



# Global Journal of Edu Center

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gela>

Volume 2, Nomor 5 Februari 2025

e-ISSN: 2762-1438

DOI.10.35458

---

## EFEKТИВИТАС TOURNAMENT GAMES TEAM DENGAN МЕТОДЕ INTERAKТИF DALAM МЕНИГКАТКАН MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VI PADA МАТА ПЕЛАЖАРAN BAHASA INDONESIA DI UPT SPF SD NEGERI LABUANG BAJI 1

Herdiansyah<sup>1</sup>, Syamsurijal Basri<sup>2</sup>, Andi Rasnawati<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Makassar /email: [ppg.herdiansyah00130@program.belajar.id](mailto:ppg.herdiansyah00130@program.belajar.id)

<sup>2</sup>Universitas Negeri Makassar /email: [rijal@unm.ac.id](mailto:rijal@unm.ac.id)

<sup>3</sup>Universitas Negeri Makassar /email: [andirasnawati075@gmail.com](mailto:andirasnawati075@gmail.com)

---

### Artikel info

Received: 02-11-2024

Revised: 03-12-2024

Accepted: 04-01-2025

Published, 10-02-2025

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI Sekolah Dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan metode *Tournament Games Team* yang dikombinasikan dengan metode interaktif, yaitu *tebak gambar* dan *teka-teki silang*. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian terdiri dari 26 siswa kelas VI di UPT SPF SD Negeri Labuang Baji 1, yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Data dikumpulkan melalui observasi, angket motivasi belajar, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Tournament Games Team* yang dipadu dengan teknik interaktif efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada tahap pratinjau, tingkat motivasi siswa tercatat sebesar 60%, yang meningkat menjadi 75% pada siklus I, dan mencapai 90% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode yang diterapkan berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, serta memacu semangat mereka dalam proses pembelajaran. Berdasarkan temuan ini, penelitian menyarankan agar metode ini digunakan untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa di kelas.

**Keywords:** Tournament Games Team, metode interaktif, motivasi belajar, Bahasa Indonesia, tebak gambar, teka-teki silang

---

### Keywords:

Tournament Games Team, metode interaktif, motivasi belajar, Bahasa Indonesia, tebak gambar, teka-teki silang

artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



---

## PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam

proses pembelajaran. Menurut Sardiman (2012), motivasi belajar adalah dorongan yang muncul baik dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan sekitar yang mendorong mereka untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi yang tinggi membuat siswa lebih fokus, aktif, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Sebaliknya, tanpa motivasi yang kuat, siswa cenderung akan kurang tertarik untuk belajar, bahkan jika materi yang diajarkan sudah sesuai dengan kurikulum. Hal ini sesuai dengan temuan yang dikemukakan oleh Ryan dan Deci (2012), yang menjelaskan bahwa motivasi intrinsik sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran, di mana siswa yang termotivasi secara internal cenderung memiliki kinerja akademik yang lebih baik.

Namun, pada kenyataannya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang meliputi keterampilan membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Pada kelas VI Sekolah Dasar, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia tergolong rendah. Hal ini tercermin dari kurangnya keaktifan siswa dalam berdiskusi, menjawab pertanyaan, atau menyampaikan pendapat mereka di depan kelas. Beberapa siswa cenderung pasif, merasa pembelajaran membosankan, dan tidak menunjukkan minat yang cukup terhadap materi yang diajarkan. Penurunan motivasi ini sering kali terjadi karena penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif dan tidak melibatkan siswa secara aktif (Deci & Ryan, 2012).

Salah satu alasan rendahnya motivasi belajar adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif. Pembelajaran yang monoton dan tidak melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar akan membuat mereka cepat merasa jemu. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif. Salah satu metode yang dapat meningkatkan motivasi belajar adalah *Tournament Games Team*, yang menggabungkan unsur kompetisi dan kerja sama dalam tim (Slavin, 1995). Penelitian yang dilakukan oleh Johnson & Johnson (2009) mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif yang berbasis pada permainan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, karena siswa belajar melalui interaksi sosial dalam kelompok.

Selain itu, metode interaktif seperti *tebak gambar* dan *teka-teki silang* dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Metode ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan bereksplorasi secara visual, sehingga dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran Bahasa Indonesia. Hattie (2018) menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas interaktif dan berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu mereka untuk lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Metode *Tournament Games Team* dan metode interaktif seperti *tebak gambar* dan *teka-teki silang* memberikan pendekatan yang menyeluruh untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan penelitian oleh Slavin (1995), metode *Tournament Games Team* telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi siswa karena melibatkan mereka dalam kompetisi yang sehat, namun tetap mengutamakan kerjasama tim untuk mencapai tujuan bersama. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, penggabungan metode ini dengan aktivitas interaktif akan menciptakan suasana yang lebih menyenangkan dan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan *Tournament Games Team* yang dikombinasikan dengan metode interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VI Sekolah Dasar. Dengan menggabungkan metode-metode ini, diharapkan dapat tercipta suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, dan akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif di tingkat pendidikan dasar.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan metode *Tournament Games Team* yang dikombinasikan dengan metode interaktif seperti tebak gambar dan teka-teki silang. PTK dipilih karena metode ini memungkinkan peneliti untuk melibatkan siswa secara langsung dalam proses perbaikan dan perubahan selama siklus penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari empat tahap: perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting) (Kemmis & McTaggart, 2014). Pada setiap siklus, peneliti merencanakan dan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *Tournament Games Team* dan metode interaktif, kemudian mengamati perkembangan motivasi belajar siswa melalui berbagai instrumen, serta merefleksikan hasil yang diperoleh untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

