

---

**PENGARUH METODE *EDUTAINMENT TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
(TGT) TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN  
BAHASA INDONESIA**

**Farah Annisa Nur Saffana<sup>1</sup>, Cholifah Tur Rosidah<sup>2</sup>**  
[farah.annisa30@gmail.com](mailto:farah.annisa30@gmail.com)<sup>1</sup>, [cholifah@unipasby.ac.id](mailto:cholifah@unipasby.ac.id)<sup>2</sup>  
**PGSD, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya**

**ABSTRAK**

Masalah yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, kebanyakan guru masih menggunakan metode ceramah pada proses pembelajarannya. Adapaun rumusan masalahnya adalah adakah pengaruh metode edutainment teams games tournament terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode edutainment teams games tournament terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruhnya antara dua variabel. Pada pelaksanaannya dilaksanakan sebanyak 1x pertemuan. Prosedur penelitian meliputi Pretest-Posttest Control Design. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Hang Tuah X Juanda. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan dokumentasi sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis kuantitatif hasil perhitungan analisis hipotesis yang dilaksanakan kelas IV SD Hang Tuah X Juanda Kecamatan Sedati, Kota Sidoarjo sebesar 0,000. Selain uji hipotesis diuji juga dengan nilai rata-rata pada kelas kontrol sebesar 4.13 dan kelas eksperimen sebesar 11.65. Maka dari hasil penelitian menunjukkan jika metode edutainment teams games tournament saling berpengaruh dalam minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

**Kata Kunci:** Metode *Edutainment Teams Games Tournament* (TGT), Minat Belajar Siswa, Pembelajaran Bahasa Indonesia.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu sektor pembangunan nasional dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan pendidikan yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran pendidik menggunakan metode yang menarik bukanlah hal mudah, karena metode yang digunakan dalam proses pembelajaran tidak menarik dapat berpengaruh pada minat belajar siswa yang menjadi rendah terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Maka kualitas Pendidikan selalu dikembangkan dan ditingkatkan metode proses pembelajaran yang digunakannya. Cara yang tepat dalam mengatasi minat belajar yang rendah yaitu dengan menggunakan metode edutainment pembelajaran kooperatif teams games tournament dalam proses pembelajaran khususnya dari dasar Pendidikan yaitu sekolah dasar.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang menitikberatkan pada kompetensi berbicara, menulis, dan membaca yang dianggap paling sulit dan membosankan. Minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangat rendah, sehingga pemahaman siswa pada pelajaran ini menjadi sangat kurang, khususnya pada metode yang digunakan oleh guru dengan metode ceramah. Kurangnya penerapan metode pembelajaran yang menarik dalam mengajarkan materi Bahasa Indonesia menyebabkan rendahnya minat belajar siswa yang menjadi masalah bagi guru, siswa. Untuk mengatasi tersebut cara yang bisa digunakan yaitu menggunakan metode edutainment teams games tournament (TGT).

Menurut Slavin (dalam Milawati, 2019) dalam metode teams games tournament siswa bekerja kelompok dan berlomba sebagai wakil tim dengan anggota tim lain yang kemampuan akademik setara tanpa ada perbedaan status. Dengan demikian, siswa dapat merasakan proses pembelajaran edutainment berupa permainan dikaitkan dengan belajar secara efektif dan menyenangkan. Sehingga membantu siswa untuk tertarik dan antusias terhadap materi yang telah disampaikan serta meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Setiawan (2022) dengan metode pembelajaran TGT dapat membuat siswa lebih memahami materi yang telah diberikan dengan adanya permainan dan belajar dalam berbagai aktivitas permainan dengan strategi yang bekerja secara berkelompok maupun individu. Melalui metode edutainment teams games tournament dapat membantu siswa aktif berdiskusi dan melatih untuk berani mengungkapkan pendapatnya, menerima pendapat orang lain, bekerja sama dalam kelompok serta berlatih berkompetisi.

