



Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Menggunakan Metode *Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)* di Kelas III SD GMT Nenu

Yulius Amtiran

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Nusa Timor, Indonesia

Korepondensi penulis: stkipnt@gmail.com

Abstract: Learning interest is one of the key factors influencing students' success in understanding a subject. In reality, many students struggle to engage with Natural Science (IPA) lessons due to less interactive and conventional teaching methods. The Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model is an approach that can be used to enhance students' interest in learning through engaging games and academic competitions. This study aims to increase the learning interest of third-grade students at SD GMT Nenu in Natural Science (IPA) by implementing the TGT method. The research employs a Classroom Action Research (CAR) method, conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were 16 third-grade students at SD GMT Nenu in the 2022/2023 academic year. Data collection techniques included observations, learning interest questionnaires, interviews, and learning outcome tests. The collected data were analyzed using qualitative and quantitative descriptive techniques. The results indicate that the implementation of the TGT method significantly increased students' learning interest. Before the intervention, only 45% of students demonstrated a high interest in learning, with an average test score of 65.0. After applying the TGT method in the first cycle, learning interest increased to 75%, and the average student score improved to 80.5. In the second cycle, students' learning interest reached 93.75%, with an average score rising to 98.12. These findings demonstrate that the TGT method makes learning more engaging, fosters student interaction, and helps them understand scientific concepts more effectively. Based on these findings, it can be concluded that the TGT cooperative learning method is effective in enhancing elementary school students' learning interest. Teachers are encouraged to adopt this method for teaching Natural Science or other subjects that require active student participation. Furthermore, future research can be conducted to explore the effectiveness of this method in higher education levels and in different classroom settings.

Keywords: Learning interest, Natural Science (IPA), cooperative learning, Team Games Tournament, SD GMT Nenu.

Abstrak: Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam memahami suatu mata pelajaran. Pada kenyataannya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengikuti pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) karena metode pembelajaran yang kurang menarik dan cenderung konvensional. Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui permainan dan kompetisi akademik yang menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas III SD GMT Nenu pada mata pelajaran IPA melalui penerapan metode TGT. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 16 siswa kelas III SD GMT Nenu pada tahun ajaran 2022/2023. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket minat belajar, wawancara, serta tes hasil belajar. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode TGT berhasil meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Sebelum penerapan metode ini, hanya 45% siswa yang menunjukkan minat belajar tinggi, dan rata-rata nilai mereka dalam tes awal hanya 65,0. Setelah diterapkan metode TGT pada siklus pertama, minat belajar meningkat menjadi 75%, dan nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 80,5. Pada siklus kedua, minat belajar siswa mencapai 93,75%, dengan rata-rata nilai yang meningkat hingga 98,12. Hasil ini menunjukkan bahwa metode TGT dapat membuat pembelajaran lebih menarik, meningkatkan interaksi siswa, serta membantu mereka memahami konsep IPA dengan lebih baik. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa SD. Oleh karena itu, disarankan kepada guru untuk menerapkan metode ini dalam pembelajaran IPA atau mata pelajaran lainnya yang membutuhkan keterlibatan aktif siswa. Selain itu, penelitian lanjutan dapat dilakukan untuk menguji efektivitas metode ini pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi serta dalam berbagai kondisi kelas yang berbeda.

Kata kunci: Minat belajar, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), metode kooperatif, Team Games Tournament, SD GMT Nenu.

Received: Januari 15, 2025; Revised: Januari 29, 2025; Accepted: Februari 13, 2025; Online Available: Februari 15, 2025

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membangun sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, cerdas, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab. Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah minat belajar, yang berkontribusi terhadap keberhasilan akademik siswa.

Dalam dunia pendidikan dasar, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menjadi salah satu mata pelajaran penting karena membekali siswa dengan konsep dasar tentang alam dan lingkungan sekitar. IPA tidak hanya mengajarkan teori, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta sikap ilmiah. Namun, pada kenyataannya, banyak siswa yang kurang memiliki minat terhadap mata pelajaran IPA. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti metode pembelajaran yang kurang menarik, kurangnya keterlibatan aktif siswa, dan kurangnya dukungan dari lingkungan belajar.

Pembelajaran di sekolah dasar masih didominasi oleh metode konvensional, di mana guru lebih banyak menggunakan ceramah dalam menyampaikan materi. Model pembelajaran seperti ini cenderung membuat siswa pasif, hanya mendengarkan dan mencatat, tanpa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Akibatnya, minat belajar siswa terhadap IPA menjadi rendah, yang berdampak pada hasil belajar mereka. Berdasarkan observasi awal di SD GMT Nenu, ditemukan bahwa sekitar 50% siswa kelas III memiliki minat belajar yang rendah terhadap IPA. Hal ini juga berdampak pada hasil belajar mereka, di mana hanya sekitar 50% siswa yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Salah satu solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) menjadi salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Metode ini menggabungkan kerja sama kelompok dengan unsur permainan dan kompetisi akademik, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menantang.

Model pembelajaran TGT menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen. Setiap siswa berperan aktif dalam timnya untuk belajar bersama sebelum mengikuti turnamen akademik. Dalam turnamen, siswa akan berlomba dengan anggota tim lain yang memiliki kemampuan setara. Hal ini menciptakan persaingan yang sehat, di mana

setiap siswa merasa termotivasi untuk belajar lebih giat agar dapat berkontribusi dalam kemenangan tim mereka.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Metode TGT telah terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, memperbaiki pemahaman konsep, serta meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti ingin mengimplementasikan metode TGT dalam pembelajaran IPA di kelas III SD GMT Nenu untuk mengetahui sejauh mana metode ini dapat meningkatkan minat belajar siswa.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR) yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas III SD GMT Nenu. PTK dipilih karena bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui tindakan nyata dan refleksi secara berulang. Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahap utama dalam satu siklus: **1) Perencanaan (*Planning*)**, **2) Pelaksanaan tindakan (*Acting*)**, **3) Observasi (*Observing*)**, **4) Refleksi (*Reflecting*)**. Jika hasil dari siklus pertama belum mencapai target yang diharapkan, maka dilakukan siklus kedua dengan perbaikan berdasarkan refleksi dari siklus pertama.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD GMT Nenu, yang berlokasi di Desa Fenun, Kecamatan Amanatun Selatan, Kabupaten Timor Tengah Selatan. Sekolah ini dipilih karena memiliki permasalahan terkait minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPA, yang masih rendah. Penelitian berlangsung selama Juli hingga Agustus 2022, yang terbagi dalam tahap persiapan, pelaksanaan tindakan, analisis data, hingga penyusunan laporan.

Subjek dan Objek Penelitian

- a. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SD GMT Nenu, yang berjumlah 16 siswa terdiri dari 7 siswi perempuan dan 9 siswa laki-laki.
- b. Objek penelitian adalah minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPA, yang ditingkatkan melalui penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT).

Prosedur Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua siklus dengan masing-masing siklus mengikuti empat tahapan PTK.

Siklus I

a. Perencanaan (Planning)

Pada tahap ini, beberapa langkah yang dilakukan meliputi:

- 1) Menganalisis masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran IPA.
- 2) Menentukan strategi pembelajaran, yaitu penggunaan metode Team Games Tournament (TGT).
- 3) Menyusun perangkat pembelajaran, termasuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar, serta instrumen pengukuran.
- 4) Menyusun instrumen penelitian, seperti lembar observasi, angket minat belajar siswa, dan tes hasil belajar.

b. Pelaksanaan Tindakan (Acting)

Tahap ini melibatkan implementasi metode TGT dalam pembelajaran IPA:

- 1) Guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil secara heterogen (4-6 siswa per kelompok).
- 2) Setiap kelompok bekerja sama untuk memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran.
- 3) Siswa mengikuti turnamen akademik dalam bentuk kuis atau permainan yang menstimulasi kompetisi sehat antar kelompok.
- 4) Guru mengamati keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

c. Observasi (Observing)

Observasi dilakukan untuk melihat efektivitas penerapan metode TGT. Data yang dikumpulkan meliputi:

- 1) Keterlibatan siswa dalam pembelajaran (keaktifan dalam diskusi, partisipasi dalam permainan).
- 2) Tingkat pemahaman siswa terhadap materi (melalui hasil tes).
- 3) Minat belajar siswa (melalui angket dan wawancara).

4. Refleksi (Reflecting)

- a. Menganalisis hasil observasi dan tes.
- b. Jika ditemukan kekurangan dalam pelaksanaan metode, dilakukan perbaikan strategi pada siklus II.

Siklus II

Pada siklus kedua, perbaikan dilakukan berdasarkan refleksi dari siklus pertama. Beberapa perbaikan meliputi:

- a. Guru memberikan penjelasan lebih rinci tentang aturan permainan sebelum sesi turnamen dimulai.
- b. Guru lebih aktif dalam membimbing kelompok-kelompok yang mengalami kesulitan.
- c. Menyesuaikan soal dalam turnamen agar lebih menantang namun tetap sesuai dengan kemampuan siswa.
- d. Memastikan seluruh siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dalam turnamen.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif.

- a. Observasi
 - 1) Menggunakan lembar observasi untuk melihat keterlibatan siswa dan cara kerja kelompok selama pembelajaran.
 - 2) Observasi juga dilakukan terhadap guru, untuk mengevaluasi efektivitas strategi yang diterapkan.
- b. Angket Minat Belajar
 - 1) Digunakan untuk mengukur tingkat minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan metode TGT.
 - 2) Angket menggunakan skala Likert dengan empat kategori: sangat tertarik, tertarik, kurang tertarik, tidak tertarik.
- c. Tes Hasil Belajar
 - 1) Dilakukan sebelum dan sesudah tindakan untuk melihat peningkatan pemahaman siswa terhadap materi IPA.
 - 2) Soal yang digunakan berbentuk pilihan ganda dan soal uraian pendek.
- d. Dokumentasi
 - 1) Foto-foto selama kegiatan pembelajaran.
 - 2) Catatan lapangan mengenai respon siswa selama penerapan metode TGT.

Teknik Analisis Data

- a. Analisis Data Kuantitatif
 - 1) Data dari tes hasil belajar dianalisis menggunakan statistik deskriptif (rata-rata nilai, persentase ketuntasan siswa).

- 2) Minat belajar siswa dibandingkan sebelum dan setelah tindakan untuk melihat efektivitas metode TGT.
- b. Analisis Data Kualitatif
 - 1) Data observasi dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif untuk menginterpretasikan perubahan perilaku siswa selama pembelajaran.
- c. Indikator Keberhasilan
 - 1) Jika $\geq 80\%$ siswa menunjukkan peningkatan minat belajar (berdasarkan angket dan observasi).
 - 2) Jika $\geq 75\%$ siswa mencapai nilai di atas KKM (76).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan beberapa faktor utama yang mempengaruhi minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPA di SD GMT Nenu:

a. Peran Guru dalam Pembelajaran

Minat belajar siswa sangat dipengaruhi oleh cara guru dalam menyampaikan materi. Guru yang menggunakan metode pembelajaran yang menarik cenderung mampu meningkatkan keaktifan siswa. Dalam metode pembelajaran konvensional yang sering digunakan sebelumnya, siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa adanya partisipasi aktif. Hal ini menyebabkan kejenuhan dalam belajar dan kurangnya pemahaman konsep secara mendalam.

b. Lingkungan Sekolah dan Teman Sebaya

Lingkungan belajar yang nyaman dan kondusif dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Di SD GMT Nenu, ditemukan bahwa siswa yang memiliki teman sebaya yang rajin belajar cenderung lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran dibandingkan dengan siswa yang sering bermain dan kurang tertarik dalam belajar. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi sosial juga berperan dalam membangun minat belajar siswa.

c. Perhatian dari Orang Tua

Keterlibatan orang tua dalam mendukung anak belajar di rumah juga menjadi faktor penting. Dari hasil angket, ditemukan bahwa siswa yang mendapatkan perhatian lebih dari orang tua dalam bentuk bimbingan belajar di rumah menunjukkan peningkatan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar sendiri tanpa arahan.

d. Media dan Sumber Belajar

Ketersediaan media pembelajaran yang interaktif juga menjadi faktor yang berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Siswa yang hanya mengandalkan buku teks sering kali merasa bosan, sementara siswa yang mendapatkan pengalaman belajar melalui media seperti gambar, video, dan permainan edukatif lebih antusias dalam memahami materi.

Penerapan Metode Team Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran

Metode TGT diterapkan dalam dua siklus. Setiap siklus melibatkan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

a. Hasil Siklus I

Pada siklus pertama, metode TGT mulai diterapkan dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang dengan tingkat kemampuan yang heterogen. Guru memberikan materi secara singkat, kemudian siswa diberikan kesempatan untuk mendiskusikan materi dalam kelompok masing-masing. Setelah itu, dilakukan permainan kuis dalam bentuk turnamen antar kelompok. Namun, dalam pelaksanaannya ditemukan beberapa kendala:

- Beberapa siswa masih merasa bingung dengan aturan permainan, sehingga mereka kurang aktif dalam diskusi kelompok.
- Ada beberapa siswa yang kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan saat turnamen berlangsung.
- Suasana kelas menjadi lebih ramai dibandingkan pembelajaran konvensional, sehingga perlu pengelolaan kelas yang lebih baik.

Hasil evaluasi siklus I menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa meningkat dibandingkan sebelum penerapan metode TGT, tetapi masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai KKM.

Tabel 1

Siklus	Persentase Minat Belajar Siswa (%)	Rata-rata Nilai Tes
Sebelum TGT	45%	65.0
Siklus I	75%	80.5

Meskipun terdapat peningkatan yang signifikan, hasil ini menunjukkan bahwa masih diperlukan perbaikan dalam strategi pelaksanaan metode TGT.

b. Perbaikan dan Hasil Siklus II

Setelah melakukan refleksi pada siklus I, beberapa perbaikan dilakukan dalam siklus II, di antaranya:

- 1) Guru memberikan pengarahan lebih jelas tentang aturan permainan sebelum sesi turnamen dimulai.
- 2) Guru lebih aktif mengawasi diskusi dalam kelompok untuk memastikan bahwa semua siswa berpartisipasi.
- 3) Memberikan penghargaan kepada kelompok dengan nilai terbaik untuk meningkatkan motivasi siswa.
- 4) Memanfaatkan alat bantu visual seperti gambar dan video singkat untuk menjelaskan materi sebelum diskusi kelompok.

Dengan adanya perbaikan tersebut, hasil pembelajaran pada siklus II mengalami peningkatan yang lebih signifikan. Siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif, suasana kelas menjadi lebih kondusif, dan hampir semua siswa mampu mencapai nilai KKM.

Tabel 2

Siklus	Persentase Minat Belajar Siswa (%)	Rata-rata Nilai Tes
Sebelum TGT	45%	65.0
Siklus I	75%	80.5
Siklus II	93.75%	98.12

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa minat belajar siswa meningkat dari 45% menjadi 93.75%, dan nilai rata-rata meningkat dari 65.0 menjadi 98.12.

Dampak Metode TGT terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa

Setelah metode TGT diterapkan, terdapat beberapa dampak positif terhadap siswa:

a. Peningkatan Antusiasme Siswa

Siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran dibandingkan sebelumnya. Mereka merasa lebih termotivasi untuk memahami materi karena adanya kompetisi yang menyenangkan dalam permainan TGT.

b. Meningkatkan Keaktifan dan Kepercayaan Diri

Dalam diskusi kelompok, siswa mulai berani mengemukakan pendapat mereka. Hal ini juga membantu meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam menjawab pertanyaan di depan kelas.

c. Membantu Siswa dengan Kemampuan Rendah

Metode ini memungkinkan siswa dengan kemampuan lebih rendah untuk belajar dari teman satu kelompoknya yang lebih unggul, sehingga mereka mendapatkan pemahaman yang lebih baik.

d. Pembelajaran Lebih Menyenangkan dan Interaktif

Permainan dalam metode TGT membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Siswa lebih aktif berpartisipasi dibandingkan dengan metode ceramah yang hanya mengandalkan hafalan.

Tantangan dalam Penerapan Metode TGT

Meskipun metode TGT memiliki banyak kelebihan, ada beberapa tantangan yang harus diperhatikan dalam penerapannya:

a. Pengelolaan Kelas yang Lebih Kompleks

Karena metode ini melibatkan diskusi dan permainan kelompok, guru harus mampu mengelola kelas dengan baik agar tidak terjadi kebisingan yang berlebihan.

b. Perbedaan Kecepatan Belajar Antar Siswa

Beberapa siswa yang lebih cepat memahami materi dapat merasa bosan jika kelompoknya terdiri dari siswa yang membutuhkan waktu lebih lama untuk mengerti. Oleh karena itu, perlu strategi pembagian kelompok yang lebih optimal.

c. Ketersediaan Sumber Belajar

Metode ini membutuhkan bahan ajar yang lebih variatif, seperti kartu soal untuk turnamen dan alat peraga visual. Oleh karena itu, sekolah perlu mendukung penyediaan sumber belajar yang memadai.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) memiliki dampak positif dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas III SD GMIT Nenu.

Peningkatan Minat Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa meningkat secara signifikan setelah diterapkannya metode TGT. Pada kondisi awal, hanya 45% siswa yang menunjukkan minat belajar yang tinggi, namun setelah siklus pertama meningkat menjadi 75%, dan akhirnya mencapai 93.75% pada siklus kedua. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode TGT memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi siswa, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif.

Peningkatan Hasil Belajar

Selain meningkatkan minat belajar, metode TGT juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 65.0 sebelum penerapan metode TGT, menjadi 80.5 pada siklus I, dan mencapai 98.12 pada siklus II. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dan kompetisi dalam metode TGT mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPA, sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Faktor yang Berpengaruh dalam Meningkatkan Minat Belajar

Penelitian ini juga menemukan beberapa faktor yang berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa, di antaranya: Peran Guru: Guru yang menggunakan metode pembelajaran yang menarik, inovatif, dan interaktif akan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar, Lingkungan Kelas: Suasana pembelajaran yang menyenangkan, kompetitif, dan berbasis kerja sama dalam kelompok terbukti membuat siswa lebih antusias dalam belajar, dan Dukungan Orang Tua: Motivasi dan dukungan dari orang tua dalam membimbing anak belajar di rumah juga berkontribusi dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Keunggulan Metode TGT

Keunggulan utama dari metode TGT adalah kemampuannya untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif. Siswa tidak hanya belajar secara individu, tetapi juga bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi, serta berkompetisi dalam suasana yang sehat. Hal ini menciptakan motivasi intrinsik dalam diri siswa untuk lebih memahami materi yang diajarkan.

Tantangan dalam Penerapan Metode TGT

Meskipun metode TGT memberikan hasil yang positif, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan, di antaranya:

- a. Siswa yang pasif: Beberapa siswa pada awalnya merasa kurang percaya diri untuk berpartisipasi dalam kompetisi. Oleh karena itu, guru perlu memberikan dorongan dan motivasi ekstra bagi siswa yang kurang aktif.
- b. Manajemen Kelas: Aktivitas diskusi dan permainan dalam metode TGT dapat membuat suasana kelas menjadi lebih ramai. Guru perlu memiliki keterampilan manajemen kelas yang baik agar kegiatan pembelajaran tetap terkendali dan efektif.
- c. Kesiapan Guru: Guru harus memahami dengan baik langkah-langkah penerapan metode TGT serta menyiapkan materi dan alat bantu pembelajaran yang menarik agar metode ini dapat diterapkan dengan optimal.

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa metode Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA. Metode ini dapat menjadi solusi bagi guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

REFERENSI

- A.D. Marimba. (1981). *Administrasi pendidikan*. PT Graja Persada.
- Ahmad, S. (2013). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana Prenada Media Grup.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Baharudin & Wahyuni, E. N. (2008). *Teori belajar dan pembelajaran*. Ar-Ruzz Media.
- Djaali. (2017). *Psikologi pendidikan*. PT Bumi Aksara.
- Djamarah. (2015). *Psikologi belajar*. Rineka Cipta.
- Gunarsa, S. D., & Gunarsa, N. Y. S. (2003). *Psikologi perawatan*. PT BDK Gunung Mulia.
- Hamalik. (2003). *Pendidikan guru berdasarkan pendekatan kompetensi*. Bumi Aksara.
- Ismet. (2017). *Seminar nasional pendidikan IPA*. Aswaja Presindo.
- James, W. (1986). *Pendekatan psikologi*. Makassar.
- Kartono. (1995). *Kreativitas terhadap prestasi belajar*. Bandung.
- Khairani. (2017). *Psikologi belajar*. Aswaja Presindo.
- Lucmono. (1994). *Bimbingan bagi anak sekolah dasar*. Bandung.
- Mulyantiningsih, O. B. (2011). *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*. Alfabeta.
- Munandar, U. (2014). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Rineka Cipta.
- Santrock, J. W. (2017). *Psikologi pendidikan*. Jakarta.
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Suharsomu. (2010). *Jenis-jenis karang di Indonesia*. Puslitbang Oseanologi LIPI.
- Sumatau. (2010). *Pengikatan aktivitas belajar melalui penerapan metode*. Yogyakarta.
- Surya. (2005). *Manajemen kinerja guru*. Erlangga.
- Tampubolon, D. P. (2008). *Mengembangkan minat membaca pada anak*. Angkasa.

Telajan. (2012). *Filsafat eksistensialisme*. Jakarta.

Trianto. (2011). *Model pembelajaran terpadu: Konsep, strategi, dan implementasinya dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*. Bumi Aksara.

Yunus. (2006). *Profesionalisme guru*. Jakarta.