

Pengaruh Metode *Teams Games Tournament* (Tgt) terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di Mi Al Falah Beran

Elvina Nur Azizah¹, Dita Primashanti Koesmadi², Uci Ulfa Nur'afifah³

¹ STKIP Modern Ngawi, Indonesia; elvinanurazizah3@gmail.com

² STKIP Modern Ngawi, Indonesia; dita.prima23@gmail.com

³ STKIP Modern Ngawi, Indonesia; uciulfa@stkipmodernngawi.ac.id

ARTICLE INFO

Keywords:

GamesTournament;
Learning Interest;
Students

Article history:

Received 2024-03-27

Revised 2024-05-17

Accepted 2024-06-30

ABSTRACT

The aim of this study is to determine the impact of the Teams Games Tournament (TGT) method on the learning interest in Indonesian language among fourth-grade students at MI Al Falah 'Beran, Ngawi. The study utilizes a quantitative research methodology and employs a One Group Pretest Posttest Design. The subjects related to the research object form the population. The population in this study comprises all students of MI Al Falah Beran Ngawi, totaling 600 students. The sample in this study consists of 27 fourth-grade students at MI Al Falah Beran. A questionnaire was used to collect data. In this study, the results of data analysis and the paired sample t-test demonstrate a significant impact of the TGT method on the interest in learning Indonesian among fourth-grade students at MI Al Falah Beran. Before the intervention, the students' learning interest was low; however, after the application of the TGT method, there was a significant change in the students' learning interest. This indicates that the TGT model has a positive impact on the students' desire to learn Indonesian language in fourth grade at MI Al Falah Beran.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Elvina Nur Azizah

STKIP Modern Ngawi, Indonesia; elvinanurazizah3@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan sangat krusial untuk kemajuan dan pertumbuhan sebuah negara. Oleh sebab itu, dibutuhkan perhatian dan usaha serius dalam peningkatan kualitas pendidikan perlu disesuaikan dengan perkembangan IPTEK. Meningkatkan standar pembelajaran di Nusantara merupakan langkah krusial dalam membentuk SDM yang cerdas dan bermutu.

Pembelajaran dianggap berhasil dan berkualitas tinggi, jika mayoritas peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar baik dari segi raga, keberanian, jiwa sosial, dan menunjukkan ketertarikan belajar (M Mukhibat: 2023). Minat serta keaktifan belajar bermanfaat bagi siswa. Misalnya mendapatkan pengalaman pendidikan langsung, menciptakan kemintraan yang baik antara siswa, mengembangkan aspek individu siswa, mengembangkan bakat dan keterampilan

dalam diri, kesempatan bekerja sesuai keinginan dan kemampuannya, terciptanya hubungan masyarakat yang konstruktif, kemungkinan berpikir logis, karena proses belajar yang nyata dan konkrit serta perolehan hasil belajar serupa dengan kinerja yang semakin giat dari kegiatan sosial (Mulyasa, 2014).

Minat yaitu motivasi internal yang mendorong seseorang untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar, termasuk materi pelajaran serta gaya pengajaran yang diterapkan oleh guru. Penting bagi guru untuk menyesuaikan suasana dan metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan kelas. Faktanya banyak guru lebih condong menggunakan metode ceramah karena lebih praktis dan efektif. Namun, metode ini cenderung membuat siswa pasif karena hanya guru yang berperan aktif pada saat pembelajaran. Akibatnya, siswa cepat merasa bosan dan kelelahan dalam belajar. Hal ini juga terjadi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama ketika sejumlah siswa kehilangan minat dalam mengikuti pelajaran.

Pada kenyataannya tenaga pendidik masih banyak mengadopsi model pembelajaran yang memusatkan pada pendidik (*Teacher Center Learning*) yaitu proses belajar bersifat searah akibatnya peserta didik kurang mempunyai peluang untuk menyampaikan pikirannya serta mengeksplorasi keterampilan siswa. Guru mengisi pelajaran di kelas dan siswa diam saja atau tidak ada timbal balik. Hal tersebut membuat siswa kurang terlibat, kerja anggota kelompok kurang maksimal, dan kegiatan pembelajaran kurang efektif (Isfadilah, 2023).

