

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERAIF TIPE *TEAM, GAMES, TOURNAMENT*
PESERTA DIDIK KELAS X SMA NEGERI 13 MEDAN**

Ade Irma¹, Rika Kartika², Saipul³

Universitas Islam Sumatera Utara

¹adeirmaar855@gmail.com, ²rkartika705@gmail.com, ³saiful260177@gmail.com

ABSTRACT

This classroom action research aims to improve the learning outcomes of Indonesian language among Grade X-9 students at SMA Negeri 13 Medan through the implementation of the cooperative learning model Team Games Tournament (TGT). The problem addressed was the low academic performance and lack of active participation among students during the learning process. The research was conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The instruments used included observation sheets for teacher and student activities, as well as learning outcome tests. The results showed that the implementation of the TGT model significantly improved students' learning outcomes. The percentage of mastery learning increased from 35.29% in the first cycle to 88.23% in the second cycle. Students' learning activities also improved from a moderately active to a highly active category. Therefore, the TGT cooperative learning model proved to be effective in enhancing both students' academic achievement and engagement in Indonesian language learning. This study recommends the use of the TGT model as an engaging and participatory instructional strategy.

Keywords: *Team Games Tournament, Learning Outcomes, Indonesian language.*

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas X-9 SMA Negeri 13 Medan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Permasalahan yang dihadapi adalah rendahnya hasil belajar dan kurangnya partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik serta tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 35,29% pada siklus I menjadi 88,23% pada siklus II. Aktivitas belajar peserta didik juga menunjukkan peningkatan dari kategori cukup aktif menjadi sangat aktif. Dengan demikian, model pembelajaran

kooperatif tipe TGT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia dan keaktifan peserta didik. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan model TGT sebagai alternatif strategi pembelajaran yang menyenangkan dan partisipatif.

Kata kunci: Team Games Tournament, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia.

A. Pendahuluan

Pada umumnya, banyak peserta didik yang menganggap pelajaran Bahasa Indonesia sebagai pelajaran yang mudah dan kurang menantang. Padahal, anggapan ini tidak sepenuhnya benar. Bahasa Indonesia mempunyai peran yang vital dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, baik dalam konteks pendidikan maupun sosial. Sebagai simbol jati diri bangsa, penggunaan Bahasa Indonesia berfungsi untuk memastikan komunikasi yang jelas dan seragam seluruh Indonesia.

Cakupan kemampuan Bahasa Indonesia tidak hanya sekadar pelajaran membaca dan menulis, tetapi juga menyimak, berbicara, serta menganalisis berbagai jenis teks. Di kelas X-9 SMA, peserta didik mulai diperkenalkan pada kemampuan berpikir kritis melalui pembelajaran teks seperti biografi, eksposisi, dan editorial.

Kemampuan ini tidak dapat dikuasai secara instan. Pengalaman konkret yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik harus dilakukan secara sistematis dan bermakna agar pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi efektif.

Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah rendahnya minat baca peserta didik. Padahal, untuk dapat menulis dan berpikir dengan baik, peserta didik perlu memiliki keterampilan membaca yang kuat. Teks-teks bacaan yang digunakan di kelas seharusnya relevan dengan dunia remaja dan menumbuhkan empati, imaji, serta wawasan kebangsaan. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang menarik dan kontekstual akan membantu peserta didik mengembangkan keterampilan literasi secara menyeluruh.

Keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

dapat dilihat dari kemampuannya memahami isi bacaan, menginterpretasikan makna tersirat, dan menyampaikan tanggapan dalam bentuk tulisan atau lisan. Peserta didik yang memerlukan pendampingan dalam proses belajar adalah mereka yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Kualitas pengajaran Bahasa Indonesia sanga menentukan hasil belajar peserta didik. Dalam setiap materi ajar, guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif,, mendorong partisipasi aktif peserta didik, serta mengintegrasikan unsur budaya dan nilai-nilai luhur bangsa. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa, tetapi juga membentuk karakter, logika berpikir, dan sikap kritis peserta didik sebagai generasi penerus bangsa.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada awal pembelajaran di SMA Negeri 13 Medan, diperoleh data sebagai berikut:

1. Hasil tes pada peserta didik kelas X-9 SMA Negeri 13 Medan diperoleh fakta tentang hasil belajar Bahasa Indonesia dari 35 peserta didik, ternyata yang mencapai KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 75 sebanyak 14 orang peserta didik (40%) dan yang tidak mencapai KKM sebanyak 21 peserta didik (60%) dengan nilai rata-rata 67,5.
2. Peserta didik cenderung bosan dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia.
3. Peserta didik kurang tertarik terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh guru di kelas.
4. Selama ini, guru cenderung menjelaskan materi, memberikan contoh soal dan memberi latihan dengan cara yang

monoton. Dalam pembelajaran yang berlangsung, guru masih berperan sebagai satu-satunya sumber pengetahuan, sementara peserta didik hanya bertindak sebagai penerima informasi. Hal itu berdampak pada kepasifan peserta didik selama proses belajar, yang tampak dari kurangnya partisipasi seperti menanggapi dan memberi saran, mereka lebih memilih diam dan hanya mendengarkan.

