

Meningkatkan Potensi Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Teams Games Tournament di SDN 1 Wangkelang

Triani Patra Pertiwi¹, Inayah², Muhammad Dimas Al-Muharram³, Yunda Ayu Kartika⁴, Maulana Hadijaya⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon

*email: almarifahinayah@gmail.com

+6281387734614

Abstrak

Pembelajaran yang efektif sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan yang optimal. Salah satu metode yang menjanjikan adalah Teams Games Tournament (TGT), yang mengintegrasikan elemen permainan dan kerja sama dalam kelompok. Artikel ini membahas manfaat, implementasi, dan tantangan TGT dalam meningkatkan potensi belajar siswa, serta memberikan rekomendasi untuk penerapannya di sekolah. Model TGT dipilih sebagai pendekatan yang menekankan pada kerja sama kelompok, interaksi sosial, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran di SDN 1 Wangkelang. Penelitian ini melibatkan identifikasi kebutuhan pembelajaran, pengembangan model TGT yang sesuai dengan konteks sekolah, implementasi dalam pembelajaran, dan evaluasi hasil pembelajaran. Data dikumpulkan melalui observasi kelas dengan menggunakan model TGT. Analisis data dilakukan untuk mengevaluasi peningkatan potensi belajar siswa setelah penerapan model TGT. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT secara signifikan meningkatkan potensi pembelajaran siswa, ditandai dengan peningkatan pemahaman konsep, partisipasi aktif, dan motivasi belajar. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa model TGT dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN 1 Wangkelang dan sekolah-sekolah lainnya.

Kata kunci: Belajar, model pembelajaran, pemahaman, potensi, TGT

Abstract

Effective learning is essential to achieve optimal educational goals. One promising method is Teams Games Tournament (TGT), which integrates game elements and teamwork. This article discusses the benefits, implementation, and challenges of TGT in improving students' learning potential, and provides recommendations for its implementation in schools. The TGT model was chosen as an approach that emphasizes group work, social interaction, and active involvement of students in the learning process at SDN 1 Wangkelang. This study involved identifying learning needs, developing a TGT model that is appropriate to the school context, implementing it in learning, and evaluating

learning outcomes. Data were collected through classroom observations using the TGT model. Data analysis was conducted to evaluate the increase in students' learning potential after the implementation of the TGT model. The results showed that the implementation of the TGT model significantly increased students' learning potential, marked by increased conceptual understanding, active participation, and learning motivation. The implication of this study is that the TGT model can be an effective strategy in improving the quality of learning at SDN 1 Wangkelang and other schools.

Keyword: *Learning, learning model, understanding, potential, TGT*

DOI: <https://doi.org/10.52188/psnpm.v4i-.972>

©2024 Authors by Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon



PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang penting dalam kehidupan manusia. Pengembangan potensi diri mulai dari kemampuan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan diwujudkan melalui pendidikan sesuai dengan Peraturan Pemerintah tentang Standar Nasional Nomor 57 Tahun 2021 Bab 1 Pasal 1. Individu berkualitas berkaitan dengan pendidikan yang membutuhkan inovasi tepat seiring berkembangnya ilmu pengetahuan. Dalam dunia pendidikan, pencapaian potensi belajar siswa menjadi salah satu fokus utama. Akan tetapi, tantangan seperti rendahnya motivasi dalam proses pembelajaran sering kali menghambat perkembangan mereka.

Guru sebagai pendidik memiliki tanggung jawab terhadap peningkatan potensi belajar siswa dan pengetahuan siswa terkait dengan materi yang telah dipelajarinya. Selama proses pembelajaran minat belajar dan motivasi belajar siswa adalah hal yang sangat penting, sehingga perlu peranan guru. Namun kenyataan di lapangan proses pembelajaran masih ada beberapa permasalahan seperti sulitnya materi yang dipelajari sehingga kurangnya motivasi dalam diri siswa. Oleh karena itu, guru diharapkan terus berinovasi dengan gaya belajar atau model pembelajaran yang digunakan. Menurut Octariani dan Panjaitan (2020), bahwa metode pembelajaran dapat diterapkan dengan cara penyajian bahan ajar yang bervariasi.

Peningkatan potensi belajar siswa menjadi fokus utama dalam dunia pendidikan. Pembelajaran yang konvensional sering kali kurang mampu mengakomodasi beragam gaya belajar siswa (Fauziyah & Anugraheni, 2020). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan inovatif yang dapat menarik minat siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Salah satu metode yang menjanjikan adalah *Teams Games Tournament* (TGT).

Menurut Handayani (2022), Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan atau membuat posisi siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda satu dengan yang lainnya (tidak disatukan sesama siswa yang pintar). Model pembelajaran TGT mampu memperluas wawasan peserta didik, mengembangkan sikap dan perilaku menghargai orang lain, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar mengajar (Rani, 2022).