Menurut penelitian Angilia (2019) minat belajar siswa masih rendah. Siswa tidak menunjukkan ketertarikan yang sungguh-sungguh dalam belajar dan merasa bosan dengan cara pembelajaran yang monoton di kelas. Akibatnya, beberapa siswa kehilangan semangat dan minat serta menjadi pasif dalam mengikuti pembelajaran. Karena kurangnya semangat tersebut, mereka juga tidak sepenuhnya memahami materi yang diajarkan oleh tenaga pendidik. Sebagai guru, keterampilan yang penting yaitu kemampuan dalam memilih dan menerapkan model belajar yang mampu membuat kesukaan siswa tinggi sehingga aktif ketika proses pembelajaran.

Didasarkan pada penelitian awal yang telah penulis laksanakan, proses pembelajaran yang diterapkan di kelas IV MI AL Falah Beran menerapkan model konvensional dan guru masih sering menerapkan metode belajar yang memusatkan pada pendidik (*Teacher Centered Learning*) yaitu proses belajar bersifat searah sehingga kurang mempunyai peluang untuk menyampaikan gagasan serta mengukir keterampilan dalam pribadi siswa, sehingga siswa kurang minat, pasif, dan mudah bosan dalam pembelajaran berpengaruh ketika siswa belajar terutama pada muatan Bahasa Indonesia.

Untuk membangkitkan minat peserta didik serta mengatasi kepasifan siswa pada pembelajaran dengan menerapkan model belajar yang inovatif. Metode belajar TGT dibuat untuk melatih kerjasama dan komunikasi kelompok siswa. Model TGT sering diterapkan mulai kelas II SD hingga jenjang perkuliahan (Donni, 2017). Penerapan gaya belajar ini yaitu siswa bermain game dan melaksanakan turnamen (kompetisi) kemudian mengaitkan dengan materi belajar bersama tim lainnya untuk mendapatkan poin bagi timnya sendiri-sendiri. TGT sangat berperan dalam proses belajar karena siswa SD lebih menyukai *game* yang dapat meningkatkan minat siswa.

Studi ini sesuai dengan penelitian Dede (2021) yang membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran TGT membuat siswa aktif dalam proses belajar karena terdapat permainan. Selain itu, turnamen sebagai bagian dari proses pembelajaran karena peserta didik SD suka bermain. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perubahan besar pada aktivitas siswa dan peningkatan *output* belajar. Tujuan studi ini yaitu untuk menentukan dampak metode TGT terhadap siswa kelas IV MI AL Falah Beran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. METODE

Studi ini dilakukan di MI Al Falah Beran yang terletak di jl. Ahmad Yani Nomor 99 Ngawi. Studi ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis *One Grup Pretest Posttest Design*. Populasi dalam studi ini yaitu seluruh peserta didik MI Al Falah Beran Ngawi yang berjumlah 90 pesertadidik.

Sampel studi ini adalah peserta didik kelas IV MI Al Falah Beran yang berjumlah 27 orang. Teknik mengumpulkan data yang dipakai dalam penelitian ini yaitu survey kuisisioner/angket. Sebanyak 32 kuisisioner digunakan dalam penelitian ini, dengan masing-masing pernyataan dilakukan dengan skala likert antara 1 sampai 4. Perubahan skala likert ini dirancang untuk menghilangkan kekurangan pada skala lima poin. Perubahan skala likert ini menghilangkan jenis jawaban antara. Kategori jawaban yang di tengah member beberapa makna, yaitu: 1. Kriteria ini mempunyai dua makna, berarti jawaban belum diputuskan atau diberikan 2. Adanya jawaban tengah menyebabkan kecenderungan jawaban tengah-tengah 3. Tujuan dari kriteria SS-S-TS-STIS yaitu untuk memahami kecerendungan responden setuju atau tidak setuju (Sugiyono, 2018).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum menyebarkan angket dan formulir tes untuk siswa yang diteliti, sebelumnya instrument di uji validitasnya untuk memastikan valid tidaknya alat penelitian. Dalam penelitian ini, terdapat 32 pernyataan pada kuisisioner minat. Survei minat belajar dan soal tes tersebut dianggap layak untuk digunakan sebagai alat studi.