Dilihat dari kondisi tersebut, solusi yang bisa diberikan mengadakan perubahan dan pembaruan dalam proses pembelajaran. Diperlukan model pembelajaran yang mampu mendorong keerlibatan aktif seluruh peserta didik, memberikan ruang bagi mereka untuk mengembangkan potensi secara optimal, serta menumbuhkan sikap

positif seperti kerja sama, tanggung jawab, dan kedisiplinan.

Salah satu contoh solusi yang bisa diterapkan untuk meningkatkan keaktifan suasana kelas dan hasil belajar adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe ***Team Games Tournament (TGT)***. Model ini menggabungkan unsur permainan dan kompetisi dalam kelompok, yang tidak hanya melatih pemahaman materi, tetapi juga membantu peserta didik mengenali karakter diri, berpartisipasi aktif, mengembangkan bakat, serta menjalin kerja sama dan toleransi antaranggota kelompok dalam suasana persaingan yang sehat.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengadakan penelitian “Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada Peserta Didik Kelas X di SMA Negeri 13 Medan”

Menurut Octavia (2020:72), “Pembelajaran kooperatif adalah

pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kelompok kecil untuk bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas akademik dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan hasil belajar". Sedangkan menurut Lie (2004:31), "Pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan sesama peserta didik dalam tugas-tugas yang terstruktur. Peserta didik belajar dan bertanggung jawab tidak hanya untuk dirinya sendiri, tetapi juga untuk teman satu timnya".

Trianto (2009:83) menjelaskan bahwa "Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards. Dalam model ini, peserta didik bermain game dengan anggota tim lain untuk memperoleh poin tambahan bagi skor tim mereka". Slavin (2008:163), "TGT menggunakan turnamen akademik dengan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu. Model ini dirancang untuk

meningkatkan keterampilan peserta didik, interaksi, dan harga diri melalui kompetisi yang sehat". Ia juga menyatakan bahwa TGT ini adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Para peserta didik mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi. Para peserta didik memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen dengan meja turnamen tiga peserta. Skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK). Berikut ini adalah berbagai pengertian PTK

(Penelitian Tindakan Kelas) menurut para ahli dalam Kunandar (2008:45):

1. Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu kegiatan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan cara merancang, melaksanakan, merefleksi, dan merevisi tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di kelasnya. PTK menurut Kunandar bersifat siklik (berulang), mencakup perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Tujuannya adalah untuk mengatasi masalah nyata dalam praktik pembelajaran dan meningkatkan profesionalisme guru.
2. Menurut Hopkins, “penelitian tindakan adalah suatu tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan mutu pembelajaran di kelas secara berkelanjutan dengan cara refleksi terhadap tindakan yang

dilakukan. Hopkins menekankan pentingnya proses refleksi dalam PTK untuk membantu guru memahami dan memperbaiki praktiknya sendiri secara sistematis”.

3. Menurut Carr & Kemmis, “penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian reflektif oleh pelaku tindakan (praktisi) yang dilakukan untuk memperbaiki rasionalitas dan keadilan praktik pendidikan mereka. PTK menurut Carr & Kemmis adalah proses kolaboratif yang bertujuan memperbaiki praktik pendidikan melalui tindakan sadar dan reflektif”.

Berdasarkan pendapat para ahli yang dikutip dalam buku Kunandar (2008), dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu bentuk penelitian praktis dan reflektif yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan tujuan utama untuk memperbaiki mutu pembelajaran. PTK dilaksanakan melalui proses berulang yang melibatkan empat

langkah inti yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Empat proses ini selanjutnya disebut dengan siklus. Dalam penelitian ini, peneliti dibantu oleh rekan diskusi guru kelas sebagai pengamat dalam penelitian.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan berdasarkan perencanaan tindakan yang telah dirumuskan sebelumnya, yakni dengan mengimplementasikan pembelajaran sesuai dengan Modul Ajar yang telah disusun secara sistematis. Fokus utama dari tindakan ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* yang dimaksimalkan penggunaannya guna meningkatkan capaian hasil belajar peserta didik. Dalam tahap pelaksanaan tindakan tersebut, seluruh proses pembelajaran dijalankan mengikuti alur scenario yang telah dirancang dalam Modul Ajar. Secara simultan, selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti juga melaksanakan tahap observasi guna mendokumentasikan dinamika

proses pembelajaran secara langsung. Untuk memastikan objektivitas dan akurasi data, peneliti dibantu oleh seorang observer atau pengamat penelitian yang bertugas mencatat berbagai temuan penting terkait proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

