

IMPLEMENTASI MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS MEDIA DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SDN SIMOMULYO IV SURABAYA

Elisa Meisanti¹, Asy'ari², Indriani³

Universitas Muhammadiyah Surabaya¹, Universitas Muhammadiyah Surabaya², SDN Simomulyo IV Surabaya³

elisameisantiHM@gmail.com¹, asyari@um-surabaya.ac.id², indriani511@guru.sd.belajar.id³

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil observasi menunjukkan rendahnya motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini meneliti tentang penerapan model *cooperatif* tipe TGT (*Team Games Tournament*). Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan penerapan model *cooperatif* tipe TGT dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar. Pelaksanaan penelitian menggunakan metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan model penelitian dari Kemmis dan Taggart yang dilakukan dalam tiga siklus dengan subjek penelitian siswa kelas IV di SDN Simomulyo IV Surabaya. Ada 28 orang peserta didik yang terlibat. Pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Pada siklus I rata-rata peningkatan yang pertama yaitu pada indikator kemampuan cepat menjawab pada siklus I mencapai 45% pada siklus 2 yaitu 67 %, pada siklus 3 yaitu 86%. Indikator kedua ketekunan pada siklus I mencapai 50% dan pada siklus II 68%, pada siklus III 85%. Pada ketiga indikator menunjukkan minat pada siklus I mencapai 45% dan pada siklus II 65%, siklus III mencapai 83%. Keempat indikator rajin belajar untuk mendapatkan hadiah pada siklus I mencapai 50% dan pada siklus II 68%, siklus III mencapai 82%. Terakhir kelima indikator rajin belajar karena takut mendapatkan hukuman pada siklus I mencapai 52 % dan pada siklus II 66%, dan siklus III 82%. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan jika penerapan model *cooperatif* tipe TGT dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV dan juga berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik .

Katakunci: TGT (*Team Game Tournament*), motivasi belajar

Abstract: *This research is based on the observation results showing low learning motivation of students. This study examines the application of the TGT (Team Game Tournament) cooperative model. The purpose of this study is to describe the application of the TGT type cooperative model and improve the learning motivation of grade IV elementary school students. The implementation of the research used the PTK (Classroom Action Research) method with the spiral research model from Kemmis and Taggart which was carried out in three cycles with the research subjects of grade IV students at SDN Simomulyo IV Surabaya. There were 28 students involved. Data collection used was observation and testing. In cycle I, the average increase in the first, namely the indicator of the ability to answer quickly in cycle I reached 45% in cycle 2, namely 67%, in cycle 3, namely 86%. The second indicator of perseverance in cycle I reached 50% and in cycle II 68%, in cycle III 85%. The three indicators showed interest in cycle I reaching 45% and in cycle II 65%, cycle III reaching 83%. The four indicators of diligent study to get a reward in cycle I reached 50% and in cycle II 68%, cycle III reached 82%. Finally, the five indicators of diligent study because of fear of getting punished in cycle I reached 52% and in cycle II 66%, and cycle III 82%. Based on the results of the study, it shows that the application of the TGT type cooperative model can increase the learning motivation of grade IV students and also has a positive effect on student learning outcomes.*

Keyword: TGT (*Team Games Tournament*), learning motivation.

PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan suatu hal yang terpenting untuk mendukung pencapaian pembelajaran pada peserta didik. Hal ini berkaitan dengan fakta dilapangan yang menunjukkan bahwa faktor yang mempengaruhi pada motivasi belajar yaitu penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran yang interaktif dapat digunakan oleh guru yaitu pembelajaran berbasis digital. Pembelajaran berbasis digital pada saat ini merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari termasuk dalam dunia pendidikan. Media

berbasis digital menyediakan materi yang menarik, *Feedback* melalui penilaian yang sistematis, kesempatan belajar yang fleksibel, serta guna memastikan bahwa setiap peserta didik dapat mencapai potensi yang maksimal (Yesasri *et al.*, 2024). Pembelajaran berbasis digital jika dilakukan dengan baik akan memberikan dampak positif seperti aksesibilitas, fleksibilitas, suasana belajar menyenangkan. Pembelajaran berbasis digital berpengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar dan motivasi belajar (Azkia *et al.*, 2023).

Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis digital di sekolah menemui berbagai tantangan seperti kurangnya pemahaman guru dalam teknologi, keterbatasan sarana dan prasarana, serta adanya penolakan terhadap perubahan metode pembelajaran, selain itu tantangan utama yang dihadapi yaitu kurangnya motivasi belajar. Faktor dari kurangnya motivasi belajar adanya keterbatasan metode pengajaran yang tidak menarik dan interaktif (Nabila & Romadlon, 2024). Pembelajaran secara konvensional dapat menyebabkan berkurangnya motivasi dan pembelajaran dangkal, karena peserta didik berjuang untuk menghubungkan konsep teoritis dengan aplikasi praktis (Erawati *et al.*, 2024). Motivasi belajar terlihat dari banyak peserta didik merasa bosan atau tidak tertarik pada materi pembelajaran, sehingga mengakibatkan rendahnya partisipasi dan pencapaian akademik, tetapi jika mempunyai motivasi belajar yang tinggi akan berdampak positif pada keterlibatan peserta didik dalam proses belajar dan meningkatkan prestasi akademik.

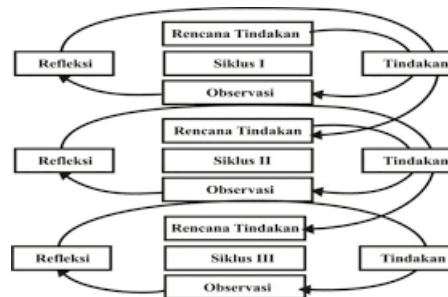
Model *Team Games Tournament* (TGT) telah terbukti sebagai alternatif menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif. Berdasarkan data menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi siswa dari 66,83% menjadi 87,33% dan hasil belajar meningkat dari 65 menjadi 80 (Erawati *et al.*, 2024). *Team Games Tournament* (TGT) menunjukkan bahwa meningkatkan motivasi belajar peserta didik dilihat dari rata-rata tingkat motivasi belajar pada pra siklus adalah 57.8%. Pada siklus I, rata-rata tingkat motivasi belajar meningkat menjadi 76.2% dan pada siklus II, rata-rata tingkat motivasi belajar siswa meningkat menjadi 88.5% (Vianka *et al.*, 2024). Model *team game tournament* membuat suasana pembelajaran menjadi interaktif, menyenangkan, mendorong peserta didik untuk berkompetisi secara sportif (Muryani, 2019). Penerapan *team game tournament* berbasis media digital menunjukkan peningkatan hasil belajar dalam motivasi belajar peserta didik yang lebih tinggi (Hasanah *et al.*, 2020).

Model *team games tournament* secara signifikan meningkatkan keterlibatan peserta didik (Hasanah & Himami, 2021). Strategi pembelajaran kooperatif, seperti *Jigsaw* dan *Think-Pair-Share*, efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial dan akademik, pentingnya interaksi interpersonal dalam pengaturan pendidikan (Sanjaya, 2014). Model pembelajaran TGT berfungsi sebagai strategi pendidikan yang kuat mempromosikan pembelajaran aktif dan meningkatkan minat peserta didik di berbagai mata pelajaran (Isjoni, 2019). Keunggulan model TGT terletak pada keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, yang memungkinkan peserta didik untuk menyerap materi dengan lebih baik dibandingkan metode konvensional. Jadi metode TGT dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terutama di tingkat sekolah dasar, di mana keterlibatan aktif peserta didik sangat diperlukan untuk membangun dasar pemahaman akademik yang kuat.

