

## Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT)* Kelas IV SD Negeri Plaosan 1

Eka Marwati<sup>1</sup>, Andri Anugrahana<sup>2</sup>, Patrisia Betris Yan Ariyanti<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma

Email: [ekamarwati27@gmail.com](mailto:ekamarwati27@gmail.com)<sup>1</sup>, [andrianugrahana@usd.ac.id](mailto:andrianugrahana@usd.ac.id)<sup>2</sup>, [betris.yan@gmail.com](mailto:betris.yan@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

SD Negeri Plaosan 1 pengajaran bahasa Indonesia masih didominasi oleh guru yang mengakibatkan rendahnya motivasi siswa, menurunnya penggunaan bahasa Indonesia sebagai bahasa komunikasi, meningkatnya penggunaan bahasa daerah, dan preferensi terhadap bahasa daerah. bermain selama waktu luang daripada belajar. Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu dari berbagai model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan dalam disiplin ilmu bahasa Indonesia. Karena pembelajaran kooperatif bentuk *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang dapat melibatkan dan menginspirasi siswa dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Plaosan 1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi sejumlah pihak, termasuk guru dan siswa, yang akan memperoleh manfaat dari peningkatan motivasi dan peningkatan hasil belajar. Berdasarkan pada hasil Pelaksanaan Tindakan Kelas (PTK) pada siklus I yang diberikan kepada 26 siswa, sebanyak 20 siswa yang memperoleh nilai diatas 70 dengan persentase sebesar 76,923%. Siswa yang memiliki nilai dibawah 70 sebanyak 6 dengan persentase sebesar 23,077%. Sedangkan pada siklus II berdasarkan pada tipe TGT diperoleh hasil yaitu, dari 26 siswa, sebanyak 22 siswa memperoleh nilai diatas KKM dengan persentase 84,615%, sementara siswa yang masih memiliki nilai dibawah KKM sebanyak 4 siswa dengan persentase 15,385%.

**Kata Kunci:** Bahasa, Indonesia, TGT, SDN Plaosan 1

### Abstract

SD Negeri Plaosan 1 teaching Indonesian is still dominated by teachers which results in low student motivation, decreased use of Indonesian as a language of communication, increased use of regional languages, and preference for regional languages. playing during free time rather than studying. The Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model is one of the various cooperative learning models that can be used in Indonesian language disciplines. Because cooperative learning in the form of Teams Games Tournament (TGT) is a form of cooperative learning that can involve and inspire students in the teaching and learning process. This study aims to determine the learning outcomes of students in the Indonesian language class IV SD Negeri Plaosan 1. The results of this study are expected to be useful for a number of parties, including teachers and students, who will benefit from increased motivation and increased learning outcomes. Based on the results of Classroom Action Implementation (CAR) in cycle I which was given to 26 students, 20 students scored above 70 with a percentage of 76.923%. There are 6 students who have scores below 70 with a percentage of 23.077%. Whereas in cycle II based on the type of TGT the results obtained

were, out of 26 students, 22 students scored above the KKM with a percentage of 84.615%, while students who still had scores below the KKM were 4 students with a percentage of 15.385%.

**Keywords:** Language, Indonesian, TGT, SDN Plaosan 1



## PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, paradigma pembelajaran telah beralih ke paradigma konstruktivis. Dalam pembelajaran konstruktivis, siswa mengembangkan informasi mereka sendiri daripada hanya dikomunikasikan ke pikiran mereka dari guru. Pembelajaran tidak semata-mata terfokus pada guru untuk siswa (teacher centered); sebaliknya, pembelajaran harus bersifat student centric (berpusat pada siswa). Guru atau instruktur lebih berperan sebagai fasilitator pembelajaran dalam keadaan seperti ini. Selama ini kegiatan pembelajaran di sekolah lebih mengutamakan karakteristik kognitif, kurang mendorong kemampuan berpikir kritis siswa, dan kurang melibatkan siswa. Guru terus memainkan peran utama dalam pembelajaran praktis, dan metode tradisional seperti metode ceramah dan pemecahan masalah masih digunakan. Karena kegagalan model guru untuk mendorong keterlibatan dan semangat siswa untuk belajar, sebagian besar siswa menganggap berpartisipasi dalam kelas itu membosankan (Zumaroh, dkk, 2017).

