

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL MEONG MEONG UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SDN 6 SEPANG KECAMATAN BUSUNGBIU

Ria Kusumawati¹, I Ketut Suparya², I Made Ari Winangun³

^{1,2,3}Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja

Email : komangria656@gmail.com¹, iketutsuparya@stahmpukuturan.ac.id²,
ariwinangun@stahmpukuturansingaraja.ac.id³

ABSTRAK: Minat belajar merupakan faktor psikologis yang berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan permainan tradisional Meong-Meong terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas V SDN 6 Sepang pada materi Gotong Royong di Lingkungan Kecamatan, Kelurahan, dan Desa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain one group pretest-posttest. Subjek penelitian adalah 18 siswa kelas V yang diberikan pretest sebelum intervensi, diikuti dengan tiga sesi pembelajaran berbasis TGT-Meong-Meong, kemudian diakhiri dengan posttest. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa, dengan rata-rata skor pretest sebesar 58.89 yang meningkat menjadi 87.78 pada posttest, mencerminkan kenaikan sebesar 49.06%. Peningkatan terbesar terjadi pada aspek keterlibatan siswa (55.56%), diikuti perhatian (50%), ketertarikan (41.67%), dan rasa senang (36.36%). Uji paired sample t-test menunjukkan perbedaan yang signifikan ($p < 0.001$), dengan effect size besar ($d = 3.47$), yang mengindikasikan dampak kuat dari model pembelajaran ini. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran kooperatif tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga memperkuat aspek sosial dan budaya dalam proses pendidikan. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis kearifan lokal. Studi lanjutan diharapkan dapat mengeksplorasi dampak jangka panjang model ini terhadap motivasi dan pemahaman siswa.

Kata Kunci: Teams Games Tournament, Meong-Meong, Minat Belajar, Pembelajaran Kooperatif.

ABSTRACT: Learning interest is a psychological factor that plays a crucial role in enhancing students' academic achievement. This study aims to analyze the impact of the Teams Games Tournament (TGT) learning model, supported by the traditional game Meong-Meong, on improving the learning interest of fifth-grade students at SDN 6 Sepang in the topic of Mutual Cooperation in District, Sub-District, and Village Environments. This research employs a quantitative approach with a one-group pretest-posttest design. The subjects are 18 fifth-grade students who were given a pretest before the intervention, followed by three learning sessions using TGT-Meong-Meong, and

concluded with a posttest. The results indicate a significant increase in students' learning interest, with the average pretest score of 58.89 rising to 87.78 in the posttest, reflecting a 49.06% improvement. The highest increase was observed in student engagement (55.56%), followed by attention (50%), interest (41.67%), and enjoyment (36.36%). The paired sample t-test showed a significant difference ($p < 0.001$), with a large effect size ($d = 3.47$), indicating a strong impact of this learning model. These findings affirm that integrating traditional games into cooperative learning not only enhances students' learning interest but also strengthens social and cultural aspects within the educational process. This study contributes to the development of more interactive and culturally contextual learning methods. Future research is encouraged to explore the long-term effects of this approach on students' motivation and comprehension.

Keywords: *Teams Games Tournament, Meong-Meong, Learning Interest, Cooperative Learning.*

PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah dasar memegang peran penting dalam membentuk fondasi pengetahuan dan keterampilan siswa, terutama sebagai landasan untuk ke jenjang pendidikan selanjutnya. Pada fase ini, siswa diperkenalkan pada literasi dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung, serta dikembangkan sikap sosial, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis. Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar (SD) sering menghadapi kendala, seperti kurangnya minat dan motivasi belajar siswa. Minat belajar merupakan faktor psikologis yang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dan konsisten dalam proses pembelajaran. Menurut (Hamidi, 2018), minat belajar adalah kecenderungan hati yang disertai perhatian dan keinginan untuk mengetahui, memahami, serta menguasai materi pelajaran. Minat yang tinggi akan mendorong motivasi intrinsik siswa, sehingga siswa lebih bersemangat, fokus, dan berusaha mencapai hasil belajar optimal. Sebaliknya, minat yang rendah dapat menyebabkan siswa mudah jenuh, pasif, dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Minat belajar sangat dipengaruhi oleh metode pengajaran yang digunakan guru (Prihatini, 2017). Pembelajaran yang monoton, kurang interaktif, atau tidak variatif dapat menjadi penyebab menurunnya minat siswa. Selain itu, minat belajar yang rendah dapat berdampak pada kurang optimalnya pemahaman konsep dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN 6 Sepang, Kecamatan Busungbiu, banyak siswa menunjukkan kejenuhan pembelajaran yang dibawakan guru. Salah satu penyebabnya adalah metode pembelajaran yang masih konvensional, berpusat