Berdasarkan paparan diatas menunjukkan rumusan masalah yaitu “Bagaimana penerapan pembelajaran model *Coopertive Learning Tipe TGT* terhadap motivasi belajar di sekolah dasar?, sehingga untuk memecahkan masalah yang terjadi maka perlu dilakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menerapkan model pembelajaran *cooperative tipe team game tournament*. Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis efektivitas model *team game tournament* dalam meningkatkan motivasi belajar berbasis media digital, menerapkan solusi yang inovatif dengan menggunakan strategi yang dapat mengintegrasikan teknologi, serta mengevaluasi dampaknya terhadap proses pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dan pengambil kebijakan dalam merancang program pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan zaman. Jadi dapat disimpulkan jika peneliti mengacu dengan mengikuti struktur yang sistematis, dimulai dari metodologi, diikuti dengan tinjauan literatur, diskusi, dan diakhiri dengan kesimpulan.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan penelitian dengan mengamati proses pembelajaran yang diberikan tindakan dengan tujuan untuk memecahkan masalah atau meningkatkan mutu pembelajaran di dalam kelas (Suprayitno, 2020). Penelitian tindakan kelas ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis deskriptif. Subjek dalam penelitian ini ada peserta didik kelas IV di SDN Simomulo IV Surabaya tahun ajaran 2024-2025. Penelitian ini melibatkan guru kelas sebagai observer sebanyak 1 orang dan mahasiswi untuk membantu mengamati peserta didik selama proses pembelajaran. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti untuk meningkatkan motivasi belajar menggunakan berbasis media digital melalui model *team game tournament* dilaksanakan secara bertahap sesuai bagan dibawah ini :



Gambar 1: PTK Model Kemmis & MC Taggart

Model penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model spiral seperti dikembangkan oleh Kemmis & MC Taggart. Penelitian tindakan dapat dipandang sebagai siklus spiral mulai dari penyusunan perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan reflektif (*reflecting*) yang selanjutnya mungkin akan diikuti dengan siklus spiral berikutnya (Arikunto *et al.*, 2021, hal. 16). Penelitian ini akan dilakukan sekurang-kurangnya dalam 3 siklus.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data supaya pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah (Arikunto *et al.*, 2021, hal. 203). Instrumen penelitian digunakan untuk pengumpulan data, instrument penelitian ini memiliki peran yang sangat penting dalam proses penelitian diantaranya untuk menjawab rumusan masalah maupun kesimpulan. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan beberapa instrument diantaranya :

a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpul data dilakukan dengan cara mengamati secara langsung setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti (Candra *et al.*, 2023). Lembar observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran seperti lembar observasi aktivitas guru, aktivitas peserta didik dan motivasi peserta didik. Observasi atau pengamatan merupakan alat penilaian banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu atau proses terjadinya suatu kejadian yang dapat diamati (Sartika *et al.*, 2022).

b. Tes

Peneliti menggunakan tes untuk mengukur sampai dimana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diberikan oleh guru sesuai persyaratan dan tujuan pembelajaran serta mengukur tingkat keberhasilan apakah penerapan model *team game tournament* berbasis media digital dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SDN Simomulyo IV Surabaya. Bentuk tes yang akan digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah berbentuk pilihan ganda dengan jumlah soal sebanyak 10 nomor dengan 4 pilihan jawaban yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Proses penelitian tindakan kelas ini dirancang untuk dilaksanakan dalam 3 siklus. Siklus ke I dirancang untuk dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan (2x35 menit), sedangkan siklus II dirancang untuk dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan (2x35 menit) serta siklus III dalam 1 kali pertemuan (2x35 menit). Setiap Siklus dijalankan dalam 4 tahap, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Rencana pengelolaan data ini menggunakan metode penelitian kualitatif.

Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan

Data yang diperoleh oleh peneliti, selanjutnya akan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Menurut Miles, bahwa teknik analisis data yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman, terdiri dari tiga tahap, yaitu : a) reduksi data, b) menyajikan data, c) menarik kesimpulan atau verifikasi data (Zulfirman, 2022).

a. Reduksi data

Reduksi data merupakan bentuk analisis yang menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasi data sehingga kesimpulan akhir dapat diambil.

b. Penyajian data

Penyajian Data merupakan bentuk kegiatan saat sekumpulan informasi disusun, sehingga memberi kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan. Penyajian data kualitatif berupa teks naratif (berbentuk catatan lapangan), matriks, grafik, jaringan dan bagan).

