

Implementasi model *teams games tournament* untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV

Selly Pratito Ningrum¹, Nelly Rhosyida¹, Praja Mulyantoro²

¹Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Jl. Batikan, UH-III Jl. Tuntungan No. 1043, Tahunan, Kec. Umbulharjo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55167, Indonesia

² SD Negeri Kaliagir, Kaliagir Lor, Kalitirto, Kec. Berbah, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55573, Indonesia

E-mail Korespondensi: Sellypratiton2@gmail.com

Abstract: *improve learning outcomes. An interactive and collaborative learning model, such as Teams Games Tournament (TGT), is considered capable of enhancing students' motivation through enjoyable and competitive activities. This study aims to determine the increase in students' motivation to learn Indonesian through the TGT (Teams Games Tournament) model. The research employed Classroom Action Research (CAR) and involved fourth-grade students at SDN Kaliagir, Sleman Regency, Yogyakarta Special Region. The data analysis technique used was descriptive quantitative analysis. The study results indicated that, in the pre-cycle phase, only 33% of students demonstrated high motivation scores. In Cycle I, the motivation of fourth-grade students who met the success criteria increased to 67%. By Cycle II, student motivation reaching the success criteria rose to 83%. Therefore, by Cycle II, the class motivation level met the established success criteria, with $\geq 75\%$ of students present achieving a scale score with a minimum classification of high.*

Keywords: *Learning Motivation; Indonesian Language; Teams Games Tournament;*

Abstrak: Rendahnya keaktifan belajar siswa kelas V dalam pembelajaran matematika, yang memengaruhi pencapaian hasil belajar mereka. Peningkatan keaktifan belajar ini penting untuk diteliti karena keaktifan siswa dalam proses pembelajaran berperan signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan ketuntasan belajar mereka. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V pada pembelajaran matematika melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di SDN Rejowinangun 1. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan Model Kemmis & MC Taggart yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan & Observasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan dalam 2 siklus, masing-masing terdiri dari 2 pertemuan. Subjek penelitian ini adalah 28 siswa kelas V SDN Rejowinangun 1. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi. Teknik analisis data yang dilakukan adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Matematika dikatakan berhasil jika $\geq 75\%$ dari jumlah siswa termasuk dalam kategori minimal tinggi. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa pada minat pelajaran matematika. Hal tersebut dibuktikan dengan tingkat keberhasilan tindakan sebesar 79% (22 siswa) pada siklus II.

Kata Kunci: *motivasi belajar; Bahasa Indonesia; Teams Games Tournament;*

Pendahuluan

Pendidikan pada tingkat sekolah dasar adalah fondasi krusial dalam pembangunan intelektual dan emosional anak-anak (Alfurqan et.al., 2020). Ini merupakan periode penting di mana mereka mengasah kemampuan membaca, menulis, dan berhitung yang menjadi dasar bagi pemahaman yang lebih kompleks di tahap-tahap selanjutnya (Ritno & Syamsuri, 2021). Selain itu, di sekolah dasar, anak-anak juga diajarkan nilai-nilai moral, keterampilan sosial, dan tanggung jawab. Hal ini membentuk karakter yang akan membawa dampak positif dalam kehidupan mereka kelak (Azmi et.al., 2023). Dengan memastikan pendidikan yang berkualitas

pada tingkat ini, kita menginvestasikan masa depan yang lebih baik bagi generasi mendatang. Selain itu, pendidikan dasar yang berkualitas juga membuka pintu untuk kesetaraan dan kesempatan bagi semua anak, tanpa memandang latar belakang ekonomi atau sosial mereka (Aulia et.al., 2024). Ini merupakan langkah awal yang penting menuju masyarakat yang lebih adil dan inklusif. Melalui pendidikan dasar yang kuat, kita juga membantu membangun fondasi yang kokoh untuk perkembangan ekonomi suatu negara, karena tenaga kerja yang terdidik dan terampil menjadi aset yang sangat berharga. Dengan demikian, investasi dalam pendidikan dasar bukan hanya investasi dalam masa depan anak-anak, tetapi juga investasi dalam kemakmuran dan kemajuan suatu bangsa.

Peran guru sangat penting dalam pendidikan, terutama di tingkat sekolah dasar (Salsabilah et.al., 2021). Di sini, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai penginspirasi, motivator, dan pembimbing bagi siswa. Mereka memiliki tanggung jawab besar dalam merancang dan menyajikan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman masing-masing siswa. Selain itu, guru juga bertanggung jawab untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang aman, mendukung, dan merangsang minat belajar siswa (Arsini et.al., 2023). Dengan memperhatikan gaya belajar individu, guru dapat memberikan dukungan yang tepat untuk membantu siswa mengembangkan potensi mereka sepenuhnya. Guru juga memiliki peran dalam mengidentifikasi kebutuhan dan potensi siswa yang mungkin terabaikan, serta memberikan bimbingan yang diperlukan untuk memastikan perkembangan mereka secara menyeluruh (Nurhasanah et.al., 2021). Selain itu, guru juga berperan sebagai model yang baik dalam membentuk karakter dan perilaku siswa, dengan menanamkan nilai-nilai moral dan etika yang penting untuk kehidupan mereka di masa depan. Dengan demikian, peran guru bukan hanya dalam mengajar materi akademis, tetapi juga dalam membentuk kepribadian dan sikap siswa, membantu mereka menjadi individu yang berpengetahuan, bertanggung jawab, dan berdaya saing di dunia yang kompleks ini.