Setiap siswa memiliki motivasi yang berbeda-beda. Oleh karena itu, guru harus mampu memotivasi siswa dalam belajar agar motivasi yang ada pada masing-masing siswa tergugah secara optimal untuk meraih hasil belajar yang baik. Adapun cara memotivasi peserta didik, yaitu memberi nilai, hadiah, kompetisi, pujian, dan hukuman. Pentingnya

motivasi tersebut maka sesuatu pekerjaan, dalam hal ini tugas belajar akan terselesaikan dengan baik.

METODE

Desain kegiatan ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Partisipan penelitian terdiri dari 50 siswa kelas IV SDN 1 Wangkelang. Penelitian dilakukan dalam beberapa tahap, termasuk pengembangan model pembelajaran TGT, implementasi model, dan evaluasi hasil pembelajaran. Tahap pengembangan model melibatkan analisis literatur tentang konsep TGT dan kebutuhan pembelajaran siswa kelas IV. Kemudian, model TGT yang disesuaikan dengan konteks SDN 1 Wangkelang dirancang berdasarkan temuan tersebut. Tahap implementasi melibatkan penerapan model TGT di kelas IV. Setiap sesi pembelajaran direncanakan dengan menggunakan model TGT, termasuk pembentukan tim, pemberian peraturan permainan, dan evaluasi hasil belajar. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas model TGT dalam meningkatkan pemahaman siswa dan motivasi belajar mereka. Ini melibatkan observasi terhadap partisipasi siswa, analisis hasil tes, dan kuesioner untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan setelah penerapan model TGT (Fahrurrozi *et al.*, 2024). Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara kualitatif untuk menemukan pola, tren, dan temuan utama yang berkaitan dengan efektivitas model TGT dalam konteks pembelajaran di SDN 1 Wangkelang. Dengan demikian, penelitian ini akan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pengaruh model TGT terhadap pembelajaran siswa di tingkat SD (Yuliawati, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) secara signifikan dapat meningkatkan keefektifan belajar siswa di kelas IV SDN 1 Wangkelang. Model pembelajaran TGT merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang menggabungkan elemen kompetisi dan permainan untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar (Hartati, 2023). Dalam model ini, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok yang heterogen, kemudian mereka bermain dan bersaing dalam turnamen yang dirancang untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Teori yang mendasari model pembelajaran TGT berakar pada prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif, yang menekankan pentingnya kerja sama antar siswa untuk mencapai tujuan belajar yang lebih tinggi. Menurut Aristiawan & Andryansah (2023), pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi akademik siswa karena mendorong mereka untuk bekerja sama dalam memecahkan masalah dan memahami konsep-konsep yang diajarkan. Permainan dan kompetisi yang sehat menstimulasi minat dan motivasi siswa, sehingga mereka lebih terlibat aktif dalam proses belajar (Sappile *et al.*, 2024). Selain itu, interaksi sosial dalam kelompok juga membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial, seperti komunikasi, kerjasama, dan empati, yang sangat penting dalam perkembangan mereka secara keseluruhan. Secara praktis, implementasi TGT di kelas IV SDN 1 Wangkelang melibatkan beberapa tahapan, mulai dari pembentukan kelompok, penyampaian materi, pelaksanaan permainan atau turnamen, hingga pemberian penghargaan bagi kelompok yang meraih skor tertinggi.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa yang belajar melalui model TGT menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konsep, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan bekerja sama dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Hal ini mengindikasikan bahwa TGT tidak hanya efektif dalam meningkatkan

hasil belajar, tetapi juga dalam mengembangkan aspek-aspek non-akademik yang esensial bagi perkembangan. Kegiatan ini menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) secara signifikan dapat meningkatkan keefektifan belajar siswa di kelas IV SDN 1 Wangkelang.

Tabel 1. Menampilkan Solusi sebagai penyelesaian rumusam permasalahan yang ada.

No	Permasalahan	Solusi
1	Siswa sulit mempelajari tentang ciri-ciri makhluk hidup	Melatih dengan cara tanya jawab dan diskusi
2	Bekerja sama untuk mencapai tujuan	Kerja sama antar anggota melalui diskusi
3	Kurangnya semangat belajar	Kreativitas dalam pembelajaran, seperti metode games

Berdasarkan Tabel 1 bahwa permasalahan-permasalahan yang terjadi pada peserta didik dapat terselesainya dengan metode sesuai. Pelaksanaan pengabdian Masyarakat pada KKN melibatkan banyak pihak, diantaranya tokoh Masyarakat, pengurus sekolah, guru-guru, dan jajaran sekolah. Permasalah-permasalahan yang di sebutkan ini sesuai dengan keadaan di lapang bahwa potensi belajar siswa mulai menurun, salah satunya kaarena metode yang digunakan belum maksimal dan berinovasi.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menjadi pilihan yang tepat bagi para guru, soalnya dilakukan secara berkelompok. Jumlah siswa yang ada di SDN 1 Wangkelang sebanyak 50 orang, kemudian dibagi kelompok yang terdiri dari 4-5 orang. Kemudian, hasilnya dituliskan pada kertas yang sudah disediakan. Dalam hal ini model pembelajaran TGT menjadi Solusi utama untuk melakukan perubahan dekor studio.



