

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN RODA PUTAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS 4 SD NEGERI 1 PANDANAJENG

Riska Nia Amalia, Yulianti, Li'amah

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Jl. S. Supriadi No.48 Malang, Jawa Timur, 65148, Indonesia
*Yulianti, Surel: yulianti@gmail.com

Abstract

Along with the times, learning is required to be creative and innovative so that it can create interesting and relevant learning experiences for students. One important aspect of learning is student interest. The Teams Games Tournament (TGT) learning model with the help of a rotating wheel is a solution to increase student interest in learning. This type of research is a collaborative Classroom Action Research (PTK) with a total of two cycles. Data collection used is observation and questionnaire. Based on the results of classroom action research that has been carried out, it can be concluded that: 1) the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by a rotating wheel can increase students' interest in learning thematic learning in grade 4 SD Negeri 1 Pandanajeng; 2) an increase in student interest in learning occurs in each cycle; 3) in cycle 1, the increase in interest in learning according to observation results was 68.20% and questionnaire results were 76.30%, then increased in cycle 2 according to observation results of 87.13% and a questionnaire of 91.13%.

Keywords: PTK; Cycle; Observation

Abstrak

Seiring perkembangan zaman, pembelajaran dituntut kreatif dan inovatif sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan bagi siswa. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran adalah minat belajar siswa. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan roda putar menjadi solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif dengan jumlah siklus sebanyak dua. Pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan angket. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dapat ditarik kesimpulan bahwa: 1) model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan roda putar dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik di kelas 4 SD Negeri 1 Pandanajeng; 2) peningkatan minat belajar siswa terjadi di setiap siklusnya; 3) pada siklus 1 peningkatan minat belajar menurut hasil observasi sebesar 68,20% dan hasil angket 76,30%, kemudian mengalami peningkatan pada siklus 2 menurut hasil observasi sebesar 87,13% dan angket sebesar 91,13%.

Kata kunci: PTK; Siklus; Permainan

Pendahuluan

Seiring berkembangnya zaman, pembelajaran dituntut untuk kreatif dan inovatif sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan bagi siswa. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran adalah minat belajar siswa, dengan minat belajar yang tinggi dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Hasil dari observasi awal di kelas 4 SD Negeri 1 Pandanajeng, pembelajaran masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu ceramah dan penugasan dan belum menggunakan dukungan media lain, sehingga terkadang membuat peserta didik menjadi bosan dan lebih senang

melakukan aktivitas lain, seperti berdiskusi sendiri dan tidak memperhatikan materi yang diterangkan.

Penggunaan model pembelajaran yang tidak sesuai dengan kondisi peserta didik akan menyebabkan rendahnya minat belajar peserta didik. Berdasarkan hasil observasi ada 8 dari 17 peserta didik yang kurang memperhatikan materi dan suka berdiskusi dengan temannya. Hal ini dapat dikatakan bahwa minat belajar siswa kelas 4 di SD Negeri 1 Pandanajeng masih relatif rendah, yang mana ketika pembelajaran berlangsung siswa hanya duduk cenderung pasif (tidak bertanya, berpendapat), kurang memperhatikan pembelajaran dan tidak tertarik terhadap pembelajaran khususnya tematik.

Rendahnya minat belajar siswa dapat diatasi dengan cara merancang pembelajaran yang menarik, seperti pembelajaran berbasis proyek, permainan, diskusi, dan penggunaan teknologi untuk meningkatkan minat siswa. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa, di mana peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai melalui berbagai kegiatan yang terstruktur. Pembelajaran tidak hanya terbatas pada ruang kelas, tetapi juga dapat terjadi di luar kelas melalui pengalaman langsung, interaksi dengan lingkungan, dan penggunaan teknologi. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai mata pelajaran dalam satu tema atau topik. Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik guru memiliki peran penting dalam merancang pembelajaran yang menarik, relevan, dan mendukung perkembangan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Banyak permasalahan yang terjadi dalam suatu proses pembelajaran di sekolah, misalnya pada pembelajaran tematik yang dilakukan di sekolah dasar. Salah satu permasalahan yang muncul adalah banyaknya peserta didik yang tidak aktif atau pasif. Peserta didik yang pasif cenderung bosan ketika melaksanakan pembelajaran di kelas dan juga pengetahuan yang didapat akan mudah dilupakan (Nadeak dkk., 2016). Mereka mungkin tidak aktif mendengarkan penjelasan guru, tidak berpartisipasi dalam diskusi kelas, atau tidak mengajukan pertanyaan. Akibatnya, mereka mungkin memiliki pemahaman yang lebih dangkal atau kurang memahami materi pelajaran dengan baik.