Model pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan peserta didik sangat penting karena memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Fathurrohman, 2015). Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang paling efektif bagi mereka, sehingga meningkatkan pemahaman dan retensi materi. Selain itu, model pembelajaran yang interaktif mendorong kolaborasi antara siswa (Putri, 2023), memperkuat keterampilan sosial, dan membangun rasa percaya diri. Dengan memadukan teknologi, permainan, diskusi kelompok, dan proyek berbasis masalah, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi setiap siswa, memperkuat motivasi mereka untuk belajar dan berkembang. Melalui penggunaan beragam metode pembelajaran, guru dapat mengakomodasi gaya belajar yang berbeda-beda, sehingga memastikan bahwa setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk mencapai potensi maksimal mereka (Zagoto et.al., 2019). Dengan demikian, model pembelajaran interaktif bukan hanya tentang menyampaikan informasi, tetapi juga tentang membangun keterampilan, sikap, dan motivasi yang diperlukan untuk sukses dalam kehidupan.

Melalui observasi di kelas IV SDN Kaliajir, permasalahan yang diidentifikasi terkait dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah rendahnya motivasi peserta didik dan kurangnya variasi dalam model pembelajaran yang digunakan. Rendahnya motivasi siswa terhadap pelajaran Bahasa Indonesia bisa disebabkan oleh kurangnya rasa relevansi antara materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa, atau kurangnya metode pembelajaran yang menarik dan interaktif. Selain itu, kurangnya variasi dalam model pembelajaran Bahasa

Indonesia dapat membuat proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa. Penggunaan metode yang sama secara berulang-ulang mungkin tidak memenuhi kebutuhan belajar yang beragam dari siswa, sehingga mengakibatkan kurangnya minat dan keterlibatan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Permasalahan rendahnya motivasi siswa dan kurangnya variasi dalam model pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki dampak yang signifikan. Pertama, dapat menghambat proses belajar-mengajar secara efektif, mengakibatkan penurunan prestasi akademik dan hasil belajar yang buruk. Keterlibatan siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia mungkin menurun karena kurangnya variasi dalam pengajaran (Gintulangi et.al., 2018). Hal ini berpotensi mengurangi minat siswa dalam mempelajari Bahasa Indonesia, yang esensial untuk pengembangan keterampilan komunikasi dan literasi. Akibatnya, siswa mungkin tidak mencapai kemampuan yang diharapkan dalam bidang tersebut, yang dapat berdampak pada kemampuan mereka dalam dunia kerja dan kehidupan sehari-hari.

Kedua, kurangnya variasi dalam model pembelajaran Bahasa Indonesia dapat mengakibatkan pembelajaran yang tidak efektif dan membosankan (Rahmat, 2017). Siswa mungkin merasa bosan dan tidak tertarik dalam mengikuti pelajaran jika model pembelajarannya monoton. Hal ini dapat mengurangi tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga menyebabkan keterampilan bahasa mereka tidak berkembang dengan optimal. Selain itu, ketidakberagaman dalam model pembelajaran juga dapat membatasi kemampuan siswa untuk mengeksplorasi berbagai metode pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar mereka. Dengan demikian, siswa mungkin tidak dapat mengoptimalkan potensi belajar mereka. Di masa depan, keterampilan komunikasi, menulis, dan pemahaman teks yang kurang berkembang dapat memengaruhi kemampuan siswa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sekitar. Keterbatasan ini tidak hanya berdampak pada kesuksesan akademik siswa tetapi juga pada kemampuan mereka untuk bersaing di dunia kerja yang semakin kompetitif.

Selain itu, jika permasalahan tersebut tidak diselesaikan, dapat terjadi kesenjangan antara siswa yang termotivasi dan terlibat dengan siswa yang tidak termotivasi. Hal ini dapat memperburuk ketimpangan dalam hasil akademik dan peluang masa depan antara siswa-siswa tersebut. Kesenjangan ini dapat memperkuat siklus ketidaksetaraan dalam pendidikan, dimana siswa yang kurang termotivasi cenderung terus tertinggal. Oleh karena itu, penting untuk menangani permasalahan ini dengan serius. Diperlukan upaya untuk mencari solusi yang efektif guna meningkatkan motivasi siswa dan memperluas variasi dalam model pembelajaran Bahasa Indonesia. Inisiatif seperti pelatihan guru dalam penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dan memotivasi, serta pengembangan kurikulum yang lebih menarik dan relevan, dapat membantu mengatasi tantangan ini. Dengan demikian, kita dapat menciptakan lingkungan belajar yang merangsang minat siswa dan mendukung perkembangan mereka secara holistik.

Permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat berasal dari berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi motivasi dan kemampuan kognitif peserta didik, serta gaya belajar individu mereka. Misalnya, siswa mungkin mengalami rendahnya motivasi karena kurangnya minat terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia atau kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Selain itu, perbedaan dalam gaya belajar antar siswa juga dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Di sisi lain, faktor eksternal mencakup model pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Jika model pembelajaran yang digunakan tidak sesuai dengan kebutuhan siswa atau kurang menarik, hal

ini dapat mengurangi minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Guru perlu memilih metode pembelajaran yang memperhatikan keragaman gaya belajar siswa dan memotivasi mereka untuk belajar. Selain itu, lingkungan belajar yang tidak mendukung di sekolah atau di rumah juga dapat menjadi faktor eksternal yang mempengaruhi pembelajaran. Kondisi lingkungan yang tidak kondusif, misalnya kebisingan atau kurangnya dukungan dari orang tua, dapat mengganggu konsentrasi dan motivasi siswa.

Untuk mengatasi permasalahan ini, penting bagi guru untuk memahami dan mengakomodasi kebutuhan individual setiap siswa (Ria & Kurniati, 2023). Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai strategi pembelajaran yang interaktif dan relevan dengan kehidupan siswa. Selain itu, guru juga perlu membantu siswa mengembangkan motivasi intrinsik, yaitu motivasi yang berasal dari dalam diri siswa sendiri. Dengan pendekatan yang holistik dan kolaboratif, diharapkan permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat diatasi secara efektif. Hal ini akan membantu meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan minat siswa dalam mempelajari Bahasa Indonesia, yang merupakan kunci penting dalam pengembangan literasi dan komunikasi mereka.

Dikarenakan banyaknya penyebab rendahnya motivasi belajar siswa, peneliti memilih untuk membatasi penyebab tersebut pada model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Guru dalam model pembelajaran kooperatif memberikan kebebasan kepada siswa untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya, sehingga meningkatkan rasa percaya diri siswa (Taniredja, 2011). Selain itu, model pembelajaran tersebut juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran, dan memupuk kerjasama antar siswa, sehingga membuat interaksi dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan (Mulyatiningsih, 2013: 27). Model pembelajaran TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba dan mengalami langsung apa yang mereka pelajari.

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, penting untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif yang menyenangkan. Salah satu model yang dapat digunakan adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT telah disebutkan oleh Taniredja (2011: 72-73) memiliki kelebihan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Trianto (2011: 83), *Teams Games Tournament* merupakan teknik pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh David de Vries dan Keath Edward pada tahun 1995. Dalam model ini, siswa bermain permainan dengan anggota tim lain untuk mendapatkan tambahan poin bagi skor tim mereka. Tujuan dari pembelajaran kooperatif ini adalah melatih siswa agar mampu bekerja sama sambil mempertahankan rasa kompetitif yang positif. Kolaborasi terjadi dalam kelompok kecil, sementara kompetisi terjadi antara kelompok besar saat siswa berkompetisi dengan kelompok lain.

Menurut Taniredja (2011), model pembelajaran TGT memiliki beberapa kelebihan, antara lain: a) memberikan kebebasan kepada siswa untuk berinteraksi dan menyatakan pendapatnya dalam kelas kooperatif; b) meningkatkan rasa percaya diri siswa; c) meningkatkan motivasi belajar siswa; d) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran; dan e) memperkuat kerjasama antar siswa sehingga interaksi dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan. Penggunaan model TGT dalam pembelajaran juga mendorong penumbuhan motivasi dan antusiasme siswa, karena siswa merasa tertantang untuk bersaing dengan kelompok lain dalam permainan yang disediakan. Selain itu, model TGT juga membuat siswa tidak mudah bosan karena mereka diajak untuk bermain sambil belajar, sesuai dengan tahap perkembangan anak sekolah dasar yang menyukai kegiatan bermain.

Melihat berbagai permasalahan yang ada di lapangan, peneliti tertarik untuk mengeksplorasi bagaimana model TGT dapat meningkatkan motivasi belajar IPS pada siswa kelas IV.

Penelitian ini memiliki relevansi dengan studi yang dilakukan oleh Nurma Cahyani pada tahun 2019 yang berjudul "Peningkatan Motivasi Belajar IPS Melalui Model TGT Pada Siswa Kelas IV." Penelitian tersebut juga meneliti variabel yang sama, yaitu model TGT dan subjek penelitian yang sama, yaitu siswa kelas IV. Ini menunjukkan adanya konsistensi dalam fokus penelitian dan populasi yang diteliti. Kesamaan dalam variabel dan subjek penelitian antara studi ini dan penelitian Nurma Cahyani memberikan dasar yang solid untuk membandingkan hasil dan kesimpulan dari kedua penelitian. Dengan membandingkan temuan kedua penelitian, dapat diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang efektivitas model TGT dalam meningkatkan motivasi belajar IPS pada siswa kelas IV. Hal ini dapat membantu dalam merumuskan rekomendasi kebijakan dan praktik pembelajaran yang lebih efektif bagi guru dan stakeholder pendidikan lainnya. Adanya keterkaitan antara hasil penelitian ini dengan penelitian sebelumnya oleh Nurma Cahyani juga memperkuat validitas dan generalisasi temuan.

