

Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 2 SD Negeri Karangasem 4 Surakarta pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Mengenal Perasaan

Deny Kurniadi Saputro, Erlina Meliyanti, Rusyda Nur Rahmawati, Suhartono, Nurul Hidayah

Universitas Sebelas Maret
denykurniadi33@student.uns.ac.id

Article History

a accepted 1/10/2024

approved 1/11/2024

published 30/12/2024

Abstract

The purpose of this study is to describe the improvement of Indonesian language learning outcomes of grade 2 students with the implementation of the Teams Game Tournament (TGT) cooperative learning model at SD Negeri Karangasem 4 Surakarta in the first semester of the 2024/2025 academic year. This study is a classroom action research (CAR) conducted in two cycles. The subjects of this study were 21 grade 2 students of SD Negeri Karangasem 4. Data were obtained by analyzing the cognitive learning outcomes of students. The criteria for the success of the study were determined by the cognitive learning outcomes of students who achieved the KKM, which was ≥ 75 . This study proves that Indonesian language learning outcomes can be improved with the implementation of the TGT learning model. Before the action was taken, the percentage of learning outcome completion was 14.28%, in cycle I it increased to 61.91%, and to 95.24% in cycle II. Thus, the TGT model can significantly improve the Indonesian language learning outcomes of grade 2 students of SD Negeri Karangasem 4.

Keywords: Teams Game Tournament, Indonesian Language Learning

Abstrak

Maksud dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas 2 dengan implementasi model pembelajaran kooperatif Teams Game Tournament (TGT) di SD Negeri Karangasem 4 Surakarta semester I tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas 2 SD Negeri Karangasem 4 yang berjumlah 21 anak. Data didapat dengan melakukan analisis pada hasil belajar kognitif peserta didik. Kriteria kesuksesan penelitian ditentukan oleh hasil belajar kognitif peserta didik yang mencapai KKM yaitu ≥ 75 . Penelitian ini membuktikan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia dapat meningkat dengan pengimplementasian model pembelajaran TGT. Sebelum dilakukan tindakan, persentase ketuntasan hasil belajar sejumlah 14,28%, pada siklus I meningkat menjadi 61,91%, dan menjadi 95,24% pada siklus II. Dengan demikian, model TGT dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas 2 SD Negeri Karangasem 4 secara signifikan.

Kata kunci: TGT, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Mengenal Perasaan, Hasil Belajar



PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional, kemampuan berbahasa Indonesia yang baik meliputi empat komponen yaitu membaca, menulis, mendengar, dan berbicara. Tetapi tidak hanya sampai pada itu, kemampuan berbahasa Indonesia tidak dapat terlepas bereksresi. Penguasaan kemampuan ini sangat penting bagi peserta didik sekolah dasar karena dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Menurut (Jayanti & Umar, 2024) menyatakan mengenal dan mengekspresikan perasaan adalah bagian dari kompetensi sosial-emosional yang membantu anak memahami diri mereka sendiri dan orang lain, meningkatkan kemampuan empati, serta memperbaiki hubungan antar individu.

Namun, di lapangan, sering kali ditemukan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep perasaan. (Marwati et al., 2023) menyatakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan secara konvensional cenderung bersifat monoton dan kurang interaktif, yang menyebabkan peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Selain itu, pendekatan pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru dan kurang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran juga dapat menghambat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Akibatnya, hasil belajar peserta didik, terutama dalam mengenal dan mengekspresikan perasaan, menjadi kurang optimal.

Fenomena ini menuntut adanya inovasi dalam metode pembelajaran yang mampu menarik minat dan motivasi belajar peserta didik. Salah satu pendekatan yang dianggap efektif adalah pembelajaran kooperatif berbasis permainan seperti *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut (Sugiata, 2019) menyatakan TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan model pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang memiliki kemampuan, jenis, agama dan suku yang berbeda. Pembelajaran tipe TGT melibatkan seluruh siswa tanpa melihat perbedaan. Tipe ini melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, mengandung penguatan. Aktivitas belajar dalam permainan dirancang dalam pembelajaran TGT memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Metode ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui permainan yang menyenangkan dan kompetitif, sambil bekerja sama dengan teman sekelompok.

Team Games Tournament (TGT)

Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu jenis model pembelajaran kooperatif. Metode pembelajaran kooperatif dengan variasi TGT ini relatif mudah diterapkan, menyenangkan, melibatkan seluruh peserta didik tanpa memandang status mereka, menggunakan tutor sebaya, serta menggabungkan elemen permainan dan penguatan. TGT merupakan pendekatan pembelajaran di mana peserta didik bersaing dengan anggota tim yang memiliki latar belakang akademis serupa sebagai perwakilan dari tim mereka. Melalui pendekatan TGT, peserta didik bersaing dalam permainan dengan anggota tim lain untuk meningkatkan skor tim mereka sendiri (Susanna, 2018).