Gambar 1. Penjelasan mengenai metode pembelajaran TGT



Gambar 2. Proses penerapan metode TGT

Berdasarkan Gambar 1 dan Gambar 2 dapat dilihat bahwa metode TGT membuat para siswa lebih semangat dan model TGT tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual siswa, tetapi juga secara signifikan meningkatkan partisipasi dan motivasi mereka dalam proses pembelajaran. Peningkatan keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama dan komunikasi, juga menunjukkan bahwa model ini efektif dalam membangun keterampilan yang esensial untuk perkembangan holistik siswa. Penggunaan TGT membuat proses pembelajaran lebih dinamis dan menyenangkan, menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif dan menarik bagi siswa (Riyadi & Zulfiati, 2024).

Diskusi

Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) membawa dampak positif yang signifikan terhadap berbagai aspek pembelajaran siswa di kelas IV SDN 1 Wangkelang. Melalui kerja sama dalam tim dan kegiatan kompetitif, model TGT membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial, seperti komunikasi yang lebih baik, kerja sama, dan penghargaan terhadap pendapat teman-temannya. Observasi menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih terbuka dan mampu bekerja sama dalam menyelesaikan tugas, yang sangat penting untuk pengembangan pribadi mereka. Proses belajar yang interaktif ini memfasilitasi siswa untuk menggali pengetahuan lebih dalam dan menerapkannya dalam konteks yang relevan (Darojat, 2024).

Model TGT yang mengedepankan kerja sama tim dan kompetisi ringan memberikan motivasi tambahan bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Partisipasi yang tinggi ini tidak hanya meningkatkan dinamika kelas tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa (Hartono & Badriyah, 2023). Peningkatan potensi belajar siswa terlihat dari antusias yang tinggi saat model pembelajaran TGT di mulai. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran dan potensi belajar bagi siswa di SDN 1 Wangkelang.

KESIMPULAN

Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di kelas IV SDN 1 Wangkelang efektif dalam meningkatkan potensi belajar siswa. Tingkat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran meningkat drastis, dengan siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan kelas. Motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan, yang sangat penting untuk mendukung keberhasilan akademik jangka panjang dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Melalui kerja sama dalam tim dan kegiatan kompetitif, Model TGT membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial, seperti komunikasi yang lebih baik, kerja sama, dan penghargaan terhadap pendapat teman-

temannya. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa Model TGT adalah strategi pembelajaran yang efektif dan inovatif yang dapat meningkatkan potensi belajar siswa di SDN 1 Wangkelang. Oleh karena itu, disarankan agar model ini diterapkan lebih luas di sekolah dasar lainnya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan perkembangan holistik siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aristiawan, & Andryansah, L. B. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair Share untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang IPA Dan Pendidikan IPA*, 9(1), 94–102.
- Darojat, L. (2024). Peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran berbasis masalah dengan asesmen team game tournament. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 3(2), 263–270. <https://doi.org/10.31980/pme.v3i2.1782>.
- Dhia Octariani, A. C. P. (2020). Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains. *ASIMETRIS: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 1(2), 43–49.
- Fahrurrozi, A., Fitriani, I., & Wirawan, P. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMA Plus Munirul Arifin NW Praya Tahun Pelajaran 2023/2024. 9, 937–949. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2154>
- Fauziah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>.
- 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 Kemahasiswaan*, 2(2), 100–107. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v2i2.471>
- Hartati, S. (2023). Pembelajaran Partisipatif Dengan Metode Game Pada Rumpun Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Aliyah Negeri (Man) 1 Lampung Tengah. *At-Tajdid : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 7(1), 110–122. <http://ojs.ummetro.ac.id/index.php/attajdid/article/view/2687>
- Hartono, H., & Badriyah, L. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament terhadap Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI. *Islamika*, 5(4), 1644–1657. <https://doi.org/10.36088/islamika.v5i4.4008>
- Rani, D. E. (2022). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6068–6077. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3146>
- Riyadi, T., & Zulfiati, H. M. (2024). Eksplorasi Potensi Pembelajaran Berbasis Game Dalam Meningkatkan Prestasi Pembelajaran Ips Kelas 5 Di Sekolah. Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 27(2), 58–66. <http://117.74.115.107/index.php/jemasi/article/view/537>.
- Sappile, B. I., Mahmudah, L., Gugat, R. M. D., Farlina, B. F., Shofi, A., Mubarok, & Mardikawati, B. (2024). Dampak penggunaan pembelajaran berbasis game terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 714–727.
- Yuliawati, N. A. A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Educational*

Development, 2(2), 356–364. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>.