



The application of Cooperative Learning Model Type of Teams Games Tournament to Enhance students' learning results in Indonesian Language at Elementary School Students

Wilma Sil Wahyuli¹, Ayunis², Rica Azwar³
wsilwahyuli@gmail.com¹

¹Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Barat, Padang Indonesia

Abstract

Learning Indonesian at State Elementary School 01 Ulak Karang Selatan, previously students were less active because the learning model used by the teacher was less creative, making students bored in learning. Therefore, this research applies the Teams Games Tournament Type Cooperative Learning Model. This research aims to see improvements in student learning outcomes. This research is useful for teachers and schools to improve Indonesian language learning outcomes. The type of research in this research is classroom action. Data collection techniques are: observation, tests and documentation. The results of the research show that the initial condition is that the students' pre-cycle Indonesian language learning results have an average score of 51 with a completion percentage of 11% in the poor category. In cycle I, students' Indonesian language learning results obtained an average score of 78 with a percentage of 74% in the sufficient category. In cycle II, students' Indonesian language learning results obtained an average score of 85 with a percentage of 89% in the very good category. Thus, it can be concluded that using the Cooperative Teams Games Tournament model can improve Indonesian language learning outcomes for class II students at State Elementary School 01 Ulak Karang Selatan.

Keywords: Learning Results, Indonesian, TGT

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu indikator penentu kemajuan suatu bangsa, semakin baik tingkat pendidikan suatu bangsa maka akan semakin baik pula sumber daya manusianya. Pendidikan adalah sebuah proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang dalam usaha mendewasakan manusia untuk mencapai itu semua manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupan untuk mencapai itu semua manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupan agar mencapai suatu perkembangan yang optimal sesuai dengan potensi yang dimilikinya. Pendidikan merupakan salah satu upaya menciptakan manusia yang cendekia, mandiri dan berkepribadian. Peranan seorang guru dalam pembelajaran sangatlah penting dalam mengembangkan perubahan tingkah laku pada siswa.

Guru merupakan komunikator dalam proses pembelajaran. Seorang guru harus dapat menciptakan suatu kondisi atau proses yang mampu mengarahkan siswanya untuk melakukan aktivitas belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Sufairoh dalam (Agustina, Misdalina, 2020) yang mengemukakan bahwa Pembelajaran adalah proses interaksi antar siswa, antara siswa dan pendidik, dan antara peserta dan sumber belajar lainnya pada suatu lingkungan belajar yang berlangsung secara edukatif, agar siswa dapat membangun sikap, pengetahuan dan keterampilannya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran cenderung bersifat monoton serta guru sebagai penyampai materi kepada siswa sebagai penerima. Guru bukan hanya sekedar penyampai materi saja tetapi guru harus dapat membuat suatu pembelajaran menjadi lebih efektif dan juga menarik dengan pemilihan model pembelajaran yang diterapkan kepada siswa, sehingga materi atau bahan ajar yang disampaikan membuat siswa tertarik untuk mempelajari materi tersebut yang akan berdampak pada meningkatnya keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam proses kegiatan pembelajaran guru belum menggunakan model pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk aktif dan tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Mahardi, Murda, & Astawan (2019, h.99) dalam (Riska Damayanti, Nurhaedah, 2022) mengemukakan bahwa “guru harus mampu melaksanakan dan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, tentunya dengan pembelajaran yang berpusat pada siswa atau student center”.

Model pembelajaran perlu dipahami oleh guru agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Dalam penerapannya, model pembelajaran harus dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan siswa karena masing-masing model pembelajaran memiliki tujuan, prinsip, tekanan utama yang berbeda-beda. Model adalah pola atau bentuk yang dijadikan sebagai acuan pelaksanaan. Miils berpendapat bahwa model adalah representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu. Menurut Kemp dalam Rusman model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai efektif dan efisien, (Andi Sulistio, 2022) Model pembelajaran terdiri atas berbagai macam model pembelajaran salah satunya model pembelajaran kooperatif.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilaksanakan tanggal 4 Desember 2023 pada siswa kelas II SD Negeri 01 Ulak karang selatan, peneliti memperoleh data hasil belajar siswa masih tergolong rendah terutama pada mata pelajaran bahasa indonesia. Didapatkan bahwa kriteria ketuntasan minimal (KKTP) untuk mata pelajaran bahasa indonesia adalah 80%. Hasil belajar bahasa indonesia ada siswa yang masih di bawah KKTP. Siswa tampak kurang bersemangat dalam pembelajaran yang di jelaskan oleh guru di depan kelas. Pembelajaran berpusat pada guru menjelaskan materi pembelajaran dan siswa mendengarkan, mencatat dan menghafal penjelasan materi yang dilakukan guru. Pembelajaran kurang melibatkan keaktifan siswa sehingga membuat siswa kurang tertarik saat dalam belajar. Dalam proses pembelajaran diperlukan adanya pembelajaran aktif yang melibatkan siswa, yang mana setelah guru menjelaskan materi pembelajaran setelah itu siswa diberikan tugas yang menarik agar siswa lebih bersemangat, berfikir kritis dan aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II adalah metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah metode ceramah, diskusi, pemberian tugas individu dan tugas kelompok serta menggunakan media gambar. Kendala yang dihadapi yaitu siswa kurang aktif dalam pembelajaran bahasa indonesia dikarenakan penyampaian materi dan strategi yang tidak bervariasi cenderung ceramah yang membuat siswa merasa bosan, sehingga konsentrasi siswa belum sepenuhnya fokus pada pelajaran dan masih ada siswa yang kesulitan memahami tugas yang diberikan. Pemilihan model pembelajaran kurang