Peserta didik yang pasif sering mengandalkan guru sepenuhnya untuk memperoleh pengetahuan dan informasi. Mereka mungkin mengharapkan guru untuk memberikan semua jawaban tanpa berusaha mencari tahu sendiri atau berpikir secara kritis. Hal ini dapat menyebabkan ketergantungan yang berlebihan terhadap guru dan menghambat perkembangan kemampuan mandiri siswa. Peserta didik yang pasif seringkali kurang termotivasi dalam belajar. Ketika siswa tidak memiliki motivasi yang kuat, mereka cenderung tidak berusaha maksimal untuk mencapai prestasi akademik yang tinggi. Hal ini semua dikarenakan mereka tidak merasa tertarik atau memiliki minat yang rendah terhadap materi pelajaran.

Menurut Slameto (2010), minat adalah adanya rasa menyukai dan senang, tertarik kepada suatu pelajaran dan tidak ada yang memaksa. Minat adalah rasa menyukai kepada suatu hal ataupun kegiatan yang timbul dari internal siswa tersebut. Minat belajar sangatlah penting bagi setiap peserta didik. Dengan adanya minat maka peserta didik akan lebih berkontribusi saat belajar, bisa mengingat materi dan merasa tidak jenuh saat proses pembelajaran tersebut sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah dicapai. Peningkatan minat siswa ini merupakan salah satu tugas yang harus dilakukan oleh para guru.

Guru dituntut untuk kreatif dan inovatif agar dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan minat peserta didik. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat. Banyak sekali model pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas, dalam penelitian ini dipilih model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah untuk diterapkan (Sudimahayasa, 2016). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih menyenangkan dan antusias serta menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Media pembelajaran adalah segala hal yang dapat mempengaruhi indra siswa dan digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Suparno, 2009). Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa adalah roda putar. Media roda putar digunakan untuk membuat pilihan acak atau menghasilkan kombinasi tertentu dalam berbagai konteks, termasuk dalam pembelajaran. Penggunaan roda putar dapat meningkatkan keterlibatan siswa, menciptakan variasi dan kejutan dalam proses pembelajaran dan dapat memfasilitasi pembagian tugas atau pembagian waktu.

Peneliti akan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan roda putar yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik di kelas 4 SD Negeri 1 Pandanajeng tahun ajaran 2022/2023. Dengan diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), diharapkan minat belajar siswa akan meningkat dan akan berpengaruh pada peningkatan hasil belajar mereka.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu SD Negeri Kabupaten Malang, dengan subyek penelitian adalah peserta didik kelas 4 SD Negeri 1 Pandanajeng yang berjumlah 17 orang. Adapun objek penelitian ini adalah minat belajar siswa pada pembelajaran tematik. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Jadi, penelitian ini menekankan kepada kegiatan dengan menguji cobakan suatu pembelajaran yang berbeda dan diharapkan dengan penelitian tersebut dapat meningkatkan kualitas belajar-pembelajaran. Instrumen dalam penelitian ini berupa angket dan observasi. Angket berisi 15 pernyataan yang diberikan kepada peserta didik untuk diisi setelah pelaksanaan tindakan. Sedangkan observasi diisi oleh pengamat yaitu peneliti.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bersifat kolaboratif dan partisipatif antara peneliti dan guru, khususnya guru kelas 4 SD Negeri 1 Pandanajeng. PTK merupakan pendekatan penelitian yang dilakukan oleh guru atau kelompok guru dalam konteks kelas untuk memahami dan memperbaiki praktik pembelajaran mereka. PTK bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi siswa dengan mengidentifikasi masalah atau tantangan dalam kelas, merencanakan dan menerapkan tindakan perbaikan, serta mengevaluasi dampak dari tindakan yang dilakukan.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Pandanajeng yang beralamat di jalan raya pandanajeng kabupaten Malang, khususnya di kelas 4. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April sampai dengan bulan Mei 2023. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas 4 SD Negeri 1 Pandanajeng tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 17 orang.