Berbagai penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) memiliki efektivitas dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran. Walanty, P., & Agusdianita, N. (2024), misalnya, menemukan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar, dengan elemen kompetisi yang mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Namun, penelitian ini tidak membahas penerapan TGT dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian lain oleh Dewi, C. K. (2024) mengindikasikan bahwa TGT mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran matematika di sekolah menengah pertama. Pendekatan ini mengubah siswa yang biasanya pasif menjadi lebih aktif dan termotivasi melalui aktivitas yang menyenangkan. Namun, fokus penelitian ini terbatas pada matematika dan tidak mencakup Bahasa Indonesia sebagai subjek kajian.

Studi Agustina, N. P., et.al., (2024). mengenai pembelajaran sains di sekolah dasar mengonfirmasi bahwa TGT meningkatkan partisipasi dan kerjasama siswa, menekankan dampak positif terhadap keterlibatan dalam proses pembelajaran. Sayangnya, penelitian ini lebih menekankan pada hasil akademik tanpa mempertimbangkan motivasi belajar secara spesifik, dan juga tidak melibatkan Bahasa Indonesia dalam kajiannya. Maghrib, L. R., & Fajrie, N. (2023) menunjukkan bahwa TGT mampu mengembangkan keterampilan sosial serta hasil belajar pada mata pelajaran PPKn, dengan pendekatan interaksi sosial yang intensif. Meskipun efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial, penelitian ini tidak menyentuh aspek motivasi belajar yang mendalam dan juga tidak meninjau pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, meskipun TGT terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar, khususnya di mata pelajaran seperti IPS, matematika, sains, dan PPKn, namun belum ada penelitian yang mengkaji secara spesifik pengaruh model TGT terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Aspek motivasi belajar dalam konteks Bahasa Indonesia masih kurang mendapat perhatian. Penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan meneliti secara khusus bagaimana model TGT dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini memberikan perspektif baru dalam penggunaan TGT untuk Bahasa Indonesia, serta menitikberatkan pada motivasi belajar siswa sebagai salah satu faktor kunci dalam keberhasilan pembelajaran di kelas.

Metode

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Pada siklus pertama, penelitian difokuskan untuk mengatasi masalah yang teridentifikasi dari observasi awal dan pra-siklus dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif jenis TGT. Pada siklus kedua, upaya penerapan metode pembelajaran kooperatif jenis TGT akan ditingkatkan secara lebih optimal. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Kaliajir, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada semester 2 tahun ajaran 2023/2024 di kelas IV pada bulan April 2024. Siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan pada tanggal 2 dan 4 April 2024, sedangkan siklus II dilakukan pada tanggal 23 dan 25 April 2024. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Kaliajir yang berjumlah 24 siswa. Sedangkan obyek penelitian ini adalah motivasi belajar Bahasa Indonesia menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament).

Desain penelitian ini mengadopsi rancangan yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart. Menurut Pardjono et al. (2007), penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc. Taggart terdiri dari empat komponen penelitian yang terintegrasi dalam setiap langkahnya. Penelitian tindakan kelas ini memiliki empat tahapan dalam setiap siklusnya, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Arikunto, 2013).

Peneliti menyiapkan hal-hal yang dibutuhkan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT. Hal-hal tersebut meliputi: Modul ajar beserta perangkat pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV, skala motivasi belajar, soal tes evaluasi, dan lembar observasi pelaksanaan model pembelajaran TGT.

Tindakan dalam penelitian ini mengikuti rancangan yang telah disusun sebelumnya. Dalam kerangka penelitian ini, peneliti bekerja sama dengan guru kelas, di mana guru bertindak sebagai pengamat sementara peneliti bertindak sebagai pelaksana. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran menggunakan lembar keterlaksanaan model pembelajaran TGT. Peneliti juga mengabadikan kegiatan pembelajaran melalui dokumentasi foto.

Refleksi merupakan proses evaluasi data yang telah terkumpul dari skor skala motivasi belajar Bahasa Indonesia dan hasil pelaksanaan model pembelajaran TGT. Pada tahap refleksi, peneliti menganalisis kekurangan yang muncul selama kegiatan pembelajaran dan mencari solusi untuk perbaikan. Hasil refleksi dari siklus 1 menjadi dasar untuk menentukan langkah-langkah penelitian selanjutnya.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup tiga teknik utama: 1) penggunaan skala motivasi, 2) observasi, dan 3) dokumentasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan terdiri dari dua bagian: 1) lembar keterlaksanaan model pembelajaran TGT dan 2) skala motivasi belajar Bahasa Indonesia.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil skor skala motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa. Sedangkan hasil observasi keterlaksanaan penggunaan model pembelajaran TGT dianalisis secara deskriptif kualitatif. Tingkat motivasi belajar siswa tersebut ditentukan dengan cara menurut Azwar (2014: 147) sebagai berikut.

- 1) Menghitung Mean Ideal dengan rumus:

$$M = \frac{1}{2} (\text{Skor maksimum ideal} - \text{skor minimum ideal})$$

- 2) Menghitung satuan deviasi standar dengan rumus :

$$\sigma = \frac{1}{6} (\text{skor Maksimum ideal} - \text{skor minimum ideal})$$

- 3) Menentukan kategori penilaian

Tabel 1. Kriteria Kategori Penilaian

Rentang Skor	Kategori
$\mu \leq -1,5\sigma$	Sangat Rendah
$-1,5\sigma < \mu \leq -0,5\sigma$	Rendah
$-1,5\sigma < \mu \leq +0,5\sigma$	Sedang
$+1,5\sigma < \mu \leq +1,5\sigma$	Tinggi
$+1,5\sigma < \mu$	Sangat Tinggi

Sumber: Azwar (2017)

Dengan menjumlahkan skor skala motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV di SD Negeri Kaliajir, hasilnya diklasifikasikan sesuai dengan kriteria kategori penilaian. Analisis data ini memungkinkan untuk menentukan tingkat ketuntasan motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV di SD Negeri Kaliajir.