bervariasi, dan belum pernah menerapkan model pembelajaran *Koperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)*.

Metode Penelitian

Peneliti akan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Penelitian Tindakan Kelas secara sederhana berarti penelitian yang dilakukan di sebuah kelas untuk mengetahui hasil tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian di kelas tersebut. Penelitian Tindakan Kelas pada dasarnya adalah *learning by doing* bagi para pendidik, yaitu aktivitas belajar, menambah dan memperbaiki pengetahuan dengan langsung melakukan tindakan. Disini menyatu dan terintegrasi antara pekerjaan guru (mengajar) dengan aktivitas belajar.

Penelitian akan dilaksanakan di kelas II SDN 01 Ulak Karang. Penelitian dilaksanakan di lokasi ini SDN 01 Ulak Karang karena ditemukannya beberapa masalah dalam proses belajar yang memengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Teknik analisis data yang digunakan menggunakan Teknik analisis data dapat diartikan sebagai cara melaksanakan analisis terhadap data, dengan tujuan mengolah data tersebut untuk menjawab rumusan masalah (Marini, 2019). Adapun beberapa Langkah yang digunakan yaitu : 1. Pada siklus I hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia diperoleh rata – rata nilai siswa yaitu 78 dengan persentase ketuntasan siswa 74% dengan kategori cukup, dan pada siklus II diperoleh rata – rata nilai siswa yaitu 85 dengan persentase 89% dalam kategori sangat baik. Maka dengan hasil belajar siswa,, 2. pada siklus II telah memenuhi persentase ketuntasan yang telah ditetapkan peneliti. Proses peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *tipe teams games tournament* dapat dinyatakan berhasil sehingga siswa aktif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil dan pembahasan

Penelitian ini dilakukan di kelas II C SDN 01 Ulak Karang yaitu untuk mengetahui Apakah penerapan model pembelajaran Kooperatif *Tipe Team Games Tournament (TGT)* Dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II di SDN 01 Ulak Karang Selatan dengan menggunakan soal tes.

Berdasarkan hasil data yang peneliti temukan dilapangan dengan melakukan observasi dan wawancara, serta dokumentasi, tentang penerapan model Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat dideskripsikan yaitu:

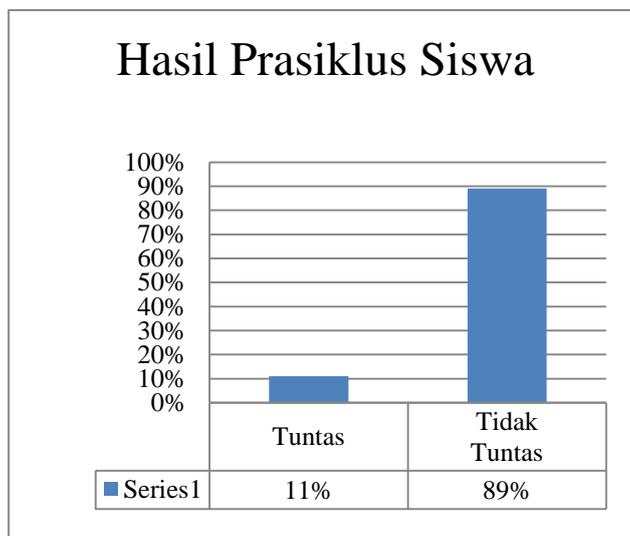
Sebelum dilakukan tindakan menggunakan model pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Maka peneliti akan mlakukan penelitiannya dengan menggunakan model *Tipe Teams Games Tournament* agar melihat bagaimana keberhasilan pembelajaran menggunakan metode tersebut dengan hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab.

