

## **Implementasi *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Puisi di SMKN 08 Semarang**

**Shinta Tazkiyatun Nisa<sup>1</sup>, Siti Ulfiyani<sup>2</sup>, Arisul Ulumuddin<sup>3</sup>, Kalim<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Bahasa Indonesia, Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur No.24, Karangtempel, kec. Semarang Timur Kota Semarang, Jawa Tengah, 50232

<sup>4</sup>SMKN 08 Semarang

Email: [1shintanisa20@gmail.com](mailto:shintanisa20@gmail.com), [2sitiulfiyani@upgris.ac.id](mailto:sitiulfiyani@upgris.ac.id), [3arisululumuddin@upgris.ac.id](mailto:arisululumuddin@upgris.ac.id),  
[4kalim.sulistyo@gmail.com](mailto:kalim.sulistyo@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran puisi melalui penerapan *Teams Games Tournament* (TGT). Permasalahan yang ditemukan adalah rendahnya minat peserta didik terhadap materi puisi yang dianggap abstrak sehingga sulit untuk dipahami. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 35 peserta didik kelas X SMKN 08 Semarang. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan wawancara, lalu dianalisis dengan teknik triangulasi data. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar dari siklus ke siklus. Pada pra siklus, hanya 22% peserta didik yang memiliki minat tinggi. Setelah tindakan pada siklus I, meningkat menjadi 48%, dan pada siklus II mencapai 77%. Pada siklus I digunakan kuis puisi dengan media *sticky note*, sedangkan pada siklus II digunakan aplikasi digital *Zep Quiz*. Kedua media tersebut terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran puisi.

**Kata kunci:** PTK, TGT, minat belajar

### **ABSTRACT**

*This study aims to increase students' interest in learning poetry through the application of Teams Games Tournament (TGT). The problem found is the low interest of students in poetry material which is considered abstract so it is difficult to understand. This research is a Classroom Action Research (PTK) which uses a qualitative descriptive approach and is carried out in two cycles. The research subjects were 35 students of class X SMKN 08 Semarang. Data were collected through observation, questionnaires, and interviews, then analyzed using data triangulation techniques. The results showed an increase in learning interest from cycle to cycle. In the pre-cycle, only 22% of students had high interest. After the action in cycle I, it increased to 48.6%, and in cycle II it reached 77.14%. In cycle I a poetry quiz with sticky note media was used, while in cycle II the digital application Zep Quiz was used. Both strategies proved to be able to create a fun, competitive, and interactive learning atmosphere. The conclusion of this study is that the TGT model is effective in increasing students' interest in learning poetry.*

**Keywords:** PTK, TGT, learning interest

## PENDAHULUAN

Pada era modern seperti sekarang ini, peserta didik tidak hanya diharapkan untuk bisa memahami materi, tetapi mereka juga diharapkan untuk bisa memiliki kemampuan menerapkan pengetahuan dalam konteks nyata, berkolaborasi dengan orang lain, dan menghasilkan solusi yang inovatif. Untuk memiliki kemampuan tersebut tentu peran dari seorang guru sangat dibutuhkan (Tanjung, 2021), namun pada kondisi nyata di lapangan masih banyak guru melakukan kegiatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher center*). Dalam hal ini terkadang guru hanya melakukan kegiatan pembelajaran satu arah dengan metode ceramah dan peserta didik mendengarkan, sehingga beberapa peserta didik mudah merasa jemu dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang akan berdampak pada rendahnya minat peserta didik. Nuzulia (dalam Jannah, et al., 2024) menjelaskan bahwa minat dapat didefinisikan sebagai kecenderungan kuat terhadap sesuatu, tidak hanya berasal dari pengetahuan tentang suatu aktivitas, tetapi juga oleh respon yang diarahkan untuk mencapai tujuan. Dengan demikian, jika peserta didik tidak memiliki minat terhadap suatu mata pelajaran, maka kegiatan pembelajaran tidak akan berjalan dengan efektif.