pada guru (teacher-centered), dan kurang melibatkan aktivitas interaktif yang menyenangkan. Padahal, minat belajar yang tinggi merupakan kunci keberhasilan dalam pencapaian kompetensi siswa. Oleh karena itu, inovasi model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa sangat diperlukan.

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan guru untuk merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran secara sistematis. Menurut (Ahyar et al., 2021), model pembelajaran didefinisikan sebagai suatu pola atau rencana yang dipilih untuk membimbing pembelajaran di kelas, mencakup tujuan, materi, strategi, dan evaluasi. Model pembelajaran yang efektif harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa (student-centered). Salah satu model yang banyak digunakan adalah model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan kerjasama antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan belajar bersama. Menurut (Slavin, 1980) model pembelajaran cooperative didasarkan pada prinsip saling ketergantungan positif (positive interdependence), dimana keberhasilan individu berkaitan erat dengan keberhasilan kelompoknya. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa bertanggung jawab atas pembelajaran diri sendiri, serta harus membantu anggota kelompoknya memahami materi. Terdapat beberapa elemen kunci dalam model pembelajaran cooperative, antara lain interaksi tatap muka, akuntabilitas individu, keterampilan sosial, dan evaluasi proses kelompok. Penelitian oleh (Suganda, 2025) menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif efektif untuk meningkatkan hasil belajar, mengembangkan keterampilan sosial, serta menumbuhkan sikap toleransi dan menghargai perbedaan. Keunggulan utama model kooperatif adalah kemampuannya menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan interaktif, dimana siswa dapat belajar secara aktif melalui diskusi dan kolaborasi dengan teman sejawat (Mardiah et al., 2024).

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh (Slavin, 1980) yang mengintegrasikan unsur kompetisi akademik dalam struktur kelompok kecil. TGT menggabungkan unsur kerja tim dan kompetisi melalui permainan edukatif (Nurhikmawati et al., 2024). Keunggulan model TGT terletak pada kemampuannya meningkatkan motivasi, kolaborasi, dan

pemahaman konsep melalui aktivitas yang menyenangkan. Model ini memiliki lima komponen utama: (1) penyajian kelas dimana guru menjelaskan materi secara konvensional, (2) pembentukan tim heterogen yang terdiri dari 4-5 siswa dengan kemampuan berbeda, (3) permainan akademik berupa turnamen menggunakan kuis atau soal, (4) sistem skor perkembangan individu yang memungkinkan setiap siswa berkontribusi bagi timnya berdasarkan peningkatan prestasi pribadi, serta (5) penghargaan tim berupa pengakuan bagi kelompok dengan skor tertinggi. Keunikan TGT terletak pada mekanisme turnamen dimana siswa bertanding melawan anggota kelompok lain dengan level kemampuan seimbang, sehingga menciptakan kompetisi yang adil (Lenti, 2025). Model ini sangat sesuai dengan pembelajaran di SD karena sesuai dengan karakteristik psikologis anak yang menyukai permainan dan tantangan.