Tabel 1. Hasil Prasiklus Siswa Kelas II Pembelajaran Bahasa Indonesia

| Rata-rata Nilai | Presentase Ketuntasan | Presentase Tidak Tuntas | Jumlah Siswa |
|-----------------|-----------------------|-------------------------|--------------|
| 51 | 11% | 89% | 27 Siswa |

Berdasarkan tabel 4 dengan jumlah siswa kelas IIC yaitu 27 siswa. Hanya dinyatakan 11% tuntas dan 89% dinyatakan tidak tuntas. Maka dari 27 siswa kelas IIC hanya 3 siswa dapat dinyatakan tuntas dengan nilai diatas KKTP dan 24 siswa dinyatakan tidak tuntas

karena dengan nilai dibawah KKTP. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar pembelajaran Bahasa Indonesia masih rendah, maka hal itu model yang digunakan masih belum dikatakan berhasil.



Gambar 1. Diagram Hasil Belajar Prasiklus Siswa Kelas II Pembelajaran Bahasa Indonesia

Kegiatan Siklus 1

Peneitian setiap siklusnya dilakukan di SD Negeri 01 Ulak karang dilakukan pada tanggal 22 Februari-2 Maret 2024 dan akan dilanjutkan pada siklus keduanya tanggal 4 Maret -6 Maret 2024. Pada pertemuan pertama guru menyampaikan materi pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai cara menghemat air serta memberikan kuis.dan guru melakukan post test.

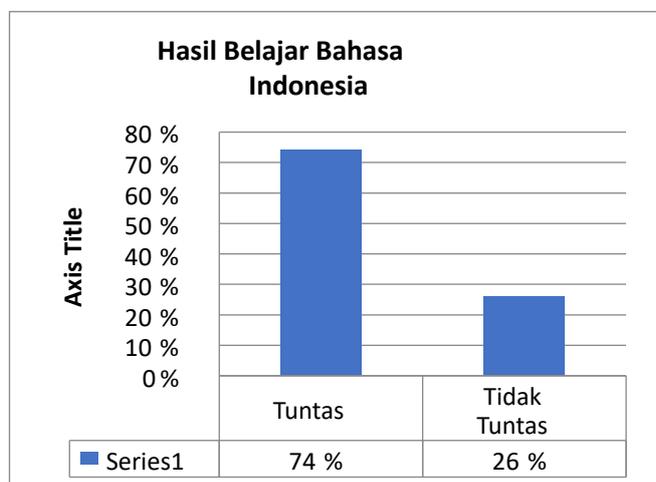
Pengamatan dilakukan secara langsung, dan adapun cara mengisi lembar observasi yaitu setelah guru memberikan penjelasan materi terlebih dahulu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *tipe teams games tournament* pada siswa dan siswa dapat mengamati pada pembelajran Bahasa Indonesia. sebelumnya siswa kurang aktif dalam belajar sebelum menggunakan model pembelajan kooperatif *tipe games tournament* dengan adanya model TGT ini siswa dapat meningkatkan hasil penilaian pada pembelajran Bahasa Indonesia, fungsi dari lembar observasi ini yaitu memberi panduan kepada peneliti untuk melihat seberapa peningkatan penilaian dengan meggunkan model pembelajran kooperatif *tipe teams games tournamaent* bagi siswa dalam pembelajaran di kelas.

Tabel 2. Hasil Observasi siswa siklus I

| No | Hasil Pengamatan |
|----|---|
| 1 | Belum sepenuhnya siswa dapat menguasai materi dalam proses pembelajaran. |
| 2 | Belum sepenuhnya siswa mendapatkan hasil belajar yang memenuhi indikator keberhasilan KKTP . |
| 3 | Siswa kurang aktif dalam permainan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif <i>Tipe Teams Games tournmaent</i> yang dilaksanakan. |

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan untuk meningkatkan hasil nilai pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe

time games tournament sudah begitu baik tetapi ada juga masih belum maksimal. Hal ini terlihat masih ada juga siswa yang masih kurang paham ketika guru menjelaskan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* karena sebelumnya siswa belum pernah belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* tersebut.



