

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI INTRINSIK PADA SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPAS KELAS 4 SDN 083 BABAKAN SURABAYA

Ghina Khalishah Salsabila

IKIP Siliwangi, Cimahi, Indonesia

Ghinakhalishahsalsabila@gmail.com

Abstract

This research aims to explore the implementation of the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model in enhancing intrinsic motivation among fourth-grade students at SDN 083 Babakan Surabaya in IPAS subject (Natural and Social Sciences), specifically on the topic of changes in states of matter. Using a descriptive qualitative method, the study involved 28 students and collected data through direct classroom observations, student worksheets (LKPD), evaluation forms, and open-ended questionnaires. The findings show that 86% of the students demonstrated high intrinsic motivation, collaborative behavior, and active participation during learning sessions using the Team Games Tournament (TGT) model. Students found the group activities fun and engaging, indicating a boost in curiosity, perseverance, and self-confidence. While a small portion (14%) of the students remained passive, the overall learning atmosphere was participatory and enjoyable. Most groups completed the LKPD accurately, suggesting improved understanding of the subject matter. The results highlight Team Games Tournament (TGT) role in creating a learning environment that fosters academic interest, emotional involvement, and positive student interaction. Consequently, this model proves to be effective in increasing students' intrinsic motivation and conceptual grasp in elementary science education.

Keywords: *Team Games Tournament, Intrinsic Motivation, Elementary Science Learning.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi implementasi model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa kelas IV di SDN 083 Babakan Surabaya pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi perubahan wujud benda. Menggunakan metode deskriptif kualitatif, penelitian ini melibatkan 28 siswa dan mengumpulkan data melalui observasi langsung di kelas, lembar kerja siswa (LKPD), lembar evaluasi, serta angket terbuka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 86% siswa menunjukkan motivasi intrinsik yang tinggi, perilaku kolaboratif, dan partisipasi aktif selama pembelajaran dengan model *Team Games Tournament* (TGT). Siswa merasa senang dan tertarik dengan kegiatan kelompok yang menyenangkan, menunjukkan peningkatan rasa ingin tahu, ketekunan, dan kepercayaan diri. Meskipun terdapat 14% siswa yang tetap pasif, suasana pembelajaran secara umum berlangsung partisipatif dan menyenangkan. Sebagian besar kelompok mampu menyelesaikan LKPD dengan tepat, yang menunjukkan peningkatan pemahaman konsep. Hasil ini menunjukkan bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendorong minat akademik, keterlibatan emosional, dan interaksi positif antar siswa. Oleh karena itu, model ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi intrinsik dan pemahaman konsep dalam pembelajaran sains di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: *Team Games Tournament, Motivasi Intrinsik, Pembelajaran IPAS.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses yang jauh lebih luas dan komprehensif daripada sekadar proses mengajar. Ia merupakan interaksi dinamis dan saling menunjang antara siswa dan guru, di mana terdapat kesatuan kegiatan yang tak terpisahkan antara keduanya (Permatasari et al., 2014). Dalam proses pembelajaran ini, hubungan yang saling mendukung dan menguntungkan terbentuk antara siswa dan pendidik. Kegiatan-kegiatan pembelajaran ini saling terkait dan berkesinambungan, membentuk suatu sistem yang utuh dan terintegrasi. Tugas utama siswa adalah belajar, sedangkan tugas guru adalah mengajar, membimbing, dan memfasilitasi proses belajar tersebut. Meskipun demikian, perlu ditekankan bahwa sumber belajar tidak hanya dari guru siswa juga dapat belajar dari berbagai sumber lain, seperti lingkungan sekitar, pengalaman pribadi, dan interaksi sosial. Akan tetapi, peran dan fungsi guru dalam proses belajar mengajar tetap sangat penting dan krusial. Peran dan tanggung jawab guru terus berkembang seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan perubahan sosial budaya (Sopian, 2016). Di lingkungan sekolah, peran utama guru adalah untuk mengembangkan minat belajar siswa, baik dalam konteks pembelajaran formal di dalam kelas maupun pembelajaran informal yang terjadi di luar sekolah melalui interaksi sosial siswa dengan lingkungan sekitarnya (Syah, 2001; Tullah dkk, 2022). Hal ini menekankan pentingnya pendekatan holistik dalam pendidikan, yang mempertimbangkan perkembangan siswa secara menyeluruh, tidak hanya aspek akademik tetapi juga aspek sosial dan emosional.

