

## **Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Materi Teks Narasi Kelas 3A SDN Pakis V Surabaya**

**Acacia Camilla<sup>1,\*</sup>, Anik Kirana<sup>2</sup>, Ahmad Khoirussyifa' Amrullah<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup>) Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Jl. Dukuh Kupang XXV No. 54, Surabaya

<sup>3</sup>) SDN Pakis V Surabaya, Jl. Pakis Sidokumpul No.55, Surabaya

<sup>\*)</sup> Email corresponding author: [camillaacacia@gmail.com](mailto:camillaacacia@gmail.com)

*Received: 23/09/2024   Accepted: 12/10/2024   Published: 31/10/2024*

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah konsep Teams Gaming Tournament (TGT) dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran bahasa Indonesia. Sebanyak 26 anak, termasuk 12 laki-laki dan 14 perempuan, dari kelas tiga di SDN Pakis V di Surabaya berpartisipasi dalam penelitian tindakan kelas (PTK) luring ini. Kombinasi kuesioner dan dokumentasi berfungsi sebagai instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini. Dengan menggunakan metode non-tes berdasarkan pengamatan langsung, data diperiksa, dan hasilnya diolah secara kuantitatif dan deskriptif. Alat terstruktur digunakan untuk mengumpulkan data tentang motivasi belajar siswa melalui kuesioner. Peneliti menemukan bahwa ketika mereka menggunakan paradigma pembelajaran TGT, siswa jauh lebih termotivasi untuk belajar. Kenaikan 13,88 persen antara siklus pertama dan kedua dalam persentase median motivasi belajar (dari 73,12% menjadi 87,00%) merupakan indikasi dari hal ini. Setelah dua siklus pembelajaran, motivasi belajar siswa telah mencapai tingkat targetnya, yaitu "Sangat Baik." Empat faktor motivasi belajar disertakan dalam penelitian ini, dan keempatnya memenuhi tingkat kinerja minimum "Tinggi" karena kriteria yang dinyatakan.

**Kata kunci:** *Teams Games Tournament (TGT); Motivasi Belajar; Bahasa Indonesia.*

### **Abstract**

*The purpose of this research is to determine whether the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning paradigm can increase students' interest in studying Bahasa Indonesia. The study uses a Classroom Action Research (CAR) methodology that is carried out offline in the third grade A class at SDN Pakis V Surabaya. The subjects comprise 26 kids, with 14 being female and 12 being male. As a means of gathering information for this study, researchers made use of standardized questionnaire sheets and written records. A non-test strategy based on direct observation was used to examine the acquired data, and descriptive quantitative methods were applied to interpret the results. In order to collect data on students' learning motivation, organized tools were used to administer surveys. The results showed that students' motivation to learn increased significantly after using the TGT learning paradigm. As proof, consider the 13.88% rise in the median percentage of motivation to learn between the first and second cycles, which goes from 73.12% to 87.00%. The second cycle's learning motivation achievement rating from students was "Very Good," which was in line with the established success indicators. All four of the learning motivation indicators included in this study achieved at least a "High" level based on the predetermined standards.*

**Keywords:** *Teams Games Tournament (TGT); Learning Motivation; Indonesian Language.*

## PENDAHULUAN

Program pendidikan yang dirancang dengan baik mendorong setiap siswa untuk mencapai potensi intelektual, pribadi, spiritual, dan moralnya secara penuh dengan menyediakan lingkungan kelas yang aman dan mendukung. Namun, dalam proses pembelajaran, seringkali siswa terlihat kurang bersemangat karena metode yang diterapkan cenderung pasif, seperti duduk dalam waktu yang lama. Kondisi ini menunjukkan pentingnya motivasi dalam pendidikan, yang tidak boleh diabaikan.