Salah satu aspek yang diajarkan dalam dunia pendidikan formal adalah pembelajaran materi puisi, pembelajaran puisi ini menjadi bagian dari pembentukan apresiasi, kreativitas, dan kemampuan berbahasa peserta didik. Namun sering kali pembelajaran puisi dianggap kurang menarik oleh peserta didik karena sifatnya yang abstrak dan penuh dengan makna konotatif. Di SMKN 08 Semarang, khususnya pada kelas X, puisi dianggap menjadi pembelajaran yang sulit dipahami oleh sebagian peserta didik. Mereka seringkali mengalami kesulitan dalam menginterpretasikan makna serta memahami majas dengan kurang tepat. Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran materi puisi (Rahmawati, 2021). Kurangnya minat dalam pembelajaran puisi dapat menyebabkan peserta didik menjadi pasif, tidak antusias, bahkan mengabaikan materi yang diajarkan. Oleh karena itu, diperlukan upaya kreatif, inovatif, serta menyenangkan yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada kegiatan pembelajaran puisi, diperlukan metode pembelajaran yang kreatif, inovatif, serta menyenangkan yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran mengacu pada pendekatan atau strategi yang akan diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran kooperatif yang efektif digunakan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik adalah metode *Teams Games Tournament* (TGT) (Marwati, 2023). Metode TGT dapat menjadi alternatif yang dapat membuat peserta didik lebih tertarik pada proses kegiatan pembelajaran, karena menyajikan pembelajaran kooperatif yang menggabungkan pembelajaran pada sebuah permainan.

Berdasarkan penelusuran pustaka yang telah dilakukan, ditemukan empat penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Penelitian mengenai implementasi TGT dalam pembelajaran puisi pada mata pelajaran bahasa Indonesia sudah pernah dilakukan oleh Azhary dkk (2023) dengan menerapkan pendekatan *quasi experiment* design serta menerapkan *pretest posttest* untuk mengetahui pengaruh TGT terhadap hasil pembelajaran puisi. Selanjutnya penelitian oleh Anjani dkk (2024), mengimplementasikan TGT berbantuan *Question Card* guna meningkatkan keterampilan menulis puisi. Penelitian oleh Nur'afifah (2023) menguji efektivitas TGT dalam penulisan puisi. Serta yang terakhir penelitian oleh Jannah (2024) menerapkan TGT untuk meningkatkan minat belajar dan keterampilan kolaboratif di lingkungan SD. Dari penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya, belum ditemukan penelitian mengenai implementasi pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam peningkatan minat belajar di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) serta TGT yang menggunakan media *sticky note* dan *Zep Quiz*. Hal ini menjadi celah penelitian yang penting untuk dieksplorasi, mengingat peserta didik SMK umumnya lebih menyukai pembelajaran yang aplikatif dan interaktif. Dengan demikian, penelitian TGT di jenjang SMK serta penggunaan media yang digunakan menjadi kebaharuan dalam penelitian ini.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang efisien dan efektif pada situasi yang alamiah (bukan eksperimen), dimana permasalahan yang diangkat merupakan permasalahan yang benar-benar dihadapi oleh peserta didik (masalah konkret) dan dirasakan dihadapi oleh sebagian besar peserta didik, sekaligus permasalahan yang muncul secara terus menerus di kelas ketika guru mengajar. Penelitian tindakan kelas dilakukan dalam beberapa siklus, tiap-tiap siklus berisikan beberapa kegiatan yang meliputi: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi (Damayanti et al., 2022). Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran puisi kelas X di SMKN 08 Semarang melalui penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT). Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi peserta didik untuk meningkatkan minat belajar, partisipasi aktif, pemahaman, serta menumbuhkan rasa percaya diri dan kerja sama antar tim. Selain itu penelitian ini juga bermanfaat bagi seorang guru, yaitu sebagai refleksi praktik pembelajaran, meningkatkan kompetensi pedagogik, mengukur efektifitas implementasi TGT pada pembelajaran, mendukung inovasi pembelajaran, meningkatkan mutu pembelajaran, pengembangan praktik mengajar yang lebih efektif terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang menuntut apresiasi terhadap karya sastra.

## METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Pendekatan deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran secara mendalam mengenai suatu kondisi atau peristiwa. Sementara itu, pendekatan kualitatif umumnya memuat informasi terkait fenomena utama yang diteliti, subjek atau partisipan penelitian, serta konteks atau lokasi tempat penelitian dilakukan (Creswell, 2019:164). Subjek dalam penelitian ini adalah 35 peserta didik kelas X SMKN 08 Semarang. Fokus Penelitian yang dilakukan adalah minat belajar peserta didik dalam pembelajaran puisi melalui *Teams Games Tournament* (TGT). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara observasi, pemberian angket minat belajar kepada peserta didik serta wawancara guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dari data-data yang sudah diperoleh kemudian dianalisis menggunakan metode triangulasi sumber data, yaitu dengan cara membandingkan dan mengkaji data dari berbagai sumber untuk mendapatkan keabsahan temuan (Moleong, 2017:330).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Pra Siklus

Pada tahap pra siklus, proses pembelajaran puisi masih dilakukan dengan pendekatan konvensional, yaitu melalui ceramah dan penugasan individu. Berdasarkan hasil observasi terhadap 35 peserta didik, sebagian besar terlihat kurang antusias dan pasif. Hanya beberapa peserta didik yang memperhatikan penjelasan guru secara aktif, sementara sebagian lainnya menunjukkan tanda-tanda kejemuhan seperti berbicara sendiri, tidak fokus, atau sekedar mencatat tanpa memahami isi materi. Hasil observasi pada pra siklus juga didukung dari beberapa peserta didik yang memberi pernyataan bahwa memang mereka kurang menyukai materi puisi karena terlalu sulit dipahami dan kurang menarik.

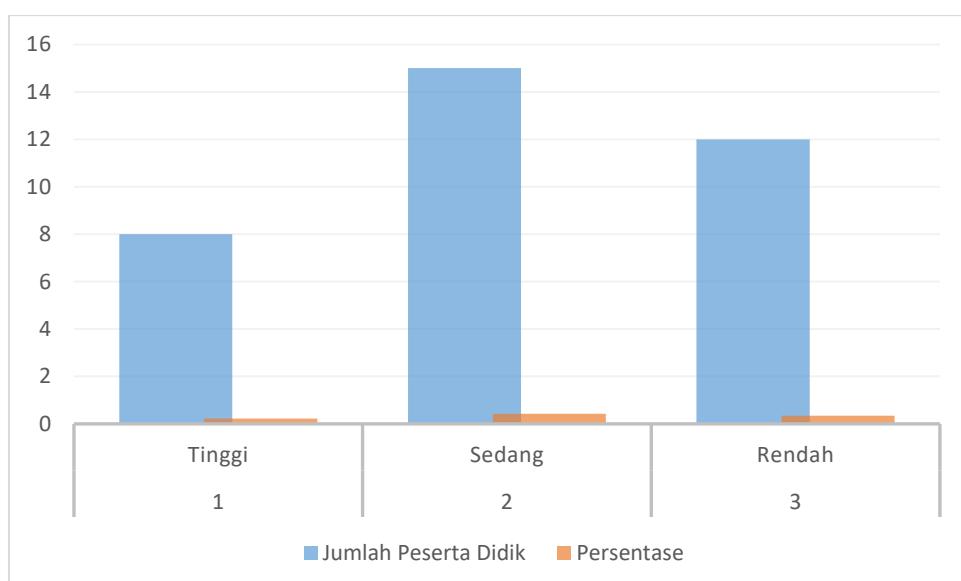
Dari hasil angket minat belajar pra siklus pada tabel 1, dapat dilihat bahwa minat belajar peserta didik kelas X SMKN 08 Semarang belum optimal. Hal tersebut ditunjukkan dengan data dari 35 peserta didik, hanya 22% (8 peserta didik) yang menunjukkan minat belajar tinggi terhadap pembelajaran puisi. Sebanyak 43% (15 peserta didik) menunjukkan minat sedang, sedangkan 35% (12 peserta didik) memiliki minat rendah.