Peserta didik diharapkan dapat lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, meningkatkan interaksi sosial, serta memiliki kesempatan untuk lebih memahami dan mengekspresikan perasaan dengan cara yang lebih kreatif dan bermakna. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa metode TGT dapat

meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam berbagai mata pelajaran.

Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan mengembangkan keterampilan dasar berbahasa, seperti mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Peserta didik diperkenalkan pada kosa kata baru, kalimat sederhana, dan tata bahasa melalui aktivitas seperti membaca cerita, berdiskusi, dan bermain peran. Aktivitas ini dirancang agar menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari, membantu peserta didik mengaitkan materi dengan pengalaman mereka. Secara keseluruhan, pembelajaran bahasa Indonesia meningkatkan keterampilan berbahasa, meningkatkan literasi, dan membantu peserta didik menjadi komunikator efektif dan berpikir kritis (Rahmanida Nst et al., 2022).

Mengenal Perasaan

Melalui pembelajaran bahasa Indonesia peserta didik diajak untuk mengenal berbagai perasaan dasar seperti senang, sedih, marah, takut, dan kaget. Mereka juga akan belajar untuk mengidentifikasi situasi yang dapat memunculkan perasaan tersebut dan bagaimana cara mengungkapkannya secara verbal dan nonverbal. Metode pembelajaran yang digunakan bisa berupa cerita, diskusi kelompok, permainan peran, dan aktivitas kreatif lainnya yang mendorong peserta didik untuk berbagi pengalaman dan perasaan dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil Belajar

Hasil belajar dari model *Teams Games Tournament* (TGT) akan menunjukkan peserta didik yang cenderung aktif, terlibat, dan termotivasi dalam pembelajaran. Model TGT menggabungkan elemen kompetisi dan kerja sama, membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam karena mereka belajar dalam kelompok dan berkompetisi untuk meningkatkan skor tim. Hasil belajar sering kali meliputi peningkatan pemahaman konsep, keterampilan sosial, dan kemampuan bekerja sama. Selain itu, peserta didik menunjukkan peningkatan dalam pencapaian akademik dan keterampilan komunikasi, karena model ini menciptakan suasana yang menyenangkan (Nadrah et al., 2017).

Penerapan TGT dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kognitif tetapi juga mempengaruhi aspek afektif peserta didik, seperti rasa percaya diri, kemampuan berempati, dan keterampilan berkomunikasi. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi lebih lanjut bagaimana metode TGT dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

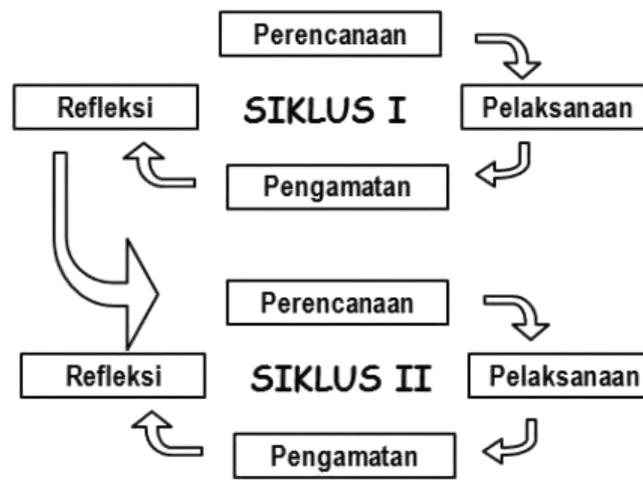
Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas 2 SD Negeri Karangasem 4, yang merupakan salah satu sekolah dasar di wilayah Karangasem Kota Surakarta. Di sekolah ini, ditemukan bahwa banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi tentang mengenal perasaan, terutama karena pembelajaran yang dilakukan kurang menarik dan interaktif. Kondisi ini mengharuskan guru untuk mencari metode pembelajaran alternatif yang dapat meningkatkan partisipasi aktif dan hasil belajar peserta didik. Melalui penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT), diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep perasaan dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran bahasa Indonesia topik mengenal perasaan. Penerapan model TGT dalam penelitian ini mengadopsi pendekatan belajar sambil bermain. Melalui permainan ini, diharapkan peserta didik menjadi lebih aktif dalam

pembelajaran bahasa Indonesia dan mampu menciptakan suasana menyenangkan yang dapat meningkatkan hasil belajar.