Empat komponen pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar meliputi kemampuan berbicara, menyimak, membaca, dan menulis. Langkah terakhir dari kemampuan berbahasa yang perlu dikuasai siswa adalah keterampilan menulis. Siswa terlibat dalam menulis setiap hari karena mereka perlu untuk dapat menulis di semua kelas mereka dan karena kemampuan menulis sangat penting untuk kesuksesan mereka di masa depan. Menulis adalah sarana berkomunikasi karena fungsi utama bahasa adalah untuk memfasilitasi komunikasi. Contoh cara untuk melakukan ini termasuk mengirim surat, menggunakan email, bercakap-cakap di berbagai platform media sosial, dan aktivitas lainnya. Keterampilan menulis bukanlah kompetensi yang mudah dicapai oleh siswa sekolah dasar karena mereka harus terlebih dahulu mahir dalam menyimak, berbicara, dan membaca. Keterampilan yang harus dikuasai siswa dalam keterampilan menulis antara lain menulis pengantar, menyalin puisi, paragraf, karangan sederhana, menulis puisi, petunjuk, menulis surat, menulis pengumuman, dan menulis lagu anak. Dari kelas satu sampai kelas enam, siswa diharuskan mengikuti tes keterampilan ini (Asyifa, dkk, 2017).

Kapasitas profesional guru harus ditingkatkan dan diperkuat, khususnya di sekolah dasar, untuk meningkatkan mutu pendidikan. Gaya mengajar guru memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tingkat motivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajar. Di SD Negeri Plaosan 1, pengajaran bahasa Indonesia masih didominasi oleh guru yang mengakibatkan rendahnya motivasi siswa, menurunnya penggunaan bahasa Indonesia sebagai bahasa komunikasi, meningkatnya penggunaan bahasa daerah, dan preferensi terhadap bahasa daerah. bermain selama waktu luang daripada belajar. Sehingga beberapa siswa tidak mampu berkomunikasi dalam bahasa Indonesia. Hal ini menunjukkan perlunya pemutakhiran metode guru dalam mengajar bahasa Indonesia.

Guru perlu menemukan solusi untuk masalah yang tercantum di atas untuk melewatinya. Menerapkan beberapa model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pendekatan. Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu dari berbagai model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan dalam disiplin ilmu bahasa Indonesia. Karena pembelajaran kooperatif bentuk *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang dapat melibatkan dan menginspirasi siswa dalam proses belajar mengajar. Seperti yang telah disampaikan sebelumnya, siswa SD Negeri Plaosan 1 masih belum aktif menggunakan bahasa Indonesia (Nurisma, 2016).

Karena memberikan kesempatan kepada mereka untuk mempertimbangkan tanggapan mereka dengan lebih hati-hati, pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Teams*

*Games Tournament* (TGT) dapat melibatkan siswa. Siswa akan menerima pelatihan tanya jawab lisan sebagai bagian dari kompetisi, sehingga diperlukan latihan berbicara dari mereka. *Teams Games Tournament* memungkinkan siswa untuk berinteraksi satu sama lain dalam kelompok belajar, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan bermakna bagi mereka. Turnamen permainan beregu semacam ini dapat mendorong hubungan interpersonal yang positif di antara siswa karena kelompok belajar yang terdiri dari siswa yang berbeda dibentuk selama tahap implementasi (Hikmah, dkk, 2018).