Oleh karena itu, untuk memperkuat daya tarik model TGT, diperlukan media atau alat bantu yang relevan dengan lingkungan siswa, salah satunya melalui permainan tradisional. Permainan tradisional Meong-Meong merupakan salah satu kekayaan budaya Bali yang mengandung nilai edukatif dan sosial. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak dalam kelompok, dimana salah satu peserta berperan sebagai "kucing" (meong) yang harus mengejar peserta lain yang berperan sebagai "tikus". Meong-Meong tidak hanya melatih ketangkasan fisik, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai kerjasama, strategi, kejujuran, dan sportivitas. Keunikan permainan ini terletak pada kemampuannya menciptakan suasana belajar yang rileks namun tetap menantang, sehingga efektif untuk mengurangi kejenuhan siswa terhadap metode pembelajaran konvensional (Wirasanjaya et al., 2024). Dalam pembelajaran, permainan ini dapat diintegrasikan dalam pembelajaran karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan. Struktur permainan Meong-Meong yang melibatkan unsur kompetisi, aturan jelas, dan dinamika kelompok selaras dengan prinsip-prinsip pembelajaran aktif. Penelitian oleh (Devi, 2024) menunjukkan bahwa permainan tradisional Meong-Meong dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sekaligus melestarikan warisan budaya lokal.

Permainan tradisional Meong-Meong memiliki berbagai nilai pendidikan yang relevan dengan perkembangan anak. Pertama, permainan ini efektif untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar melalui aktivitas fisik seperti berlari, menghindar, dan bereaksi cepat, yang penting untuk pertumbuhan fisik siswa. Kedua, Meong-Meong melatih kemampuan berpikir strategis dan pemecahan masalah karena

pemain harus membuat keputusan cepat untuk menghindari pengejaran atau menyusun taktik sebagai tim. Ketiga, permainan ini membangun karakter melalui penerapan aturan yang jelas dan penanaman nilai fair play, dimana siswa belajar untuk jujur, sportif, dan menghargai lawan main. Keempat, Meong-Meong memperkuat ikatan sosial melalui interaksi dalam kelompok, mendorong kerjasama, komunikasi, dan rasa solidaritas antar pemain. Dengan demikian, integrasi Meong-Meong dalam pembelajaran tidak hanya menyenangkan tetapi juga mendukung perkembangan holistik siswa, baik dari aspek kognitif, fisik, maupun sosial-emosional (Tristaningrat, 2019).

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan minat belajar siswa. Studi oleh (Wulandari et al., 2022) di SD Negeri 125138 Pematangsiantar menunjukkan bahwa penerapan TGT mampu meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas V secara signifikan melalui mekanisme permainan dan kompetisi yang menyenangkan. Penelitian lain oleh (Pradnyana et al., 2021) tentang permainan tradisional Meong-Meong mengungkapkan bahwa permainan ini tidak hanya melestarikan budaya lokal tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, studi oleh (Herdinawati et al., 2018) juga membuktikan efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan desain *pretest-posttest control group* untuk membandingkan efektivitas model pembelajaran TGT dengan model pembelajaran langsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelas yang menggunakan model TGT dan kelas yang menggunakan metode konvensional, terutama dalam keterampilan kooperatif dan hasil belajar kognitif siswa. Namun ketiga penelitian tersebut masih memiliki keterbatasan. Penelitian tentang TGT umumnya hanya menggunakan permainan konvensional seperti kuis, sementara penelitian tentang Meong-Meong belum mengintegrasikannya dengan model pembelajaran kooperatif modern.

Penelitian ini menawarkan kebaruan melalui integrasi inovatif antara model TGT dengan permainan tradisional Meong-Meong yang dimodifikasi untuk pembelajaran. Pendekatan ini tidak hanya memadukan keunggulan TGT dalam membangun kolaborasi dan kompetisi sehat, tetapi juga memanfaatkan nilai-nilai kearifan lokal dalam permainan Meong-Meong. Aspek kebaruan lainnya terletak pada kontekstualisasi budaya dimana konten akademik disisipkan dalam permainan tradisional, serta lokasi penelitian di SD

