



## **Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa IPA Kelas IV Materi Daerahku Dan Kekayaan Alamnya SD Negeri 3 Oeba Kota Kupang**

**Yunita Nederlina Benu<sup>1</sup>, Julhidayat Muhsam<sup>2</sup>, Uslan<sup>3</sup> (12 pt)**

<sup>1,2,3</sup> Program Studi PGSD, Universitas Muhammadiyah Kupang

Email: [uslanspd@gmail.com](mailto:uslanspd@gmail.com)

### **Article History**

Published :  
05 Maret 2024

### **Kata Kunci:**

Pembelajaran Kooperatif  
Tipe Team Games  
Tournament  
Motivasi  
Hasil Belajar IPA

### **Keywords:**

*Cooperative Learning,*  
*Team Games Tournament,*  
*Science Learning Results*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perencanaan pelaksanaan dan evaluasi pendidikan motivasi dan hasil belajar siswa SDN Oeba 3 Kota Kupang. Penelitian ini merupakan penelitian untuk mengetahui, jumlah sampel penelitian sebanyak 19 siswa yang ditentukan berdasarkan perhitungan. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling yang berarti sampel tersebut ditentukan dengan pertimbangan tertentu yang terdiri dari siswa kelas IV. Pengumpulan data dilakukan dengan angket, tes hasil belajar dan dokumentasi. Berdasarkan deskripsi dan analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Oeba 3 Kota Kupang setelah di berikan pembelajaran dengan model kooperatif tipe team games tournament (tgt)

### **Abstract**

*This study aims to determine the planning implementation and evaluation of motivational education and learning outcomes of students of SDN Oeba 3 Kupang City. This research is a research to find out, the number of research samples as many as 19 students determined based on calculations. The sampling technique uses purposive sampling which means that the sample is determined with certain considerations consisting of fourth grade students. Data collection was done with questionnaires, learning outcomes tests and documentation. Based on the description and analysis of the data, it shows that there is an increase in motivation and learning outcomes of science fourth grade students of SDN Oeba 3 Kupang City after being given learning with a team games tournament (tgt) type cooperative model.*

*This is an open access article  
under the **CC-BY-SA** license*



## **1. PENDAHULUAN**

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memainkan peran krusial dalam pendidikan karena memberikan dasar yang kokoh bagi pemahaman fenomena alam, teknologi, dan perkembangan ilmiah, serta mendukung pengembangan keterampilan kritis seperti pemecahan masalah, berpikir analitis, dan komunikasi yang efektif (Hodson, 2014; Rull, 2014; Tan & Loo, 2017; T. P. Astuti, 2019; Kartika et al., 2020; Setiawan et al., 2022). Dengan demikian, IPA tidak hanya memperkaya pengetahuan siswa tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dunia yang semakin kompleks. Namun, implementasi pembelajaran IPA sering menghadapi berbagai tantangan yang dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran. Tantangan-tantangan ini dapat dikategorikan menjadi dua kelompok utama: tantangan internal dan eksternal (Portanata et al., 2017).

Tantangan eksternal seperti persepsi masyarakat yang kurang positif terhadap pembelajaran IPA dan kurangnya dukungan dari orang tua dapat mengurangi motivasi siswa untuk belajar IPA (Abbas & Yusuf Hidayat, 2018; Fajrin & Muqowim, 2020; Wana & Dwiarno, 2018). Tanpa motivasi yang cukup, siswa mungkin tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi hasil belajar mereka. Hasil survei Program for International Student Assessment (PISA) 2022, yang diumumkan pada 5 Desember 2023, menunjukkan bahwa Indonesia berada di peringkat 68 dengan skor rendah dalam matematika (379), sains (398), dan membaca (371) di antara 81 negara yang berpartisipasi. PISA 2022 juga memberikan gambaran tentang dampak global pandemi COVID-19 terhadap kinerja siswa,

dengan penilaian yang lebih menekankan pada penalaran matematika dan dampak pandemi pada proses belajar.

Di tingkat lokal, hasil ujian semester genap di SD Negeri Oeba 3 Kota Kupang mengungkapkan bahwa 60% siswa kelas IV mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan 31% memperoleh nilai di bawah 50. Observasi di kelas menunjukkan bahwa penggunaan metode ceramah dan penugasan yang monoton oleh guru tidak efektif dalam meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar IPA. Siswa seringkali merasa bosan, kurang termotivasi, dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Temuan dari wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka merasa kurang memahami materi IPA karena metode pengajaran yang diterapkan belum efektif dalam membangkitkan minat dan pemahaman mereka.

Motivasi merupakan faktor penting dalam pembelajaran karena berfungsi sebagai pendorong bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dan mencapai tujuan akademik (Emda, 2018; Farida, 2022). Siswa dengan motivasi tinggi cenderung lebih bersemangat dalam belajar dan lebih mudah menyerap materi pelajaran. Jika proses pembelajaran tidak memperhatikan aspek motivasi, maka siswa dapat kehilangan semangat dan cenderung menyerah ketika menghadapi kesulitan (Rahayu et al., 2014). Oleh karena itu, metode pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa untuk mendukung dan meningkatkan motivasi siswa.