Pendidikan di dunia ini sangat amat berpengaruh, terutama di Indonesia. Pendidikan memegang peranan yang sangat krusial untuk kemajuan bangsa dan peningkatan kualitas sumber daya manusia.. Sektor pendidikan merupakan prioritas utama pemerintah, karena negara yang berhasil merupakan negara yang kualitas pendidikan warganya baik. Oleh karena itu, pemerintah terus berupaya untuk merumuskan kebijakan-kebijakan yang tepat guna meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Pendidikan, sebagaimana disebutkan dalam UU Republik Indonesia No. 20 tahun 2003, adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan kondisi belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa secara aktif mengembangkan kemampuan dirinya. Tujuan pendidikan tidak hanya sebatas penguasaan pengetahuan dan keterampilan, tetapi pendidikan tersebut juga meliputi pengembangan spiritual, pengendalian diri, karakter, keagamaan, kecerdasan, dan moral demi kepentingan individu, komunitas, negara, dan bangsa.

Proses belajar mengajar sendiri merupakan suatu sistem yang kompleks dan terintegrasi, yang terdiri dari berbagai komponen penting. Komponen-komponen tersebut meliputi tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, pendekatan pembelajaran, kondisi pembelajaran, penilaian pembelajaran, peran guru sebagai fasilitator,

dan tentu saja, siswa sebagai subjek belajar. Sebagai salah satu elemen kunci dalam sistem tersebut, peran sebagai guru sangat krusial dalam keberhasilan proses belajar mengajar. Peran utama guru adalah merencanakan, mengelola, dan mengevaluasi proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Perancangan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik setiap siswa merupakan keharusan bagi seorang guru, memilih metode dan pendekatan yang tepat, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, serta memberikan penilaian yang objektif dan bermakna. Sejak dulu, pendidikan telah berfungsi sebagai sarana untuk mempersiapkan generasi mendatang agar dapat menghadapi tantangan zaman dan memberikan kontribusi yang baik bagi masyarakat. Di Indonesia, sektor pendidikan telah mengalami kemajuan yang berarti, meskipun masih ada berbagai tantangan yang harus dihadapi. Pendidikan merupakan upaya serstruktur dan terarah untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pengembangan potensi peserta didik secara aktif. Tujuannya adalah untuk membentuk peserta didik yang beriman, berkarakter kuat, berahlak mulia, cerdas dan mampu mengendalikan diri. Terutama di sekolah dasar, adalah tingkat pendidikan yang sangat penting dalam membangun karakter dan dasar pengetahuan anak. Kualitas pendidikan ditentukan oleh berbagai pengaruh, salah satunya dalam motivasi belajar pada siswa.

Motivasi intrinsik, yang berasal dari dalam diri siswa, memegang peranan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Sardiman (2014) Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau fungsinya sehingga tidak perlu rangsangan dari luar, karena dari dalam diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Pemahaman yang mendalam tentang strategi yang tepat untuk mengembangkan motivasi instrinsik memiliki implikasi yang signifikan dalam konteks pembelajaran di Sekolah Dasar. Pertama-tama, strategi yang efektif dalam menggerakkan motivasi intrinsik dapat membuat lingkungan pembelajaran yang lebih berarti dan memikat bagi siswa. Dengan merancang kegiatan pembelajaran yang menumbuhkan minat intrinsik mereka, guru dapat membangkitkan keinginan alami siswa untuk belajar dan mengeksplorasi konsep-konsep baru. (Laesti Nurishlah, Anisa Nurlaila&Mangun Rusnaya, 2023).

Kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran yang tepat akan menjadi pedoman dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, memastikan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran, serta membantu siswa untuk mencapai pemahaman yang optimal dan mengembangkan potensi dirinya secara maksimal. Oleh karena itu, pemilihan dan implementasi model pembelajaran yang efektif merupakan hal yang sangat berpengaruh dalam konteks peningkatan mutu pendidikan di Indonesia. Model pembelajaran kooperatif merupakan metode yang diperkenalkan oleh Slavin (Slavin, 1995), dan di antaranya terdapat pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Esensi yang perlu dilakukan dari kegiatan ini mencakup presentasi kelas, belajar secara kelompok, permainan, kompetisi atau lomba, serta pemberian penghargaan untuk kelompok.