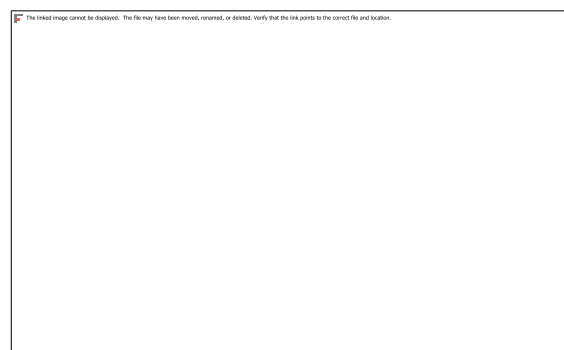
Data observasi yang diperoleh kemudian disusun dan dianalisis menggunakan lembar observasi sebagai instrument pendukung dalam mengorganisasi informasi secara sistematis. Tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran menyeluruh yang akan digunakan sebagai dasar refleksi dan pertimbangan dalam menentukan langkah-langkah berikutnya dalam siklus penelitian tindakan kelas ini. Selain observasi, pada tahap ini peneliti juga melaksanakan evaluasi terhadap ketercapaian indikator pembelajaran melalui pemberian tes kognitif kepada peserta didik, yang berfungsi sebagai instrument untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis terhadap pelaksanaan tindakan yang telah dijabarkan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa pencapaian terhadap aspek aktivitas guru, aktivitas guru, aktivitas peserta didik, serta hasil belajar Bahasa Indonesia – baik secara individual maupun klasikal – telah menunjukkan kesesuaian dengan perencanaan yang telah dirancang sebelumnya. Pendekatan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk aktivitas menyerupai permainan terbukti ampuh menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, atraktif dan tidak membosankan. Hal ini memberikan alternative yang lebih efektif dibandingkan dengan penyampaian materi secara konvensional, terutama dalam menghadapi materi yang dianggap sulit, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai lebih optimal.

Secara kuantitatif, rata-rata nilai peserta didik sebelum diterapkan

tindakan hanya mencapai 67,5. Setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I, terjadi peningkatan yang cukup signifikan dengan nilai rata-rata naik menjadi 71,06. Peningkatan ini semakin tampak nyata setelah tindakan pada siklus II dilakukan, di mana nilai rata-rata nilai ulangan harian peserta didik meningkat secara mencolok menjadi 87,57. Data ini menunjukkan bahwa intervensi yang dilakukan melalui model pembelajaran yang dirancang telah memberikan dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik. Tingkat ketuntasan belajar pada siklus I dan siklus II di kelas X-9 SMA Negeri 13 Medan dapat divisualisasikan secara lebih jelas melalui grafik berikut.



Grafik 1. Peningkatan Hasil Belajar Peserya Didik dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)

Berdasarkan grafik yang telah disajikan, data disimpulkan bahwa tingkat ketuntasan belajar peserta didik sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) hanya mencapai 40% yang menunjukkan bahwa capaian ketuntasan klasikal masih berada di bawah standar minimal yang diharapkan, yaitu 85% (Wardani, 2004:412). Setelah pelaksanaan ulangan harian pada siklus I, pesentasi ketuntasan peserta didik mengalami peningkatan menjadi 54,29% yang berarti terdapat 19 dari 35 peserta didik yang telah mencapai nilai sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Meskipun mengalami peningkatan, hasil ini belum memenuhi target ketuntasan klasikal yang ditetapkan, sehingga diperlukan pelaksanaan tindakan lanjutan pada siklus berikutnya.

Pada siklus II, ketuntasan belajar peserta didik meningkat secara signifkan hingga mencapai 87,57 , yang berarti target ketuntasan klasikal telah berhasil dicapai. Pada tahap ini,

sebanyak 32 dari 35 peserta didik dinyatakan telah tuntas berdasarkan hasil evaluasi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT secara efektif mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, baik dari segi ketuntasan individual maupun klasikal.