Model pembelajaran kooperatif seperti Team Games Tournament (TGT) telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dalam berbagai mata pelajaran, termasuk matematika, PPKn, dan studi sosial (N. F. Astuti et al., 2022). Model TGT menggabungkan elemen permainan dan kerja sama, yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. Model ini terdiri dari lima tahap utama: prestasi kelas, pembentukan tim, permainan, turnamen, dan rekognisi. Dengan menerapkan model TGT, diharapkan siswa dapat lebih terlibat dalam proses belajar, meningkatkan pemahaman mereka, dan pada akhirnya, memperbaiki hasil belajar mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model TGT dalam konteks pembelajaran IPA di SD Negeri Oeba 3 Kota Kupang, dengan fokus pada materi "Daerahku dan Kekayaan Alamnya." Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut: pertama, bagi siswa, yaitu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar; kedua, bagi guru, yaitu sebagai referensi dalam menyajikan materi secara inovatif yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa; dan ketiga, bagi peneliti lain, yaitu sebagai sumber rujukan untuk penelitian selanjutnya dalam bidang yang sama. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada perbaikan kualitas pembelajaran IPA dan peningkatan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Oesapa Kecil 1 selama semester genap tahun ajaran 2023/2024, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri Oeba 3 Kota Kupang yang berjumlah 28 siswa, terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournaments (TGT). Model ini melibatkan siswa dalam kelompok heterogen dan turnamen akademik antar kelompok. Motivasi belajar siswa diukur berdasarkan indikator seperti minat dan perhatian, semangat dalam tugas, tanggung jawab, reaksi terhadap stimulus, serta kepuasan dalam belajar. Hasil belajar diukur melalui skor tes yang diberikan sebelum dan setelah penerapan model TGT.

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif. PTK bertujuan untuk identifikasi masalah, mencari solusi, dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada siklus pertama, peneliti menyusun modul ajar dan materi, serta melakukan tindakan pembelajaran dengan menggunakan model TGT. Observasi dilakukan oleh dua observer untuk menilai pelaksanaan model TGT. Refleksi dilakukan untuk mengevaluasi kendala yang muncul dan merencanakan perbaikan pada siklus berikutnya. Siklus kedua dilakukan dengan perbaikan berdasarkan hasil refleksi dari siklus pertama.

Data dikumpulkan melalui observasi, tes hasil belajar, dan angket motivasi. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran. Tes hasil belajar diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengukur pencapaian siswa terhadap materi. Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang motivasi belajar siswa setelah penerapan tindakan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini diuji validitas dan reliabilitasnya, termasuk uji daya pembeda dan tingkat kesukaran tes untuk memastikan kualitas instrumen. Hasil analisis menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas yang tinggi, dengan indeks daya pembeda dan tingkat kesukaran yang sesuai.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Oeba 3 Kota Kupang dengan menerapkan metode pembelajaran **Teams Games Tournament (TGT)**. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode ini secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. TGT merupakan metode yang menempatkan siswa dalam suasana belajar yang menyenangkan dan tidak mengancam, sehingga mereka merasa lebih bertanggung jawab terhadap pembelajaran mereka sendiri (Zaini, 2018).

Pada **Siklus I**, hasil observasi aktivitas guru menunjukkan rata-rata sebesar 80%, yang dikategorikan baik, sedangkan aktivitas siswa berada pada rata-rata 76,2%, juga dalam kategori baik (Tabel 1). Meskipun demikian, hasil tes belajar siswa pada siklus ini menunjukkan bahwa hanya 31% dari 19 siswa yang mencapai ketuntasan, dengan nilai rata-rata 5,86% (Gambar 1). Hasil angket motivasi belajar siswa juga menunjukkan hasil yang serupa, dengan 31% siswa mencapai ketuntasan.

Tabel 1: Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I dan II

Siklus	Aktivitas Guru (%)	Aktivitas Siswa (%)
I	80	76,2
II	90	81,6

Melihat hasil **Siklus I**, refleksi dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada **Siklus II**. Guru lebih efektif dalam memandu siswa, memotivasi mereka untuk bertanya, dan meningkatkan partisipasi aktif dalam diskusi kelompok. Peningkatan ini terlihat jelas pada **Siklus II**, di mana aktivitas guru meningkat menjadi 90% dan aktivitas siswa menjadi 81,6% (Tabel 1). Hasil tes belajar siswa pada siklus ini juga meningkat secara signifikan, dengan 93,1% siswa mencapai ketuntasan, dan nilai rata-rata mencapai 8,87%