Wawancara dengan guru mata pelajaran menguatkan hasil tersebut. Guru menyampaikan bahwa peserta didik cenderung pasif pada saat pembelajaran puisi. Guru juga menyampaikan bahwa metode yang digunakan selama ini belum banyak melibatkan peserta didik secara aktif, sehingga diperlukan metode pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, inovatif, interaktif serta menyenangkan.

**Tabel 1.** Data Pra Siklus

No	Minat Belajar	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	Tinggi	8	22%
2	Sedang	15	43%
3	Rendah	12	35%

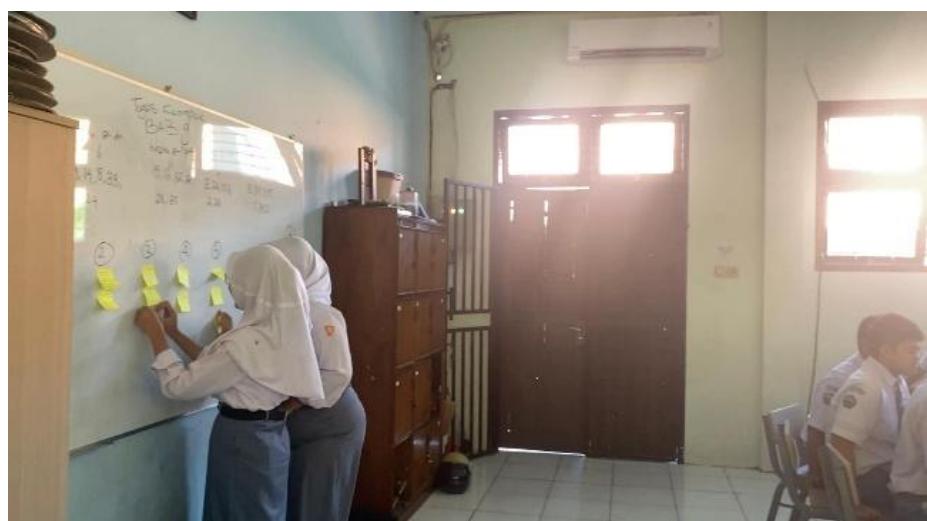
**Diagram 1.** Pra Siklus



Secara umum, tahap pra siklus menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik terhadap puisi masih rendah, baik dari segi perhatian, keterlibatan, maupun antusiasme dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menjadi dasar perlunya penerapan metode pembelajaran inovatif seperti *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik dalam memahami dan mencintai puisi.

## 2. Siklus I

**Gambar 1.** Kegiatan Siklus I



**Gambar 2.** Kegiatan Siklus I



Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, terlihat adanya peningkatan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Sebagian besar peserta didik mulai menunjukkan ketertarikan terhadap materi yang disampaikan. Suasana kelas menjadi lebih aktif, terutama saat sesi diskusi kelompok dan kompetisi antar tim dimulai. Peserta didik tampak lebih berani bertanya, menjawab pertanyaan, dan menanggapi. Permainan dalam berbentuk kuis puisi yang jawabannya ditulis pada *sticky note* lalu menempatkannya di papan tulis menjadi daya tarik tersendiri dan memicu semangat kompetitif yang sehat.