Rumusan masalah yang akan dikaji pada artikel ini disajikan dalam bentuk pertanyaan. Hal ini dikarenakan rumusan masalah dalam bentuk pertanyaan dapat tersampaikan dengan mudah, jelas, dan ringkas. Adapaun rumusan masalah pada penulisan ini yaitu “adakah pengaruh metode edutainment teams games tournament terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?”. Berdasarkan rumusan masalah yang di atas, dapat ditentukan bahwa tujuan yang ingin diperoleh yaitu untuk mengetahui ada pengaruh metode edutainment teams games tournament terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

### **Konsep Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Menurut Anna (2019) pembelajaran Bahasa Indonesia adalah proses belajar yang dapat memahami dan memproduksi gagasan, perasaan, pesan, informasi dan pengetahuan untuk berbagai keperluan komunikasi sehari-hari. Yang dikaitkan dengan memahami dan memproduksi gagasan, perasaan, pesan, informasi, data, dan pengetahuan untuk berbagai keperluan kegiatan berpikir mempunyai peranan sangat penting dan dilakukan dengan baik.

Pembelajaran Bahasa Indonesia saat ini telah mencakup seluruh aspek kebahasaan, maka siswa dituntut mampu berkomunikasi secara efektif, selalu menggunakan Bahasa Indonesia dan menggunakan dengan tepat serta mampu membanggakan Bahasa Indonesia sebagai budaya Indonesia disertai rasa bangga terhadap budayanya sendiri.

### **Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Sulistio (2021) pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe, sebagai berikut: STAD, TGT, TAI, CIRCT, Jigsaw, Complex Instruction, NHT. Salah satu yang digunakan dalam artikel ini menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT yang memiliki strategi untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan sistem pengelompokan yang mempunyai latar belakang yang berbeda (heterogeny).

### **Hakikat Metode Edutainment**

Menurut Rohman (2018) metode edutainment berasal dari kata education entertainment, yang berarti suatu hiburan yang didesain untuk mendidik dan menghibur dengan mengajarkan siswa pada berbagai pelajaran dalam bentuk permainan. Menurut Sutrisno (dalam rofiah, 2016) metode edutainment adalah proses pembelajaran yang menghibur atau menyenangkan.

### **Hakikat Teams Games Tournament**

Menurut Slavin (dalam Supiani, 2022) proses teams games tournament merupakan pendekatan pembelajaran di mana siswa terlibat dalam serangkaian turnamen dan kuis akademik. Dalam metode TGT, siswa mewakili kelompok dan bersaing melawan kelompok lain. setiap kelompok terdiri dari empat hingga lima siswa yang berkompetisi untuk meraih sebanyak poin yang didapatkan. Kelompok yang berhasil mengumpulkan poin tertinggi akan sebagai pemenang dan memperoleh nilai yang tinggi. Menurut Yasa & Madio (dalam penelitian Susilohadi, 2019) pembelajaran teams games tournament merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat dengan mudah diterapkan di dalam kelas oleh guru, dan siswa sebagai tutor sebaya yang dapat melibatkan aktivitas siswa yang aktif.

#### **a. Sintaks Pembelajaran Teams Games Tournament**

1. Tahap pertama (Presentasi Kelas): Pada tahap awal, guru menyampaikan materi ajar, tujuan pembelajaran, dan pokok bahasan kepada siswa.
2. Tahap Kedua (Tim atau Kelompok): Tahap kedua, guru dapat membagi kelompok kecil beranggotakan 4-5 siswa secara rata berdasarkan akademik siswa tinggi, sedang, rendah.
3. Tahap Ketiga (Permainan): Tahap ketiga, kesiapan siswa dalam memahami materi ajar dan guru dapat membuat rancangan pertanyaan-pertanyaan dan menyiapkan media terbaik agar mempermudah peserta didik memahami pelajaran.
4. Tahap Keempat (Turnament): Tahap keempat, pada masing-masing perwakilan kelompok maju dan menjawab pertanyaan yang telah diberikan. yang mendapatkan nomer tertinggi menjawab pertanyaan dan nomer terendah membacakan pertanyaan.
5. Tahap Kelima (Penghargaan Kelompok): Tahapan terakhir, memberikan penghargaan kepada kelompok dengan memperoleh skor point terbanyak.

### **Hakikat Minat Belajar**

Menurut Trismayanti (dalam Setiawan, 2022) menerangkan bahwa minat belajar adalah rasa lebih suka dan ketertarikan pada satu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh atau paksaan sehingga muncul keinginan sendiri untuk melakukan belajar yang disukainya.