Keberhasilan penelitian motivasi belajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) ditentukan ketika setidaknya 75% dari total siswa yang hadir mencapai skor dengan klasifikasi minimal tinggi sesuai harapan. Jika kriteria ini terpenuhi, siklus penelitian dihentikan dan data dapat dianalisis.

Hasil dan Pembahasan

Siklus I

Berdasarkan penelitian pada siklus I, telah terjadi peningkatan skor skala motivasi belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV di SD Negeri Kaliajir apabila dibandingkan dengan hasil penelitian pada saat pra-tindakan. Hasil skor skala motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Skala Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Siklus I

Keterangan	Skor
Jumlah Skor Tertinggi	93
Jumlah Skor Terendah	55
Rerata Skor	74
Persentase (%) Ketercapaian	$16/24 \times 100\% = 67\%$

Berdasarkan hasil siklus I, nilai tertinggi siswa adalah 93 dan nilai terendah adalah 55, dengan rata-rata skor skala motivasi belajar Bahasa Indonesia kelas IV mencapai 74. Dari 24 siswa yang hadir, 8 siswa belum mencapai kriteria ketuntasan, yaitu skor skala dengan kualifikasi minimal tinggi, sementara 16 siswa lainnya telah berhasil mencapai kualifikasi ketuntasan dengan skor minimal tinggi. Dari data tersebut, dapat dihitung bahwa hanya 67% dari total siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan. Kriteria keberhasilan tindakan pada hasil skala motivasi belajar Bahasa Indonesia siklus I belum tercapai. Hasil tersebut menunjukkan terdapat peningkatan yang lambat namun nyata apabila dibandingkan dengan hasil pada saat

Pra-Tindakan. Tabel 3 merupakan perbandingan hasil skala motivasi belajar Bahasa Indonesia untuk Pra-Tindakan dan Siklus I.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Skala Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Pra-Tindakan dengan TGT Siklus

Keterangan	Skor	
	Pra-Tindakan	Siklus I
Jumlah Skor Tertinggi	90	93
Jumlah Skor Terendah	55	55
Rerata Skor	67,6	74
Persentase (%) Ketercapaian	$8/24 \times 100\% = 33\%$	$16/24 \times 100\% = 67\%$

Berdasarkan tabel di atas, kriteria keberhasilan tindakan dalam penelitian ini belum tercapai. Namun, pada siklus I terdapat peningkatan persentase ketercapaian, dari 33% pada Pra-Tindakan menjadi 67% pada siklus I. Berikut adalah diagram presentase skala motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa pada Siklus I.

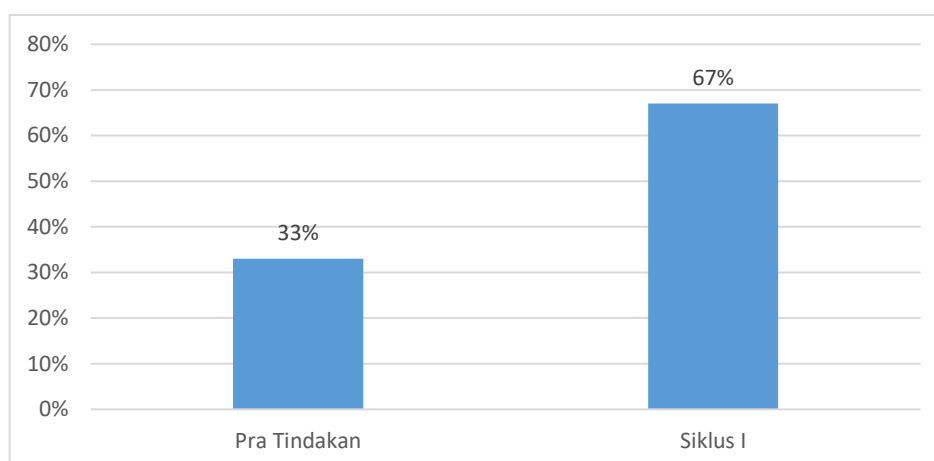


Diagram 1. Diagram Persentase Ketercapaian Skala Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siklus I

Siklus II

Berdasarkan penelitian pada siklus II, hasil skala motivasi belajar Bahasa Indonesia siklus II dapat dipaparkan pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Skala Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Siklus II

Keterangan	Skor
Jumlah Skor Tertinggi	95
Jumlah Skor Terendah	60
Rerata Skor	78,4
Persentase (%) Ketercapaian	$20/24 \times 100\% = 83\%$

Berdasarkan hasil siklus II, nilai tertinggi siswa adalah 95 dan nilai terendah adalah 60, dengan rata-rata skor skala kelas IV mencapai 78,4. Sebanyak 20 siswa yang hadir mencapai

kriteria ketuntasan, yaitu skor skala dengan kualifikasi tinggi atau sangat tinggi. Dari data tersebut, dapat dihitung bahwa 83% siswa yang hadir memenuhi kriteria ketuntasan, dengan 20 siswa mencapai skor skala dengan klasifikasi minimal tinggi. Artinya, persentase tersebut telah memenuhi Kriteria Keberhasilan Tindakan. Hasil skala motivasi belajar Bahasa Indonesia pada siklus II terlihat mengalami peningkatan apabila dibandingkan dengan Pra-Tindakan dan Siklus I. Hal ini dapat dilihat lebih jelas pada tabel 5 berikut.

