PANDE NAMI JURNAL (PNJ)

Volume 3 – Nomor 1 – Januari 2025
Halaman : 09 – 15

ISSN 3025 – 051X
(Media Online)

PENGARUH MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SD SWASTA NURUL NUGRAHA AULIA

ANGELINA STEFANY SINAGA[1], FEBBI NAOMI SIAHAAN[2], JERNIAWATI SINAGA[3], PIONI PEBI ANJANI SIMANJUNTAK[4], PUTRI SIANIPAR[5]

[1,2,3,4,5]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

email: angelinastefanysinaga@gmail.com[1] , febbisiahaaan@gmail.com[2] , jernihsinaga120@gmail.com[3] , pionipebianjanisimanjuntak@gmail.com[4] , putrisianipar@gmail.com[5]

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :
Diterima: 22- 12-2024
Disetujui: 10- 01-2025

Kata Kunci :
Teams Games Tournament; Motivasi.

ABSTRAK

Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah membantu siswa agar lebih termotivasi dan antusias dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan pecahan. Kegiatan ini diselenggarakan di SD Swasta Nurul Nugraha Aulia dan ditujukan untuk siswa kelas IV-B. Metode yang digunakan terdiri dari teori dan praktik. Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran matematika adalah hasil dari penelitian ini.

ARTICLE INFO

Article History :
Received : 22-12-2024
Accepted : 10-01-2025

Keywords:
Teams Games Tournament; *Motivation.*

ABSTRACT

The aim of this community service activity is to help students become more motivated and enthusiastic by applying the Teams Games Tournament (TGT) learning model in mathematics learning about addition and subtraction of fractions. This activity was held at the Nurul Nugraha Aulia Private Elementary School and was aimed at students in class IV-B. The method used consists of theory and practice. The Teams Games Tournament (TGT) learning model to increase student learning motivation in mathematics lessons is the result of this research.

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting dalam kehidupan manusia untuk mewujudkan masyarakat yang mampu bersaing. Pendidikan adalah suatu proses terencana yang bertujuan untuk mengembangkan potensi diri peserta didik dalam pengetahuan, moral, pengendalian diri, kepribadian, dan keterampilan agar berguna bagi dirinya sendiri dan negara. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam pendidikan. Matematika adalah salah satu pengetahuan penting yang dapat membantu generasi penerus bangsa meningkatkan kemampuan mereka melalui pengembangan pola pikir dan daya nalar (Jana & Supiati dalam Armin & Astuti, 2021). Matematika adalah mata pelajaran yang melatih anak untuk berpikir rasional, logis, cermat, jujur, sistematis, kritis, kreatif, dan bekerja sama. Pelajaran matematika di sekolah dasar harus mendapatkan perhatian yang serius dari semua pihak, terutama dari pendidik, karena di sekolah dasar diajarkan konsep dasar yang akan digunakan di seluruh pendidikan. Namun, beberapa siswa terus percaya bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit untuk dipelajari. Oleh karena itu, guru matematika harus memahami dan mengembangkan berbagai metode, teknik, dan keterampilan mengajar. Mereka juga harus mampu memilih model pembelajaran yang sesuai dan menyenangkan untuk mengajar matematika agar siswa termotivasi untuk belajar. Hasil yang diamati menunjukkan bahwa siswa/i kelas IV-B di SD Swasta Nurul

PANDE NAMI JURNAL (PNJ)

PANDE NAMI JURNAL (PNJ)

Volume 3 – Nomor 1 – Januari 2025
Halaman : 09 – 15

ISSN 3025 – 051X
(Media Online)

Nugraha Aulia kurang fokus dalam pelajaran matematika. Selain itu, kurangnya memahami materi pelajaran, sebagian besar siswa hanya diam saja dan tidak mau bertanya kepada guru atau temannya yang sudah paham. Motivasi mereka untuk belajar masih rendah. Siswa hanya menerima materi dan berbicara tentang penugasan yang kurang menarik bagi mereka dan tidak memenuhi harapan mereka. Berdasarkan informasi sebelumnya, masalah yang diidentifikasi adalah: 1) Siswa tidak memiliki motivasi untuk belajar matematika, 2) Model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) jarang digunakan dalam pelajaran matematika karena fokus guru pada sebagian besar proses pembelajaran, dan 3) Mata pelajaran matematika dianggap sulit oleh sebagian siswa.