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan di atas, maka metode edutainment teams games tournament mempunyai manfaat yang sangat besar untuk mengembangkan minat belajar siswa. Salah satu minat belajar yang harus dikembangkan oleh guru adalah metode

yang digunakanya dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam minat belajar beberapa indikator yang perlu diperhatikan adalah adanya perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan dan perhatian siswa. Selain itu metode teams games tournament memiliki kelebihan yaitu metode ini dapat membuat bahan pelajaran yang diajarkan menjadi lebih menarik dan menyenangkan, dapat mengembangkan minat belajar siswa, dapat mengetahui cara berkerja sama dalam berkelompok.

Metode dalam proses pembelajaran sebaiknya memperhatikan berbagai cara belajar siswa. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi tentunya dapat berpengaruh menggunakan metode yang tidak dapat menjadikan pembelajaran yang membosankan.

Dengan hal tersebut, penulis meneliti judul tentang tentang “Pengaruh Metode Edutainment Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia”.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian True Experiment, untuk mengetahui pengaruh dari suatu perlakuan dalam kelas komtrol dan eksperimen., karena penelitian yang dilakukan adalah untuk mengetahui pengaruh minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia atas melalui metode edutainment TGT. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pretest-Posttest Control Design (Sugiyono, 2013). Adapun desain dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

| <i>Pretest</i> | <i>Treatment</i> | <i>Posttest</i> |
|----------------|------------------|-----------------|
| O <sub>1</sub> | X                | O <sub>2</sub>  |
| O <sub>3</sub> | -                | O <sub>4</sub>  |

Keterangan:

X: Perlakuan pada kelas eksperimen

O1: Pretest kelas eksperimen

O2: Posttest kelas eksperimen

O3: Pretest kelas kontrol

O4: Posttest kelas kontrol

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket (skala likert) minat belajar Bahasa Indonesia yang berisi 15 pernyataan akan dikumpulkan dalam penelitian ini yaitu data Pre-test melakukan sebelum sampel diberikan perlakuan/treatment, dan data Post-test setelah sampel diberikan perlakuan/treatment dengan menggunakan metode TGT. Sampel yang digunakan adalah kelas IV pada kelas IVB dan IVC dengan populasi di SD Hang Tuah X Juanda. Uji prasyarat analisis:

### a) Perhitungan Normalitas

Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan Langkah-langkah berikut. Diawali dengan penentuan taraf signifikan, yaitu taraf signifikansi 5% dengan hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

Ha: Sampel yang berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

H0: Sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas digunakan dengan bantuan program SPSS 21.

### b) Perhitungan Homogenitas

Uji homogenitas data yang dilakukan untuk melihat apakah kedua kelompok sampel mempunyai varians yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS 21. Penelitian uji ini dengan menggunakan rumus Levene Statistic dengan nilai signifikansi 5% (0, 05).

### c) Perhitungan Uji-T

Penelitian ini menggunakan uji Paired Sample T-Test. Uji ini digunakan sebagai uji komparatif atau perbedaan apabila skala data kedua variabel adalah kuantitatif (interval atau rasio). Uji ini digunakan untuk melihat pengaruh metode pembelajaran edutainment teams games tournament (variabel independent) terhadap minat belajar siswa (variabel dependent).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penurunan minat belajar salah satunya dikarenakan oleh kurangnya metode pembelajaran yang menarik. Sehingga metode yang sering digunakan yaitu metode ceramah yang membuat siswa merasakan kebosanan. Siswa masih kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan metode ceramah. Tingkat minat belajar yang rendah, tentunya berpengaruh terhadap cara mengajar guru yang kurang menarik, tentunya pada metode yang digunakannya pada proses pembelajaran. Untuk memecahkan masalah tersebut perlu adanya perubahan yang harus dilakukan dalam metode pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode yang menarik dapat meningkatkan minat belajar siswa untuk antusias dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian selisih minat belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan mean rank atau rata-rata pada kelas eksperimen adalah 10.00 dan 11.65 dan pada kelas kontrol 12.09 dan 4.13. Uji normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tingkat signifikasinya adalah 0,200 dan 0,10. Ketentuan data dikatakan normal apabila nilai signifikasinya  $> 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Langkah berikutnya yaitu uji homogenitas dengan tujuan untuk menguji data homogen atau tidak. Uji homogen pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang hasil signifikansi adalah 0,194 yang berarti  $\text{Sig.} > 0,05$ .