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, peneliti telah melakukan penelitian yang berjudul "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Kelas IV SD Negeri Plaosan 1." Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, "Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Plaosan 1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Plaosan 1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi sejumlah pihak, termasuk guru dan siswa, yang akan memperoleh manfaat dari peningkatan motivasi dan peningkatan hasil belajar. Sementara itu, merupakan kontribusi positif bagi upaya sekolah untuk meningkatkan motivasi siswa terhadap hasil belajar ketika pembelajaran melalui model pembelajaran digunakan.

### ***Cooperative Learning***

*Cooperative learning* adalah metode pembelajaran yang memprioritaskan prinsip bekerja sama antar siswa dengan kemampuan yang berbeda dalam suatu kelompok kecil untuk menyelesaikan tugas agar mencapai tujuan secara maksimal. Strategi pengajaran ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar akademik siswa, membentuk sikap mereka untuk menerima keragaman teman mereka, dan menumbuhkan keterampilan sosial mereka. Guru tidak perlu melakukan proses pembelajaran ini; sebaliknya, siswa dapat saling mengajar dan berbagi ide dan perspektif. Bekerja bersama selama pembelajaran memungkinkan siswa untuk berhasil secara kolektif daripada bersaing atau mengungguli satu sama lain di kemudian hari. Inilah yang disebut dengan pembelajaran kooperatif. Namun, mereka juga dapat membantu teman belajar mereka yang berprestasi di bawah level yang disyaratkan. Jiwa sosial siswa berkembang sebagai hasilnya (Prasetyawati, 2021).

### ***Tipe Team Games Tournament* (TGT)**

*Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif dari variasi TGT adalah salah satu yang mudah digunakan, menyenangkan, melibatkan semua siswa terlepas dari statusnya, menggunakan tutor sebaya oleh siswa, dan termasuk komponen bermain dan penguatan. TGT adalah jenis pendekatan pembelajaran di mana siswa bersaing dengan anggota tim yang memiliki latar belakang akademis yang sama sebagai perwakilan dari tim mereka. Anak-anak pertama-tama belajar dengan bekerja sama untuk melakukan aktivitas sebagai kelompok, dan kemudian seorang anak bersaing atas nama timnya melawan kelompok lain. Sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran TGT, siswa bersaing dalam permainan dengan anggota tim lainnya untuk meningkatkan skor tim mereka sendiri (Rahmawati, 2018).

### **Hasil Belajar**

Pembelajaran kooperatif dari variasi TGT adalah salah satu yang mudah digunakan, menyenangkan, melibatkan semua siswa terlepas dari statusnya, menggunakan tutor sebaya oleh siswa, dan termasuk komponen bermain dan penguatan. TGT adalah jenis pendekatan pembelajaran di mana siswa bersaing dengan anggota tim yang memiliki latar belakang akademis yang sama sebagai perwakilan dari tim mereka. Anak-anak pertama-tama belajar dengan bekerja sama untuk melakukan aktivitas sebagai kelompok, dan kemudian seorang anak bersaing atas nama timnya melawan kelompok lain. Sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran TGT, siswa bersaing dalam permainan dengan anggota tim lainnya untuk meningkatkan skor tim mereka sendiri (Siregar, 2019). Salah satu mata pelajaran di sekolah dasar adalah Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran yang wajib dilaksanakan pada pendidikan di Indonesia. Kurikulum 2013

menempatkan Bahasa Indonesia sebagai penghela mata pelajaran lain dan karenanya harus berada di depan semua mata pelajaran lain. Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki siswa yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis.