Uji Reliabilitas

Tabel 1. Uji Reliabilitas Angket *Pretest* Minat

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.677	33

Sumber: Olahan Data SPSS 24

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas *Posttest* Minat

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.504	33

Sumber: Olahan Data SPSS 24

Tujuan dari uji reliabilitas yaitu untuk menentukan apakah alat penelitian yang digunakan mampu menghasilkan hasil pengukuran yang konsisten atau reliabel, artinya secara konsisten memberi hasil yang sebanding. Proses perhitungan uji reliabilitas dilakukan dengan memakai software statistik SPSS 24.

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui uji statistik mana yang dimaksudkan untuk digunakan. Jika data berdistribusi normal maka digunakan uji manova. Kriteria pengujian data berdistribusi normal jika nilai signifikansi $\geq 0,05$ sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.. Data hasil uji normalitas dihitung dengan bantuan SPSS 24.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

KATEGORI		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HASIL	pretest minat	.114	27	.200*	.964	27	.445
	posttestminat	.197	27	.009	.923	27	.048

Uji Paired Sample t-test

Setelah mengumpulkan semua data yang diperlukan untuk penelitian ini, tahap berikutnya adalah menganalisis data tersebut. Peneliti kemudian akan menyusun dan membuat tabel yang memuat data tentang dampak metode TGT terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV MI AL Falah Beran.

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample t-test

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-11.66667	5.30602	1.02114	-13.76566	-9.56768	-11.425	26	.000

Uji paired sample t-test pada studi ini menunjukkan nilai sig. (2- tailed) <0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sesuai tabel nilai sig. (2- tailed) yaitu 0,000 lebih kecil dari 0,5 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Pembahasan

TGT yaitu metode belajar yang sering disebut Pertandingan Permainan Tim. Model pembelajaran TGT merupakan metode belajar kolaboratif yang memposisikan peserta didik dalam kelompok yang beranggota 3-6 orang yaitu pemilihan anggota kelompok secara heterogen (Gunarta, 2018). Sebelum menyebarkan angket dan formulir tes untuk siswa yang diteliti, sebelumnya instrumen diuji validitasnya untuk memastikan valid tidaknya alat penelitian. Dalam penelitian ini, terdapat 32 pernyataan pada kuesioner minat dan 32 pernyataan pada kuesioner TGT.

Pemberian perlakuan metode TGT dalam pembelajaran dapat menarik minat siswa karena menyenangkan. Dengan menerapkan metode TGT siswa terlibat aktif secara fisik, mental, dan sosial dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat dibuktikan hasil analisis uji paired sample t-test diatas nilai sig.(2- tailed) yaitu 0,000 lebih kecil dari 0,5 dan dapat diketahui bahwa t-hitung < dari t tabel yaitu -11.425 > 2,052 dengan hipotesis diterima. Sehingga terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode TGT terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV di MI Al Falah Beran.

Studi sebelumnya yang sama, yang ditulis oleh Neng Yuli (2020) 'Pengaruh Model *Cooperatif Learning* TGT Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Di SDN Gandu 1 2020/2021". Model *Cooperatif Learning* Tipe TGT berpengaruh pada Minat Belajar Siswa kelas V di SDN Gandu I tahun ajaran 2020/2021, dilihat dari nilai t-hitung sebesar 4,557 dibandingkan dengan t-tabel taraf signifikan 0,5 dengan df = 44 (df=n-1=46-2=44) yaitu 2,015 maka t-hitung > t-tabel atau 4,557 > dari 2,015. Penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) akan meningkatkan Minat Belajar Siswa. Kontribusi pengaruh Model *Cooperatif Learning* Tipe (TGT) terhadap Minat Belajar peserta didik kelas V di SDN Gandu I tahun ajaran 2020/2021 yaitu sebesar 32,03%, terlihat dari hasil analisis koefisien determinasi yaitu nilai R yaitu 0,566.