Hasil pengolahan data yang sudah dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS 21 di atas dapat disimpulkan sebagai berikut: Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil pretest dan posttest terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil tersebut ditunjukkan dengan hasil data sebagai berikut: sig. (2-tailed) pada kelompok metode konvensional dan metode edutainment teams games tournament yaitu 0,000, jadi nilai sig. (2-tailed) pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen  $< 0,05$  maka dapat dinyatakan bahwa metode edutainment teams games tournament berpengaruh terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Itu dapat dilihat dari hasil nilai sig. (2-tailed) kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang hasilnya dibawah taraf signifikansi 0, 05 yang artinya ada pengaruh setelah diberikan metode edutainment teams games tournament terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil penelitian diatas sejalan dengan penelitian yang terdahulu yang dilakukan oleh Billah (2017) yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Model Kooperatif Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar IPS Kelas IV”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan adanya pengaruh model kooperatif teams games tournament terhadap minat belajar IPS. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model kooperatif teams games tournament terhadap minat belajar IPS. Dan hasil menunjukan bentuk model kooperatif teams games tournament lebih efektif digunakan serta diharapkan mampu menjadi pedoman untuk melakukan penelitian selanjutnya. Ditambahkan oleh penelitian kedua yang dilakukan oleh Nidia (2020) yang berjudul “Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Ketrampilan Menulis Puisi Pembelajaran Bahasa Indonesia”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode edutainment pada pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap ketrampilan menulis puisi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode edutainment berpengaruh terhadap ketrampilan menulis pada

pembelajaran Bahasa Indonesia. Sehingga penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode Edutainment Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia” bisa dijadikan refrenai dan pegangan para guru untuk meningkatkan kemampuan metode pembelajaran yang menarik pada proses pembelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada bab IV diperoleh hasil nilai sig. (2-tailed) pada kelompok eksperimen yang menggunakan metode teams games tournament dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvesional yaitu sebesar 0.000, jadi nilai sig. (2-tailed)  $< 0.05$  maka dapat dinyatakan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan yang dimana kelas eksperimen dengan menggunakan metode teams games tournament berpengaruh terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Itu dapat dilihat dari hasil nilai sig. (2-tailed) yang hasilnya taraf signifikansi 0.05 yang artinya ada pengaruh metode edutainment teams games tournament terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dari hasil deskripsi hasil pengolahan data diatas maka kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ada pengaruh metode edutainment teams games tournament terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Terdapat perbedaan selisih minat belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan mean rank atau rata-rata pada kelas eksperimen menggunakan metode teams games tournament adalah negatif 10.00 dan positif 11.65 dan pada kelas kontrol menggunakan metode konvesional negatif 12.09 dan positif 4.13. Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti menyajikan beberapa saran sebagai berikut :
  - 1) Berdasarkan hasil penelitian diharapkan bahwa metode edutainment teams games tournament dapat membantu siswa untuk memberikan dorongan agar lebih berminat serta antusias dalam mengikuti setiap proses pembelajaran dengan guru di dalam kelas.
  - 2) Seorang pendidik harus bisa mengkondisikan kelas, pemberian informasi tentang metode edutainment teams games tournament. Sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dan memperbaiki kualitas mengajarnya agar dapat berjalan dengan baik dan menarik sehingga pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dapat memberikan solusi untuk mengatasi masalah sesuai dengan yang diharapkan dapat tercapai.
  - 3) Peneliti berharap metode edutainment teams games tournament dapat diterapkan pada konsep dan materi pembelajaran yang lain. Sehingga dapat dilaksanakan penelitian lanjutan pada konsep dan materi pembelajaran lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anna, H. (2019). Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Konteks Multibudaya. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Milawati, Afwa, Nur. (2019). Pengaruh Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Self Confidence Peserta Didik Kelas VII Smp Amal Bakti Jati Agung Lampung Selatan. *Skripsi*, 5.
- Nidia, Feni. (2020). Pengaruh Penerapan Metode Edutainment Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Skripsi*, 5.
- Rofiah, N. H. (2016). Menerapkan Multiple Intelligences dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, 8(1), 69–79.
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92–

- Sugiyono. (2013). Metodelegi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sulistio, Andi (2021). Model Pembelajaran Kooperatif. Purbalingga: Cv Eureka Media Aksara.
- Supiani, Dzulhidayat. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Teams Games Tournament Dengan Media Microsoft Powerpoint Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas IVV MTS Sunan Kalijogo Kota Malang, 2002-2005.
- Susilohadi, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika, 8(2), 115–120.