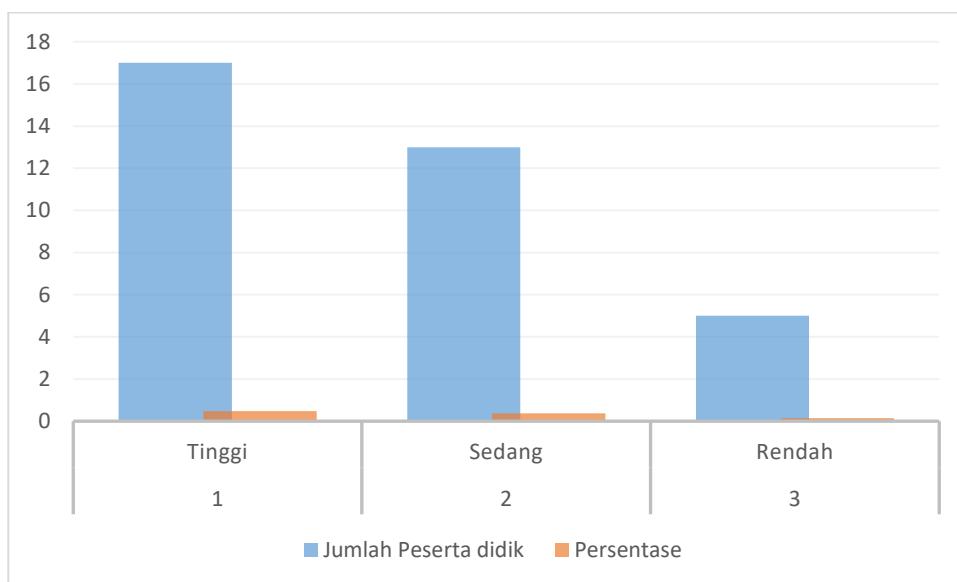
Dari hasil angket pada tabel 2, terjadi peningkatan minat belajar. Tercatat 17 peserta didik (48%) menunjukkan minat belajar tinggi, 13 peserta didik (37%) pada kategori sedang, dan hanya 5 peserta didik (15%) yang masih berada dalam kategori minat belajar rendah. Angka ini menunjukkan oerbaikan dibanding pra siklus, khususnya dalam hal antusiasme dan rasa senang peserta didik terhadap puisi.

Wawancara dengan guru mata pelajaran menguatkan hasil tersebut. Guru menyatakan bahwa peserta didik terlihat lebih bersemangat dan menikmati pembelajaran, terutama pada saat mereka bekerja dalam tim dan bersaing menjawab soal puisi. Namun, guru juga mencatat bahwa beberapa peserta didik masih kurang terlibat aktif dalam kelompok, baik karena sifat pemalu maupun belum terbiasa dengan TGT.

**Tabel 2.** Data Siklus I

No	Minat Belajar	Jumlah Peserta didik	Persentase
1	Tinggi	17	48%
2	Sedang	13	37%
3	Rendah	5	15%

**Diagram 2.** Siklus I



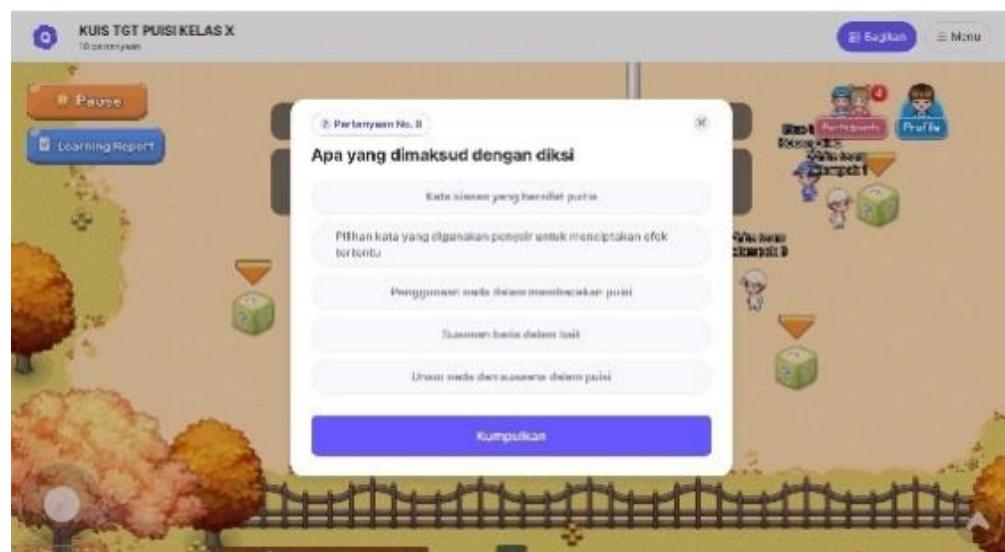
Pada siklus 1, diterapkan TGT dengan permainan kuis puisi sebagai bagian dari *tournament*. Salah satu inovasi yang digunakan adalah teknik menjawab soal melalui *sticky note*, di mana peserta didik menuliskan jawaban kuis secara berkelompok, kemudian menempelkannya di papan tulis. Metode ini ternyata menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik. Mereka merasa tertantang dan terlibat dalam suasana kompetisi yang sehat. Secara umum, siklus 1 menunjukkan adanya peningkatan minat belajar peserta didik, namun masih diperlukan peningkatan dalam pembagian peran antar anggota tim, penguatan motivasi bagi peserta didik yang kurang aktif, serta penyempurnaan mekanisme *tournament* agar lebih merata melibatkan peserta didik.