Tabel 5. Perbandingan Hasil Skala Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Pra-Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

Keterangan	Skor		
	Pra-Tindakan	Siklus I	Siklus II
Jumlah Skor Tertinggi	90	93	95
Jumlah Skor Terendah	55	55	60
Rerata Skor	67,6	74	78,4
Persentase (%) Ketercapaian	$8/24 \times 100\% = 33\%$	$16/24 \times 100\% = 67\%$	$20/24 \times 100\% = 83\%$

Berdasarkan tabel 5 di atas, terjadi peningkatan persentase ketercapaian yang signifikan. Hasil skor skala menunjukkan bahwa pada siklus I, hanya 67% siswa yang mencapai kriteria ketuntasan. Pada siklus II, hasil skor skala meningkat sebesar 16%, sehingga mencapai 83%. Dari hasil siklus II, dapat disimpulkan bahwa 83% siswa yang hadir telah mencapai skor skala dengan klasifikasi tinggi dan sangat tinggi. Untuk memperjelas tabel tersebut, berikut disajikan diagram persentase ketercapaian hasil skala motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa pada siklus II dibandingkan dengan Pra-Tindakan dan Siklus I.

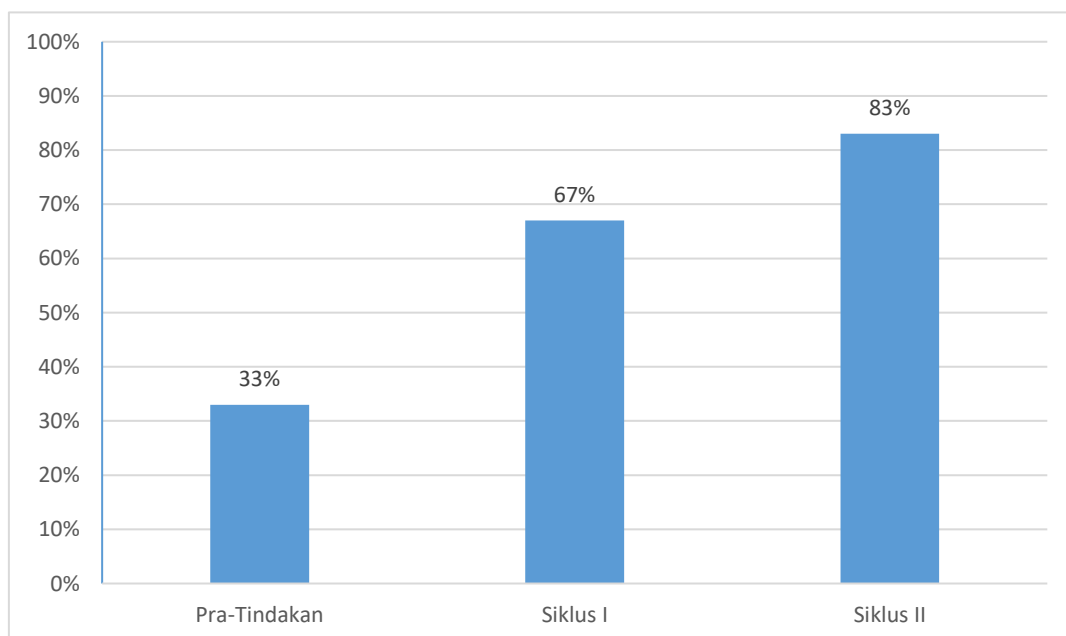


Diagram 2. Diagram Persentase Ketercapaian Skala Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Pra-Tindakan, Siklus I, dan Siklus II.

Respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran TGT sangat positif. Keaktifan siswa juga tinggi, bahkan teman-teman di belakang mendukung teman di depan untuk berani

dan mampu menjawab soal dengan benar demi mendapatkan skor. Selama kegiatan turnamen berlangsung, siswa fokus membaca soal yang disajikan dan tidak ada siswa yang saling mengganggu temannya. Ini sejalan dengan pendapat Taniredja (2011) yang menyatakan bahwa model pembelajaran TGT mengurangi perilaku mengganggu antar siswa. Selain itu, saat belajar dalam kelompok, bermain, dan turnamen, siswa dalam kelompok saling mendukung dan berlomba-lomba mengangkat tangan walaupun tidak yakin dengan jawabannya. Hal ini menunjukkan peningkatan rasa percaya diri dan motivasi belajar siswa, sesuai dengan pendapat Taniredja (2011). Sudjana (2000) juga menyatakan bahwa model pembelajaran TGT meningkatkan motivasi belajar siswa.