## **METODE**

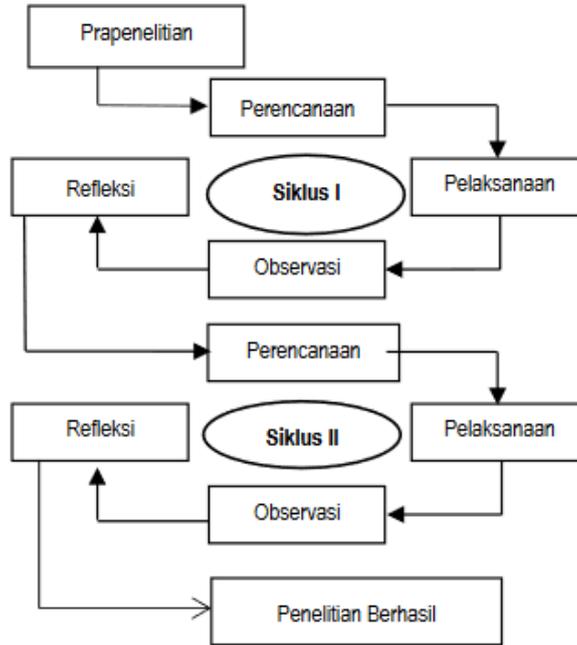
### **Pendekatan Penelitian**

Pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif dan sering menggunakan analisis digunakan dalam penelitian ini. Kami lebih menunjukkan tujuan dan prosesnya. Landasan teori berfungsi sebagai panduan untuk memastikan bahwa topik penelitian sejalan dengan data yang tersedia. Teknik kualitatif memerlukan penyelidikan menyeluruh dengan menggunakan metode ilmiah untuk mengembangkan temuan naratif yang dapat disajikan secara lisan dan tertulis berdasarkan analisis data tertentu. Perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi merupakan empat tahapan penelitian tindakan kelas yang merupakan rangkaian proses (Riadi, 2022).

Adapun materi-materi yang dibawakan berkaitan dengan mengungkapkan makna puisi. Pendekatan dilakukan dengan metode *saintific*. Pelaksanaan metode tipe TGT dimulai dari pembentukan kelompok yang beranggotakan 5-6 orang, kemudian guru menyiapkan materi pembelajaran, para peserta didik memainkan permainan turnamen. Selanjutnya guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki skor paling tinggi. Peserta didik kemudian memberikan soal evaluasi yang diberikan guru bertujuan untuk melihat hasil belajar peserta didik. Metode yang dilaksanakan selama TGT adalah ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan, dan presentasi. Bahan ajar yang digunakan adalah Tema 6 (Cita-citaku) : Aku dan Cita-Citaku.

### **Jenis Penelitian**

Penelitian tindakan kelas, juga dikenal sebagai PTK, adalah suatu bentuk penelitian yang dilakukan dalam suasana di mana proses belajar mengajar ditingkatkan secara aktif dalam upaya untuk menghasilkan hasil yang lebih baik dari sebelumnya. Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi merupakan tahapan-tahapan penelitian tindakan kelas. Fase-fase ini adalah tindakan yang dilakukan selama satu siklus studi dan kemudian lagi selama siklus berikutnya. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, penelitian ini dilakukan sebagai proyek penelitian tindakan kelas. Proses pelaksanaan tindakan kelas dilakukan secara bertahap sesuai bagan di bawah ini yang diadaptasi dari desain siklus penelitian Kemmis dan Taggart:



**Gambar 1.** Bagan Proses Penelitian Tindakan Kelas

**Analisis Data**

Teknik analisis data merupakan suatu proses mengolah data menjadi informasi baru. Proses ini dilakukan bertujuan agar karakteristik data menjadi lebih mudah dimengerti dan berguna sebagai solusi bagi suatu permasalahan, khususnya yang berkaitan dengan penelitian. Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan kondensasi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan pada hasil Pelaksanaan Tindakan Kelas (PTK) pada siklus I yang diberikan kepada 26 siswa, sebanyak 20 siswa yang memperoleh nilai diatas 70 dengan persentase sebesar 76,923%. Siswa yang memiliki nilai dibawah 70 sebanyak 6 dengan persentase sebesar 23,077%. Sedangkan pada siklus II berdasarkan pada tipe TGT diperoleh hasil yaitu, dari 26 siswa, sebanyak 22 siswa memperoleh nilai diatas KKM dengan persentase 84,615%, sementara siswa yang masih memiliki nilai dibawah KKM sebanyak 4 siswa dengan persentase 15,385%.