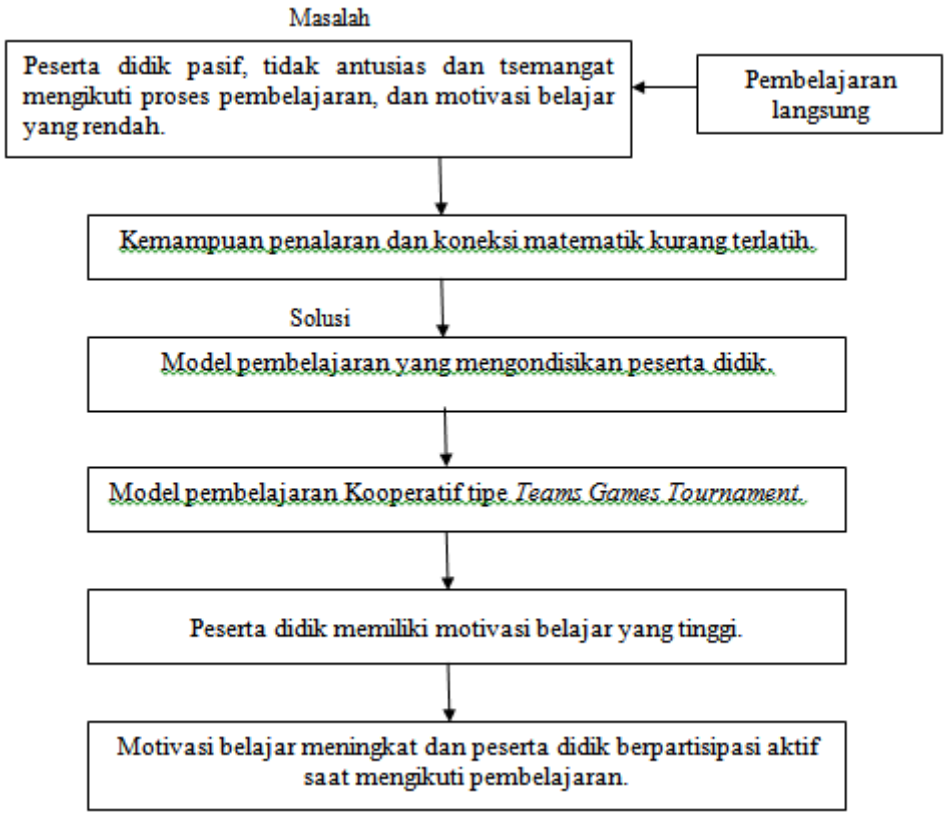
Dengan demikian, proses pembelajaran memerlukan perbaikan, terutama yang berkaitan dengan model yang digunakan, agar tujuan pembelajaran dapat dicapai sepenuhnya. Model pembelajaran yang harus digunakan oleh guru haruslah pembelajaran inovatif. Model pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang menggabungkan elemen pembaruan, membuat peserta didik dapat belajar lebih banyak dan lebih baik. Pendidik harus menggunakan model pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran inovatif adalah jenis pembelajaran di mana guru memasukkan inovasi, perubahan, atau sesuatu yang baru untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) adalah model pembelajaran yang inovatif yang melibatkan kelompok kecil siswa, masing-masing dengan kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Teams Games Tournament (TGT) juga merupakan model pembelajaran di mana siswa bermain permainan bersama anggota tim lain. Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) akan mendorong siswa untuk bertanggung jawab atas tugas yang diberikan. Model pembelajaran kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan menggabungkan elemen permainan yang dapat meningkatkan semangat belajar. Model ini memungkinkan siswa belajar dengan santai sekaligus menumbuhkan rasa tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, kompetisi yang sehat, dan keterlibatan belajar. Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam proses pendidikan yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pencapaian akademik siswa. Motivasi intrinsik dan ekstrinsik memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan belajar siswa. Motivasi intrinsik, yang berasal dari dalam diri siswa, berkaitan dengan keinginan untuk menguasai materi atau belajar karena rasa ingin tahu. Sementara itu, motivasi ekstrinsik lebih dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti hadiah atau pengakuan sosial. Motivasi belajar di kelas dapat dipengaruhi oleh banyak faktor, termasuk faktor lingkungan belajar, perasaan sukses, serta interaksi dengan teman sekelas dan guru. Pembelajaran yang mendukung interaksi sosial dan perasaan kompeten dapat memperkuat motivasi intrinsik siswa. Penerapan model TGT dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa karena memadukan kompetisi sehat dan kerja sama. Dalam pembelajaran TGT, siswa tidak hanya diajak untuk belajar individu, tetapi juga berinteraksi dengan teman sekelompoknya untuk meningkatkan pemahaman materi. Hal ini membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar, karena mereka tidak hanya berkompetisi dengan tim lain, tetapi juga merasa bertanggung jawab terhadap keberhasilan tim mereka. Model TGT juga memungkinkan siswa untuk merasakan pengalaman kompetisi yang menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi belajar, baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik. Pembelajaran yang melibatkan permainan dan kompetisi dapat merangsang minat belajar siswa, menciptakan suasana yang dinamis, dan mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran.