Model Teams Games Tournament (TGT) merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Santosa, 2018), khususnya di kelas IV untuk pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan memadukan elemen kerja sama tim, permainan edukatif, dan kompetisi, TGT menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Siswa termotivasi untuk berpartisipasi aktif karena mereka merasa terlibat secara emosional dan intelektual dalam proses belajar (Zulfikar & Budiana, 2019). Kompetisi yang sehat dan terstruktur ini dapat membangkitkan semangat siswa untuk belajar lebih giat demi kemenangan tim mereka. Selain itu, model TGT memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk berkontribusi, tidak hanya yang berprestasi tinggi tetapi juga yang mungkin memiliki keterbatasan akademis. Dalam tim, setiap anggota memiliki peran penting, sehingga mendorong kerja sama dan saling membantu antar siswa. Pendekatan ini dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa karena setiap keberhasilan kecil mereka mendapatkan pengakuan dari tim. Dengan demikian, siswa yang biasanya kurang termotivasi dapat merasa dihargai dan lebih termotivasi untuk belajar (Fauziah & Hendriani, 2019).

Guru telah melaksanakan pembelajaran dengan model TGT sesuai dengan langkah-langkah yang dikembangkan oleh Shoimin (2014). Setiap tahapan dalam pelaksanaan TGT saling berkesinambungan untuk membentuk keaktifan siswa, yang dibuktikan dengan antusiasme mereka dalam permainan dan turnamen; toleransi dan kerjasama antar siswa meningkat dibuktikan dengan diskusi saat belajar dalam kelompok heterogen. Selama proses pembelajaran, siswa terdorong untuk bersaing mengumpulkan skor kelompok tanpa diberitahu mengenai pemberian reward di akhir pembelajaran, sehingga motivasi untuk memenangkan turnamen meningkat. Selain itu, saat belajar dalam kelompok, siswa mengerjakan LKPD dengan bekerjasama hingga selesai, dan berdiskusi jika mengalami kesulitan. Ini sejalan dengan pendapat Sardiman (2007) yang mengatakan bahwa ciri-ciri siswa dengan motivasi belajar tinggi antara lain tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, dan menunjukkan minat terhadap berbagai masalah.

Penggunaan model TGT juga mempermudah guru dalam mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa secara lebih mendalam. Dengan adanya turnamen dan permainan, guru dapat melihat secara langsung bagaimana siswa memahami materi yang diajarkan (Fauzi & Masrupah, 2024). Hal ini memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik yang lebih tepat sasaran dan segera memperbaiki kesalahan konsep. Selain itu, metode ini juga menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan komunikatif, sehingga dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa seperti berkomunikasi, bekerjasama, dan memecahkan masalah bersama. Secara keseluruhan, model TGT tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa tetapi juga kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Berdasarkan penelitian, skor skala motivasi siswa mengalami peningkatan dari pra siklus (33%) menjadi (67%) pada siklus I dan mencapai (83%) pada siklus II. Ini menunjukkan bahwa motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri Kaliajir meningkat signifikan dan memenuhi kriteria keberhasilan yang diharapkan, yaitu $\geq 75\%$ siswa mencapai skor skala dengan klasifikasi minimal tinggi sehingga siklus dapat dihentikan. Hasil ini sejalan dengan teori yang telah dibahas, bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sebagaimana pendapat Taniredja (2011) yang menyatakan bahwa kelebihan TGT meliputi kebebasan berpendapat, peningkatan rasa percaya diri, pengurangan perilaku mengganggu, dan peningkatan motivasi belajar. Sudjana (2010) juga menyatakan bahwa TGT meningkatkan penerimaan individu, keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, kebaikan budi, kepekaan, toleransi, serta motivasi belajar. Oleh karena itu, model pembelajaran TGT memberikan kesan yang menarik bagi siswa, membuat mereka merasa tertantang dengan perolehan skor baik individu maupun kelompok, dan membuat proses pembelajaran lebih dinamis melalui penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV di SD Negeri Kaliajir dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament). Berikut adalah hasil penelitian pada setiap langkah pelaksanaan TGT dalam proses belajar mengajar: (1) Pada penyajian kelas (class presentation), siswa dibiasakan untuk bertoleransi dan bekerja sama dengan anggota kelompok lain; (2) Selama belajar dalam kelompok (teams), siswa dapat saling menjadi tutor sebaya, memberikan motivasi kepada siswa yang kurang memahami untuk belajar dari yang lebih pintar; (3) Dalam permainan (games) antar kelompok, siswa saling aktif dalam bekerja sama; (4) Pada turnamen (tournament), siswa antusias dan saling mendukung anggota kelompoknya agar menjawab soal dengan baik dan benar; dan (5) Pemberian hadiah (reward) meningkatkan motivasi siswa untuk menjawab soal dengan benar, mendorong kemauan mereka untuk belajar pada pembelajaran berikutnya. Siswa secara spontan ingin pelaksanaan TGT dilanjutkan, menunjukkan bahwa motivasi mereka tumbuh secara internal dengan adanya rangsangan dari luar, seperti permainan, turnamen, dan pemberian hadiah.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV. Model ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif, sehingga mampu membangun motivasi internal siswa melalui mekanisme seperti permainan, turnamen, dan pemberian hadiah. Implikasi dari hasil penelitian ini adalah bahwa guru dapat mempertimbangkan penggunaan TGT sebagai strategi pembelajaran alternatif yang efektif untuk memupuk motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan TGT tidak hanya membantu siswa yang berprestasi, tetapi juga mendukung siswa yang kurang memahami untuk memperoleh motivasi belajar dari rekan sebaya, menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan suportif.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji model pembelajaran TGT pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan lainnya untuk melihat apakah efek peningkatan motivasi ini konsisten pada kondisi yang berbeda. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat mengukur