Selain itu studi yang dilakukan oleh Angilia (2019), yang berjudul, "Keefektifan metode TGT terhadap minat belajar siswa". Menunjukkan bahwa model TGT efektif terhadap minat belajar IPA peserta didik kelas V di SDN 01 Ngeling Kabupaten Jepara. Sesuai hasil studi yang dilakukan menggunakan uji-t diperoleh bahwa t hitung lebih besar dari t tabel yaitu 9,305 lebih besar dari 2,110. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti rata-rata nilai survey minat belajar IPA peserta didik sebelum survey lebih rendah dibandingkan rata-rata setelah diberi metode TGT.

4. KESIMPULAN

Hasil temuan studi dan analisis data yang dilaksanakan peneliti pada siswa MI AL Falah Beran tentang pengaruh metode TGT terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV MI AL Falah Beran, Kabupaten Ngawi Tahun 2023/2024, pada studi ini, analisis data dan hasil uji paired sample t-test membuktikan penggunaan metode TGT terhadap minat belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV di MI Al Falah Beran terdapat pengaruh yang signifikan. Sebelum diberi perlakuan, minat dalam belajar siswa rendah, namun setelah diberi metode TGT terdapat perubahan yang signifikan pada minat belajar peserta didik, membuktikan bahwa metode TGT berpengaruh positif terhadap minat belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV di MI Al Falah Beran.

REFERENCES

- Ai Solihah (2016). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika. Jurnal SAP. Vol. 1 No. 1, Agustus 2016.
- Anisa Hutagalung (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Subtema 3 (Sistem Pernapasan Manusia dan Hewan) dengan Metode Pembelajaran Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) di Kelas V SD Negeri Pinangsori 12. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS). Vol. 2 No. 1, Februari 2022.
- Angilia, Herli (2019). Keefektifan Model *Teams Games Tournament* Terhadap Minat Belajar. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar. Vol.3 No.2, Tahun 2019.
- Dede Kurnia (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah PGSD. Vol. V No. 2, November 2021.
- Gunarta (2018). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan *Media Question Card* Terhadap Hasil Belajar IPA. Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran. Vol. 1 No. 2, Tahun 2018.
- Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isfadilah Sukma (2023). "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Pulutan 02 Salatiga". Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri. Vol. 9. No. 4, September 2023.
- Juni Priansa, Donni. 2017. *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran (Inovatif, Kreatif, dan Prestatif Dalam Memahami Peserta Didik)*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Kurnia Wati, Ni Nyoman. (2020). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran TGT Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. Widyanata. Vol. 2 No. 2, Tahun 2020.
- Mukhibat M. 2023. Differentiate Learning Management to Optimize Student Meeds and Learning Outcomes in an independent Curriculum. QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama (15) 1, 73-82.
- Mulyasa, E. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Neng Yuli R. (2020). Pengaruh Model *Cooperatif Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Gandu 1 Tahun Ajaran 2020/2021. Agustus 2020.
- Nur Endah (2020). "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar". Jurnal Basicedu. Vol. 4 No. 4, Tahun 2020.

- Nur'afifah (2020). Pengaruh Penggunaan Pendekatan *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan menyusun Kalimat Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Modern*. Vol. 6 No. 1 Tahun 2020.
- Ula, dkk. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V dengan Menggunakan Model TGT. *Jurnal Pendidikan Guru*.
- Gunarta (2018). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*. Vol. 1 No. 2, Tahun 2018.
- Shoimin, A. (2017). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah
- Slavin, R.E. (2015). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Tri Muah (2016). Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI) Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 9B Semester Gasal Tahun Pelajaran 2014/2015 SMP Negeri 2 Tuntang – Semarang, *Scholaria*, Vol. 6, No. 1, Januari 2016. Hal 4.