METODE

Penelitian dilaksanakan pada peserta didik kelas II SD Negeri Karangasem 4 Surakarta tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah 21 peserta didik yang terdiri dari 13 peserta didik laki-laki dan 8 peserta didik perempuan. Penelitian ini tergolong penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan dua siklus. Masing-masing siklus terdiri atas tahap-tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran serta mengatasi berbagai permasalahan yang terdapat di dalam kelas seperti motivasi dan hasil belajar peserta didik. Tahap penelitian dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Tahap penelitian tindakan kelas

Melalui kegiatan analisis, data-data yang dikumpulkan dalam penelitian ini merupakan data hasil belajar berupa skor tes yang diperoleh peserta didik melalui tes tertulis bentuk esai tiap akhir pertemuan setiap siklus. Karena yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar, maka prosedur pengumpulan data adalah dengan tes. Tes dengan soal berbentuk esai diberikan setelah penerapan model pembelajaran TGT di setiap akhir pertemuan pada setiap siklus. Data yang dianalisis dalam penelitian ini mencakup nilai tes bahasa Indonesia topik mengenal perasaan yang diajarkan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT). Data tersebut dikumpulkan kemudian dianalisis secara deskriptif.

Perhitungan hasil belajar peserta didik secara individu sebagai berikut:

$$\text{Skor peserta didik} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$$

Rentang nilai ketercapaian peserta didik antara 0 sampai dengan 100.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik menunjukkan hasil yang kurang memuaskan yaitu rata-rata kelas sebesar 62,86. Angka tersebut masih jauh dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai rata-rata peserta didik kelas 2 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia meningkat menjadi 77,62 pada siklus I dan 89,76 pada siklus II.

Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pendidik dapat mempertimbangkan model pembelajaran ini untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk memperoleh hasil belajar peserta didik yang memuaskan.

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 2 pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sebelum Tindakan (Pra Siklus)

No	Nilai	Sebelum Tindakan		Keterangan
		Jumlah Peserta Didik	(%)	
1.	<65	10	47,62%	Tidak Tuntas
2.	65 - 74	8	38,10%	Tidak Tuntas
3.	75 - 84	2	9,52%	Tuntas
4.	85 - 94	1	4,76%	Tuntas
5.	95 - 100	0	0%	Tuntas
Jumlah		21	100,00%	
Nilai Rata-Rata			62,86	
Nilai Tertinggi			90	
Nilai Terendah			30	

Berdasarkan pada Tabel 1, dapat diketahui bahwa peserta didik dengan nilai mencapai KKM yaitu sejumlah 14,28% (3 orang) dan nilai tidak mencapai KKM 85,72% (18 orang). Nilai peserta didik yang berada dibawah 65 yaitu sejumlah 47,62% (10 orang), peserta didik dengan rentang nilai 65 – 74 sejumlah 38,10% (8 orang), rentang nilai 75 – 84 sejumlah 9,52% (2 orang), 85 – 94 sejumlah 4,76% (1 orang) dan tidak ada peserta didik yang berada pada rentang nilai 95 – 100. Nilai rata-rata kelas yaitu 62,86, nilai tertinggi kelas 90, dan nilai terendah 30.

Dari data yang diperoleh dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik kelas 2 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagian besar masih rendah karena belum mencapai KKM. Hal tersebut karena metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru adalah metode ceramah sehingga pembelajaran kurang menarik dan membosankan. Hal ini menyebabkan peserta didik merasa bosan dan tidak antusias dalam pembelajaran yang kemudian berdampak pada hasil belajar peserta didik yang rendah.

Setelah guru melakukan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran berbasis peserta didik *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terlihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus I yang dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 2 pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siklus I

No	Nilai	Siklus I		Keterangan
		Jumlah Peserta Didik	(%)	
1.	<65	6	28,57%	Tidak Tuntas
2.	65 - 74	2	9,52%	Tidak Tuntas
3.	75 - 84	4	19,04%	Tuntas
4.	85 - 94	7	33,33%	Tuntas
5.	95 - 100	2	9,54%	Tuntas
Jumlah		21	100,00%	
Nilai Rata-Rata			77,62	
Nilai Tertinggi			100	
Nilai Terendah			40	

Berdasarkan pada Tabel 2, dapat diketahui bahwa peserta didik dengan nilai mencapai KKM yaitu sejumlah 61,91% (13 orang) dan nilai tidak mencapai KKM 38,09% (8 orang). Nilai peserta didik yang berada dibawah 65 yaitu sejumlah 28,57% (6 orang), peserta didik dengan rentang nilai 65 – 74 sejumlah 9,52% (2 orang), rentang nilai 75 – 84 sejumlah 19,04% (4 orang), 85 – 94 sejumlah 33,33% (7 orang) dan pada rentang nilai 95 – 100 sejumlah 9,54% (2 orang). Nilai rata-rata kelas yaitu 77,62, nilai tertinggi kelas 100, dan nilai terendah 40.