pedesaan yang memiliki dinamika pembelajaran berbeda dengan sekolah perkotaan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik dalam pengembangan metode pembelajaran maupun pelestarian permainan tradisional Bali. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan permainan tradisional Meong-Meong terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas V SDN 6 Sepang. Dengan menggabungkan pendekatan kooperatif dan kearifan lokal, diharapkan dapat menjadi solusi inovatif untuk masalah rendahnya minat belajar di sekolah tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one group pretest-posttest untuk mengukur efektivitas model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan permainan Meong-Meong dalam meningkatkan minat belajar siswa. Subjek penelitian terdiri dari 18 siswa kelas V SDN 6 Sepang yang dipilih secara total sampling, dengan karakteristik usia 9-10 tahun dan latar belakang budaya Bali yang kuat. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner minat belajar yang diberikan sebelum (pretest) dan setelah (posttest) perlakuan, serta lembar observasi untuk memvalidasi hasil. Kuesioner minat belajar terdiri dari pernyataan dengan skala Likert 1-4 yang mencakup empat aspek, yaitu perhatian, ketertarikan, keterlibatan, dan rasa senang. Instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan Alpha Cronbach dengan nilai minimal 0,7.

Prosedur penelitian meliputi tiga tahap utama: (1) tahap persiapan dengan uji instrumen dan penyusunan modul ajar, (2) tahap pelaksanaan berupa pemberian pretest, treatment selama 3 pertemuan menggunakan model TGT-Meong-Meong, dan posttest, serta (3) tahap analisis data. Data dianalisis secara statistik dengan uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji paired sample t-test serta perhitungan effect size menggunakan Cohen's d untuk mengetahui besarnya pengaruh treatment. Hipotesis penelitian diuji dengan membandingkan nilai sig. (2-tailed) terhadap taraf signifikansi 0,05. Penelitian ini juga menerapkan beberapa kontrol terhadap bias, seperti pemberian treatment yang konsisten dan penggunaan instrumen yang sama untuk pretest dan posttest, sehingga hasil yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 6 Sepang pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan permainan tradisional Meong-Meong terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas V. Penelitian ini dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan menggunakan model TGT berbantuan permainan tradisional Meong-Meong pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi “Gotong Royong di Lingkungan Kecamatan, Kelurahan, dan Desa”. Dalam penelitian ini siswa yang berjumlah 18 diberikan pretest terlebih dahulu untuk mengetahui minat belajar anak sebelum dilakukannya intervensi, kemudian diberikan intervensi sebanyak 3 kali dan diakhiri dengan posttest. Adapun hasil pretest dan posttest sebagai berikut:

Tabel 1. Perbandingan hasil pretest dan posttest

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	58.89	18	8.324	1.962
	posttest	87.78	18	8.085	1.906

Hasil analisis Paired Samples Statistics menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam skor rata-rata siswa setelah penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan permainan Meong-Meong. Skor rata-rata pretest sebesar 58.89 meningkat menjadi 87.78 pada posttest, dengan selisih 28.89 poin, yang setara dengan peningkatan sebesar 49.06% dari skor awal. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan tradisional memiliki dampak positif terhadap minat dan pemahaman siswa. Selain itu, standar deviasi pretest (8.324) dan posttest (8.085) yang relatif sama menunjukkan bahwa penyebaran skor siswa tetap konsisten di antara kedua tahap pengukuran. Artinya, peningkatan skor terjadi secara merata dalam kelompok tanpa adanya outlier yang signifikan. Tingkat presisi pengukuran juga cukup tinggi, terlihat dari nilai Standard Error Mean yang kecil (pretest = 1.962 dan posttest = 1.906), yang mengindikasikan bahwa sampel ini cukup merepresentasikan populasi dan variasi sampling relatif kecil.

Tabel 2. Hasil uji berpasangan (uji paired sample T-Test)

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	28.889	8.324	1.962	-33.028	-24.750	-14.725	17	.000

