

**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TGT UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI DENAH KELAS III SD
MUHAMMADIYAH I PURWOREJO**

Annisa Rahmi Restyani¹, Herlina Setyowati², Titi Anjarini³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purworejo
nisarestyani@gmail.com

ABSTRACT

This classroom action research aimed to describe the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model and analyze the improvement of students' learning motivation in Social Science content within IPAS on map-reading material. The study involved 20 third-grade students of SD Muhammadiyah I Purworejo and was conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection. Data were collected through observation, questionnaires, interviews, tests, documentation, and field notes. The results showed that the TGT model improved students' learning motivation. Observation results increased from 29.05% in the pre-cycle to 52.08% in Cycle I and 86.67% in Cycle II. Questionnaire results increased from 48.84% to 64.25% and 83.81%. Learning implementation also increased from 74.29% to 95.71%. Therefore, the TGT model effectively improved students' learning motivation and learning outcomes.

Keywords: *learning motivation, Teams Games Tournament, IPAS, map material*

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan mendeskripsikan penerapan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dan menganalisis peningkatan motivasi belajar siswa pada materi denah mata pelajaran IPAS. Penelitian dilaksanakan pada 20 siswa kelas III SD Muhammadiyah I Purworejo dalam dua siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, wawancara, tes, dokumentasi, dan catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil observasi motivasi belajar meningkat dari 29,05% pada pra-siklus menjadi 52,08% pada Siklus I dan 86,67% pada Siklus II. Hasil angket meningkat dari 48,84% menjadi 64,25% dan 83,81%. Keterlaksanaan pembelajaran meningkat dari 74,29% menjadi 95,71%. Dengan demikian, model kooperatif tipe TGT efektif meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi denah kelas III SD Muhammadiyah I Purworejo.

Kata Kunci: motivasi belajar, Teams Games Tournament, IPAS, denah

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha yang Pendidikan merupakan proses yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik secara optimal. Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya motivasi belajar. Motivasi belajar berperan penting dalam mendorong siswa untuk aktif, tekun, dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pada Kurikulum Merdeka, pembelajaran IPAS diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterlibatan aktif siswa. Namun, berdasarkan hasil observasi awal di kelas III SD Muhammadiyah I Purworejo, motivasi belajar siswa pada materi denah masih tergolong rendah. Hasil observasi pra-siklus menunjukkan persentase motivasi belajar siswa hanya mencapai 29,05%. Selain itu, siswa kurang aktif bertanya, mengemukakan pendapat, dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang variatif sehingga keterlibatan siswa belum optimal.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT mengombinasikan kerja sama kelompok, permainan, dan turnamen akademik sehingga menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model TGT efektif meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan menganalisis peningkatan motivasi belajar siswa pada materi denah di kelas III SD Muhammadiyah I Purworejo.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Subjek penelitian adalah 20 siswa kelas III SD Muhammadiyah I Purworejo tahun pelajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, wawancara, tes, dokumentasi, dan catatan lapangan. Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus pada siswa kelas III SD Muhammadiyah I Purworejo dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPAS materi denah. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penerapan model TGT dilakukan melalui lima komponen utama, yaitu penyajian kelas, pembentukan tim, permainan (games), turnamen, dan penghargaan kelompok. Melalui tahapan tersebut, siswa diberikan kesempatan untuk belajar secara berkelompok, berdiskusi, mengikuti permainan

akademik, dan berkompetisi secara sehat dalam turnamen.

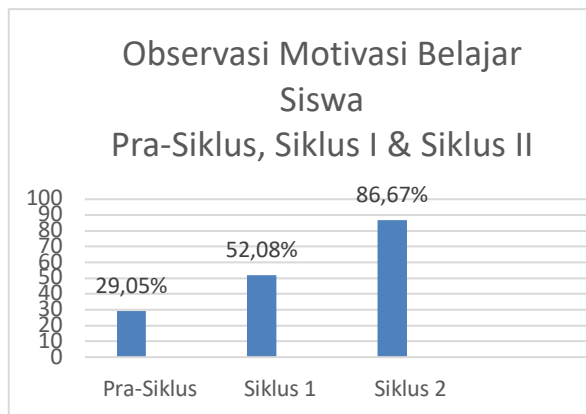
Sebelum tindakan dilakukan, motivasi belajar siswa masih tergolong rendah. Hasil observasi pra-siklus menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, kurang berani mengemukakan pendapat, dan kurang antusias saat pembelajaran berlangsung. Setelah penerapan model TGT pada Siklus I dan Siklus II, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan secara bertahap.