### 3. Siklus II

**Gambar 3.** Kegiatan Siklus II



**Gambar 4.** Kegiatan Siklus II



Siklus 2 dilaksanakan sebagai tindak lanjut dari hasil refleksi pada Siklus 1, dengan fokus perbaikan pada pengelolaan kelompok, pelibatan aktif semua anggota tim, serta penyempurnaan sistem tournament agar lebih merata dan adil. Strategi yang digunakan tetap berbasis *Teams Games Tournament* (TGT), namun pelaksanaannya disesuaikan berdasarkan evaluasi sebelumnya. Pada siklus ini, suasana kelas semakin kondusif dan dinamis. Berdasarkan hasil observasi, mayoritas peserta didik tampak lebih antusias dan aktif. Seluruh kelompok mampu bekerja sama dengan baik. Peserta didik yang pada siklus sebelumnya cenderung pasif, mulai menunjukkan keterlibatan dalam diskusi kelompok dan *games*.

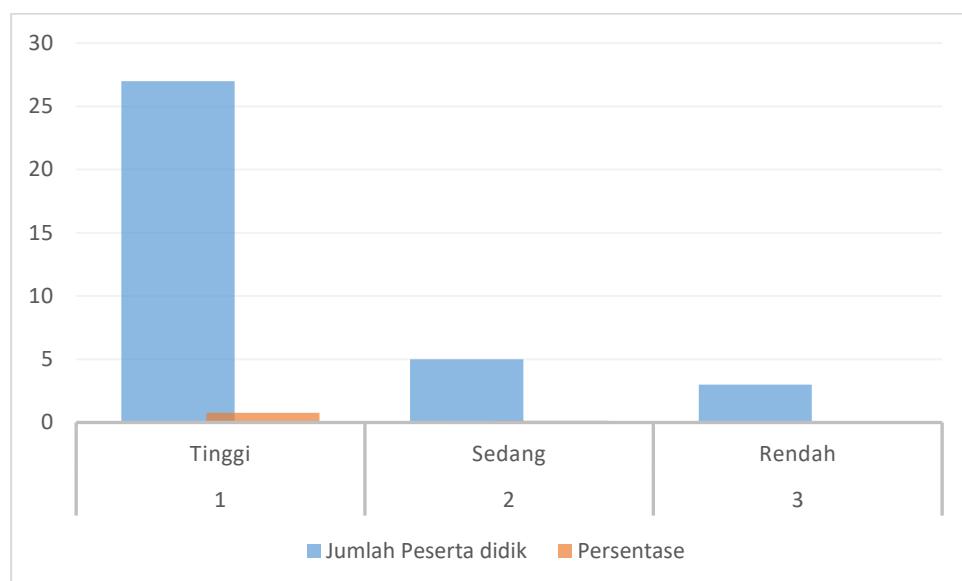
Data hasil angket pada tabel 3, menunjukkan peningkatan signifikan. Sebanyak 27 peserta didik (77%) masuk kategori minat tinggi, 5 peserta didik (14%) menunjukkan minat sedang, dan hanya 3 peserta didik (9%) yang masih berada di kategori rendah. Kecenderungan peningkatan ini menunjukkan bahwa model TGT berhasil menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran puisi.

Wawancara dengan guru mata pelajaran menguatkan hasil tersebut. Guru menyatakan bahwa pembelajaran puisi yang awalnya dianggap membosankan kini menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan bermakna. Guru juga melihat adanya perkembangan sosial-emosional peserta didik, terutama dalam aspek kerja sama, rasa percaya diri, dan apresiasi.