c. Penarikan Kesimpulan

Penarikan Kesimpulan merupakan kegiatan yang dari tahap awal sampai akhir penelitian melakukan pengambilan inti dari data yang disajikan yang tersusun dalam suatu bentuk pernyataan yang ringkas dan bermakna. Penarikan kesimpulan dapat dilaksanakan dengan melakukan perbandingan kesesuaian subjek penelitian dengan makna yang sesuai dengan konsep dasar dalam penelitian tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dilakukan peneliti ketika pra siklus pada tema materi gaya didapatkan bahwa motivasi belajar pada peserta didik ketika pembelajaran dapat dikatakan rendah, dikarenakan peserta didik merasa bosan dengan model pembelajaran yang kurang bervariasi metode yang digunakan metode ceramah saat penyampaian materi masih, penggunaan buku paket. Situasi belajar ini membuat peserta didik kurang bermotivasi dalam belajar, media yang kurang menarik membuat peserta didik cenderung bosan sehingga kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran. Keadaan ini dapat dilihat ketika peserta didik sibuk dengan mainan yang mereka bawa dan membuat keributan di kelas pada saat pembelajaran berlangsung, ada juga peserta didik yang mengobrol dengan teman-temannya pada saat guru sedang menjelaskan materi pelajaran.

Pengamatan lain menunjukkan jika peserta didik terburu-buru untuk mengumpulkan tugas kepada guru. Guru meminta peserta didik untuk mengecek kembali jawaban yang telah dikerjakan, namun hal tersebut tidak dihiraukan oleh peserta didik. Karena hanya beberapa orang saja yang mengikuti aturan yang telah diberikan oleh gurunya. Sikap terburu-buru saat menyelesaikan tugas mengakibatkan hanya beberapa yang menjawab benar semua soal yang guru berikan, dan hanya beberapa peserta didik yang menunjukkan minat belajar dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan jika perlulah motivasi belajar peserta didik di kelas IV, peneliti berusaha meningkatkan motivasi belajar di kelas 1 ini dengan menerapkan model kooperatif tipe TGT. Penelitian tindakan kelas pada siklus I, siklus II dan siklus III maka dapat diketahui bahwa terjadinya peningkatan hasil dan proses belajar dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based-Learning. Hasil observasi berupa lembar observasi peserta didik dan guru yang diperoleh setelah dilaksanakan pelaksanaan proses pembelajaran siklus I, siklus II dan siklus III . Hasil dapat dilihat pada tabel 1, tabel 2 dan tabel 3.

Tabel 1. Hasil Observasi Tahapan TGT dan Temuan pada Siklus 1

No	Tahapan	Temuan
1	<i>Class Presentation</i> (Presentasi kelas)	tidak memahami arahan guru masih ada peserta didik yang belum paham
2	<i>Team</i> (Kelompok)	Kesulitan menjawab soal-soal yang diberikan
3	Game (Permainan)	Banyak peserta didik yang mengerjakan lebih dari 20 menit
4	Tournament	Percobaan macam-macam jenis gaya yang berbeda-beda membuat peserta didik kesulitan, karena percobaan yang diberikan terlalu banyak untuk di kerjakan
5	Team Recognize (penghargaan kelompok)	Peserta didik kurang merespon temannya yang maju kedepan

Tabel 2 Hasil Observasi Tahapan TGT dan Temuan pada Siklus 2

No	Tahapan	Temuan
1	<i>Class Presentation</i> (Presentasi kelas)	Peserta dapat memahami arahan guru dengan baik
2	<i>Team</i> (Kelompok)	Kesulitan menjawab soal-soal yang diberikan
3	Game (Permainan)	Banyak peserta didik yang mengerjakan lebih dari 10 menit
4	Tournament	Penerapan jenis gaya otot, gaya gravitasi, gaya pegas membuat peserta didik bisa mengerjakan secara terbimbing
5	Team Recognize (penghargaan kelompok)	Peserta didik merespon temannya yang maju kedepan

Tabel 3 Hasil Observasi Tahapan TGT dan Temuan pada Siklus 3

No	Tahapan	Temuan
1	<i>Class Presentation</i> (Presentasi kelas)	Peserta dapat memahami arahan guru dengan baik
2	<i>Team</i> (Kelompok)	Peserta didik mudah menjawab soal-soal yang diberikan
3	Game (Permainan)	Banyak peserta didik yang bisa mengerjakan dengan cepat
4	Tournament	Infografis mengenai jenis gaya : Gaya otot , gaya gravitasi, gaya pegas
5	Team Recognize (penghargaan kelompok)	Peserta didik dapat memberikan umpan balik saran dan kritik kepada temannya yang maju kedepan