Subjek penelitian ini adalah 26 siswa kelas VI di UPT SPF SD Negeri Labuang Baji 1, yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Pemilihan subjek ini didasarkan pada temuan awal yang menunjukkan rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti melaksanakan kegiatan penelitian pada Hari Rabu, 21 Agustus 2024 dan Hari Rabu, 28 Agustus 2024. Peneliti melakukan kegiatan penelitian didampingi dan dibantu oleh seorang temat sejawat yang berperan sebagai pengamat atau observer terhadap proses pelaksanaan kegiatan penelitian.

Prosedur penelitian dibagi menjadi dua siklus sebagai berikut:

#### Siklus I:

Pada siklus pertama, metode yang diterapkan adalah *Tournament Games Team* dengan teknik interaktif *tebak gambar*. Siswa dibagi menjadi beberapa tim, dan setiap tim diberikan tugas untuk menyelesaikan soal yang berkaitan dengan materi Bahasa Indonesia. Setiap tim harus bekerja sama untuk menjawab soal dengan benar dan cepat, serta berdiskusi tentang materi yang telah dipelajari.

#### Siklus II:

Pada siklus kedua, setelah dilakukan evaluasi terhadap siklus pertama, peneliti melakukan perbaikan dengan menggunakan metode *Tournament Games Team* yang dikombinasikan dengan *teka-teki silang*. Aktivitas ini bertujuan untuk menguji tingkat pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, variasi metode interaktif pada siklus kedua diharapkan dapat lebih meningkatkan motivasi siswa.

Data yang dikumpulkan dari hasil observasi, angket, dan wawancara akan dianalisis secara deskriptif kualitatif. Analisis ini bertujuan untuk menggambarkan perubahan motivasi belajar siswa setelah penerapan metode yang diterapkan dalam setiap siklus. Hasil observasi akan dianalisis berdasarkan tingkat keterlibatan siswa, sedangkan data angket dan wawancara akan dianalisis untuk melihat perubahan persepsi siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia setelah diterapkan metode pembelajaran yang baru.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus untuk mengukur perubahan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia setelah penerapan metode *Tournament Games Team* yang dikombinasikan dengan metode interaktif seperti *tebak gambar* dan *teka-teki silang*. Data dikumpulkan melalui observasi, angket motivasi, dan wawancara yang dilakukan pada setiap akhir siklus.

Pada siklus pertama, metode *Tournament Games Team* yang dikombinasikan dengan metode *tebak gambar* diterapkan. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mulai menunjukkan peningkatan dalam partisipasi aktif selama pembelajaran. Mereka terlihat lebih antusias dalam menjawab soal, berdiskusi dalam kelompok, dan berusaha menyelesaikan tugas dengan semangat kompetitif. Hasil angket motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa motivasi siswa pada siklus pertama meningkat menjadi 75%, dibandingkan dengan kondisi awal yang hanya mencapai 60%. Meskipun ada peningkatan yang signifikan, beberapa siswa masih menunjukkan kurangnya konsentrasi dan ketertarikan pada materi tertentu. Berdasarkan wawancara, siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih tertarik dengan pembelajaran menggunakan metode *tebak gambar*, tetapi mereka menginginkan variasi metode lain yang lebih menarik.

Pada siklus kedua, untuk memperbaiki kelemahan yang ditemukan pada siklus pertama, peneliti menambahkan metode *teka-teki silang*. Pada siklus ini, motivasi belajar siswa meningkat lebih signifikan menjadi 90%. Siswa terlihat lebih aktif, terlibat dalam diskusi kelompok, dan lebih tertarik untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan. Hasil observasi pada siklus kedua menunjukkan bahwa siswa tidak hanya tertarik pada *teka-teki silang*, tetapi juga mulai mengaitkan materi pembelajaran dengan permainan tersebut. Hal ini tercermin dalam peningkatan kualitas diskusi dan pertanyaan yang diajukan siswa. Mereka lebih memahami materi dan merasa lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat di depan kelas. Wawancara siswa pada siklus kedua menunjukkan bahwa mereka merasa lebih semangat mengikuti pembelajaran dan lebih tertarik pada metode yang digunakan.