Rusman (dalam Dewi et al., 2021) menjelaskan beberapa sintaks dari kegiatan pembelajaran kooperatif jenis *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu tahap awal pembelajaran diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur oleh guru. Pada tahap ini, guru tidak hanya menjelaskan capaian pembelajaran yang diharapkan, tetapi juga menekankan relevansi dan pentingnya tema yang akan dikaji, disertai upaya memotivasi siswa agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Setelah itu, pada tahap kedua, guru menyajikan informasi atau materi pelajaran kepada siswa. Penyajian materi dapat dilakukan melalui berbagai metode, seperti demonstrasi, presentasi, atau penggunaan bahan bacaan yang relevan dan terstruktur. Tahap ketiga berfokus pada pengorganisasian siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen. Guru memberikan arahan yang jelas tentang cara membentuk kelompok belajar yang efektif dan efisien, serta membimbing setiap kelompok agar dapat bertransisi dengan lancar ke tahap selanjutnya. Selama tahap keempat, guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing kelompok belajar. Guru mendampingi siswa selama mereka mengerjakan tugas kelompok, memberikan arahan, menjawab pertanyaan, dan memastikan setiap anggota kelompok berkontribusi secara optimal. Tahap kelima melibatkan pelaksanaan turnamen atau kompetisi antar kelompok. Pada tahap ini, guru mengawasi jalannya aktivitas turnamen, memastikan setiap siswa memahami instruksi dan aturan yang berlaku, serta menciptakan suasana kompetisi yang sehat dan sportif. Tahap akhir, keenam, merupakan tahap pemberian penghargaan. Guru memberikan apresiasi baik atas usaha maupun hasil belajar yang dicapai oleh siswa, baik secara individu maupun kelompok. Penghargaan ini dapat diberikan dalam berbagai bentuk, yang disesuaikan dengan konteks pembelajaran dan karakteristik siswa.

Pembelajaran kooperatif, khususnya model *Teams Games Tournaments* (TGT), terdapat lima tahapan: penyajian materi, kerja kelompok, permainan, turnamen, dan pemberian penghargaan kelompok. TGT menekankan pembelajaran aktif dan menyenangkan melalui permainan yang dirancang untuk mendorong motivasi dan minat belajar untuk siswa. Model ini melibatkan siswa dalam kelompok heterogen (3-4 orang) yang beragam latar belakangnya, mendorong kolaborasi dan pembelajaran sebaya. Dengan demikian, TGT menjamin keterlibatan seluruh siswa tanpa memandang perbedaan individu, serta membangun tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, kompetisi sehat, dan partisipasi aktif dalam proses belajar. Aktivitas permainan yang dirancang dalam TGT menciptakan suasana belajar yang lebih rileks namun tetap efektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif dengan tujuan utamanya untuk melihat motivasi intrinstik pada siswa dalam pembelajaran IPAS materi wujud benda dan perubahannya dengan menggunakan model

pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan suatu keadaan, peristiwa, atau fenomena sebagaimana adanya.

Peneliti menggunakan subjek siswa Sekolah Dasar Negeri 083 Babakan Surabaya yang berada di Bandung. Lebih tepatnya di kelas IV SD dengan jumlah siswa 28 orang. Objek yang digunakan penelitian ini adalah mengimplementasikan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan pengaruhnya terhadap motivasi intrinsik siswa dalam pembelajaran IPAS. Waktu dalam penelitian ini menyesuaikan dengan mata pelajaran IPAS di kelas tersebut. Data yang dikumpulkan berupa observasi pengamatan langsung dalam proses pembelajaran IPAS menggunakan model TGT, analisis LKPD yang diberikan guru kepada siswa dalam materi IPAS perubahan wujud benda dengan menggunakan metode pembelajaran TGT, lembar evaluasi yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui motivasi intrinsik dalam diri siswa, dan yang terakhir angket terbuka mengenai pengalaman mereka saat menggunakan pembelajaran TGT di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari penelitian implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi intrinsik pada siswa dalam pembelajaran IPAS kelas 4 SDN 083 Babakan Surabaya dengan jumlah siswa 28 orang. Siswa terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Pembelajaran ini menggunakan pembelajaran berkelompok heterogen, Kelompok heterogen memungkinkan siswa untuk saling mengajar dan mendukung satu sama lain, tetapi kelompok homogen tidak memiliki stimulan yang dapat melatih proses berpikir siswa (Annisa Kurniati, 2024). Observasi selama proses pembelajaran menggunakan model TGT menunjukkan interaksi positif siswa dalam kelompok siswa aktif berdiskusi, saling membantu dan menunjukkan antusiasme dalam menyelesaikan LKPD. Maka peneliti akan memberikan hasil penelitian selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan hasil dari data observasi guru, LKPD siswa, lembar evaluasi siswa dan angket siswa.

Hasil akhir dari data observasi yang diberikan kepada guru oleh peneliti menunjukkan hasil yang positif, mampu menciptakan suasana yang aktif, menyenangkan dan partisipatif. Strategi yang diberikan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi intrinsik pada siswa. Lalu pemberian LKPD yang diberikan menunjukkan bahwa sebagian besar kelompok mampu menyelesaikan soal-soal dengan jawaban yang benar. Kerja sama siswa sangat terlihat sekali dan siswa sangat aktif dalam pembelajaran tapi ada beberapa siswa yang pasif dalam kelompoknya contohnya ada kelompok yang dimana hanya beberapa orang yang mendominasi pada saat pengisian LKPD.