Setelah guru melakukan perbaikan pembelajaran dengan tetap menerapkan model pembelajaran berbasis peserta didik *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terlihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus II yang dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 2 pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siklus II

No	Nilai	Siklus II		Keterangan
		Jumlah Peserta Didik	(%)	
1.	<65	0	0%	Tidak Tuntas
2.	65 - 74	1	4,76%	Tidak Tuntas
3.	75 - 84	5	23,81%	Tuntas
4.	85 - 94	4	19,04%	Tuntas
5.	95 - 100	11	52,39%	Tuntas
Jumlah		21	100,00%	
Nilai Rata-Rata			89,76	
Nilai Tertinggi			100	
Nilai Terendah			70	

Berdasarkan pada Tabel 3, dapat diketahui bahwa peserta didik dengan nilai mencapai KKM yaitu sejumlah 95,24% (20 orang) dan nilai tidak mencapai KKM 4,76% (1 orang). Tidak ada peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah 65, peserta didik dengan rentang nilai 65 – 74 sejumlah 4,67% (1 orang), rentang nilai 75 – 84 sejumlah 23,81% (5 orang), 85 – 94 sejumlah 19,04% (4 orang) dan pada rentang nilai 95 – 100 sejumlah 52,39% (11 orang). Nilai rata-rata kelas yaitu 89,76, nilai tertinggi kelas 100, dan nilai terendah 70.

Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan tingkat ketuntasan nilai peserta didik kelas 2 yang ada dalam tabel berikut:

Tabel 4. Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Nilai	Keterangan	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
≥75	Tuntas	14,28%	61,91%	95,24%
≤75	Belum Tuntas	85,72%	38,09%	4,76%
Rata-Rata		62,86	77,62	89,76
Minimum		30	40	70
Maksimum		90	100	100

Berdasarkan tabel diatas terdapat peningkatan yang signifikan disaat guru menerapkan model pembelajaran TGT dan tanpa menerapkan model pembelajaran TGT. Sebelum guru menerapkan model pembelajaran TGT peserta didik yang mencapai KKM hanya 14,28% atau sejumlah 3 orang peserta didik. Setelah guru menerapkan model pembelajaran TGT peserta didik yang hasil belajarnya mencapai KKM adalah sejumlah 95,24% atau 20 orang peserta didik. Peningkatan jumlah

peserta didik yang nilainya mencapai KKM yaitu sebesar 80,96% dari sebelum diadakan tindakan hingga siklus II.

Data tersebut membuktikan bahwa dengan digunakannya model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2 SD Negeri Karangasem 4 Surakarta dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Penggunaan model pembelajaran TGT ini membuat peserta didik menjadi lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran di kelas sehingga meningkatkan hasil belajarnya. Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif digunakan untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih memuaskan, interaksi dan komunikasi yang meningkat, serta peserta didik yang termotivasi dan aktif dalam pembelajaran (Isjoni, 2010). Pembelajaran kooperatif TGT menggunakan permainan sehingga peserta didik termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran dengan antusias yang tinggi dan menangkap materi secara maksimal karena pembelajaran yang dilaksanakan lebih substansial dan atraktif bagi peserta didik (Arifin, 2013).

SIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 2 di SD Negeri Karangasem 4 Surakarta tahun ajaran 2024-2025. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata kelas dan ketuntasan hasil belajar peserta didik dari sebelum tindakan hingga siklus II. Rata-rata pada sebelum tindakan 62,86 meningkat menjadi 77,62 pada siklus II dan mencapai 89,76 pada siklus II. Tingkat ketuntasan sebelum tindakan sejumlah 14,28%, meningkat menjadi 61,91% pada siklus I, dan mencapai 95,24% pada siklus II.

Model pembelajaran TGT yang diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik karena adanya peningkatan semangat dan partisipasi peserta didik selama pembelajaran. Maka dari itu, penelitian ini mengajurkan pendidik untuk mengimplementasikan pembelajaran dengan model kooperatif Teams Games Tournament (TGT) sebagai pilihan metode pembelajaran yang efektif dan menggembirakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Isjoni. (2010). Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Pendidik. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jayanti, M. I., & Umar, U. (2024). Penguatan Kompetensi Sosial Dan Emosional Siswa Melalui Pelatihan Guru Penggerak Di Bima. *Taroa: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 9–17.
- Marwati, E., Anugrahana, A., & Yan Ariyanti, P. B. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Kelas IV SD Negeri Plaosan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2601–2607.
- Nadrah, N., Tolla, I., Ali, M. S., & Muris, M. (2017). The Effect of Cooperative Learning Model of Teams Games Tournament (TGT) and Students' Motivation toward Physics Learning Outcome. *International Education Studies*, 10(2), 123.
- Rahmanida Nst, A., Siregar, A. R. F., & Syaputra, E. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 190–204.
- Sugiata, I. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78.
- Susanna, S. (2018). Penerapan Teams Games Tournament (Tgt) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas Xi Man 4 Aceh Besar. *Lantaranida Journal*, 5(2), 93.

Zainal Arifin. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.