Hasil uji paired sample t-test menunjukkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan permainan tradisional Meong-Meong secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN 6 Sepang. Terdapat perbedaan rata-rata yang sangat besar sebesar 28.889 poin antara skor pretest (M=58.89) dan posttest (M=87.78), dengan standar deviasi perbedaan sebesar 8.324. Nilai t sebesar -14.725 dengan derajat kebebasan 17 dan signifikansi 0.000 ($p < 0.001$) mengindikasikan bahwa peningkatan ini sangat signifikan secara statistik. Interval kepercayaan 95% untuk perbedaan rata-rata berada antara -33.028 hingga -24.750, yang tidak mencakup nilai nol, sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan yang terjadi bukanlah akibat kebetulan. Besarnya efek (effect size) yang dihitung menggunakan Cohen's d mencapai 3.47, termasuk dalam kategori efek yang sangat besar. Temuan ini memperkuat bukti bahwa integrasi permainan tradisional dalam model pembelajaran kooperatif tidak hanya meningkatkan minat belajar secara kuantitatif, tetapi juga memberikan dampak yang kuat dan bermakna dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada materi gotong royong. Hasil ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan efektivitas pendekatan berbasis permainan dalam meningkatkan keterlibatan siswa, sekaligus menawarkan perspektif baru tentang pemanfaatan kearifan lokal dalam pendidikan formal.

Tabel 3. Distribusi Peningkatan per aspek

Aspek	Pretest	Posttest	Peningkatan	Keterangan
Keterlibatan	9	14	55,56%	Peningkatan tertinggi
Perhatian	10	15	50%	
Ketertarikan	12	17	41,67%	
Rasa Senang	11	15	36,36%	Peningkatan terendah

Secara lebih rinci, peningkatan terjadi pada semua aspek minat belajar dengan variasi yang menarik. Aspek keterlibatan menunjukkan peningkatan tertinggi (55,56%), diikuti oleh perhatian (50%), ketertarikan (41,67%), dan rasa senang (36,36%). Tingginya peningkatan pada aspek keterlibatan dapat dijelaskan melalui karakteristik permainan Meong-Meong yang bersifat partisipatif dan sistem turnamen TGT yang mendorong interaksi aktif. Sementara itu, peningkatan yang relatif lebih rendah pada aspek rasa senang mungkin disebabkan oleh durasi permainan yang terlalu panjang atau aturan yang masih kompleks untuk anak usia 9-10 tahun.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas V SDN 6 Sepang, model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan permainan tradisional Meong-Meong terbukti efektif meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan pada materi Gotong Royong. Peningkatan skor rata-rata sebesar 28,89 poin (49,06%) dari pretest ke posttest menunjukkan efektivitas model ini, yang lebih tinggi dibandingkan temuan (Astuti & Dafit, 2024) yang hanya mencapai 12,4% dengan TGT konvensional. Hal ini membuktikan bahwa integrasi permainan tradisional sebagai media pembelajaran memberikan nilai tambah dalam meningkatkan minat belajar. Keberhasilan model ini dapat dijelaskan melalui beberapa faktor kunci: (1) kesesuaian karakteristik permainan Meong-Meong dengan model TGT yang menekankan kerja sama dan kompetisi sehat, (2) pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan, serta (3) pemanfaatan media pembelajaran yang dekat dengan kehidupan siswa.

Temuan ini mendukung teori pembelajaran modern seperti Social Learning Theory dan Flow Theory. Social Learning Theory dikembangkan oleh Albert Bandura dan menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui observasi, imitasi, dan pemodelan

perilaku orang lain (Rumjaun & Narod, 2025). Teori ini mengidentifikasi empat proses utama dalam pembelajaran sosial: perhatian, retensi, reproduksi, dan motivasi. Bandura juga memperkenalkan konsep *self-efficacy*, yaitu keyakinan individu terhadap kemampuannya untuk melakukan suatu tindakan yang mempengaruhi hasil belajar (Bandura & Walters, 1977). Sedangkan, teori *Flow Theory* dikembangkan oleh Mihaly Csikszentmihalyi, menggambarkan keadaan psikologis optimal di mana seseorang sepenuhnya tenggelam dalam suatu aktivitas yang menantang tetapi sesuai dengan tingkat keterampilannya (Nakamura & Csikszentmihalyi, 2009). Dalam kondisi *flow*, individu mengalami fokus mendalam, kehilangan kesadaran waktu, dan peningkatan kreativitas serta produktivitas. Teori ini sering diterapkan dalam pendidikan, olahraga, dan lingkungan kerja untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi.