1.1. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan pada penelitian ini mengikuti alur Kemmis & McTaggart. Alur ini meliputi 2 siklus dengan masing-masing siklus memiliki tahapan yang sama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.



Gambar 1. Alur Kemmis & MC Taggart

Berikut adalah langkah-langkah dalam prosedur penelitian menurut alur Kemmis dan McTaggart:

1. Perencanaan (*Planning*): Langkah pertama adalah merencanakan penelitian dengan mengidentifikasi masalah atau isu yang ingin diteliti. Tujuan penelitian, pertanyaan penelitian, dan ruang lingkup penelitian juga perlu ditentukan dalam tahap ini.
2. Tindakan (*Action*): Tahap tindakan melibatkan pelaksanaan langkah-langkah penelitian yang direncanakan. Ini mencakup implementasi intervensi atau perubahan yang dimaksudkan untuk mengatasi masalah atau isu yang diteliti.
3. Observasi (*Observation*): Dalam tahap ini, peneliti mengumpulkan data dan melakukan observasi terhadap perubahan yang terjadi sebagai hasil dari tindakan yang dilakukan. Data dapat dikumpulkan melalui pengamatan langsung, wawancara, kuesioner, atau teknik pengumpulan data lainnya.
4. Refleksi (*Reflection*): Tahap refleksi melibatkan analisis dan refleksi terhadap data yang telah dikumpulkan. Peneliti menganalisis apakah tindakan yang dilakukan telah mencapai tujuan yang ditetapkan, mengevaluasi dampak tindakan tersebut, dan mencari pemahaman lebih lanjut tentang fenomena yang diteliti.

Prosedur penelitian menurut alur Kemmis dan McTaggart menekankan pada keterlibatan peneliti secara aktif dalam tindakan, refleksi, dan perbaikan berkelanjutan. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan perubahan nyata dalam konteks yang diteliti dan memungkinkan peneliti untuk berpartisipasi dalam proses peningkatan berkelanjutan.

2.1.1. Siklus 1

Siklus 1 penelitian ini meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Berikut paparan dari setiap tahapan:

1. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan saat pelaksanaan, seperti:

- a. Merancang RPP dengan langkah-langkah sesuai dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)
- b. Menyiapkan materi, peneliti berkoordinasi dengan guru kelas mencari informasi berkaitan materi yang akan diajarkan saat siklus 1.
- c. Merancang dan membuat media pembelajaran roda putar, peneliti membuat roda putar dari kertas karton.
- d. Membuat kelompok belajar siswa secara heterogen sebanyak 8 kelompok, dimana satu kelompok terdiri atas 4 siswa.
- e. Membuat lembar kerja peserta didik (LKPD) untuk dibahas dalam belajar kelompok.
- f. Membuat pengelompokan siswa secara homogen sebanyak 8 kelompok yang terdiri dari perwakilan masing-masing kelompok secara heterogen untuk menempatkan diri pada turnamen.
- g. Membuat ketentuan *game*.
- h. Membuat form penilaian *game*.
- i. Membuat lembar observasi.
- j. Mempersiapkan *reward*.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang terdiri dari tahap penyajian kelas, belajar dalam kelompok, Permainan, Pertandingan, dan Penghargaan Kelompok. Pada tahap penyajian kelas, guru memaparkan materi yang dipelajari, kemudian menyampaikan tahapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan memotivasi peserta didik agar aktif dalam pembelajaran untuk menambah skor kelompok. Tahap belajar dalam kelompok, pada tahap ini peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 4-5 orang, kemudian guru memberikan LKPD yang dikerjakan bersama dengan anggota kelompok, semua anggota kelompok harus mengerjakan tugas dalam LKPD.