Motivasi adalah faktor utama yang mendorong individu mencapai tujuan belajarnya. Pembelajaran akan menjadi lebih sulit dan nilai siswa dapat menurun jika mereka tidak cukup termotivasi. Motivasi intrinsik siswa untuk belajar secara signifikan memengaruhi kinerja mereka di kelas dan pertumbuhan mereka sebagai individu, menurut penelitian yang dilakukan oleh Wigfield dan Cambria (2020). Selain itu, Linnenbrink-Garcia dan Patall (2016) menemukan bahwa motivasi siswa memengaruhi perilaku mereka di kelas dan kapasitas mereka untuk menangani situasi pembelajaran yang sulit. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Deci dan Ryan (2017) telah menunjukkan korelasi yang kuat antara dorongan intrinsik siswa dan tingkat prestasi akademik mereka serta tingkat keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Merancang pembelajaran yang lebih baik memerlukan pemahaman dan kepekaan terhadap elemen-elemen yang memengaruhi motivasi belajar.

Temuan dari survei dan observasi kelas di SDN Pakis V Surabaya menunjukkan bahwa siswa di kelas 3 A masih kurang memiliki keinginan yang kuat untuk belajar. Sebanyak 68,75% siswa menunjukkan tingkat motivasi belajar yang "cukup", sebagaimana dikonfirmasi oleh survei yang dilakukan peneliti dan observasi kelas. Empat ukuran utama penerapan pembelajaran dimasukkan dalam kuesioner. Ada sejumlah alasan mengapa siswa tidak termotivasi untuk belajar sebagaimana mestinya. Pertama, guru belum meluangkan waktu untuk memberikan penilaian diagnostik non-kognitif untuk mengetahui cara terbaik bagi siswa mereka untuk belajar. Kedua, siswa tidak menyerap materi karena guru kebanyakan menggunakan metode yang membosankan seperti ceramah, yang membuat mereka tidak tertarik untuk mempelajari teks naratif—yang dapat meningkatkan keterampilan literasi mereka. Terakhir, tidak ada cukup penguatan positif atau penguatan negatif untuk membuat siswa mengambil peran aktif dalam pendidikan mereka sendiri. Untuk mengatasi masalah ini dan meningkatkan keterlibatan siswa, peneliti menerapkan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Competition* (TGT). Mengingat banyaknya kendala rumit dalam meningkatkan keterlibatan siswa di kelas, penelitian sebelumnya terutama difokuskan pada motivasi belajar. Misalnya, penelitian oleh Li dan Lerner (2020) menemukan bahwa kurangnya keterlibatan emosional siswa dalam konten kursus merupakan sumber umum motivasi rendah. Menurut González *et al.* (2019), motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal termasuk lingkungan sosial dan budaya seseorang. Lebih jauh, persepsi diri siswa memainkan peran penting; kurangnya rasa percaya diri dapat menghambat upaya belajar, menurut penelitian oleh Hospel dan Galand (2016). Oleh karena itu, menerapkan paradigma pembelajaran yang lebih dinamis yang dapat membuat siswa bersemangat adalah hal yang penting. Atau, Anda dapat mencoba menggunakan paradigma pembelajaran kooperatif seperti *Jigsaw*, *Think Pair Share* (TPS), *Numbered Head Together* (NHT), atau *Teams Games Tournament* (TGT). Karena permainan membangkitkan minat siswa, penulis penelitian ini memilih pendekatan kooperatif tipe TGT yang menekankan pada komponen permainan dan turnamen dengan harapan dapat menumbuhkan lingkungan kelas yang baik (Steve Parson dalam Slavin, 2008). Berdasarkan temuan ini, penulis tertarik untuk menyelidiki bagaimana antusiasme siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia, khususnya melalui materi teks naratif, dapat ditingkatkan dengan penerapan pendekatan pembelajaran kooperatif yang mirip dengan TGT. Berdasarkan hal tersebut di atas, peneliti bermaksud untuk menyelidiki dampak

penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) terhadap motivasi intrinsik siswa kelas tiga SDN Pakis V Surabaya untuk terlibat aktif dengan materi teks naratif yang berkaitan dengan bahasa Indonesia.