Gambar 2. Diagram Hasil Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia Siklus I

Refleksi Tindakan Siklus I

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi yang diperoleh informasi bahwa masih terdapat siswa yang melakukan kegiatan lain pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Semangat dan perhatian siswa pada umumnya masih kurang. Siswa acuh tak acuh terhadap pembelajaran dengan mengerjakan tugas tidak adanya usaha untuk mengetahui materi pembelajaran tersebut masih adanya siswa yang diam ketika tidak paham dengan materi pelajaran tersebut. Maka untuk itu peneliti perlu dilanjutkan pada siklus II akan melakukan perbaikan pada siklus II.

Tabel 7. Hasil Observasi siswa siklus II

| NO | Hasil Pengamatan |
|----|--|
| 1 | seungguhnya siswa dapat menguasai materi dalam proses pembelajaran. |
| 2 | Sudah banyak siswa mendapatkan hasil belajar yang memenuhi indikator keberhasilan KKTP . |
| 3 | Siswa sudah aktif dalam permainan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif <i>Tipe Teams Games tournmaent</i> yang dilaksanakan. |

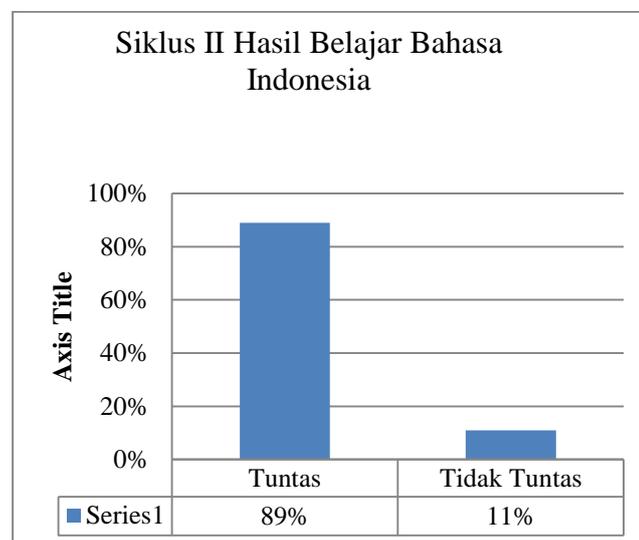
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan untuk meningkatkan hasil nilai pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *time games tournament* sudah begitu baik dan sudah maksimal. Hal ini terlihat pada siswa yang sudah paham ketika guru menjelaskan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.

Tabel 8. Hasil Belajar Siklus II Siswa Pembelajaran Bahasa Indonesia

| Rata-rata Nilai | Presentase Ketuntasan | Presentase Tidak Tuntas | Jumlah Siswa |
|-----------------|-----------------------|-------------------------|--------------|
| 85 | 89% | 11% | 27 Siswa |

Berdasarkan tabel dengan jumlah siswa kelas II C yaitu 27 siswa. Hanya dinyatakan 89% tuntas dan 11% dinyatakan tidak tuntas. Maka dari 27 siswa kelas II C hanya 24 siswa dapat dinyatakan tuntas dengan nilai diatas KKTP dan 3 siswa dinyatakan tidak tuntas karena dengan nilai dibawah KKTP.

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II C dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Tipe Teams Games Tournament*. Sudah memenuhi dari indikator keberhasilan yaitu 80% dan sudah dapat dikatakan penelitian berhasil.



Gambar 3. Diagram Hasil Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia Siklus II

Berdasarkan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model pembelajaran kooperatif *tipe teams games tournament* di kelas II C sudah mencapai peningkatan yang sangat baik. dilihat dari hasil siklus I dan siklus II pada gambar berikut ;



Gambar 4. Diagram Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa Antar Siklus

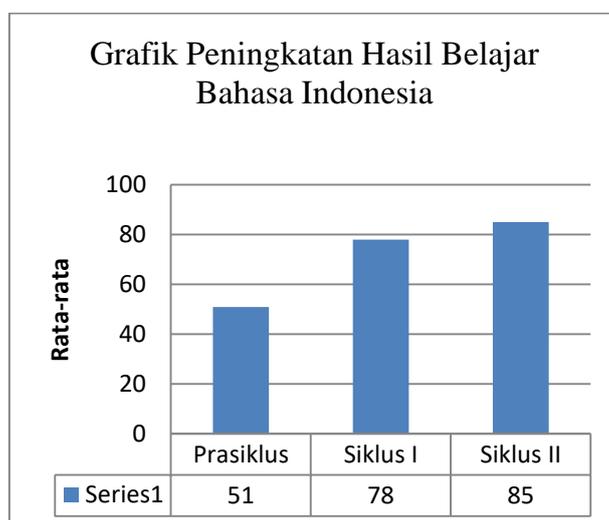
Dapat dilihat pada gambar menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran yang dilakukan secara berturut – turut sesuai perbandingan data hasil belajar dari pra siklus, siklus I, dan siklus II yaitu; prasiklus sebesar 11%, lalu meningkat pada siklus I 74%, dan meningkat lagi pada siklus II sebesar 89%. Dengan data hasil belajar yang meningkat maka dapat dikatakan indikator keberhasilan yang dicapai dalam penelitian ini dapat dikatakan berhasil pada saat siklus II.