Tahap permainan, guru menjelaskan permainan yang akan dilakukan bersama dengan roda putar, setiap anggota kelompok aju secara bergiliran untuk memutar roda putar dan menjawab pertanyaan pada kotak sesuai dengan warna yang ditunjukkan pada media roda putar. Apabila menjawab dengan benar tanpa bertanya akan diberikan skor 2, apabila menjawab benar dengan bertanya kepada kelompok akan diberikan skor 1, dan apabila menjawab salah tidak akan mendapat skor, dan pertanyaan akan dilemparkan ke kelompok lain, apabila kelompok lain menjawab benar akan mendapatkan skor 1.

Pada tahap ini semua anggota kelompok mendapatkan giliran semua. Selanjutnya tahap pertandingan, pada tahap ini perwakilan setiap kelompok bermain sebanyak 5 kali, dan apabila menjawab dengan benar maka akan mendapatkan skor 3. Tahap terakhir adalah penghargaan kelompok, pada tahap ini, guru bersama peserta didik menghitung skor kelompok yang ada di papan tulis bersama-sama, dan kelompok yang mendapatkan jumlah skor terbanyak maju dan mendapatkan hadiah.

3. Pengamatan

Pengamatan dilakukan kepada peserta didik dan juga kepada guru. Pengamatan pada peserta didik dilakukan oleh peneliti sekaligus pengajar, sedangkan pengamatan guru dilakukan oleh guru pamong yang mengamati peneliti saat mengajar. Berhubung peneliti sebagai pengajar dan pengamat, akan sulit mendapatkan pengamatan yang sesuai, maka pelaksanaan siklus ini direkam, sehingga apabila ada pengamatan yang terlewat peneliti dapat melihat hasil rekaman.

4. Refleksi

Tahap refleksi merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan proses pembelajaran yang telah dilakukan. Guru pamong bersama peneliti dapat mencari solusi terhadap masalah-masalah yang mungkin timbul pada siklus 2 agar dapat dibuat rencana perbaikan dari siklus 1.

2.1.2. Siklus 2

Kegiatan yang dilaksanakan pada siklus 2 ini sama seperti kegiatan pada siklus 1, meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Namun pada siklus 2 ini berdasarkan refleksi siklus 1 bertujuan agar peneliti dapat memperbaiki tindakan dan pelaksanaan pembelajaran sehingga indikator yang diharapkan dapat tercapai.

1.2. Instrumen

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam sebuah penelitian. Instrumen penelitian dapat berupa kuesioner, wawancara, lembar observasi, tes, atau kombinasi dari beberapa metode pengumpulan data. Instrumen penelitian pada penelitian ini menggunakan lembar observasi dan angket.

2.2.1 Lembar observasi

Lembar observasi pada penelitian ini ada 2 yaitu lembar observasi minat peserta didik dan lembar observasi aktivitas guru mengajar. Indikator yang diamati untuk minat peserta didik meliputi: (1) mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru; (2) rajin mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru; (3) mengikuti pelajaran dengan sungguh-sungguh; (4) aktif bekerjasama dengan kelompok; dan (5) mengajukan pertanyaan atau menanggapi pertanyaan. Sedangkan indikator untuk lembar observasi aktivitas mengajar guru meliputi: (1) keterampilan membuka pembelajaran; (2) keterampilan menjelaskan; (3) keterampilan mengelola kelas; (4) melaksanakan pembelajaran sesuai RPP; (5) keterampilan membimbing/mengarahkan; (6) keterampilan menggunakan model pembelajaran yang dipilih; (7) keterampilan menggunakan sumber pembelajaran; dan (8) keterampilan menutup pembelajaran. Pedoman penskoran menggunakan skala likert genap seperti pada tabel 1 dibawah ini:

Tabel. 1. Skala Likert Lembar Observasi

Skor	Kriteria
4	Sangat baik

3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

Apabila menurut pengisi angket dan lembar observasi sangat baik maka mendapat skor 4, baik mendapat skor 3, cukup mendapat skor 2, dan kurang mendapat skor 1 .