Guru dapat meningkatkan penguasaan bahasa Indonesia oleh siswa, khususnya dalam materi teks naratif, dengan menerapkan paradigma pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Terlepas dari kemampuan kognitif siswa, pendekatan TGT mendorong partisipasi semua siswa dalam kegiatan pembelajaran kooperatif. Dengan memasukkan mekanisme permainan dan penguatan positif ke dalam kegiatan pembelajaran, paradigma ini mendorong bimbingan belajar antar siswa. Dalam pembelajaran TGT, kegiatan permainan bertujuan untuk membuat siswa merasa lebih nyaman sekaligus mendorong mereka untuk bertanggung jawab, percaya pada diri sendiri, menghargai orang lain, disiplin, bekerja sama, dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dalam bidang literasi, paradigma ini juga dapat menginspirasi siswa untuk belajar lebih banyak. Penelitian Abdul Gapur (2013) tentang "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Metode *Teams Games Tournament* (TGT) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia" sebelumnya menunjukkan bahwa model TGT, jika diterapkan, berhasil meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar. Lebih jauh, siswa bahasa Indonesia dapat memperoleh manfaat dari pemanfaatan teks naratif berbasis budaya dengan mempelajari budaya lokal Surabaya, yang mungkin tidak mereka kenal sebelumnya. Menurut Hamalik (dikutip dalam Arsyad, 2013), penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan guru dan siswa dalam menyerap dan menyimpan informasi, serta memberikan inspirasi dan ketertarikan pada siswa baru untuk belajar. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia pada Materi Teks Naratif Kelas 3A".

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini mengkaji bagaimana siswa kelas tiga dapat memperoleh manfaat dari strategi pembelajaran kooperatif yang mirip dengan *Team Games Tournament* (TGT) saat mempelajari konten teks naratif dalam Bahasa Indonesia. Penelitian ini dikenal sebagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dan tujuannya adalah untuk meningkatkan pembelajaran di kelas dengan mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah-masalah tertentu. Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan dalam dua tahap, dengan satu pertemuan dijadwalkan untuk setiap siklus.

Tahapan yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah perencanaan, persiapan, tindakan, observasi, dan refleksi. Sebanyak 26 partisipan (12 laki-laki dan 14 perempuan) adalah siswa kelas 3 SDN Pakis V Surabaya tahun ajaran 2024–2025. Mata kuliah bahasa Indonesia dan teks naratif menjadi subjek penelitian ini. Berdasarkan kurangnya minat siswa dalam belajar, jarang guru menggunakan media pembelajaran, dan belum tersedianya berbagai model dan media pembelajaran, maka dipilihlah kelas III SDN Pakis V Surabaya sebagai lokasi penelitian. Peneliti memiliki pengetahuan langsung tentang siswa melalui pengalamannya selama mengikuti Program Pengalaman Lapangan (PPL) di sekolah tersebut.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana siswa kelas tiga di SDN Pakis V Surabaya dapat memperoleh manfaat dari model pembelajaran kooperatif yang mirip dengan *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan minat dan kemampuan mereka dalam memahami sastra naratif. Siklus I penelitian ini berlangsung pada hari Rabu, 28 Agustus 2024, dan siklus II pada hari Rabu, 4 September 2024, yang keduanya digeser untuk menyesuaikan dengan jadwal akademik sekolah, selama bulan Agustus 2024. Angket disertai dengan perangkat lembar observasi yang terorganisir digunakan sebagai sarana pengumpulan data, bukan prosedur pengujian. Kami menggunakan metode kuantitatif deskriptif untuk

menganalisis data yang kami kumpulkan dari pengamatan antusiasme siswa untuk belajar. Rumus berikut digunakan untuk menentukan proporsi motivasi:

$$P = \frac{M}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase aktivitas belajar

M = Rata-rata

SMI = Skor Maksimal Ideal

Dengan menggunakan aturan konversi PAP pada skala lima tingkat, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1, seseorang dapat menetapkan tingkat pencapaian motivasi belajar dengan mengubah skala penilaian patokan (PAP) menjadi skala lima tingkat.

Tabel 1. Pedoman Konversi PAP Skala Lima Tentang Motivasi Belajar

Persentase	Kriteria Motivasi Belajar
80 – 100%	Sangat Baik
70 – 79%	Baik
60 – 69%	Cukup
50 – 59%	Kurang
0 – 49%	Sangat Kurang

Berdasarkan indikator keberhasilan penelitian, penelitian dianggap berhasil apabila rata-rata proporsi motivasi belajar siswa memenuhi atau melampaui persyaratan yang tinggi. Penelitian ini dapat diakhiri apabila indikator keberhasilan telah tercapai.