Hasil temuan diatas menunjukkan perlu diberikan motivasi seperti ada beberapa bentuk-bentuk motivasi yaitu memberi angka, hadiah, pujian, gerakan tubuh, memberi tugas, memberi ulangan, mengetahui hasil, dan hukuman, seperti saat para peserta didik diberikan motivasi-motivasi tersebut, peserta didik akan lebih fokus ketika di dalam kelas selain itu peserta didik juga tidak akan mudah bosan. Menurut Iskandar (2021) bahwa motivasi belajar merupakan daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Motivasi belajar dapat tumbuh karena adanya keinginan untuk bisa mengetahui dan memahami sesuatu, serta mengarahkan minat belajar peserta didik, sehingga peserta didik akan bersungguh-sungguh dalam belajar, nantinya akan berdampak positif dalam peningkatan hasil prestasi belajarnya.

Tabel 2 Hasil Tes Belajar Peserta Didik

No	Keterangan	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
1	Presentasi Keberhasilan	56%	68%	84%
2	Kategori	Kurang	Cukup	Baik

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh oleh peserta didik sesudah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup nilai kognitif dan dapat dilihat dari hasil evaluasi pekerjaan peserta didik, *afektif* berbentuk angket digunakan pada karakter bangsa berupa tanggung jawab dan psikomotorik berupa keterampilan (Kebudayaan, 2020). Hasil kemampuan belajar yang dimiliki peserta didik sesudah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi. Kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat pembuktian peerta didik. dalam mencapai tujuan pembelajaran.

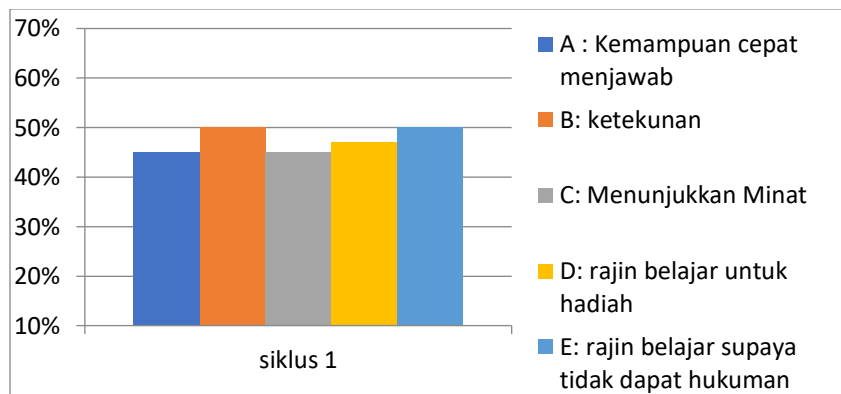
Tabel 3 Kategori Motivasi Belajar Peserta Didik

Nilai Persen	Kategori
<60%	Kurang
60%-69%	Cukup
70%-84%	Baik
84%-100%	Sangat Baik

(Purwanto, 1998)

Pengamatan Siklus I, Siklus II dan Siklus III dapat dilihat peningkatan motifasi belajar peserta didik pada ke lima indikator. Indikator motivasi belajar: terdapat beberapa indikator dalam pencapaian motivasi belajar antara lain kemampuan cepat menjawab, ketekunan, menunjukkan minat, rajin belajar untuk hadiah, dan rajin belajar supaya tidak dapat hukuman (Erawati *et al.*, 2024).

Gambar 1: Peningkatan nilai motivasi siswa pada siklus I



Pada diagram batang pertama menunjukkan hasil siklus pertama mengenai tingkat motivasi belajar peserta didik sesudah penerapan model TGT. Data yang diperoleh, terlihat bahwa terdapat peningkatan dalam motivasi belajar peserta didik setelah implementasi. Pada saat sebelum implementasi, motivasi belajar peserta didik berada pada tingkat rendah, sedangkan setelah penerapan model TGT, motivasi belajar peserta didik mengalami sedikit peningkatan tetapi masih diperlukan percobaan pada siklus ke dua.