2.2.2. Angket

Lembar angket ini berisi pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan minat diisi oleh peserta didik setelah pemberian tindakan (siklus). Angket ini memuat indikator minat belajar: perasaan senang, ketertarikan, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa (Slameto:2010). Angket ini memuat 15 pernyataan yang meliputi: perasaan tertarik (ketertarikan) berjumlah 3 pernyataan, perhatian berjumlah 5 pernyataan, perasaan senang berjumlah 4 pernyataan, dan keterlibatan siswa berjumlah 3 pernyataan. Pada setiap butir pernyataan menggunakan alternatif pilihan jawaban, SS= sangat setuju, s= setuju, TS = tidak setuju, dan STS = sangat tidak setuju.

1.3. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan yaitu Analisis Data Deskriptif Kuantitatif dengan Persentase. Analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk memberikan gambaran yang ringkas tentang data kuantitatif yang dikumpulkan dalam penelitian. Tujuan analisis ini adalah untuk menggambarkan dan meringkas karakteristik utama dari data tersebut. Analisis ini dilakukan dengan:

2. Mengolah skor Minat Belajar

- a. Membuat kategori penskoran untuk minat belajar
- b. Menghitung dan menjumlahkan skor untuk masing-masing minat belajar yang diamati.
- c. Menghitung skor minat belajar pada setiap aspek yang diamati dengan rumus:

$$\frac{\text{jumlah skor pada setiap aspek}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

(Sugiono:2013)

- d. Menghitung peningkatan persentase skor siklus minat belajar pada tiap indikator dengan rumus:

- 1) Peningkatan persentase relatif skor siklus tiap indikator dengan rumus:

$$\frac{B - A}{A} \times 100\%$$

Keterangan:

B: Persentase Skor Siklus 2 tiap indikator

A: Persentase Skor Siklus 1 tiap indikator

- 2) Peningkatan persentase absolut skor siklus tiap indikator dengan rumus:

$$B - A$$

Keterangan:

B: Persentase Skor Siklus 2 tiap indikator

A: Persentase Skor Siklus 1 tiap indikator

- e. Menghitung persentase skor rata-rata aktivitas belajar dengan rumus:

$$\frac{\text{Skor total minat belajar}}{\text{jumlah indikator}} \times 100\%$$

- f. Menyajikan data

Setelah data mengenai minat belajar diolah, data disampaikan secara sederhana dan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik sehingga mudah dipahami.

- g. Menarik kesimpulan

Setelah data disajikan dalam bentuk tabel dan grafik, kemudian dilakukan pemaknaan data ke dalam pernyataan. Analisis yang digunakan terhadap minat belajar siswa merupakan analisis data kuantitatif dengan menentukan rata-rata persentase. Berikut merupakan tabel kategori hasil persentase skor minat belajar siswa yang disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Kategori persentase skor minat belajar siswa

Presentase	Kategori
0%-39%	Gagal
40%-54%	Kurang
55%-69%	Cukup
70%-84%	Baik
85%-100%	Baik Sekali

Sumber: Burhan Nurgiyantoro (2009:339)

Hasil dan Pembahasan

2.1. Hasil

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan di kelas 4 SD Negeri 1 Pandanajeng dengan melakukan tindakan pada siklus 1 dan siklus 2. Pada setiap siklus menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan roda putar. Kegiatan ini diikuti oleh 17 peserta didik. Pelaksanaan penelitian ini dalam dua siklus, yaitu siklus 1 dan siklus 2. Masing-masing siklus berlokasi waktu 4x35 menit. Adapun variabel yang diukur adalah minat belajar peserta didik menggunakan observasi dan juga angket. Berdasarkan tindakan yang dilakukan mendapatkan hasil yang ditampilkan pada gambar 2.



