,78%, yang mengindikasikan adanya pergeseran dari kategori sedang menjadi tinggi. Peningkatan motivasi belajar ini terlihat jelas pada topik IPAS. Temuan ini menunjukkan bahwa persyaratan ketuntasan dasar peneliti telah

terpenuhi. sehingga penelitian ini dapat dikatakan berhasil dan siklus dihentikan. Hal ini tidak terlepas dari upaya guru yang tekun untuk meningkatkan pembelajaran dari tantangan yang dihadapi siswa, seperti menciptakan lingkungan di mana mereka dapat bekerja sama dan menyertakan kegiatan yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Tingkat motivasi siswa juga dapat ditingkatkan dengan memberikan teladan.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Bilik Sumber Daya Alam dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 03 Madiun Lor pada mata pelajaran IPA tahun ajaran 2023-2024. Hal ini didukung oleh hasil dari dua siklus pertama penelitian tindakan kelas. Rata-rata skor motivasi belajar untuk siklus I dengan kriteria sedang sebesar 78,67%, dan untuk siklus II dengan kriteria tinggi sebesar 84,78%.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut: 1) Pendidik hendaknya

menggunakan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. 2) Penelitian ini diharapkan dapat membuka jalan bagi para pendidik dan guru untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di sekolah, yang akan membantu mengukur kemajuan belajar siswa dan menumbuhkan inovasi dalam mengejar pembelajaran yang lebih baik. 3) Untuk kepentingan peneliti di masa depan, sehingga mereka dapat membangun temuan penelitian ini dan melakukan penelitian yang lebih efektif untuk meningkatkan pembelajaran dengan bernovasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z., Diniati, E. Jaiyaroh, S. & Khotimal, K. (2008). Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SMP, SMA, SMK. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Arif Rohman. (2009). Memahami Pendidikan dan Ilmu Pendidikan. Yogyakarta: Laks Bang Mediatama. Depdiknas.
- Hakim, S., A. & Syofyan, H. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap motivasi belajar IPA di kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 249-263.

- Munawir, dkk. (2022). Tugas, Fungsi dan Peran Guru Profesional, Surabaya: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Ampel
- Nuryani, Hesti. Babang Robandi, Effy Mulyasari. (2018)..., Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD”, Universitas Pendidikan Indonesia: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar,.
- Slavin, Robert E. 2015. Cooperative Learning. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, N., 2016. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Rosdikarya.
- Sutrisno, 2025. Peningkatan Prestasi Belajar IPA Melalui Teams Games Tournament (TGT) Pada Permainan Domino Pada Siswa Kelas IV Kecamatan Ngraho Kabupaten Bojonegoro Tahun Pelajaran 2014/2015. Jurnal Edutama. Vol 2(1) Januari 2015, pp. 39-49.
- Widayanti, E. K. & Slameto. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar IPA. e journal SCHOLARIA, 6 (3), 182-195
- Yuliawati, Anak Agung Ngurah. (2021) “Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar”, Indonesian Journal of Educational Development.
- Yulia, A., Juwandani, E., & Mauliddya, D. (2020). Model pembelajaran kooperatif learning. Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin.