

## Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) untuk Menciptakan Pembelajaran Efektif dan Menyenangkan

Khofifatul Mabruroh<sup>1</sup>, Moh. Vito Miftahul Munif<sup>2</sup>

<sup>12</sup>Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan

\*Corresponding author: khofifatul.2021@mhs.unisda.ac.id

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received 14-12-25

Revised 17-01-26

Accepted 23-01-26

#### Keywords

*Teams Games  
Tournament,  
Effective,  
Enjoyable, Learning*

### ABSTRACT

This study aims to investigate the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model in creating effective and enjoyable learning in Grade IV at MI Ma'arif NU Pucuk for the 2024/2025 academic year. The background of this research is the low level of student engagement and enthusiasm in the learning process due to monotonous conventional teaching methods. This study employs a quantitative approach with a pre-experimental one-group pretest-posttest design. The research subjects consisted of 32 students. Data collection techniques included tests (pretest and posttest) to measure learning effectiveness, and questionnaires to determine the level of students' enjoyment during the learning process. The data analysis techniques used were descriptive statistics and inferential statistics in the form of a Paired Sample T-Test. The results showed that the average pretest score of 64.34 increased to 88.25 in the posttest. The results of the Paired Sample T-Test showed a significance value of  $0.000 < 0.05$ , indicating a significant difference between the pretest and posttest scores. This proves that the TGT model is effective in improving student learning outcomes. In addition, the questionnaire results showed that 62.5% of students considered the learning to be very enjoyable, and 37.5% found it enjoyable. No students felt that the learning was less or not enjoyable. Therefore, the TGT model has been proven to have a positive impact in creating effective and enjoyable learning.

### Pendahuluan

Paradigma pendidikan abad ke-21 telah bergeser secara fundamental dari model pembelajaran yang berpusat pada guru (teacher-centered) menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered learning). Kurikulum saat ini menuntut keterlibatan aktif peserta didik agar proses pendidikan tidak sekadar menjadi ajang transfer pengetahuan, melainkan ruang pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan kreatif (Mujahidah, 2020). Esensi dari

pembelajaran yang ideal adalah terciptanya ekosistem belajar yang memotivasi dan bermakna. Sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky, pengetahuan akan lebih efektif diserap ketika siswa berinteraksi secara sosial dan terlibat aktif dalam membangun pemahamannya sendiri dalam suasana yang suportif.

Namun, realita di lapangan seringkali menunjukkan diskrepansi yang tajam. Pendekatan konvensional yang bersifat searah masih mendominasi praktik kelas di banyak sekolah, yang mengakibatkan rendahnya partisipasi aktif siswa dan terciptanya suasana belajar yang monoton (Yuwardita & Fachri, 2019). Fenomena ini teramati di MI Ma'arif NU Pucuk, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Proses pembelajaran yang didominasi metode ceramah membuat siswa kehilangan ruang interaktif untuk berpendapat maupun bekerja sama. Dampak sistemiknya terlihat pada rendahnya motivasi belajar, munculnya rasa jenuh, hingga capaian hasil belajar yang tidak optimal karena siswa hanya berperan sebagai objek pasif.

Untuk mengatasi stagnasi tersebut, diperlukan model pembelajaran inovatif yang mampu mengintegrasikan unsur kognitif dengan aspek afektif dan psikomotorik. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dinilai efektif adalah Teams Games Tournament (TGT). Menurut Slavin (2015), TGT merupakan model yang menggabungkan kerja kelompok heterogen dengan kompetisi dalam bentuk permainan akademik. Keunggulan TGT terletak pada kemampuannya menciptakan struktur penghargaan kelompok yang membuat setiap anggota merasa bertanggung jawab atas keberhasilan timnya. Unsur permainan (games) dan turnamen dalam TGT tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi sebagai stimulan psikologis yang memicu hormon dopamin, sehingga siswa merasa senang, tertantang, dan lebih percaya diri dalam menguasai materi.

Meskipun penelitian mengenai model TGT telah banyak dilakukan, terdapat celah penelitian (research gap) yang perlu dieksplorasi lebih dalam. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih berfokus pada peningkatan hasil belajar kognitif secara kuantitatif tanpa membedah secara mendalam bagaimana aspek "menyenangkan" dalam TGT berkolaborasi dengan "efektivitas" pembelajaran pada materi IPAS yang bersifat kontekstual. Penelitian oleh Tri Hartoto (2018) memang menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap partisipasi, namun implementasinya pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah dengan karakteristik budaya lokal dan tingkat keaktifan yang beragam seperti di MI Ma'arif NU Pucuk masih memerlukan pengkajian spesifik. Terdapat kebutuhan mendesak untuk melihat bagaimana dinamika turnamen dapat mengubah perilaku belajar siswa dari pasif menjadi kompetitif secara sehat dalam lingkup sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan untuk menguji secara empiris Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Untuk Menciptakan Pembelajaran Efektif dan Menyenangkan di kelas IV MI Ma'arif NU Pucuk. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi instrumen penilaian yang tidak hanya mengukur hasil belajar, tetapi juga mengukur indeks kesenangan (fun index) dan efektivitas proses selama implementasi TGT pada mata pelajaran IPAS. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru

dalam mengonstruksi inovasi pembelajaran yang transformatif di tingkat sekolah dasar.

### Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, yaitu penelitian dengan pemberian perlakuan tertentu kepada subjek penelitian dengan tujuan menimbulkan suatu keadaan atau peristiwa yang akan dianalisis dampaknya (Sugiyono, 2019), dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Jenis penelitian yang digunakan adalah *pre-eksperimental* dengan Desain *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu desain yang hanya melibatkan satu kelompok tanpa kelompok kontrol. Siswa diberikan *pretest* sebelum perlakuan, lalu pembelajaran dengan model TGT, dan diakhiri dengan *posttest* serta angket.

Rancangan penelitiannya adalah sebagai berikut :

**Tabel 1. Rancangan Penelitian**

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>	Angket
Eksperimen	$O_1$	X	$O_2$	Q

Keterangan:

$O_1$  : *Pretest* (tes awal sebelum perlakuan)

X : Perlakuan dengan penerapan model TGT

$O_2$  : *Posttes* (tes akhir setelah perlakuan)

Q : *Questionnaire* (pemberian angket setelah perlakuan)

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV MI Ma'arif NU Pucuk Tahun Ajaran 2024/2025 yang berjumlah 32 siswa, terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, karena seluruh populasi dijadikan sampel.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi:

1. Tes hasil belajar (*pretest* dan *posttest*) sebanyak 15 soal pilihan ganda, disusun berdasarkan indikator materi "Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia", untuk mengukur efektivitas model TGT dalam meningkatkan hasil belajar.

Angket pembelajaran menyenangkan berbentuk skala Likert 4 poin dengan 10 item pernyataan, mencakup indikator: (1) fokus dan antusiasme, (2) keberanian dan kebebasan eksplorasi, dan (3) ekspresi emosional positif. Angket diberikan setelah perlakuan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap pembelajaran yang menyenangkan (Zulfia Trinova, 2013).

### Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam menciptakan pembelajaran efektif dan menyenangkan di kelas IV MI Ma'arif NU Pucuk. Untuk mengukur pengaruh tersebut, digunakan dua instrumen utama, yaitu tes hasil belajar untuk mengukur efektivitas pembelajaran dan angket persepsi siswa untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran dirasakan menyenangkan oleh siswa.

Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang signifikan dalam menciptakan pembelajaran efektif dan menyenangkan di kelas IV MI Ma'arif NU Pucuk. Hal ini dibuktikan melalui data hasil *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan. Hasil tersebut dapat dilihat dari analisis data berikut:

**Tabel 1. Rata-rata *Pretest Posttest***  
**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	32	46	81	64,34	10,772
Posttest	32	77	100	88,25	7,098
Valid N (listwise)	32				

Sumber: Output SPSS versi 20

Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai hasil *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata (*mean*) *pretest* sebesar 64,34, sedangkan nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 88,25. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model TGT mampu memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa.

Untuk mengetahui signifikansi perbedaan tersebut, dilakukan uji Paired Sample T-Test. Hasil uji dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2. Hasil Uji Paired Sample T-Test**  
**Paired Samples Test**

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	-23,906	9,461	1,672	-27,317	-20,495	14,294	31	,000

Sumber: Output SPSS versi 20

Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ). Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan model TGT. Maka dapat disimpulkan bahwa model TGT berpengaruh dalam menciptakan pembelajaran yang efektif.

Selain meningkatkan hasil belajar, model TGT juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Berdasarkan hasil angket, seluruh siswa (100%)

menyatakan bahwa mereka merasa senang selama mengikuti proses pembelajaran. Rincian tanggapan siswa terhadap kesenangan dalam belajar dapat dikategorikan sebagai berikut:

**Tabel 3. Hasil Kategori Skor Angket**

	Frequency	Perc ent	Valid Percent	Cumula tive Percent
Valid Menyenangkan	12	37,5	37,5	37,5
Sangat Menyenangkan	20	62,5	62,5	100,0
Total	32	100,0	100,0	

Berdasarkan hasil tersebut, terlihat bahwa dari 32 siswa yang menjadi responden, sebanyak 20 siswa atau sebesar 62,5% termasuk dalam kategori sangat menyenangkan, sedangkan 12 siswa atau sebesar 37,5% termasuk dalam kategori menyenangkan. Tidak terdapat siswa yang termasuk dalam kategori kurang menyenangkan maupun tidak menyenangkan. Dengan demikian, seluruh siswa memberikan respons positif terhadap pembelajaran yang diterapkan. Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Temuan ini selaras dengan teori pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh Robert E. Slavin, yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif efektif karena mengombinasikan kerja kelompok, tanggung jawab individu, dan penghargaan kelompok dalam satu sistem yang mendorong keterlibatan aktif seluruh siswa.

Menurut Slavin, pembelajaran kooperatif seperti TGT tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga pada interaksi sosial, kerja sama, dan motivasi belajar. Dalam model TGT, siswa ditempatkan dalam kelompok yang heterogen dan diberi kesempatan untuk bekerja sama dalam memahami materi, kemudian berkompetisi secara sehat dalam sebuah turnamen. Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan perhatian siswa, rasa percaya diri, dan semangat untuk berkontribusi aktif dalam pembelajaran.

Temuan dari angket yang menunjukkan bahwa seluruh siswa merasa senang selama pembelajaran berlangsung juga memperkuat teori Slavin bahwa keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh iklim kelas yang positif dan partisipasi aktif siswa. Dengan adanya permainan dan sistem turnamen dalam TGT, siswa merasa bahwa belajar bukan hanya tentang menyelesaikan soal, tetapi juga tentang bekerja sama, bersenang-senang, dan mencapai tujuan bersama. Inilah yang membedakan model TGT dari pembelajaran konvensional yang cenderung pasif dan monoton.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh berbagai penelitian sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Sanjaniasih, Suryani, dan Nugroho (2021)

menunjukkan bahwa model TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS serta membangkitkan semangat belajar melalui kegiatan kompetitif yang menyenangkan. Penelitian ini memiliki kemiripan konteks dengan penelitian ini, terutama dalam penggunaan materi tematik dan penerapan turnamen sebagai sarana evaluasi dan pembelajaran.

Penelitian lain oleh Khasanah dan Aswar (2024) juga menemukan bahwa penerapan model TGT pada pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar meningkatkan keaktifan siswa, kemampuan berpikir kritis, serta membentuk sikap kolaboratif. Hasil tersebut semakin memperkuat bahwa TGT merupakan strategi pembelajaran yang tidak hanya efektif untuk meningkatkan capaian kognitif, tetapi juga mendukung aspek afektif dan sosial peserta didik.

Selain itu, model TGT yang digunakan dalam penelitian ini dilengkapi dengan tiga jenis turnamen berbeda, yaitu *Brain Battle*, *Team Clash*, dan *Survival Elimination*, yang masing-masing dirancang untuk menumbuhkan semangat belajar, kerja sama, dan kreativitas siswa. Kombinasi ini menjadikan pembelajaran lebih bervariasi dan tidak membosankan, serta mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Kegiatan turnamen yang dilakukan di akhir pembelajaran menjadi bentuk evaluasi yang menyenangkan, sekaligus sarana refleksi dan perbandingan antar kelompok.

Dari sudut pandang pedagogis, pendekatan ini sangat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung aktif, ingin tahu, dan menyukai tantangan. Oleh karena itu, pembelajaran yang mengandung unsur permainan, interaksi sosial, dan tantangan intelektual dapat memberikan stimulus positif dalam membentuk motivasi belajar yang kuat.

Dengan mempertimbangkan keseluruhan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model TGT berhasil memenuhi dua indikator utama yang diteliti, yaitu: pembelajaran yang efektif (dibuktikan melalui peningkatan hasil belajar secara signifikan), dan pembelajaran yang menyenangkan (dibuktikan melalui respon positif seluruh siswa). Hasil ini sekaligus menjadi bukti bahwa strategi pembelajaran inovatif seperti TGT sangat dibutuhkan untuk mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran, serta menjadikan proses belajar lebih bermakna bagi siswa.

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh secara signifikan dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan di kelas IV MI Ma'arif NU Pucuk. Keefektifan pembelajaran tercermin dari peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan antara pretest dan posttest, berdasarkan analisis statistik menggunakan uji paired sample t-test. Nilai rata-rata posttest yang lebih tinggi menunjukkan bahwa siswa lebih memahami materi setelah diterapkannya model TGT.

Sementara itu, aspek menyenangkan dalam pembelajaran tercermin dari hasil angket yang menunjukkan bahwa 100% siswa merasa senang mengikuti pembelajaran dengan model TGT. Unsur permainan, kerja kelompok, dan kompetisi sehat dalam model ini menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan tidak membosankan.



Dengan demikian, model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga layak dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif di sekolah dasar, khususnya untuk materi yang memerlukan keterlibatan aktif dan pemahaman konseptual seperti IPAS.

### **Daftar Rujukan**

- Fitriani, S. (2017). Psikologi Pendidikan Anak Usia Sekolah. Bandung: Alfabeta.
- Hartoto, T. (2018). Model Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Pendidikan*, 9(2), 45–56
- Khasanah, S. N., & Aswar, N. (2024). Implementasi Model Teams Games Tournaments dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(1), 11–22.
- Mujahidah. (2020). Strategi Pembelajaran Inovatif. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Mujahidah, M. (2020). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 2(1), 101–110.
- Sanjaniasih, N. M. D., Suryani, I., & Nugroho, S. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Media Kartu Bilangan dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 55–64.
- Slavin, R. E. (2015). Cooperative learning: Theory, research and practice (3rd ed.). Allyn & Bacon.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Tri Hartoto, S. (2018). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(2), 85–94.
- Trinova, Z. (2013). Pembelajaran Menyenangkan. *Jurnal Pendidikan*, 4(1), 15–28.
- Usman, M., dkk. (2024). Pengaruh Model TGT terhadap Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(2), 77–85.
- Yuvardita, A., & Fachri, M. (2019). Analisis problematika pembelajaran konvensional pada tingkat sekolah dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 4(1), 45–52
- Yuvardita, P., & Fachri, M. (2019). Model Pembelajaran dan Partisipasi Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 34–42.