Gambar 2. Peningkatan Minat Belajar Siklus 1 dan Siklus 2

Berdasarkan gambar 2, hasil yang diperoleh siklus 1, ditemukan bahwa rata-rata minat belajar siswa menurut observasi sebesar 68,20% sedangkan menurut angket sebesar 76,30%. Berdasarkan hasil tersebut siklus 1 masih memerlukan perbaikan karena hasil observasi di bawah kategori baik.

2.1.1. Siklus 1

Siklus 1 dilaksanakan sebanyak 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 4x35 menit, pelaksanaan siklus 1 dimulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penilaian minat belajar siswa pada siklus 1 melalui pengisian angket minat dan observasi peserta didik oleh pengamat.

1. Hasil angket siklus 1

Hasil angket pada siklus 1 mencapai 76% dengan kriteria minat belajar baik. Berikut perolehan masing-masing indikator minat belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus 1

No	Indikator minat	Siklus 1
1	Perasaan Tertarik	77,45%
2	Perhatian	70,88%
3	Perasaan Senang	76,47%
4	Keterlibatan Siswa	80,39%
Rata-rata		76,30%

Pada siklus 1 dilaksanakan pembagian angket untuk mengetahui minat belajar siswa setelah diberikan tindakan. Hasil siklus 1 sudah baik, namun masih perlu diberikan tindakan karena ada beberapa siswa yang masih memiliki minat belajar rendah.

2. Hasil observasi siswa siklus 1

Penilaian penelitian tidak hanya berupa pemberian angket saja tetapi ada observasi yang dilakukan oleh pengamat yaitu peneliti. Berikut merupakan indikator minat belajar hasil dari pengamatan peneliti yang ditunjukkan pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Siklus 1

No	Indikator Minat	Siklus 1
1	Perasaan Tertarik	72,06%
2	Perhatian	69,12%
3	Perasaan Senang	66,18%
4	Keterlibatan Siswa	65,44%
Rata-rata		68,20%

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada siklus 1 memiliki kriteria cukup baik, jadi perlu ditingkatkan untuk siklus berikutnya, Berdasarkan hasil refleksi peneliti bersama

dengan guru pamong, pelaksanaan siklus 1 perlu diperbaiki, seperti pada saat games, setiap kelompok perlu diberikan batas waktu agar pelaksanaannya tidak molor sehingga membuat kelompok lain mengerjakan hal lain dan tidak fokus terhadap pembelajaran.

2.1.2. Siklus 2

Siklus 2 dilaksanakan satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 4 x 35 menit sama seperti pada siklus 1. Siklus 2 terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pada tahap perencanaan siklus 2 berdasarkan hasil refleksi dari siklus 1 sehingga peneliti perlu merancang rencana pembelajaran yang sesuai dengan hasil refleksi. Pelaksanaan siklus 2 sama seperti siklus 1 menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan roda putar, namun pada tahap games, setiap kelompok diberikan waktu 5 menit untuk memainkan roda putar. Penilaian minat belajar siswa pada siklus 2 melalui pengisian angket dan juga lembar observasi.

1. Hasil Angket Siklus 2

Hasil pengisian angket pada siklus 2 mencapai rata-rata 91%, yang dapat dikatakan sangat baik. Perolehan hasil angket siklus 2 ditunjukkan pada tabel 5 di bawah:

Tabel 5. Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus 2

No	Indikator Minat	Siklus 2
1	Perasaan Tertarik	94,12%
2	Perhatian	88,53%
3	Perasaan Senang	92,65%
4	Keterlibatan Siswa	89,22%
Rata-rata		91,13%

Berdasarkan hasil angket siklus 2, minat belajar siswa sudah dapat dikatakan sangat baik karena semua indikator minat dikategori sangat baik karena di atas 85%.