**Tabel 3.** Data Siklus II

No	Minat Belajar	Jumlah Peserta didik	Persentase
1	Tinggi	27	77%
2	Sedang	5	14%
3	Rendah	3	9%

**Diagram 3.** Siklus II



Pada siklus 2 dilaksanakan dengan memperbaiki beberapa hal dari siklus sebelumnya, termasuk mengoptimalkan peran peserta didik yang masih pasif dan meningkatkan variasi media permainan. Pada siklus ini, memanfaatkan platform digital *Zep Quiz* sebagai media kuis interaktif dalam sesi *tournament* TGT. *Zep Quiz* menyediakan tampilan visual menarik dan respons waktu nyata yang meningkatkan perhatian serta keterlibatan peserta didik secara signifikan. Dengan demikian, metode TGT terbukti mampu mendorong peserta didik untuk aktif, senang, dan tertarik dalam pembelajaran puisi. Hasil ini menunjukkan bahwa tujuan tindakan telah tercapai, sehingga tidak diperlukan siklus lanjutan.

## **KESIMPULAN**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini mengkaji metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam materi puisi yang dianggap abstrak dan sulit dipahami. Metode TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan unsur kerja sama tim dan kompetisi melalui permainan, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dalam dua siklus pada kelas X SMKN 08 Semarang dengan 35 peserta didik, maka diperoleh kesimpulan bahwa implementasi model TGT dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Pada Siklus I, penggunaan permainan kuis puisi dengan metode menjawab menggunakan *sticky note* yang ditempel di papan tulis memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk lebih terlibat. Meskipun belum merata, terjadi peningkatan minat belajar secara signifikan dibandingkan pra siklus.

Pada Siklus II, penggunaan media digital *Zep Quiz* membuat pembelajaran semakin menarik dan interaktif. Hampir seluruh peserta didik menunjukkan keterlibatan aktif dan minat belajar yang tinggi. Bahkan peserta didik yang awalnya pasif mulai menunjukkan inisiatif dan keberanian dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hasil triangulasi data menunjukkan kesesuaian antara observasi, angket, dan wawancara, yang menguatkan bahwa penerapan TGT secara konsisten dan kreatif mampu mengubah persepsi peserta didik terhadap pembelajaran puisi, dari yang semula sulit dipahami menjadi menyenangkan.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Saya menyampaikan apreasiasi yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing atas segala bimbingan dan arahan yang sangat berarti selama penelitian berlangsung. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada dosen pembimbing lapangan, guru pamong, para peserta didik, rekan-rekan, serta keluarga yang telah memberikan dukungan moral maupun materiil. Tanpa kontribusi dan dukungan dari semua pihak tersebut, proses penelitian ini tidak akan dapat berjalan dengan baik dan lancar.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anjani, Rahmi Rida. 2024. Implementasi Pembelajaran TGT Berbantuan Question Card Berbasis CRT Guna Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi. DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 4(4).
- Azhary, Fitriyani. 2023. Pengaruh Model Kooperatif Team Games Tournament Terhadap Hasil Pembelajaran Teks Puisi Siswa Kelas VIII SMP IT Nurul Ilmi 2 Kota Jambi. Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia, 12(2).
- Creswell, Jhon W. (2019). *Research Design* (4th ed.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jannah, Nila, R., dkk 2024. Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Keterampilan Kolaboratif Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Journal of Education and Pedagogy, 1(2), 47.
- Rahmawati, D. 2021. Peningkatan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sastra Melalui Inovatif. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 9(1), 45-52.
- Marwati, Eka dkk. 2023. Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Kelas IV SD Negeri Plaosan 1. JPT: Jurnal penelitian Tambusai 7(1).
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nur'afifah, Uci Ulfa. (2023). Efektifitas Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament dalam Penulisan Puisi di Kelas II SDN Kedunggalar. EDUKASA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 4(2).
- Tanjung, R. (2021). Peran Guru dalam Meningkatkan Kompetensi Abad 21 pada Peserta Didik. Jakarta: Pustaka Edukasi Nusantara.