Temuan ini sejalan dengan penelitian (Damayanti & Miswanto, 2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan TGT dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan motivasi dan hasil akademik siswa secara signifikan. Elemen kompetisi dan kerja sama dalam TGT menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, yang pada akhirnya mendorong keterlibatan aktif siswa. Selain itu, meta-analisis oleh (N. I. Lestari et al., 2022) menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan dapat meningkatkan hasil belajar hingga 69.93%, menguatkan argumen bahwa strategi pembelajaran berbasis interaksi sosial dan kompetisi memiliki efek positif dalam pendidikan dasar. Dalam penelitian ini, aspek keterlibatan menunjukkan peningkatan tertinggi (55.56%), yang mengindikasikan bahwa dinamika permainan *Meong-Meong* yang bersifat partisipatif dan kompetitif berkontribusi besar terhadap peningkatan minat belajar siswa. Studi (W. Lestari & Widayati, 2022) juga menemukan bahwa penerapan TGT dalam pembelajaran meningkatkan aktivitas belajar siswa dari 71.28% menjadi 90.03%, membuktikan bahwa strategi berbasis permainan memang efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa.

Namun, peningkatan yang lebih rendah pada aspek rasa senang (36.36%) dapat dikaitkan dengan durasi permainan yang terlalu panjang atau aturan yang mungkin masih kompleks bagi anak usia 9-10 tahun. Hal ini menunjukkan perlunya penyesuaian agar permainan lebih optimal dalam meningkatkan semua aspek minat belajar. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan bukti kuat bahwa integrasi permainan tradisional dalam model pembelajaran kooperatif tidak hanya meningkatkan minat belajar

secara kuantitatif tetapi juga memberikan dampak yang bermakna terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Untuk penelitian lebih lanjut, disarankan adanya uji eksperimen dengan kelompok kontrol serta analisis effect size untuk memahami dampak jangka panjang pendekatan ini terhadap motivasi belajar siswa. Dengan demikian, hasil ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif, kontekstual, dan berbasis kearifan lokal.

Implikasi pedagogis dari penelitian ini menekankan pentingnya pengembangan model pembelajaran berbasis kearifan lokal, khususnya bagi guru dan sekolah di daerah pedesaan. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, seperti tidak adanya kelompok kontrol dan efek novelty yang mungkin berpengaruh. Untuk penelitian lanjutan, disarankan untuk melakukan eksperimen dengan desain yang lebih ketat, memodifikasi variasi permainan, serta mengukur dampak jangka panjang model pembelajaran ini terhadap retensi memori siswa. Secara keseluruhan, temuan ini memperkuat posisi permainan tradisional sebagai media pembelajaran inovatif yang mampu menjembatani tujuan akademik dan pelestarian budaya lokal secara simultan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang berbantuan permainan tradisional Meong-Meong terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN 6 Sepang pada materi Gotong Royong di Lingkungan Kecamatan, Kelurahan, dan Desa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa, dengan rata-rata skor pretest sebesar 58.89 yang meningkat menjadi 87.78 pada posttest, mencerminkan peningkatan sebesar 49.06%. Peningkatan minat belajar terutama terlihat pada aspek keterlibatan (55.56%), perhatian (50%), ketertarikan (41.67%), dan rasa senang (36.36%). Model pembelajaran yang dikombinasikan dengan permainan tradisional terbukti dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Hasil uji paired sample t-test juga menunjukkan bahwa peningkatan ini signifikan secara statistik ($p < 0.001$), mengonfirmasi efektivitas metode ini.

Secara pedagogis, penelitian ini menggarisbawahi pentingnya integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran kooperatif, terutama untuk meningkatkan motivasi dan