2. Lembar Observasi

Observasi minat siswa pada siklus 2 mencapai rata-rata 87% yang dapat dikatakan sangat baik. Perolehan hasil observasi minat belajar siswa pada siklus 2 dipaparkan pada tabel 6 di bawah ini:

Tabel 6. Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Siklus 2

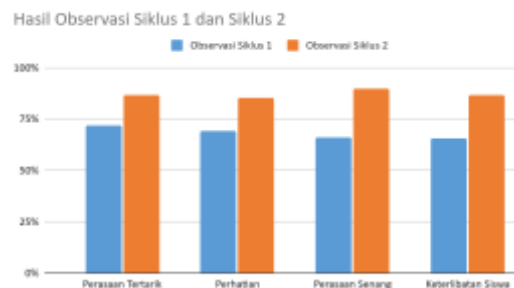
No	Indikator Minat	Siklus 2
1	Perasaan Tertarik	86,76%
2	Perhatian	85,29%
3	Perasaan Senang	89,71%
4	Keterlibatan Siswa	86,76%
Rata-rata		87,13%

Dari data hasil observasi siklus 2, minat belajar siswa sudah dikatakan sangat baik karena memiliki rata-rata total sebesar 87,13%

2.1. Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini memiliki tujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 4 pada pembelajaran tematik dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan roda putar. Minat belajar melibatkan perasaan positif, ketertarikan, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar (Fredricks dkk., 2004). Jadi apabila minat belajar yang kuat dapat meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan pencapaian akademik siswa. Model *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan kesempatan bagi siswa untuk bekerja secara tim, berkolaborasi, dan saling membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran (Johnson dkk., 2014). Hal ini dapat meningkatkan iklim kelas yang positif dan membangun rasa saling percaya antar siswa, yang pada gilirannya meningkatkan minat mereka dalam belajar. Penggunaan media roda putar dapat memberikan variasi dalam metode pengajaran dan membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa. Dengan adanya elemen permainan atau kejutan saat roda diputar, siswa dapat merasa lebih tertarik dan antusias dalam belajar.

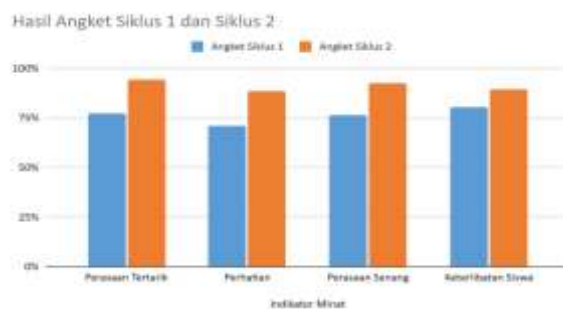
Dalam penelitian ini indikator yang diteliti adalah minat belajar siswa melalui angket dan observasi. Menurut Iskandarwassid dan Dandang (2016), indikator minat belajar meliputi: perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa. Berikut gambar 3 merupakan peningkatan minat belajar berdasarkan setiap indikator melalui hasil observasi



Gambar 3. Hasil Observasi Siklus 1 dan Siklus 2

Berdasarkan gambar 3, dapat diketahui setiap indikator minat belajar dari siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan. Indikator perasaan tertarik mengalami peningkatan sebesar 14,70% dari 72,06% ke 86,76. Indikator perhatian mengalami peningkatan sebesar 16,17% dari 69,12% ke 85,29%. Indikator perasaan senang mengalami peningkatan sebesar 23,53% dari 66,18% ke 89,71%. Indikator keterlibatan siswa juga mengalami peningkatan sebesar 21,32% dari 65,44% ke 86,76%. Rata-rata keseluruhan indikator mengalami peningkatan sebesar 18,93% dari siklus 1 sebesar 68,20% ke siklus 2 sebesar 87,13%. Jadi semua indikator minat belajar mengalami peningkatan.

Selain dengan menggunakan observasi, penelitian juga menggunakan angket yang diberikan kepada siswa setelah melaksanakan pembelajaran. Pada gambar 4 berikut akan dipaparkan data angket dari siklus 1 dan siklus 2.