METODE

Metode pelaksanaan ini mengacu pada prinsip-prinsip dasar pendekatan kualitatif yang menekankan pemahaman mendalam terhadap fenomena sosial yang terjadi di lapangan. Dalam konteks pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar siswa di SD, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi kelas, wawancara dengan siswa, serta analisis dokumen, seperti rencana pembelajaran dan catatan progres siswa. Observasi dilakukan untuk melihat dinamika interaksi siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model TGT, sementara wawancara memberikan wawasan mengenai persepsi siswa terkait motivasi belajar yang timbul akibat penerapan model ini. Secara teoritik, penelitian ini

PANDE NAMI JURNAL (PNJ)
Volume 3 – Nomor 1 – Januari 2025
Halaman : 09 – 15
ISSN 3025 – 051X
(Media Online)

didasarkan pada teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh berbagai pakar, seperti Deci & Ryan dalam teori motivasi intrinsik-ekstrinsik dan Vygotsky dengan teori pembelajaran sosialnya. TGT sebagai model pembelajaran kooperatif berfokus pada interaksi antar siswa dalam tim yang bersaing untuk mencapai tujuan akademik bersama, yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik mereka. Dalam hal ini, teori Vygotsky tentang interaksi sosial dalam pembelajaran menjadi landasan kuat untuk melihat bagaimana pembelajaran berbasis tim dapat mempengaruhi perkembangan kognitif dan motivasi siswa. Secara praktis, peneliti melakukan implementasi model TGT dalam kelas yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu pembagian siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil, penugasan materi yang relevan, serta sesi kompetisi yang mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi. Setiap tahap dipantau untuk melihat perubahan perilaku dan sikap siswa terhadap pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama dalam aspek rasa percaya diri, keterlibatan aktif, dan rasa tanggung jawab terhadap pencapaian kelompok. Oleh karena itu, penerapan model ini memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SD dengan memperhatikan aspek motivasi yang lebih mendalam.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Sasaran dari penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah siswa-siswi kelas IV-B SD Swasta Nurul Nugraha Aulia yang berlokasi di Jl. Pattimura No.265, Tomuan, Kec. Siantar Timur, Kota Pematang Siantar. Pada hari pelaksanaan, siswa-siswi yang hadir berjumlah 24 orang. Mayoritas peserta didik bertempat tinggal di sekitar sekolah.

PANDE NAMI JURNAL (PNJ)

Volume 3 – Nomor 1 – Januari 2025
Halaman : 09 – 15

ISSN 3025 – 051X
(Media Online)

Gambar 1. Model Teams Games Tournament (TGT)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Teams Games Tournament (TGT) di kelas IV B SD Swasta Nurul Nugraha Aulia memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Saat observasi, siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif dalam aktivitas pembelajaran. Selama pembelajaran, siswa terlihat lebih bersemangat dan memiliki rasa tanggung jawab yang lebih besar terhadap keberhasilan tim mereka. Sebagian besar siswa mengaku merasa lebih termotivasi untuk mempersiapkan materi secara lebih serius karena adanya elemen kompetitif dan interaksi sosial antar sesama teman sekelompok. Siswa juga merasa lebih percaya diri ketika bisa berbagi pengetahuan dan belajar bersama teman-temannya. Wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa penerapan Teams Games Tournament (TGT) membantu menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan menyenangkan. Siswa yang awalnya kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran kini menjadi lebih antusias dan tidak ragu untuk bertanya jika mengalami kesulitan. Salah satu temuan menarik adalah adanya peningkatan motivasi intrinsik siswa, yang ditunjukkan oleh semangat mereka untuk mempelajari materi tanpa hanya berfokus pada pencapaian nilai. Siswa merasa bahwa pembelajaran bukan lagi sekadar kewajiban, tetapi lebih pada sebuah tantangan yang menarik dan menyenangkan. Langkah-langkah model pembelajaran TGT yang diterapkan di SD Swasta Nurul Nugraha Aulia adalah sebagai berikut:

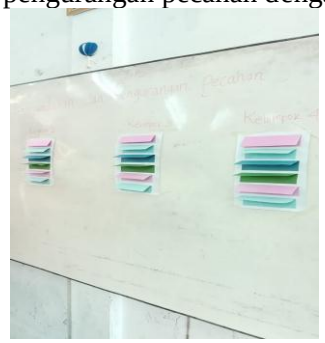
1. Menyampaikan fokus materi
   Penulis menyampaikan materi dengan memberi penjelasan konsep dasar mengenai pecahan (pecahan senilai, penyebut yang sama, dan berbeda, serta langkah-langkah dalam penjumlahan dan pengurangan pecahan). Pada tahap ini, siswa harus benar-benar memahami materi untuk membantu mereka dalam kerja kelompok maupun game.
2. Membentuk Kelompok (Teams)

Gambar 2. Pembentukan kelompok

Penulis membagi siswa menjadi 4 kelompok dengan anggota masing-masing 6 orang, terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan bervariasi, sehingga mereka dapat saling membantu.

PANDE NAMI JURNAL (PNJ)
Volume 3 – Nomor 1 – Januari 2025
Halaman : 09 – 15
ISSN 3025 – 051X
(Media Online)

3. Games
   Penulis memberi pertanyaan tentang materi pelajaran untuk memperkuat pengetahuan siswa. Soal-soal latihan terkait penjumlahan dan pengurangan pecahan kepada setiap kelompok. Soal-soal tersebut disesuaikan dengan tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan siswa-siswi. Soal melibatkan penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan penyebut yang berbeda.



Gambar 3. Soal latihan

4. Tournament

Gambar 4. Tournament

   Setiap kelompok akan mengikuti sebuah turnamen permainan di mana mereka akan menjawab soal secara bergiliran. Setiap kelompok berlomba untuk mendapatkan skor tertinggi berdasarkan jawaban yang benar. Bisa dilakukan dengan cara memberikan soal tertulis satu per satu kepada perwakilan kelompok yang berbeda. Siswa yang menjawab dengan benar memperoleh poin untuk kelompoknya. Sebelum permainan dimulai, penulis memastikan agar siswa paham dengan tata cara permainan dan bagaimana poin diberikan.
5. Team Recognition

Gambar 5. Team recognition

PANDE NAMI JURNAL (PNJ)

Volume 3 – Nomor 1 – Januari 2025
Halaman : 09 – 15

ISSN 3025 – 051X
(Media Online)

Penulis dan siswa bersama-sama mendiskusikan jawaban. Diskusi ini bertujuan untuk memperjelas pemahaman mereka tentang konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan. Penulis memberikan apresiasi terhadap partisipasi aktif siswa selama proses belajar dan mengumumkan kelompok yang menang setelah mengikuti tournament, kelompok yang memiliki skor terbanyak akan mendapat hadiah/*reward*.