### **Pembahasan**

Peningkatan motivasi belajar yang signifikan pada kedua siklus menunjukkan bahwa penerapan metode *Tournament Games Team* yang dikombinasikan dengan metode interaktif seperti *tebak gambar* dan *teka-teki silang* merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Slavin (1995), yang menegaskan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan dan kerja sama tim dapat mendorong siswa untuk lebih aktif, bersemangat, dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Pada siklus pertama, kombinasi metode *Tournament Games Team* dengan tebak gambar menghasilkan peningkatan motivasi yang cukup signifikan, yaitu dari 60% pada kondisi awal menjadi 75%. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan yang menyenangkan dan interaktif dapat menarik minat siswa yang sebelumnya mungkin merasa kurang tertarik pada materi pembelajaran. Namun, masih terdapat beberapa kelemahan yang teridentifikasi, seperti kurangnya konsentrasi dan keterlibatan siswa pada materi tertentu. Berdasarkan wawancara, siswa merasa bahwa penggunaan tebak gambar memberikan suasana baru yang menarik, tetapi mereka juga menginginkan variasi metode lain agar pembelajaran terasa lebih dinamis dan tidak monoton.

Pada siklus kedua, kelemahan yang ditemukan pada siklus pertama diatasi dengan menambahkan metode teka-teki silang. Penambahan ini terbukti efektif, terlihat dari motivasi siswa yang meningkat signifikan menjadi 90%. Metode ini memberikan tantangan intelektual yang menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka lebih aktif terlibat dalam diskusi kelompok, memahami materi pembelajaran dengan lebih baik, dan lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat di kelas. Peningkatan ini sejalan dengan pandangan Johnson & Johnson (2009) yang menyatakan bahwa variasi dalam metode pembelajaran dapat membantu menjaga minat siswa, memperkuat pemahaman mereka, dan meningkatkan motivasi belajar.

Penggabungan antara kompetisi yang sehat dan kerja sama tim dalam metode *Tournament Games Team* juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan ini. Kompetisi memberikan tantangan yang memacu siswa untuk berusaha lebih baik, sementara kerja sama tim memberikan dukungan sosial yang mempererat hubungan antar siswa. Suasana kelas yang kompetitif namun tetap mendukung menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif, di mana siswa tidak hanya belajar materi akademik tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kolaborasi, dan pengelolaan emosi.

Lebih jauh lagi, peningkatan motivasi belajar siswa tercermin dari hasil angket yang menunjukkan kenaikan skor motivasi, serta wawancara yang mengungkapkan bahwa siswa merasa lebih senang dan antusias mengikuti pembelajaran. Hal ini relevan dengan pendapat Hattie (2018) yang menekankan bahwa pembelajaran yang melibatkan elemen interaktif, kompetitif, dan berbasis permainan dapat memperkuat pemahaman siswa sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Keterlibatan siswa yang tinggi ini sangat penting untuk memastikan bahwa pembelajaran berlangsung secara efektif dan bermakna.

Meskipun demikian, tantangan tetap ada, terutama pada siklus pertama di mana beberapa siswa masih menunjukkan kurangnya konsentrasi. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode inovatif memerlukan pengawasan dan bimbingan yang lebih intensif dari guru. Guru juga perlu memastikan bahwa metode yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, sehingga semua siswa dapat terlibat aktif dan termotivasi secara maksimal. Variasi dalam metode pembelajaran, seperti penggabungan antara aktivitas visual, verbal, dan kinestetik, dapat menjadi solusi untuk mengatasi perbedaan minat dan gaya belajar siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa penerapan metode *Tournament Games Team* yang dikombinasikan dengan metode interaktif seperti tebak gambar dan teka-teki silang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada siswa kelas VI Sekolah Dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode ini tidak hanya

meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa, tetapi juga membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam. Oleh karena itu, metode ini dapat dijadikan sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Dalam konteks yang lebih luas, pendekatan ini juga dapat diadaptasi untuk berbagai mata pelajaran lainnya, mengingat fleksibilitas dan efektivitasnya dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan produktif.

Sebagai langkah lanjutan, penelitian ini merekomendasikan agar guru-guru di sekolah dasar terus mengeksplorasi berbagai metode pembelajaran interaktif dan kreatif yang dapat memotivasi siswa. Penelitian lebih lanjut juga diperlukan untuk mengkaji dampak jangka panjang dari metode ini terhadap hasil belajar siswa, serta efektivitasnya dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital yang semakin kompleks. Dengan demikian, pendekatan inovatif seperti ini dapat berkontribusi secara signifikan dalam menciptakan generasi yang tidak hanya cerdas, tetapi juga memiliki motivasi tinggi untuk terus belajar sepanjang hayat.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Tournament Games Team* yang dikombinasikan dengan metode interaktif seperti *tebak gambar* dan *teka-teki silang* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di UPT SPF SD Negeri Labuang Baji 1. Motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan, dari 60% pada pra-tindakan menjadi 75% di Siklus I, dan mencapai 90% di Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa, serta mendorong keterlibatan mereka secara aktif dalam proses belajar.

Dengan demikian, metode *Tournament Games Team* yang dikombinasikan dengan media interaktif seperti *tebak gambar* dan *teka-teki silang* dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa. Penerapan metode ini dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2012). *Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being*. American Psychologist, 55(1), 68-78
- Hattie, J. (2018). *Visible Learning: A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement*. Routledge.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). *Cooperation and the Use of Technology in Education*. Journal of Educational Technology Systems, 37(3), 287-305.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2014). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer.
- Sardiman, A. M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. (2014). *Motivation and Learning*. Pearson.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Allyn & Bacon.