Gambar 4. Hasil Angket Siklus 1 dan Siklus 2

Berdasarkan gambar 4 diketahui bahwa semua indikator minat yang meliputi perasaan senang, perhatian, perasaan tertarik dan ketertarikan siswa mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2. indikator perasaan tertarik mengalami peningkatan sebesar 16,67% dari 77,45% ke 94,12%. Indikator perhatian mengalami peningkatan sebesar 17,65% dari 70,88% ke 88,53%. Indikator perasaan senang mengalami peningkatan sebesar 16,11% dari 76,47% ke 92,56%. Dan indikator keterlibatan siswa mengalami peningkatan sebesar 8,33% dari 80,89% ke 89,22%. Rata-rata keseluruhan indikator minat mengalami peningkatan sebesar 14,83% dari 76,30% ke 91,13%. Jadi dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2.

Dari gambar 3 dan gambar 4 dapat diketahui bahwa semua indikator minat belajar siswa mengalami peningkatan baik dari pengisian angket maupun observasi. Hal ini karena adanya perbaikan terhadap pelaksanaan pembelajaran yaitu perubahan aturan *games* dalam pembelajaran, dimana pada siklus 1 *games* setiap anggota berkesempatan memainkan roda putar satu kali, sedangkan pada siklus 2 setiap kelompok berkesempatan memainkan roda putar selama 5 menit secara bergantian antara anggota kelompok. Pemberian batasan waktu dalam permainan menjadikan pembelajaran berlangsung lebih efektif dan efisien. Rata-rata akhir pada siklus 2 minat belajar siswa melalui observasi mencapai 87,13% sedangkan melalui angket mencapai 91,13%. Dapat disimpulkan bahwa penelitian telah mencapai target yang ditentukan yaitu 70%.

Berdasarkan keseluruhan hasil yang diperoleh di atas, penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan roda putar pada pembelajaran tematik di kelas 4 SD Negeri 1 Pandanajeng tahun ajaran 2022/2023 dapat dikatakan berhasil karena telah mencapai target yang ditetapkan.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dapat ditarik kesimpulan bahwa: 1) model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan roda putar dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik di kelas 4 SD Negeri 1 Pandanajeng; 2) peningkatan minat belajar siswa terjadi di setiap siklusnya; 3) pada siklus 1 peningkatan minat belajar menurut hasil observasi sebesar 68,20% dan hasil angket 76,30%, kemudian mengalami peningkatan pada siklus 2 menurut hasil observasi sebesar 87,13% dan angket sebesar 91,13%.

Daftar Rujukan

Burhan, Nurgiyantoro.(2009). Penilaian Pengajaran Bahasa.Yogyakarta:BPFE

- De Vaus, D. A. (2014). *Surveys in social research*. Sydney, Australia: Allen & Unwin.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59-109.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Smith, K. A. (2014). Cooperative learning: Improving university instruction by basing practice on validated theory. *Journal on Excellence in College Teaching*, 25(3&4), 85-118
- Makmara. T. (2009). *Tuturan persuasif wiraniaga dalam Berbahasa Indonesia: Kajian etnografi komunikasi*. (Unpublished master's thesis) Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia.
- McKenzie, H., Boughton, M., Hayes, L., & Forsyth, S. (2008). Explaining the complexities and value of nursing practice and knowledge. In I. Morley & M. Crouch (Eds.), *Knowledge as value: Illumination through critical prisms* (pp. 209-224). Amsterdam, Netherlands: Rodopi.
- Nadeak, B., Parulian, A., Pristiwanto, P., & Siregar, S. R. (2016). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Internet Dengan Menggunakan Metode Computer Based Instruction. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 3(4).
- Putra, E. M., Handarini, D. M., & Muslihati, M. (2019). Keefektifan achievement motivation training untuk meningkatkan motivasi berprestasi siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 4(2), 62-68.
- Scheinin, P. (2009). Using student assessment to improve teaching and educational policy. In M. O'Keefe, E. Webb, & K. Hoad (Eds.), *Assessment and student learning: Collecting, interpreting and using data to inform teaching* (pp. 12-14). Melbourne, Australia: Australian Council for Educational Research.
- Sudimahayasa, N. (2015). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar, partisipasi, dan sikap siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 48(1-3).
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Suparno. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.