Hasil analisis guru terhadap keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran di kelas X-9 SMA Negeri 13 Medan menunjukkan bahwa peserta didik sangat antusias mengikuti kegiatan belajar. Antusiasme ini muncul karena peserta didik diperkenalkan dan dibiasakan bekerja sama dalam kelompok untu menyelesaikan tugas dari guru, menyampaikan hasil diskusi di depan kelas. Aktif mengajukan pertanyaan dan memberikan tanggapan selama presentasi, serta berpatisipasi secara aktif dalam turnamen dengan semangat persaingan yang sehat. Dalam konteks ini, peran guru sangat penting untuk mengarahkan dan mengelola interaksi pembelajaran agar berjalan sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan.

Hal ini sejalan dengan pendapat Waini Rasyidin yang dikutip dalam Slameto (2003:24), bahwa "Guru berperan sebagai coordinator yang mengelola aktivitas interaksi belajar sedemikian rupa sehingga memungkinkan peserta didik belajar secara efektif dan sesuai harapan".

Pada pertemuan pertama dan kedua dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, aktivitas guru mencapai persentase sebesar 60%. Meskipun aktivitas guru pada siklus I masih tergolong rendah, pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan, yaitu pada pertemuan ketiga dan keempat mencapai 85%. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu memperbaiki proses pembelajaran sekaligus meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik. Keberhasilan ini tampak dari antusiasme peserta didik terhadap permainan dalam bentuk turnamen yang menjadi ciri khas model TGT. Peserta didik sangat menguasai dan

menantikan kegiatan ini setiap kali berlangsungnya pembelajaran. Selain menumbuhkan semangat berkompetisi yang sehat, turnamen tersebut juga mendorong peserta didik untuk aktif dalam kegiatan belajar. Diskusi kelompok dalam menjawab pertanyaan serta penyajian hasil diskusi turut meningkatkan keterlibatan peserta didik. Dengan keterlibatan aktif dan semangat belajar yang tinggi, hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas X-9 SMA Negeri 13 Medan pun meningkat. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini terbukti efektif, tidak hanya karena meningkatkan aktivitas guru, tetapi juga karena mendorong peserta didik menjadi lebih aktif dalam menyampaikan pendapat, bekerja sama dalam kelompok, bertanggung jawab, dan berani bertanya kepada guru maupun teman.

Secara keseluruhan hasil analisis tindakan menunjukkan adanya peningkatan skor atau nilai hasil belajar setelah dilakukannya tindakan pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model

pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Game Tournament) mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas X-9 SMA Negeri 13 Medan.

Mengacu pada pendapat Mulyasa (2009:11) mengenai penelitian tindakan kelas, serta berdasarkan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa hipotesis tindakan dalam penelitian ini terbukti kebenarannya. Artinya, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam proses pembelajaran di kelas X-9 SMA Negeri 13 Medan efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia kelas X-9 di SMA Negeri 13 Medan. Peningkatan ini

terlihat dari rata-rata persentase pada beberapa parameter berikut:

1. Rata-rata hasil belajar peserta didik mengalami kenaikan, yakni sebesar 3,56 poin dari kondisi awal ke siklus I, dan meningkat lagi sebesar 16,51 poin dari siklus I ke siklus II.
2. Tingkat ketuntasan belajar peserta didik juga menunjukkan peningkatan. Pada siklus I, dari 35 peserta didik, sebanyak 19 peserta didik (54,28%) mencapai ketuntasan, sementara 16 peserta didik (45,71%) belum tuntas. Pada siklus II, jumlah peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 32 orang (91,42%) dan hanya 3 peserta didik (8,57%) yang belum mencapai ketuntasan.
3. Aktivitas guru selama proses pembelajaran juga mengalami peningkatan, dari 60% dengan kategori sedang pada siklus I menjadi 85% dengan kategori sangat baik pada siklus II.

4. Aktivitas belajar peserta didik turut meningkat, dari 52,28% dengan kategori sedang pada siklus I menjadi 91,42% dengan kategori baik pada siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Lie, A. (2004). *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.

Mulyasa. (2009). *Manajemen Berbasis Sekolah Bandung*. PT. Remaja Rosdakarya.

Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.

Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Slavin, Robert E. (2008). *Educational Psychology: Theory and Practice (9th ed.)*. Boston: Pearson Education.

Trianto. (2009). *Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep*

Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning/CTL). Jakarta: Prestasi Pustaka.

Kunandar. (2008). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers

Artikel in Press

Wardani, I.K. (2004). *Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Teams Games Tournament (TGT)*. Semarang: Universitas PGRI Semarang