### Desain Penelitian

Berikut ini adalah penjelasan langkah-langkah yang diambil selama penelitian tindakan kelas ini:

1. Tahap Perencanaan (*planning*)  
Di sini, peneliti mulai dengan berkolaborasi dengan instruktur pembimbing untuk mengidentifikasi isu-isu kelas yang relevan yang akan menjadi titik fokus penelitian. Selain berkolaborasi dengan instruktur kelas, peneliti juga mengidentifikasi isu-isu terkini dan merancang strategi untuk mengatasinya.
2. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*action*)  
Pelaksanaan strategi yang telah dikembangkan sebelumnya merupakan tahap kedua dari penelitian ini. Setelah merancang siklus pertama, peneliti sekarang mempelajari dan menyusun komponen pembelajaran siklus pertama dan materi pembelajaran lainnya. Setelah temuan evaluasi dari siklus pertama diperoleh, langkah selanjutnya adalah menyusun pelajaran untuk siklus kedua.
3. Tahap Pengamatan (*observation*)  
Langkah ketiga dari penelitian ini adalah observasi, atau tindakan mengamati sesuatu secara langsung. Untuk mengumpulkan informasi yang dapat diandalkan, pengamat mencatat apa yang terjadi saat tindakan berlangsung dan menulis catatan tentang apa yang mereka amati. Sebelum beralih ke siklus berikutnya, peneliti menggunakan hasil observasi untuk menginformasikan refleksi, yang selanjutnya mempersiapkan perencanaan ulang.

#### 4. Tahap Refleksi (*reflection*)

Data yang terkumpul selama pelaksanaan tindakan dapat dianalisis dan dievaluasi sebagai bagian dari kegiatan refleksi, yang juga mencakup pembahasan hasil. Untuk meningkatkan semangat belajar siswa, peneliti akan terus mencoba hal-hal baru hingga memperoleh hasil yang sesuai dengan tujuan dan harapannya.

### Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini akan mematuhi standar Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang menggunakan observasi dan kuesioner untuk mengumpulkan data. Partisipasi dalam kegiatan turnamen dipantau melalui penggunaan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya, yang memungkinkan dilakukannya observasi saja terhadap proses pembelajaran. Pertanyaan dalam survei disusun untuk mendorong peserta berpikir kritis tentang apa yang telah mereka pelajari selama turnamen dan bagaimana kaitannya dengan indikasi lain yang telah diidentifikasi oleh peneliti sebagai hal yang bermasalah.

### Instrumen Penelitian

Kuesioner dan lembar observasi digunakan sebagai alat untuk penelitian ini. Saat siswa belajar, pengamat mengisi lembar observasi dengan bantuan lembar yang disediakan peneliti. Pada saat yang sama, siswa diberikan survei setelah mereka menyelesaikan pelajaran.

Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar

No	Variabel	Indikator	Pernyataan		Jumlah Soal
			Positif	Negatif	
1	Motivasi belajar	Senang Berpartisipasi dalam Kegiatan Turnamen	1, 2, 4, 8, 10	-	5
2		Semangat belajar melalui permainan	3, 5, 9, 11, 13	-	5
3		Keterlibatan aktif dalam diskusi dan persiapan	6, 7, 12, 15, 16	-	5
4		Percaya diri dan kemandirian dalam belajar	14, 17, 18, 19, 20	-	5

Tabel 3. Kisi – Kisi Lembar Observasi Peserta Didik

No	Variabel	Indikator	Pernyataan		Jumlah Soal
			Positif	Negatif	
1	Motivasi belajar	Aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok	1, 4, 6, 10	-	5
2		Memperhatikan pesan lisan dari media audio	2, 5, 7	-	5
3		Mengidentifikasi dan menjelaskan ide pokok dari teks	3, 9	-	5
4		Sikap sportif dalam kegiatan turnamen	8	-	5

### Teknik analisis data

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif untuk menganalisis datanya. Temuan penelitian lebih mudah dipahami dengan bantuan analisis deskriptif kuantitatif. Dari

awal hingga akhir proses pengumpulan data, analisis terus berlangsung. Setelah analisis selesai, peneliti memberikan penjelasan terperinci tentang temuannya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

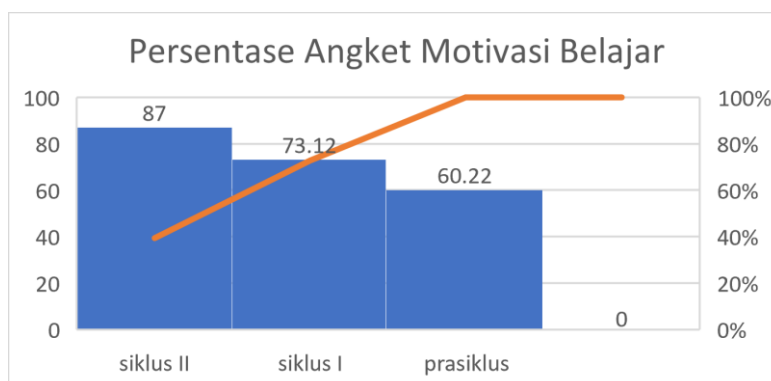
Penilaian awal terhadap keinginan untuk belajar bahasa Indonesia, khususnya dalam teks naratif siswa kelas tiga di SDN Pakis V Surabaya, merupakan bagian dari data yang dikumpulkan dalam penelitian ini. Observasi mengungkapkan bahwa guru menggunakan format instruksional dan tanya jawab untuk mengajarkan kurikulum. Ini berarti bahwa guru akan membahas topik di depan siswa, mereka akan menjawab pertanyaan, dan kemudian mereka akan mengerjakan soal. Menjadi jelas bahwa siswa kurang termotivasi selama belajar. Tanpa menetapkan tujuan pembelajaran, instruktur memulai kelas dengan memperkenalkan dirinya dan mengambil absen. Kurangnya keterlibatan siswa dan lingkungan belajar yang tidak produktif disebabkan oleh guru yang duduk daripada berdiri di tengah kelas sementara mereka diminta untuk membaca dari buku teks. Sebelum mengakhiri kelas tanpa menugaskan tugas akhir atau pekerjaan rumah, instruktur meminta siswa menyelesaikan latihan dalam buku teks sebagai sarana untuk mengukur minat mereka dalam belajar.

Sebelum penelitian ini dilakukan, diketahui rata-rata 60,22 persen minat siswa untuk belajar bahasa Indonesia, berdasarkan hasil angket awal, wawancara dengan guru kelas 3A, dan observasi. Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan pendekatan dua bagian yang meliputi perencanaan, observasi, pelaksanaan, dan refleksi terhadap proses pembelajaran; dua siklus pertama meliputi pengumpulan data dan penggunaannya sebagai dasar refleksi. Tabel berikut menampilkan informasi siklus tersebut.

Tabel 3. Peningkatan Persentase Ratarata Motivasi Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I dengan Siklus II

Variabel	Persentase Rata-rata	Kriteria
Prasiklus	60.22%	Cukup
Siklus I	73.13%	Baik
Siklus II	87.00%	Sangat Baik

Grafik terlampir juga menampilkan data tentang peningkatan motivasi pemahaman siswa yang dihasilkan dari penerapan siklus I dan II.



Gambar 1. Peningkatan Persentase Rata-rata Motivasi Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I dengan Siklus II

Peningkatan jumlah tindakan ditunjukkan oleh grafik dan tabel yang ditampilkan. Semua tujuan penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya telah terpenuhi, menurut data yang dikumpulkan pada siklus II. Persentase rata-rata kriteria yang diantisipasi, 87,00%, menunjukkan hal ini. Karena penelitian telah mencapai tujuannya, penelitian ini dapat disimpulkan berhasil dan dihentikan.

Siswa kelas 3A SDN Pakis V Surabaya memiliki motivasi belajar yang rendah (60,22% pada penilaian awal sebelum tindakan dilakukan). Hal ini dibuktikan melalui wawancara dengan instruktur, survei motivasi, dan observasi kelas yang dilakukan sebelum intervensi prasiklus. Rendahnya tingkat keterlibatan siswa dan kurangnya pemenuhan persyaratan minimal motivasi tinggi terlihat dari temuan ini. Pendekatan pembelajaran yang masih sangat dipengaruhi oleh guru menjadi salah satu penyebab kurangnya motivasi belajar. Kelas tampak tidak terlibat dan tidak tertarik dengan apa yang diajarkan guru. Pelajaran dimulai dengan guru hanya menyapa siswa dan mengabsen siswa, dan materi disampaikan dengan cara tradisional, dengan siswa diminta untuk membaca buku teks saja. Media pembelajaran juga memiliki cakupan yang sangat terbatas. Karena guru duduk daripada berdiri di depan kelas, banyak siswa merasa sulit untuk memperhatikan selama pelajaran. Pemahaman siswa menurun dan lingkungan kelas menjadi kurang mendukung pembelajaran sebagai akibatnya. Akibatnya, antusiasme siswa untuk belajar menurun. Menanggapi masalah yang diangkat dalam refleksi pertama, peneliti dan guru bekerja sama untuk memperkenalkan model pembelajaran kooperatif yang dimodelkan setelah *Team Games Tournament* (TGT) ke dalam kelas bahasa Indonesia, dengan fokus pada teks naratif. Tujuannya adalah untuk membuat siswa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar.

Rata-rata proporsi motivasi belajar siswa kelas 3A SDN Pakis V Surabaya mengalami peningkatan pada siklus I. Meskipun salah satu penilaian pada siklus I menunjukkan bahwa pembagian tim dilakukan dalam kelompok besar yang terdiri dari tiga orang, namun proporsi motivasi yang dicapai sebesar 73,12% dapat dikatakan telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Hal ini terlihat dari beberapa siswa yang sangat antusias mengikuti perlombaan, namun ada juga yang kurang antusias. Oleh karena itu, peneliti mengevaluasi strategi pembelajaran dan merencanakan untuk membentuk kelompok yang lebih kecil pada siklus II, dengan tujuan agar semua siswa dapat lebih aktif berkontribusi dalam kegiatan turnamen.

Selain itu, pada siklus I masih ditemukan beberapa kendala dalam proses pembelajaran. Pertama-tama, siswa masih menyesuaikan diri dengan paradigma pendidikan kolaboratif, yang berkontribusi pada hilangnya minat mereka dalam belajar. Masalah kedua adalah tidak semua siswa telah mencapai kemahiran dalam pemecahan masalah kelompok, yang mengakibatkan hasil yang buruk. Alasannya termasuk ketergantungan anak-anak pada teman sekelas mereka yang lebih cerdas dan kurangnya keterampilan koordinasi kelompok.

Peneliti melakukan modifikasi terhadap tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus II untuk mengatasi kendala tersebut. Kami memastikan bahwa setiap siswa memiliki kesempatan untuk berpartisipasi dalam turnamen dengan (1) membagi mereka ke dalam kelompok yang lebih kecil dan (2) menjelaskan tindakan dan model pembelajaran dengan lebih jelas. Kami memastikan bahwa siswa dapat mengajukan pertanyaan untuk memastikan bahwa semua orang mengerti.

Peneliti menata ulang situasi pembelajaran dalam RPP melalui evaluasi pada siklus I. Peningkatan dramatis dalam keterlibatan siswa dengan materi mengikuti penerapan penyempurnaan pada siklus II. Rata-rata tingkat motivasi belajar meningkat menjadi 87,00%, yang menunjukkan hal ini dengan jelas. Secara khusus, hasil untuk siswa kelas tiga di SDN Pakis V Surabaya menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran kooperatif TGT adalah cara

yang bagus untuk membuat anak-anak bersemangat dalam belajar di kelas.

Antusiasme siswa untuk belajar meningkat pesat sebagai hasil dari keterlibatan mereka dalam penerapan model pembelajaran kooperatif TGT. Pertumbuhan ini telah memenuhi tolok ukur keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya. Karena motivasi belajar siswa memengaruhi pertumbuhan hasil belajar mereka, skor siswa secara individu juga menunjukkan pertumbuhan yang baik, dengan proporsi skor siklus I yang biasanya 73.000 meningkat menjadi 82.000 pada siklus II. Motivasi siswa untuk belajar meningkat sebagai hasil dari penggunaan paradigma pembelajaran kolaboratif tipe TGT.

Penelitian Ria Nurmala Dewi tahun 2016 tentang penggunaan pendekatan pembelajaran kolaboratif tipe TGT untuk meningkatkan keterlibatan dan prestasi matematika siswa di kelas Va di SDN 10 Metro Timur hanyalah salah satu dari banyak penelitian relevan yang menemukan peningkatan motivasi serupa. Menurut temuannya, menggabungkan pendekatan TGT ke dalam pembelajaran di kelas dapat meningkatkan pengalaman pendidikan siswa. Siklus II mengalami peningkatan dari 70,33 menjadi 79,46 dalam nilai rata-rata aktivitas belajar siswa. Persentase aktivitas belajar siswa mencapai 65,22% pada siklus I (kategori "Aktif") dan meningkat menjadi 86,96% pada siklus II (kategori "Sangat Aktif"), dibuktikan dengan kenaikan rata-rata sebesar 9,13. Dari siklus I ke siklus II, terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa secara keseluruhan sebesar 21,74%. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif seperti TGT berdampak besar dalam menjadikan pembelajaran lebih berpusat pada siswa dan sejalan dengan tujuan pendidikan modern, yaitu membuat siswa lebih terlibat dalam apa yang mereka pelajari.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa siswa kelas III SDN Pakis V Surabaya memperoleh manfaat dari model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam hal motivasi belajar materi teks naratif bahasa Indonesia. Pada siklus I, rata-rata motivasi belajar mencapai 73,12%, pada siklus II meningkat menjadi 87,00%, yang berarti terjadi peningkatan motivasi. Artinya, pada siklus I dan II terjadi peningkatan sebesar 13,88 persen. Hasil survei motivasi belajar bahasa Indonesia siklus II juga menunjukkan bahwa nilai rata-rata berada pada rentang "Sangat Tinggi", yang merupakan capaian yang berhasil. Pertumbuhan ini telah memenuhi semua tolok ukur keberhasilan yang telah ditetapkan. Karena motivasi belajar siswa mempengaruhi pertumbuhan capaian belajarnya, maka nilai individu siswa juga menunjukkan perkembangan yang baik, dengan median proporsi nilai siklus I sebesar 73.000 meningkat menjadi 82.000 pada siklus II.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Aditya Media Publishing.
- Dewi, R. N. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VA SDN 10 Metro Timur*. Lampung: Universitas Lampung.
- Ekasari, H. C. (2006). *Efektivitas Pembelajaran Renang Gaya Bebas Melalui Pendekatan Metode Team Games Tournament (TGT) (Studi Pada Siswa Ekstrakurikuler Renang SMP Bhayangkari 7 Porong)*. Skripsi, Universitas Negeri Surabaya, Tidak dipublikasikan.
- Husdarta, & Saputra. (2000). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Departemen Pendidikan Nasional.



- Ibrahim, M. (2000). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: UNESA, University Press.
- Kemendikbud. (2013a). *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbud. (2013b). *Permendikbud No. 67 tentang Kurikulum SD/MI*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. (2016). *Permendikbud tentang Pendidikan Dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kunandar. (2013). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas (sebagai Pengembangan Profesi Guru)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Santika, I. G. N. (2017). *Kepala Sekolah Dalam Konsep Kepemimpinan Pendidikan: Suatu Kajian Teoritis*. Widya Accarya, 7(1).
- Santika, I. G. N., Rindawan, I. K., & Sujana, I. G. (2019). *Memperkuat Pancasila Melalui Pergub No. 79 Tahun 2018 Dalam Menanggulangi Pengikisan Budaya Di Era Revolusi Industri 4.0*. *Prosiding Seminar Nasional Inobali 2019*, 79, 981–990.