Tabel 9. Perbandingan Persentase Hasil Belajar Siswa

| Aspek | Presentase | | | | |
|-------|---------------------------------|-------------------|-----|-----------------|-----|
| | Peningkatan Hasil Belajar Siswa | Pra Siklus 11% | 63% | Siklus I 74% | 15% |

Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *tipe teams games tournament* siswa dapat memahami materi pembelajaran yang di inginkan, dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan baik. Kondisi awal sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif *tipe teams games tournament*, Hasil Belajar siswa pembelajaran Bahasa Indonesia sangat menurun. Hal ini disebabkan guru belum menggunakan model pembelajaran kooperatif *tipe teams games tournament*, sehingga siswa aktif dan bersemangat dalam pembelajaran sehingga siswa kurang dapat memahami materi dengan baik.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa masih bersifat *teacher cantered* berfokus pada guru dengan menggunakan metode ceramah. Setelah diberikan tindakan pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia karena dengan adanya model pembelajaran kooperatif *tipe teams games tournament*. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *tipe teams games tournament* dengan bantuan proyektor, agar pembelajaran lebih menyenangkan, dan juga menarik siswa agar aktif dalam pembelajaran.



Gambar 5. Diagram Rata-rata Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Penelitian ini menunjukkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *tipe teams games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada setiap pertemuannya, dan meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hal ini dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan rata – rata nilai siswa yaitu 51 dengan persentase ketuntasan siswa 11% dalam kategori sangat kurang. Pada siklus I hasil belajar siswa pada

pembelajaran Bahasa Indonesia diperoleh rata – rata nilai siswa yaitu 78 dengan persentase ketuntasan siswa 74% dengan kategori cukup, dan pada siklus II diperoleh rata – rata nilai siswa yaitu 85 dengan persentase 89% dalam kategori sangat baik. Maka dengan hasil belajar siswa pada siklus II telah memenuhi persentase ketuntasan yang telah ditetapkan peneliti. Proses peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *tipe teams games tournament* dapat dinyatakan berhasil sehingga siswa aktif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis data pada penelitian ini, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Hasil belajar Bahasa Indonesia siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif *Tipe Teams Games Tournament (TGT)* di kelas II C Sekolah Dasar Negeri 01 ulak karang selatan dengan prasiklus rata – rata nilai siswa yaitu 51 dengan persentase ketuntasan siswa 11% dalam kategori sangat kurang. Pada siklus I hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia diperoleh rata – rata nilai siswa yaitu 78 dengan persentase ketuntasan siswa 74% dengan kategori cukup, dan meningkat pada siklus II diperoleh rata – rata nilai siswa yaitu 85 dengan persentase 89% dalam kategori sangat baik. Setelah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* beberapa siklus terbukti bahwa dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dengan baik.

Daftar Pustaka

- Agustina, Misdalina, L. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamen Terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 186–195.
- Alamsah, G., Sadiyah, A., & Nurdianti, R. R. S. (2023). Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Word Wall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Application of the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Model Aided by Word Wall Media in Improving Learning Outcomes. *Global Education Journal*, 1(3), 219–229.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35.
- Andi Sulistio, N. H. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif* (1st ed., Vol. 2, Issue 1). CV. Eureka Media Aksara.
- Buhari, B. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Globalisasi Siswa Kelas IX-U SMPN 1 Bolo Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 3(1), 57–68. <https://doi.org/10.53299/jppi.v3i1.290>
- Dakhi, O. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Problem Solving Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Belajar. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 8–15. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.2>



- Faozi, F., Sanusi, H., & Listiandi, A. D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Terhadap Keterampilan Passing Bawah Dalam Permainan Bola Voli Di SMA Islam Al-Fardiyatussa'adah Citepus Palabuhanratu. *Physical Activity Journal*, 1(1), 51.
- Karini, N. W., Agung, A. A. G., & Citra Wibawa, I. M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Dengan Seting Lesson Study Terhadap Sikap Ilmiah Siswa. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 3(1), 86. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v3i1.24881>
- 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.