Gambar 2: Peningkatan nilai motivasi siswa pada siklus II

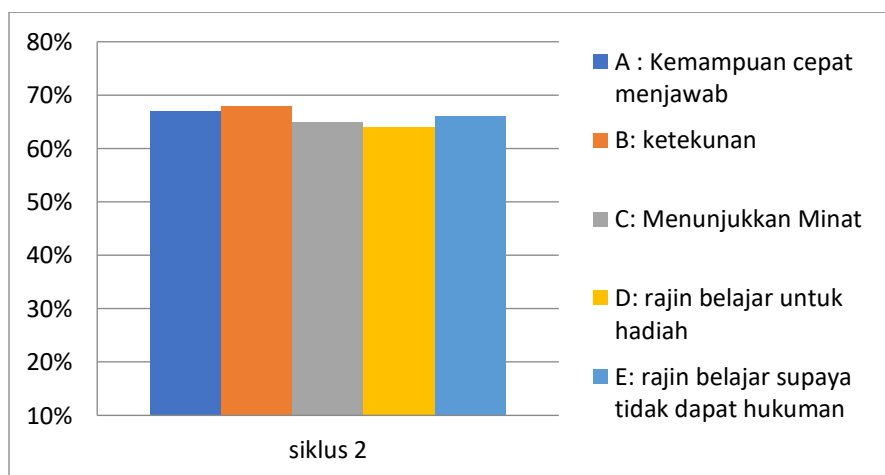


Diagram batang kedua menampilkan rata-rata skor motivasi belajar dikelas IV. Pada kelas IV yang menerapkan model TGT menunjukkan hasil lebih baik dibandingkan dengan siklus pertama. Kelas yang menerapkan TGT berbasis media digital menunjukkan rata-rata skor motivasi yang mengalami peningkatan cukup baik sehingga menunjukkan peserta didik merasa lebih terlibat dan antusias dalam proses belajar.

Gambar 3: Peningkatan nilai motivasi siswa pada siklus III

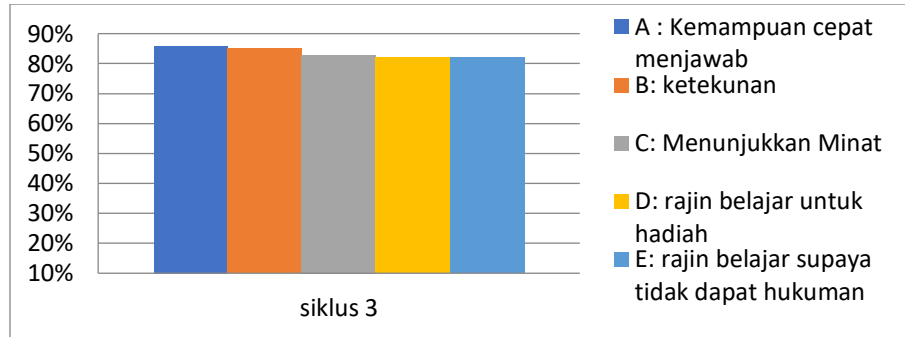


Diagram batang ketiga menggambarkan persepsi peserta didik terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran. Hasil menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik merasakan dampak positif dari penggunaan media digital, seperti peningkatan pemahaman materi, peningkatan motivasi belajar, aktif dalam pembelajaran. Dampak positif ini berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar secara keseluruhan.

Berdasarkan ketiga diagram batang diatas, dapat disimpulkan bahwa implementasi model TGT berbasis media digital efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SDN Simomulo IV Surabaya. Peningkatan motivasi ini tidak hanya terlihat dari data kuantitatif, tetapi juga dari umpan balik positif peserta didik terhadap metode pembelajaran yang digunakan. Penelitian ini merekomendasikan supaya model TGT berbasis media digital dapat diterapkan dikelas lainnya untuk mencapai hasil yang serupa.