keterlibatan siswa di sekolah dasar. Namun, penelitian ini masih memiliki keterbatasan, seperti tidak adanya kelompok kontrol dan kemungkinan efek novelty yang berpengaruh. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk memperluas desain eksperimen serta mengeksplorasi dampak jangka panjang dari pendekatan ini terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang kontekstual, inovatif, serta berbasis budaya lokal, menjadikannya sebagai alternatif yang potensial untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar, khususnya di lingkungan pedesaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, D. B., Prihastari, E. B., Setyaningsih, R., Rispatiningsih, D. M., Zanthi, L. S., Fauzi, M., Mudrikah, S., Widyaningrum, R., Falaq, Y., & Kurniasari, E. (2021). *Model-Model Pembelajaran*. Pradina Pustaka.
- Astuti, T. D., & Dafit, F. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams Games Tournament) terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 148 Pekanbaru. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 3275–3280.
- Bandura, A., & Walters, R. H. (1977). *Social learning theory* (Vol. 1). Prentice hall Englewood Cliffs, NJ.
- Damayanti, L. N. R., & Miswanto, M. (2022). The influence of Teams Games Tournament learning model on middle school students' mathematics interest and learning outcomes. *International Journal on Teaching and Learning Mathematics*, 5(2), 103–112.
- Devi, N. K. L. (2024). Analisis Pelaksanaan Kegiatan Numerasi dengan Metode Matematika Gasing Yang di Kaitkan dengan Permainan Tradisional pada Siswa Kelas 4 SD N 1 Demulih. *Pentagon: Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(4), 78–94.
- Hamidi, R. R. (2018). *Peran Guru PAI Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Di SDIT Baitul Jannah Kecamatan Kemiling Raya Bandar Lampung*. UIN Raden Intan Lampung.
- Herdinawati, N., Wilujeng, I., & Hastuti, P. W. (2018). Efektivitas Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Ditinjau Dari Keterampilan Kooperatif Dan Hasil

- Belajar. *Jurnal TPACK IPA*, 7(8), 430–438.
- Lenti, D. M. P. (2025). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IX PADA MATERI PARTIKEL PENYUSUN MAKHLUK HIDUP. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 5(5), 2.
- Lestari, N. I., Razak, A., Lufri, L., Zulyusri, Z., & Arsih, F. (2022). Meta-analisis pengaruh penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 17–30.
- Lestari, W., & Widayati, A. (2022). Implementation of Teams Games Tournament to improve student's learning activity and learning outcome: classroom action research. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 14(4), 5587–5598.
- Mardiah, S. S., Yasyakur, M., & Samsuddin, S. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI SMAN 1 Tenjolaya: Implementation of Cooperatif Learning Models in Islamic Religious and Character Education Subjects in Increasing Learning Interest in Class XI Students at SMAN 1 Tenjolaya. *TARBIYAH: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 143–154.
- Nakamura, J., & Csikszentmihalyi, M. (2009). *Flow theory and research*.
- Nurhikmawati, A. P., Alfian, I., & Ratnawati, E. (2024). Inovasi Pembelajaran IPS melalui Metode Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JSPH: Jurnal Sosial Politik Humaniora*, 1(2), 35–41.
- Pradnyana, P. B., Sudirman, I. N., Adiwijaya, P. A., & Janawati, D. P. A. (2021). Pelatihan Permainan Tradisional Wujud Pelestarian Permainan Berbasis Local Genius Di Lingkungan Sekolah Dasar. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(3), 767–773.
- Prihatini, E. (2017). Pengaruh metode pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar IPA. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(2).
- Rumjaun, A., & Narod, F. (2025). Social learning theory—albert bandura. In *Science education in theory and practice: An introductory guide to learning theory* (pp. 65–82). Springer.
- Slavin, R. E. (1980). Cooperative learning. *Review of Educational Research*, 50(2), 315–342.

- Suganda, A. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Terhadap Kemampuan Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri 1 Kota Serang. *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research*, 2(2), 3393–3399.
- Tristaningrat, M. A. N. (2019). Gagasan Egalitarianisme dalam Permainan Tradisional Bali (Dolanan) sebagai Media Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 2(2), 57–69.
- Wirasanjaya, I. K. G., Giri, I. M. A., & Tristaningrat, M. A. N. (2024). PENGARUH MODEL INDEX CARD MATCH (ICM) BERBANTUAN PERMAINAN MEONG-MEONG TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MAPEL IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR DI DESA BALUK JEMBRANA. *Widyajaya: Jurnal Mahasiswa Prodi PGSD*, 4(1), 1–15.
- Wulandari, A., Panjaitan, M. B., & Sitio, H. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Minat Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sd Negeri 125138 Pematangsiantar. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 10(2), 215–221.