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang diterapkan dalam pelajaran matematika di kelas 4 SD terbukti berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan metode ini, siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil dan mengikuti permainan yang berbasis kompetisi, di mana mereka harus menjawab soal-soal matematika. Siswa merasa lebih termotivasi karena adanya elemen permainan yang mengubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, adanya poin yang diperoleh setiap kali mereka menjawab soal dengan benar memberikan tantangan tambahan yang membuat siswa lebih semangat untuk berusaha. Salah satu aspek yang paling disukai oleh siswa adalah kerja sama dalam kelompok. Mereka merasa lebih nyaman belajar matematika karena bisa saling membantu saat menghadapi kesulitan. Teman-teman di kelompok menjadi sumber dukungan yang sangat penting, membuat mereka lebih percaya diri untuk mencoba menjawab soal meskipun kadang merasa ragu atau takut salah. Siswa juga merasa bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) memberi kesempatan untuk belajar sambil bermain, tanpa tekanan yang berlebihan. Meskipun demikian, beberapa siswa mengakui bahwa soal-soal matematika yang sulit kadang membuat mereka bingung. Namun, dengan adanya kerja sama antar anggota kelompok, kesulitan tersebut bisa diatasi bersama. Siswa menjadi lebih berani untuk menghadapi tantangan dan merasa lebih termotivasi saat melihat teman-teman mereka yang berusaha keras untuk mencapai tujuan bersama. Secara keseluruhan, model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) telah berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, penuh semangat, dan memberikan rasa percaya diri yang lebih tinggi pada siswa dalam belajar matematika. Dalam model TGT, siswa diberikan kesempatan untuk berinteraksi dalam kelompok kecil, berkompetisi dalam suasana yang menyenangkan, dan merasa dihargai atas kontribusinya dalam tim. Hal ini memberi mereka rasa kompetensi yang lebih tinggi dan mengurangi kecemasan terhadap hasil individu, karena fokus utama beralih pada keberhasilan kelompok. Dengan demikian, motivasi intrinsik siswa untuk belajar dapat meningkat secara signifikan, karena mereka merasa lebih diberdayakan dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, teori pembelajaran sosial Vygotsky juga mendukung model ini, di mana pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial dapat mempercepat perkembangan kognitif siswa. Dalam TGT, siswa belajar tidak hanya dari guru, tetapi juga melalui diskusi dan kolaborasi antar teman sekelas. Pembelajaran yang dilakukan secara kolaboratif ini memperkaya pengalaman belajar siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi. Interaksi sosial dalam kelompok membantu siswa membangun pemahaman bersama yang lebih mendalam, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi mereka untuk terus belajar dan berusaha sebaik mungkin. Dari segi praktis menunjukkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) sangat efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran di SD. Penerapan model ini tidak memerlukan banyak sumber daya tambahan, tetapi memberikan dampak yang signifikan terhadap dinamika kelas dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) bisa menjadi alternatif model pembelajaran yang dapat dipertimbangkan oleh para guru untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Selain itu, dengan adanya model pembelajaran yang lebih menyenangkan dan berorientasi pada kerja sama, siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar tidak hanya untuk diri mereka sendiri, tetapi juga untuk keberhasilan tim mereka, yang tentunya akan mendukung prestasi akademik mereka secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Penerapan model Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Pembelajaran yang berbasis kompetisi kelompok

memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi, meningkatkan rasa percaya diri, serta memupuk semangat kerja sama dan tanggung jawab. Model ini tidak hanya memberikan manfaat dalam hal motivasi, tetapi juga meningkatkan prestasi akademik siswa melalui pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, penggunaan model TGT dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif, terutama dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa di kelas. Penerapan TGT secara praktis dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan sosial dan emosional siswa, yang pada gilirannya memperkuat motivasi intrinsik mereka untuk belajar. Melalui interaksi sosial dalam kelompok, siswa merasa lebih diberdayakan dan termotivasi untuk berusaha lebih keras dalam mencapai tujuan kelompok. Keberhasilan model ini juga bergantung pada dukungan guru dalam menciptakan lingkungan yang kondusif untuk pembelajaran kolaboratif, serta pengelolaan kelas yang dapat memaksimalkan potensi siswa.

REFERENSI

Amni, Z., & Ningrat, H. K. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar pada materi larutan Penyangga. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, *15*(2), 2840-2848.

Arianti, A. (2019). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *12*(2), 117-134.

Armin, R., & Astuti, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 12 GU. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 178-183.

Damayanti, S., & Apriyanto, M. T. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, *2*(2), 235-244.

Handayani, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV MI The Noor Bendunganjati Pacet Mojokerto. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaaan*, *2*(2), 100-107.

Purnamasari, Y. (2014). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap kemandirian belajar dan peningkatan kemampuan penalaran dan koneksi matematik peserta didik SMPN 1 kota Tasikmalaya. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, *1*(1), 209664.

Yuliawati, A. A. N. (2021). Penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan motivasi belajar. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, *2*(2), 356-364.