Pembahasan

Berdasarkan hasil temuan jika Metode *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik jenjang sekolah dasar. Menurut Nurhayati *et al.* (2018) "*Cooperatif learning* atau pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk mendorong para siswa melakukan kerja sama dalam kegiatan-kegiatan tertentu seperti diskusi atau pengajaran oleh teman sebaya (*peer teaching*)". Hasil penelitian menunjukkan bahwa TGT diperlukan menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif, sehingga peserta didik lebih aktif dalam memahami materi. Metode TGT juga berdampak positif pada motivasi dan minat belajar peserta didik, yang membuat mereka lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan peserta didik dalam model TGT dapat terlihat ketika peserta didik lebih percaya diri dalam berdiskusi, bertanya, menjawab dan berkolaborasi dengan teman sekelas mereka. Penerapan model TGT ini juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan berpikir kreatif dan sosial, yang sangat penting dalam dunia pendidikan modern.

Menurut Nainggolan *et al.* (2024), Motivasi belajar merupakan daya penggerak dari dalam individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Motivasi dapat tumbuh karena adanya keinginan untuk bisa mengetahui dan memahami sesuatu, serta mengarahkan minat belajar sehingga siswa yang bersungguh-sungguh dalam belajar dapat meningkatkan prestasi belajarnya. Model

pembelajaran TGT memiliki banyak manfaat, namun juga terdapat beberapa tantangan dalam implementasinya. Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa kurangnya kesiapan guru, perbedaan tingkat pemahaman peserta didik, serta keterbatasan waktu dapat menjadi hambatan dalam penerapan metode ini. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang tepat dalam pengelolaan kelas, termasuk pelatihan bagi guru, pembagian kelompok yang seimbang, dan bimbingan yang lebih intensif bagi peserta didik yang kurang aktif. Penelitian ini menegaskan bahwa metode TGT merupakan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar dengan lebih efektif.

Pembelajaran yang inovatif juga berdampak pada motivasi belajar peserta didik, terlihat dari diagram batang menunjukkan jika nomer 1 sampai 3 merupakan indikator dari motivasi intrinsik dan indikator ke 4 dan 5 merupakan indikator motivasi ekstrinsik kedua motivasi ini sangat berpengaruh pada peningkatan kegiatan belajar mengajar pada siklus 1, siklus 2 dan 3 mengalami peningkatan pertama yaitu pada indikator kemampuan cepat menjawab pada siklus I mencapai 45% pada siklus 2 yaitu 67 %, pada siklus 3 yaitu 86%. Indikator kedua ketekunan pada siklus I mencapai 50% dan pada siklus II 68%, pada siklus III 85%. Pada ketiga indikator menunjukkan minat pada siklus I mencapai 45% dan pada siklus II 65%, siklus III mencapai 83%. Keempat indikator rajin belajar untuk mendapatkan hadiah pada siklus I mencapai 50% dan pada siklus II 68%, siklus III mencapai 82%. Terakhir kelima indikator rajin belajar karena takut mendapatkan hukuman pada siklus I mencapai 52 % dan pada siklus II 66%, dan siklus III 82%. Pengaplikasi penelitian ini juga dapat menambah wawasan dalam pengembangan model pembelajaran berbasis media digital dalam pendidikan dasar. Adanya turnamen dalam metode TGT, peserta didik tidak hanya dituntut untuk memahami konsep akademik tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi.

Penelitian ini bagi guru dapat mengadopsi metode *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai strategi inovatif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik, menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Bagi sekolah dan pembuat kebijakan pendidikan, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar dari model TGT sebagai bagian dari kurikulum berbasis pembelajaran kooperatif. Sekolah dapat menyediakan fasilitas pendukung, seperti media pembelajaran berbasis media digital dan turnamen edukatif, guna meningkatkan efektivitas model ini. Penelitian ini juga menyoroti pentingnya diferensiasi pengajaran, di mana guru harus menyesuaikan strategi pengajaran agar peserta didik dengan berbagai tingkat pemahaman dapat tetap terlibat dan mendapatkan manfaat maksimal dari pembelajaran berbasis TGT. Jadi penerapan metode ini dapat memberikan dampak positif dalam jangka panjang terhadap peningkatan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan oleh peneliti tentang pembelajaran model *Cooperative* tipe TGT (*Team Games Tournament*) di SDN Simomulyo, maka peneliti dapat menyimpulkan Model *cooperative* tipe TGT (*Times Games Tournament*) untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran siklus I, siklus II dan siklus III telah sesuai harapan dan perubahan semakin membaik, terbukti saat menggunakan