Lembar evaluasi motivasi intrinsik yang diberikan setelah pembelajaran menunjukkan peningkatan pemahaman konsep perubahan wujud zat pada sebagian besar siswa. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi intrinsik, tercermin dari adanya

hasrat keingintahuan dalam memahamimateri, adanya ketertarikan dalam pembelajaran, adanya harapan dan ketekunan siswa dalam mengerjakan soal-soal. Data dari angket terbuka yang diisi oleh siswa mengungkapkan beberapa pengalaman mereka terkait pembelajaran TGT. Hasil menunjukkan dengan banyak siswa mengungkapkan rasa senang dan antusiasme mereka dalam mengikuti permainan. Contohnya, seorang siswa menyatakan, “Seru banget bisa kerja sama sama teman, kayak lagi main game!”. Tema “Tantangan dalam menyelesaikan tugas bersama” juga muncul, menunjukkan bahwa siswa merasa tertantang untuk menyelesaikan tugas bersama teman sekelompok. Beberapa siswa juga mengungkapkan rasa bangga atas pencapaian tim mereka, menunjukkan adanya peningkatan rasa percaya diri. Salah satu siswa berkomentar, “Seneng banget kelompokku menang, aku merasa lebih percaya diri sekarang!”.

Tabel 1. Persentase Laki-Laki dan Perempuan

Kategori Siswa	Jumlah siswa	Persentase	Nama Siswa
Aktif (berkolaborasi, antusias dan motivasi intrinstik tinggi)	24	86%	Syafiq, Giovan, Bayas, Haura, Daffa, Rayhan, Dean, Khanza, Meila, Elma, Mahira, Keisha, Garnia, Karnia, Aqeela, Raziq, Fieyza, Tristan, Al-Fatin, Elma, Sheravina, Amel, Kania, Zaky.
Kurang aktif (pasif, kurang berkolaborasi)	4	14%	Chikista, Azzam, Dita, Carrisa.

Dari tabel tersebut terlihat bahwa 86% siswa aktif berkolaborasi, antusias, dan memiliki motivasi intrinsik tinggi, sedangkan 14% siswa kurang aktif dan kurang berkolaborasi dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai implementasi model pembelajaran *Team Games Turnament* (TGT) kepada siswa kelas IV SDN 083 Babakan Surabaya menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan motivasi intrinstik siswa dalam pembelajaran IPAS dengan materi perubahan wujud benda. Sebagian besar 86% dari 28 siswa menunjukkan peningkatan motivasi intrinstik, partisipasi yang aktif, kerjasama yang baik dan antusiasme dalam mengerjakan tugas berkelompok. Meskipun 14% dari 28 siswa tersebut tetap kurang aktif dan menunjukkan keterlibatan yang minim pada saat mengerjakan tugas secara berkelompok, dan diperlukannya modifikasi strategi dalam pembelajarannya. Meskipun demikian, sebagian besar kelompok berhasil menyelesaikan soal-soal pada LKPD dengan benar, menunjukkan peningkatan pemahaman konsep perubahan wujud zat. Peningkatan motivasi intrinsik juga terlihat dari hasrat

keingintahuan, ketertarikan, harapan, dan ketekunan siswa dalam mengerjakan soal-soal evaluasi. Secara keseluruhan, penerapan TGT terbukti berhasil dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, serta meningkatkan pemahaman konsep.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, R. A., Hidayah, N., & Ramdhani, M. A. (2021). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 11(2), 120–130.
- Kurniati, A. (2024). *Penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam pembelajaran IPAS di SDN 083 Babakan Surabaya*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Laesti Nurishlah, L., Nurlaila, A., & Rusnaya, M. (2023). Strategi meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 65–73.
- Permatasari, E., Sulasmi, S., & Supriatna, E. (2014). Hubungan interaksi pembelajaran antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran efektif. *Jurnal Pendidikan*, 10(2), 155–162.
- Sardiman, A. M. (2014). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (2nd ed.). Boston: Allyn & Bacon.
- Sopian, A. (2016). Peran guru dalam menghadapi tantangan pendidikan abad 21. *Jurnal Pendidikan Modern*, 2(1), 45–52.
- Syah, M. (2001). *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tullah, R., Kurniawan, H., & Anjani, D. (2022). Peran guru dalam pembelajaran berbasis karakter di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter SD*, 4(2), 90–100.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.