**Tabel 1.** Taraf keberhasilan hasil belajar siswa

No.	Taraf Keberhasilan	Kualifikasi
1	76% - 100%	Baik (B)
2	60% - 75%	Cukup (C)
3	0% - 59%	Kurang (K)

Adapun hasil evaluasi belajar siswa dapat dilihat pada **Tabel 2.**

**Tabel 2. Hasil evaluasi belajar siswa**

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai Evaluasi
1	ADM	L	80
2	ADSA	P	80
3	APS	P	80
4	ATA	L	80
5	BRW	L	90
6	BSF	L	90
7	DP	P	100
8	EAL	P	80
9	FM	P	100
10	FGP	L	90
11	KSS	P	100
12	KAM	P	80
13	MKA	L	80
14	MW	P	60
15	MNFA	L	50
16	NSM	P	80
17	NAL	P	100
18	PAT	L	80
19	PSD	P	70
20	RLF	L	90
21	RNE	P	80
22	SWD	L	50
23	SRN	L	40
24	VHF	P	100
25	ZI	L	80
26	ZAF	L	70

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui keberhasilan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang diterapkan dalam meningkatkan hasil belajar

siswa tentang peristiwa kebangsaan masa penjajahan. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian yaitu tahap pra penelitian, tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. Dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* siswa dituntut untuk belajar bersama teman kelompoknya, bermain games dan bertanding. Dalam model ini menerapkan suasana belajar sambil bermain dan bertanding yang menyenangkan sehingga siswa aktif dalam pembelajaran.

## SIMPULAN

Pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat melibatkan siswa. Siswa akan menerima pelatihan tanya jawab lisan sebagai bagian dari kompetisi, sehingga diperlukan latihan berbicara dari mereka. *Teams Games Tournament* memungkinkan siswa untuk berinteraksi satu sama lain dalam kelompok belajar, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan bermakna bagi mereka. Berdasarkan pada hasil Pelaksanaan Tindakan Kelas (PTK) pada siklus I yang diberikan kepada 26 siswa, sebanyak 20 siswa yang memperoleh nilai diatas 70 dengan persentase sebesar 76,923%. Siswa yang memiliki nilai dibawah 70 sebanyak 6 dengan persentase sebesar 23,077%. Sedangkan pada siklus II berdasarkan pada tipe TGT diperoleh hasil yaitu, dari 26 siswa, sebanyak 22 siswa memperoleh nilai diatas KKM dengan persentase 84,615%, sementara siswa yang masih memiliki nilai dibawah KKM sebanyak 4 siswa dengan persentase 15,385%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asyifa, dkk. (2017). Metode *Teams Games Tournamenst* (TDT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Bebas Siswa Kelas V-B SDN Cileuksa. *Jurnal Pena Ilmiah, Volume 2 Nomor 1*, 1-10.
- Hikmah, dkk. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi, Volume 5 Nomor 1*, 46-56.
- Nurisma. (2016). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VII-2 SMP Negeri 12 Medan TP 2015/2016. *Volume 2 Nomor 1*, 32-35.
- Prasetyawati, V. (2021). Metode *Cooperative Learning* Dalam Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Epistema, Volume 2 Nomor 02*.
- Rahmawati, R. (2018). *Teams Games Tournament* (TGT) Sebagai Strategi Mengaktifkan Kelas Dengan Mahasiswa yang Mengalami Hambatan Komunikasi. *Jurnal Pendidikan Khusus, Volume 14 Nomor 2*.
- Riadi, Z. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Pinrang. *Journal of Education, Volume 2 Nomor 5*.
- Siregar, S. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas VII-2 Melalui Pendekatan Pembelajaran Cara Belajar Siswa Aktif di SMP Negeri 29 Medan. *Jurnal Biolokus, Volume 2 Nomor 2*.
- Zumaroh, dkk. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Pembelajaran Kimia Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia, Volume 1 Nomor 1*.