model cooperative tipe TGT (*Times Games Tournament*) motivasi belajar peserta didik meningkat pada setiap siklusnya, peningkatan tersebut terlihat dari semua indikatornya yaitu pada kemampuan cepat menjawab, ketekunan, menunjukkan minat, rajin belajar untuk memperoleh hadiah, dan rajin belajar karena takut mendapatkan hukuman. Penerapan *cooperative times game tournament* pada siklus I rata-rata peningkatan yang pertama yaitu pada indikator kemampuan cepat menjawab pada siklus I mencapai 45% pada siklus 2 yaitu 67 %, pada siklus 3 yaitu 86%. Indikator kedua ketekunan pada siklus I mencapai 50% dan pada siklus II 68%, pada siklus III 85%. Pada ketiga indikator menunjukkan minat pada siklus I mencapai 45% dan pada siklus II 65%, siklus III mencapai 83%. Keempat indikator rajin belajar untuk mendapatkan hadiah pada siklus I mencapai 50% dan pada siklus II 68%, siklus III mencapai 82%. Terakhir kelima indikator rajin belajar karena takut mendapatkan hukuman pada siklus I mencapai 52 % dan pada siklus II 66%, dan siklus III 82%. Hasil penelitian menunjukkan jika TGT dapat meningkatkan motivasi peserta didik baik motivasi intrinsik dan ekstrinsiknya semakin berkembang sangat baik sehingga berdampak pada motivasi belajar yang meningkat dan berpengaruh positif terhadap hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Supardi, & Suhardjono. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azkie, N. F., Muin, A., & Dimiyati, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar Matematika: Meta Analisis. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 6(5), 1873–1886. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i5.18629>
- Candra, Salam, R., & Aulya, N. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL). *Pinisi Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 736–744. <https://ojs.unm.ac.id/pjp/article/view/52209>
- Erawati, D. S., Warsono, & Rodiyana, R. (2024). Implementasi metode Team Group Tournament dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar : Studi Literatur Review. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 1273–1284. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/1571>
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104–111.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Isjoni. (2019). *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Iskandar, J. (2021). Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Educational Leadership: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 96–107. <https://doi.org/10.24252/edu.v1i1.22156>

- Muryani, S. (2019). Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Berlatih Lari pada Siswa Kelas 3 SD Negeri Nganjat Polanharjo Klaten 2018/2019 Semester I. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(4), 260–270. <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v5i4.46431>
- Nabila, J., & Romadlon, D. A. (2024). Faktor-Faktor Penyebab Kurangnya Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Mata Pelajaran PAI di Sekolah Negeri. *UMSIDA Preprints Server*, 1–13. <https://doi.org/10.21070/ups.4217>
- Nainggolan, I. M. D., Diniyati, S. A. R., & Febriyanto, A. S. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Perencanaan Pembelajaran yang Menyenangkan di SMA Labschool Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Informasi dan Komunikasi Administrasi Perkantoran*, 8(6), 599–606. <https://jurnal.uns.ac.id/JIKAP/article/view/87935>
- Nurhayati, H., Robandi, B., & Mulyasari, E. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 1–12. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/article/view/14014>
- Purwanto, M. N. (1998). *Psikologi pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sanjaya, W. (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sartika, S. B., Untari, R. S., Rezanita, V., & Rocmah, L. I. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Sidoarjo: Umsida Press. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Suprayitno, A. (2020). *Menyusun PTK Era 4.0*. Yogyakarta: Deepublish.
- Vianka, N. A., Sunarso, A., & Dewi, N. R. (2024). Penerapan Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Pembelajaran IPA Kelas VIII C SMP N 31 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Penelitian Tindakan Kelas*, 1179–1184. <https://proceeding.unnes.ac.id/snpptk/article/view/3251>
- Yesasri, Putri, D. A. E., & Ikhwan. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 4 Kota Solok. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 35667–35673. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/19258>
- Zulfirman, R. (2022). Implementasi Metode Outdoor Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Agama Islam di MAN 1 Medan. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran (JPPP)*, 3(2), 147–153. <https://doi.org/10.30596/jppp.v3i2.11758>