dampak jangka panjang dari penerapan TGT terhadap motivasi belajar dan prestasi akademik siswa untuk mengetahui sejauh mana motivasi yang terbentuk tetap bertahan. Penelitian mendalam mengenai faktor-faktor lain, seperti keterampilan sosial dan dampak pada hasil belajar kognitif, juga dapat menjadi fokus kajian berikutnya untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif tentang efektivitas model TGT dalam proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Agustina, N. P., Zuhi, U., Sutiana, S., Imanayah, D., & Suwarno, J. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi IPAS Bagian Mata Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe (TGT) dengan Media Puzzle. *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, 3(10), 4716-4725. <https://doi.org/10.59188/jcs.v3i10.2386>
- Alfurqan, A., Trinova, Z., Tamrin, M., & Khairat, A. (2020). Membangun Sebuah Pengajaran Filosofi Personal: Konsep dari Pengembangan dan Pendidikan Dasar. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 10(2).
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsini, Y., Yoana, L., & Prastami, Y. (2023). Peranan Guru Sebagai Model dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik. *MUDABBIR Journal Research and Education Studies*, 3(2), 27-35. <https://doi.org/10.56832/mudabbir.v3i2.368>
- Aulia, S., Saraswati, N. D., Hikmawati, L. C., & Puspita, A. M. I. (2024). Pendidikan Berkualitas untuk Semua: Mewujudkan Hak Asasi Manusia di Bidang Pendidikan. *MERDEKA: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(5), 307-315.
- Azmi, C., Murni, I., & Desyandri, D. (2023). Kurikulum Merdeka dan Pengaruhnya pada Perkembangan Moral Anak SD: Sebuah Kajian Literatur. *Journal on Education*, 6(1), 2540-2548.
- Azwar, S. (2014). *Metode penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dewi, C. K. (2024). Analisis Minat Belajar Matematika Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantu Media Academic Bowl Di SMP. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(10), 17-17.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-model pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-ruzz media.
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10-20. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Fauziyah, S., & Hendriani, A. (2019). Peningkatan Keterampilan Kerjasama Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 196-210.
- Gintulangi, W., Puluhalawa, J., & Ngiu, Z. (2018). Dampak keluarga broken home pada prestasi belajar PKN siswa di SMA Negeri I Tilamuta Kabupaten Boalemo. *Jurnal Pascasarjana*, 2(2), 336-341.

- Maghrib, L. R., & Fajrie, N. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament di SD Margorejo 01 Kecamatan Pati. *Journal on Education*, 5(3), 5917-5924.
- Mulyatiningsih, E. (2013). *Pengembangan model pembelajaran i* [online]. Tersedia: <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyaningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>
- Nurhasanah, N., Nasution, J. A., Nelissa, Z., & Fitriani, F. (2021). Peranan guru kelas sebagai pembimbing pada siswa SD. *Jurnal Suloh*, 6(1), 35-42.
- Pardjono, dkk. (2007). *Panduan penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: UNY.
- Putri, D. A. (2023). Model pembelajaran: Peningkatan proses pembelajaran. <https://doi.org/10.31219/osf.io/c9q3u>
- Rahmat, A. S. (2017). Games book sebagai media peningkatan minat baca pada pembelajaran bahasa Indonesia SD kelas tinggi. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 27-33. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v1i1.7494>
- Ria, T. N., & Kurniati, L. (2023). Pelatihan pembelajaran berdiferensiasi bagi guru-guru SMPN 4 Demak. *Jurnal Awam*, 3(1), 13-18.
- Salsabilah, A. S., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Peran guru dalam mewujudkan pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7158-7163.
- Santosa, D. S. S. (2018). Manfaat Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran. *Ecodunamika*, 1(3).
- Sardiman, A. (2007). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Shoimin, A. (2014). *Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sudjana, N. (2000). *Strategi pembelajaran dalam pendidikan luar sekolah*. Bandung: Nusantra Press.
- Taniredja, T., dkk. (2011). *Model-model pembelajaran inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2011). *Model pembelajaran terpadu konsep, strategi dan implementasinya dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Walanty, P., & Agusdianita, N. (2024). Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 7(1), 55-64. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.v7i1.28368>
- Zagoto, Maria Magdalena, Nevi Yarni, and Oskah Dakhi. (2019). Perbedaan individu dari gaya belajarnya serta implikasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 2(2) 259-265. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.481>
- Zulfikar, M. L., & Budiana, D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa. *TEGAR: Journal of*

Selly Pratito Ningrum, Nelly Rhosyida, & Praja Mulyantoro

Teaching Physical Education in Elementary School, 2(2), 86-91.
<https://doi.org/10.17509/tegar.v2i2.15080>