Tabel 1. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa

Tahap	Hasil Observasi	Kategori
Pra-Siklus	29,05	Sangat Kurang
Siklus 1	52,08	Cukup
Siklus 2	86,67	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 1, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap tahap penelitian. Pada pra-siklus, hasil observasi motivasi belajar siswa mencapai 29,05% dengan kategori sangat kurang. Setelah diterapkan model pembelajaran

kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Siklus I, persentase motivasi belajar meningkat menjadi 52,08% dengan kategori cukup. Peningkatan kembali terjadi pada Siklus II hingga mencapai 86,67% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

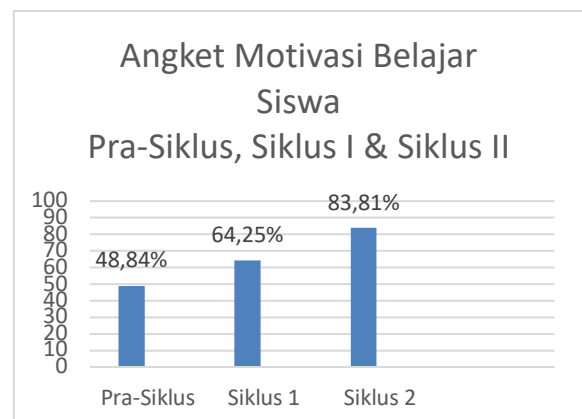


Gambar 1. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa
Tabel 2. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa

Tahap	Hasil Observasi	Kategori
Pra-Siklus	48,84	Cukup
Siklus 1	64,25	Baik
Siklus 2	83,81	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 2, hasil angket motivasi belajar siswa menunjukkan peningkatan pada setiap tahap

penelitian. Pada pra-siklus, persentase motivasi belajar siswa mencapai 48,84% dengan kategori cukup. Setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Siklus I, persentase motivasi belajar meningkat menjadi 64,25% dengan kategori baik. Peningkatan kembali terjadi pada Siklus II hingga mencapai 83,81% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model TGT memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.



Gambar 2. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar

siswa kelas III SD Muhammadiyah I Purworejo pada mata pelajaran IPAS materi denah. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil observasi motivasi belajar siswa yang meningkat dari 29,05% pada pra-siklus menjadi 52,08% pada Siklus I dan mencapai 86,67% pada Siklus II. Hasil angket motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan dari 48,84% pada pra-siklus menjadi 64,25% pada Siklus I dan 83,81% pada Siklus II. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Al, K. S. et. (2025). Peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV melalui penerapan model pembelajaran teams games tournament (TGT) dengan media wordwall pada mata pelajaran ipas di SD Al Islam 1 Surakarta karomatul. *Journal Genta Mulia*. <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm>
- Ariyani, H. R., & Setiawan, D. A. (2024). Penerapan metode pembelajaran team games tournament (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar ipas pada kelas III SDN Pisangcandi 4 Malang. Dalam *Prosiding Seminar Nasional PPG UNIKAMA*, Vol. 1(No. 2). <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/ppg/article/view/1123>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian tindakan kelas*. PT Bumi Aksara.
- Astuti, N., dkk. (2020). Model pembelajaran kooperatif implementasi di SD. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Cahyaningsih, D. S. (2021). Pertumbuhan dan perkembangan anak dan remaja. Jakarta Timur: CV Trans Info Media.
- Dwi Rosi et al. (2025). MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPS DENGAN PENERAPAN MODEL TGT (TEAM GAMES TOURNAMENT). *Concept and Communication*, 11. <https://doi.org/10.15797/concom.2019..23.009>
- Dyah Kusumaningtyas1,*), Fatkul Anam 2), E. F. (2024). Peningkatan motivasi belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe tgt pada materi pancaindra kelas 3 SDN Pakis v Surabaya dyah. *Journal of Educational Science and E-Learning*, 1(2), 130–136. <https://doi.org/10.62354/jese.v1i2.23>
- Fathurrohman, M. (2016). Model-model pembelajaran inovatif. Ar Ruzz Media.
- Fibriani, H., Ngazizah, N., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., & Muhammadiyah
- Purworejo, U. (2023). Upaya peningkatan keaktifan dan kemampuan mengemukakan pendapat siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe time token pada mata pelajaran pkn. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 2746–1211. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd>
- Fitri, A., Rasa, A. A., Safira, A. M., Ginanjarsari, R. R., & Zahroh, A. T. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas III. Jakarta: Pusat Perbukuan, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian

- Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Fitriyani, D. M., Eko, S., Widoyoko, P., & Yansaputra, G. (2021). Penerapan media audio visual pada tema 1 kelas 4 sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan belajar siswa di sekolah dasar implementation of audio visual media in the 1st class 4 theme as an effort to improve student motivation and learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 2746–1211.
- Hanaris STAI Alif Lam Mim Surabaya, F. (2023). JKPP (Jurnal Kajian Pendidikan dan Psikologi) Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa strategi dan pendekatan yang efektif. 1(1). <https://altinriset.com/journal/index.php/jkpp>
- Herwati, H., Arifin, M. M., Rahayu, T., Waritsman, A., Solang, D. J., Zulaichoh, S., Aniyati, K., Haryanto, T., Putri, S. S., & Kristanto, B. (2023). Motivasi dalam pendidikan: Konsep, teori, aplikasi. PT Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Himatul Mutofi'at, R. R. P. (2025). Peran penggunaan game edukasi berbasis wordwall dalam pembelajaran bahasa inggris terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar* Vol., 6(2), 39–44. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd>
- Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., & Ulfah, M. (2023). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *jurnal multidisiplin indonesia*, 2(6), 1304–1309. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>
- Jalaludin. (2021). Penelitian tindakan kelas (Prinsip dan praktik instrumen pengumpulan data). Surabaya: CV Pustaka MediaGuru.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). Capaian pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A–Fase C untuk SD/MI/Program Paket A. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Lestari, W. M., Ashari, & Ngazizah, N. (2021). Model pembelajaran problem based learning untuk peningkatan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 93–105. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd>
- Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Republik Indonesia. (2005). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 157.
- Rias Wana, P., Kincang, S., Gusnia Ruchiyat, M., Sukarno Hatta Siti Nurhidayah, S., & Widodaren, S. (2024). Pengaruh ice breaking terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01). <https://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP>
- Rusman, M. (2018). Model-model pembelajaran. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Salamun, W., Widyastuti, A., Syawaluddin, R., Nafsiati Astuti, R., Iwan, J., Simarmata, J., Julinda Simarmata, E., Yurfiah, N., Suleman, C., & Arief, M. H. (2023). Model-model pembelajaran inovatif. Yayasan Kita Menulis
- Sardiman, A. M. (2023). Interaksi dan motivasi pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Shoimin, A. (2014). 68 model pembelajaran inovatif dalam Kurikulum 2013. Ar- Ruzz Media.
- Siregar, D. R., Siregar, I. H., Amirah, N., Shafira, R., Nadeak, R. M., &

- Ambarita, T. (2024). Analisis Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar PKn di Sekolah Dasar di SD Negeri 106160 Tanjung Rejo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.546>
- Slavin, R. E. (2020). Cooperative learning: Teori, riset, dan praktik. Nusa Media.
- Sri Rahayu, M. A. (2019). Peranan guru di kelas unggulan. CV. Cipta Media Edukasi.
- Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2023). Penerapan model examples non examples untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pkn kelas IV SD Negeri Kedungpucang TA 2020/2021 Farkhiyati (1) Arum Ratnaningsih (2) Suyoto (3). *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 2746–1211. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd>
- Sugiharti, R. E., Sari, N., Fitriani Salsabila, Z., Fitri Nabillah, I., Indah Fauziah, R., Mira Yuliaini, D., Fidia Firjatullah, S., & Dwiranti, N. (2024). Penerapan model team games tournament untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas III SDIT Permata Hati. *Pedagogik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(1), 57–64. <https://doi.org/10.33558/pedagogik.v12i1.8314>
- Surbakti, R., & Chantrin, I. (2025). Pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, 3(2), 41–44. <https://doi.org/10.69688/jpip.v3i2.142>
- Suhelayanti, Syamsiyah, Z., Rahmawati, I., Tantu, Y. R. P., Kunusa, W. R., Suleman, N., Nasbey, H., Tangio, J. S., & Anzelina, D. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Yayasan Kita Menulis.
- Suhirman. (2018). Konsep dan implementasi penelitian pembelajaran kooperatif. Yogyakarta: Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Tiara Yuliarsih¹, Sedya Santosa², D. M. (2024). Karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar, pada fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan implikasinya dalam pembelajaran. 09, 328–346.
- Titisan Sukma Larasati, & Tri Widiarto. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Model Teams Games Tournament Mata Pelajaran IPAS Kelas V. *Janacitta*, 7(1), 11–19. <https://doi.org/10.35473/jnctt.v7i1.2600>
- Tovan, K. A., Chasanatun, F., & Sumeni, M. (2024). Peningkatan motivasi belajar siswa melalui model pembelajaran problem based learning pada siswa kelas v SDN 02 Tawangrejo Madiun tahun ajaran 2023/2024. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(3), 1459–1466. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i3.421>
- Uno, H. B. (2024). Teori motivasi dan pengukurannya. PT Bumi Aksara. ISBN 979- 0100043.
- Wardani, H. K. (2022). Pemikiran teori kognitif Piaget Di Sekolah Dasar. *Khazanah Pendidikan*, 16(1), 7. <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i1.12251>
- Widoyoko, S. E. P. (2021). Penilaian hasil pembelajaran di sekolah. Pustaka Pelajar.