Tabel 2: Perbandingan Hasil Tes Belajar Siswa Siklus I dan II

Siklus	Presentase Ketuntasan (%)	Aktivitas Siswa (%)
I	31	5,86
II	93,1	8,87

Selain itu, hasil angket motivasi belajar siswa pada **Siklus II** juga menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan 93,1% siswa mencapai ketuntasan. Hal ini mengindikasikan bahwa metode TGT tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga dalam memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, penerapan metode **Teams Games Tournament** di kelas IV SD Negeri Oeba 3 Kota Kupang terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Metode ini memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam diskusi kelompok, mengemukakan ide, serta mampu menyampaikan kembali pengetahuan yang mereka peroleh melalui prestasi belajar (Meilani, 2020). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa metode TGT sangat layak diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa data pada penelitian tindakan kelas tentang penerapan metode *teams games tournament* meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada topik B daerahku dan kekayaan alamnya disimpulkan bahwa diperoleh dalam penelitian sebagai berikut: pembelajaran dengan metode kooperatif tipe *teams games tournament* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Oeba 3 Kota Kupang dengan materi daerahku dan kekayaan alamnya hal ini ditunjukkan pada hasil evaluasi yang telah dilaksanakan terhadap peningkatan hasil belajar yakni pada siklus I ketuntasan yang diperoleh 31% peserta didik yang mencapai nilai kriteria ketuntasan minimum, sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik, hal ditunjukkan dengan meningkatnya nilai ketuntasan yang diperoleh peserta didik menjadi 93,1%. Pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* untuk meningkatkan minat, semangat, kemampuan, prestasi dan juga keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat ditunjukkan pada hasil obsevasi peserta didik pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung pada siklus I nilai obsevasi peserta didik 76,2%, termasuk kategori cukup, dan selanjutnya pada siklus II nilai obsevasi keaktifan peserta didik meningkat menjadi 81,6% dan termasuk kategori sangat baik

**DAFTAR RUJUKAN**

- Abbas, A., & Hidayat, M. Y. (2018). Faktor-faktor kesulitan belajar fisika pada peserta didik kelas IPA sekolah menengah atas. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika)*, 6(1), 45-50.
- Astuti, A., Waluya, S. B., & Asikin, M. (2019). Strategi pembelajaran dalam menghadapi tantangan era revolusi industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (Vol. 2, No. 1, pp. 469-473)*.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195-218.
- Fajrin, L., & Muqowim, M. (2020). Problematika pengintegrasian nilai-nilai keislaman pada pembelajaran ipa di mi miftahul huda jepara. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 8(2), 295-312.
- Hodson, D. (2014). Learning science, learning about science, doing science: Different goals demand different learning methods. *International journal of science education*, 36(15), 2534-2553.
- Insawan, H., Karyono, O., & Farida, I. (2022). The Covid-19 Pandemic and its Impact on the Yields of Sharia Stock Business Portfolio in Indonesia. *International Journal of Professional Business Review*, 7(6), e0941-e0941.
- Kartika, M., Subakir, S., & Mirsiyanto, E. (2021). Faktor-Faktor Risiko Yang Berhubungan Dengan Hipertensi Di Wilayah Kerja Puskesmas Rawang Kota Sungai Penuh Tahun 2020. *Jurnal Kesmas Jambi*, 5(1), 1-9.
- Portanata, L., Lisa, Y., & Awang, I. S. (2017). Analisis pemanfaatan media pembelajaran IPA SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 3(1), 337-348.
- Racioppi, M., Di Gianfrancesco, L., Ragonese, M., Palermo, G., Sacco, E., & Bassi, P. F. (2018). ElectroMotive drug administration (EMDA) of Mitomycin C as first-line salvage therapy in high risk "BCG failure" non muscle invasive bladder cancer: 3 years follow-up outcomes. *BMC cancer*, 18, 1-9.
- Rahayu, L. H., & Purnavita, S. (2018). Pengaruh suhu dan waktu adsorpsi terhadap sifat kimia-fisika minyak goreng bekas hasil pemurnian menggunakan adsorben ampas pati aren dan bentonit. *Jurnal Ilmiah Momentum*, 10(2).
- Rull, V. (2014). The most important application of science: As scientists have to justify research funding with potential social benefits, they may well add education to the list. *EMBO reports*, 15(9), 919-922.
- Setiawan, A., Prastowo, A. T., & Darwis, D. (2022). Sistem Monitoring Keberadaan Posisi Mobil Berbasis Gps Dan Penyadap Suara Menggunakan Smartphone. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 3(1), 35-44.
- Song, R. B., Wu, Y., Lin, Z. Q., Xie, J., Tan, C. H., Loo, J. S. C., ... & Zhang, Q. (2017). Living and conducting: coating individual bacterial cells with in situ formed polypyrrole. *Angewandte Chemie*, 129(35), 10652-10656.
- Winarno, W., Arifianto, D., Nahdliyah, S. D., Pratama, M. Z., & Nuswantari, R. A. (2018). Pengenalan Konsentrasi Warna Pelumas Menggunakan Webcam. *Jurnal Teknologi Informasi dan Terapan*, 5(2), 73-80.